

LES JEUX MUSICAUX d'après Claire Renard (Van de Velde)

(Sans progression, indépendamment les uns des autres, visant tous, des objectifs d'écoute du son vocal ou instrumental, émanant de soi et aussi des autres, mettant en place l'écoute du groupe.)

Le jeu de boucles, (les enfants sont en rond) : un groupe d'élèves invente une cellule intéressante, c'est-à-dire qui ait suffisamment de dynamisme interne pour pouvoir tourner sur elle-même. Ils choisiront soit un mot soit une formule rythmique et la répèteront un certain nombre de fois sans changer la vitesse (le tempo), l'intensité (fort ou plus ou moins faible) et la façon de le dire ou de le frapper (le timbre). Au sein de chaque boucle, chaque joueur peut s'il le désire "passer son tour", la difficulté étant de le reprendre. Après plusieurs essais, les enfants gèrent par leur écoute interne, la régularité de la boucle. L'écoute de l'enregistrement au magnétophone permet ensuite d'évaluer le travail (évaluation formative). Il permet de développer le sens de l'écoute et la maîtrise du temps musical. C'est le plus difficile des jeux que j'ai expérimentés avec mes élèves.

Le jeu de crescendo - decrescendo, les enfants sont en demi-cercle. Ce travail permet les "piano et les forte" et vise à utiliser les intensités ; les enfants devront augmenter ou réduire leur volume sonore en fonction du geste signalé par le chef. Les mains indiquent par un espace plus ou moins grand, si le son est faible ou fort, s'il varie en puissance ou non.

Le jeu de trame, les enfants sont en rond (petit groupe). Il permet aux enfants de dire une syllabe ou un mot à son propre rythme mais en étirant le son. On doit entendre comme une trame constituée de sons longs. Tout à coup un enfant resserre la syllabe ou le mot en un son très court, signal pour que tous s'arrêtent. De nouveau la trame repart et ainsi de suite. Cette séquence reproduite plusieurs fois, exige des enfants une écoute attentive du temps musical, c'est-à-dire qu'ils doivent sentir le moment où la trame a assez duré pour pouvoir l'interrompre et le temps de silence nécessaire avant de recommencer. Ce jeu se fait sans chef d'orchestre.

Le jeu d'accumulation est un dispositif d'improvisation où les enfants les uns après les autres s'ajoutent à la masse sonore qui va croître puis décroître, jouant sur la densité du son. Le volume sonore va varier mais les acteurs eux, doivent garder la même intensité.

Les enfants sont en demi-cercle. D'abord un enfant lance un son, puis le deuxième, puis le troisième et ainsi de suite, chacun continuant dès qu'il a commencé. On va ainsi jusqu'au bout du rang, puis on revient en arrière, c'est-à-dire que chacun se tait progressivement ce qui crée un phénomène de désaccumulation.

Application pédagogique : "pour que l'enfant acquière le sens musical, il est important qu'il ait pu expérimenter avec sa voix et son propre geste toutes sortes de dynamiques sonores liées à ses émotions. Petit à petit il jouera des sons de qualité toujours plus musicale. Par son geste il acquiert le sens de la durée, de la dynamique, du timbre, de l'attaque, c'est-à-dire de l'évolution de la sonorité dans le temps. Ce travail gestuel prépare à l'apprentissage du jeu instrumental en général."

Nadine Maisse conseillère pédagogique en éducation musicale