

**Corps et voix : Parler, dire, chanter et entendre à l'école**  
***Que l'on soit élève ou maître, respectons notre corps et notre voix.***

- **Préparer notre corps pour mieux parler c'est déjà être à son écoute :** respect physiologique et biologique et plus particulièrement à partir de détente corporelle, du travail respiratoire abdominal et de l'utilisation du diaphragme en lien avec le plancher pelvien. Ce travail est utilisé par les professeurs de techniques vocales, danseurs, acteurs ... (cf. « Abdominaux arrêtez le massacres » de Bernadette de Gasquet, le repos actif et la méthode Alexander et la méthode Holistique du Dr Ehrenfried).  
Accompagner les diverses situations d'images mentales et d'histoires :
  - Position couchée dos : points de contact au sol (talons, bassins, dos, épaules, tête)
  - Position debout : les massages individuels (épaules et nuque) ; « cueillir la cerise » (étirement du corps) ; enrouler / dérouler ; les massages à 2 (détente corporelle du dos)
  - Posture debout : contrôler sa respiration abdominale, son équilibre en cherchant des appuis (Cf. des jeux : images de l'arbre, sable...). Alternier le réveil actif du corps pour donner de la tonicité et la détente corporelle (cueillir la cerise).
  - Posture assise : posture du chanteur (jeu posture debout/assise).

***N.B : un anti stress ! Viser à se détendre en baillant copieusement, se donner des temps de pratique collective dans la journée ; parler toujours d'expire (souffle), l'inspire suivra et se met en place naturellement (sans bruit).***

- **Mise en corps et réveil de la voix en racontant une histoire (jouer avec les hauteurs de notre voix) :** Hibernatus, Boucle d'or ou la marionnette à fil (disposition en cercle) et mise en place du bol sonore (réveiller et étirer la voix tout en ouvrant ses oreilles ; les tartines sur des « ou » à des hauteurs de sons différentes pour une première écoute collective du groupe, à l'unisson).
- **Le jeu des tartines** (en cercle) : faire passer 1 son puis 2 (travail de l'écoute et de la polyphonie) à son voisin. « Chanter faux n'existe pas, c'est ne pas entendre » (A. Tomatis), puis se déplacer et porter le son puis le mot et une partie d'un texte ou du chant à quelqu'un de son choix et prendre sa place (pas de rupture sonore) ; pour les plus grands superposer jusqu'à 3 sons (approche de la polyphonie).
- **Le cluster** ou grappe de sons voisins : chacun prend un son et se déplace ; le meneur choisit une personne, chacun doit tout en chantant se déplacer vers celui désigné et prendre son son !
- **Concentration et réveil du visage en silence** : on imagine que l'on a devant les yeux un petit théâtre de marionnettes ; au signal, le rideau s'ouvre (écarter les 2 mains) et l'on voit quelque chose d'extraordinaire ! (expression des yeux, sans ouvrir la bouche ou accompagner par l'ouverture de la bouche...) ; le mime Marceau...
- **Jeux scéniques** (en demi-groupe : importance d'être observateur) :
  - 1-La statue et le travail de l'occupation de l'espace** : on délimite l'espace scène. Sur une histoire, on se déplace tranquillement et au signal on s'arrête (contrôle de l'occupation de tout l'espace), puis la marche est de plus en plus rapide, et accélération finale (course...).
  - 2-Le miroir** : mimétisme par 2 à pratiquer lentement dans le silence (mené/meneur)

**3-La marionnette à fil** par 2 : placer les fils en indiquant par un point de contact l'endroit du fil imaginaire et ne pas oublier de retrouver le bon endroit pour les couper à la fin (mené/meneur).

**N.B : Les 3 premiers jeux sont dans le silence et la concentration !**

**4-Construction d'une machine** et accompagner le geste par le son puis un mot ; répéter 1 geste inlassablement et lui associer 1 bruit, voire 1 mot (étape suivante) ; un autre personne doit compléter la machine, autre geste autre son et ainsi de suite (au moins 5 personnes) ; lorsque la machine est construite, on peut varier le tempo (accélérer), varier la dynamique (Piano/forte).

On peut aller vers un geste en le liant avec une idée, des émotions et verbaliser les sensations (doux, léger, lourd, pesant...) ; « Dans le travail de déplacement dans l'espace, le recours à des images de couleurs, de poids, de climats... apporteront un élément nouveau du point de vue de l'analyse musicale, grâce à leur caractère expressif... » cf. Claire Noisette, l'enfant le geste et le son.

**5-Jeu des chiffres** : 5 élèves allongés sur le dos. Le but est de reconstituer la suite 1, 2, 3, 4, 5 en nommant le chiffre suivant. L'élève intervient de manière aléatoire, lorsqu'il sent que c'est son tour, sans code ni direction, ni aide extérieure, en respectant l'autre et son temps de parole. C'est installer un temps d'écoute. Si deux mêmes chiffres sont dits en même temps, ils recommencent tous au début (possible jusqu' 10).

- **Travail de verbalisation « geste et mot »** : se déplacer et nommer tout ce que l'on fait : je marche, je me couche, je m'allonge, je lève le bras... le faire collectivement mais chacun se parle à soi-même à haute voix. faire le même travail silencieusement puis créer des rencontres à 2 ou 3 personnes et ne communiquer que par le corps. Puis y mettre des mots et créer un enchaînement de mouvements corps/voix ; jouer sur les contrastes et les mots contraires en utilisant un vocabulaire approprié (fort/doux, grand/petit...). Cf. Daisy Fel et sa Cie Litecox.
- **Vers un travail de création de textes, de chansons** : jeux d'accumulations de boucles et de superpositions sonores ; c'est installer des paysages sonores avec des mots, des phrases, des vers et jouer sur le sens et l'expression du texte. Autour du poème, c'est créer un environnement sonore en utilisant les paramètres musicaux (timbre, hauteur, intensité et vitesse de la voix). Cf. le geste musical de Claire Renard (Van de Velde), Jeux voix vocalises n°1,2 et 3 de J. Genetay (Fuzeau).

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 une cellule rythmique (sur des onomatopées ou mots ou frappes corporelles), puis le deuxième se rajoute et ainsi de suite ; chacun se superpose régulièrement. On va ainsi jusqu'au bout du rang. Celui qui a commencé se tait et chacun se tait successivement ce qui crée un phénomène de désaccumulation. La difficulté est de maintenir le tempo et de « rentrer » dans le son et de tenir dans la durée.

Le jeu de boucles, (les élèves 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) ; les enfants gèrent par leur écoute interne, la régularité de la boucle. Il permet de développer le sens de l'écoute et la maîtrise du temps musical. Proposer des phrases et/ ou onomatopées sur 3 mots (il fait beau) ou 4 (il fait beau, oh !) ; la boucle tourne différemment ; l'idée ensuite sera de les superposer...

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 de crescendo - decrescendo, les élèves 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.

**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." Claire RENARD

Ces jeux vont permettre de donner des pistes et des idées pour « habiller » un poème ou accompagner un chant.

- **Gestique simple et direction des élèves** : ouvrir généreusement la main (départ) puis petit signe pour arrêter (fermer le cercle, inverse des aiguilles d'une montre). Battre simplement la pulsation et éviter de toujours chanter en même temps que le groupe (impossible en petite section !).
- **Direction et Haïkus** de Flusser accessible aux élèves lecteurs (Mômesludies)

***N.B : Pour faire passer le message, le maître doit être en représentation, il passera la main à un élève ensuite...***

***Penser à enregistrer régulièrement les productions sonores de vos élèves, c'est la meilleure évaluation formative.***

***Achetez un pupitre (il vous servira pour présenter des albums, poésies et vous permettra d'être plus à l'aise et plus précis lorsque vous ferez parler ou chanter vos élèves...).***

- **avant de vouloir frapper les rythmes, travailler la pulsation** : il faut installer la pulsation un doigt dans le creux de la main (frappes régulières et continues telles les battements du métronome): la pulsation varie selon les musiques ; la faire vivre par le corps et danser ! Sur une même comptine ou chant, frapper lentement, modérément et rapidement (faire 2 groupes et les superposer).
- **Vers un travail rythmique et instrumental** : mettre toujours en bouche le rythme, cela signifie que les frappes reposent sur quelque chose. Penser au travail mental (en silence je dis la phrase ou cellule rythmique dans ma tête) et je frappe dans les mains, sur le corps (mains ensembles puis alternées), ventre, fesses, poitrine, joues ; frapper des pieds est une difficulté supplémentaire.
- **Importance de travailler la mémoire intérieure** : je remplace ma phrase par des onomatopées (autre ex : la famille tortue ou la famille klakla...) puis par la frappe du kapla ; travail indispensable lorsque l'on rencontre des difficultés liées à la mémorisation des mots, des mélodies et/ou des rythmes. La solution est d'écouter, de chanter dans sa tête puis de chanter à tue-tête !

## Les tapis sonores

- **A partir de bruitage avec des sacs plastiques et des instruments de musique (fabrication artisanale) :**
- Œufs Kinder gros modèle remplis de grains de riz, manches à balai, cuillères en bois et boîtes de conserves moyennes ou de lait Guigoz, des Kapla (s'en servir comme des claves du commerce), boîte de crème de marron emmanchée et cuillère métallique...boîtes de toutes sortes (pellicule photo, gros bouchon de lait...) recouverte d'une partie d'un ballon de baudruche fixée par un élastique. Enfin, écarter 2 bouteilles d'eau, laisser un bouchon sur l'une (repère main gauche = son le plus grave)
- Achat éventuel : Tubes sonores et petit métallophone ou metallonotes (Fuzeau)
- Idéales : les baguettes chinoises en plastique, peu sonores (tous les élèves doivent avoir un instrument) et une dans chaque main (indépendance des mains).
- **Recherche avec une poche ou plastique :**  
1-explorer : frotter, souffler, claquer une "pitch' nette", secouer, écarter.  
2-recenser et trier  
3-choisir 3 à 5 façons et mettre progressivement en place les groupes les uns après les autres en maintenant la pulsation ; le faire suffisamment longtemps, pour une meilleure imprégnation (cf. jeu de boucle et d'accumulation).  
Puis passer à d'autres instruments en créant 3 groupes, lorsque la nouvelle orchestration vous convient, chanter une chanson de votre choix... et votre futur concert se met en place !  
Penser à faire un groupe de chanteurs plus 1 et/ou 2 de musiciens (cellule rythmique en boucle pour les uns et pulsation pour les autres) ; ne pas leur demander de faire les 2 à la fois. Travailler avec d'autres objets et aller de l'exploration à la création.
- **Vers un travail de la voix chantée : un vrai plaisir** qui passe par un travail corporel permettant le bâillement, les étirements et un réveil en douceur de la voix. Ensuite la mise en voix varie selon les goûts du chef de chœur. Des comptines adaptées même pour les plus grands : « Ma grand-mère » et « La terre est ronde » (Cf. dossier Education musicale et conscience Phonologique, avril 2007 et « 24 comptines pour s'amuser » des CPEM de la Loire) ou des vocalises (Cf. Vocalises, Van de Velde).

<http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/loire/ressources/maternelle/spip.php?article25>

- Respecter la hauteur de voix des enfants qui est aigue (voix de soprano), l'ambitus des chants qui est plus court chez les petits (note la plus grave / plus élevée) et proposer un répertoire de chants adaptés.

[http://lespep21.lespep.org/e\\_upload/pdf/pep\\_21\\_pj\\_bon\\_prod\\_musicales.pdf](http://lespep21.lespep.org/e_upload/pdf/pep_21_pj_bon_prod_musicales.pdf)

- Cela veut dire chanter avec sa voix - grave ou aigue – et se faire plaisir. Pour l'apprentissage du chant dans un confort vocal, si la hauteur de votre voix ne convient pas aux élèves, aidez-vous d'un CD adapté et faites entendre la bonne hauteur ; pensez à écouter les élèves (modèle élève). Aidez-vous d'un instrument (metallonotes) ou clavier...

**Exemple : Les trois perroquets**, Chanson de référence et canon rythmique à 3 voix (répertoire de Bourgogne V.13 PEP 21 Dijon)

- Chanter de façon expressive le refrain
- Travailler séparément les cellules rythmiques : les KO les KE, les KI (3 fois chacune),
- Frappes corporelles (mains, ventre, torse, joues, fesses) ; les deux mains ensembles puis alternées puis une main frappe le torse l'autre les cuisses...
- Faire 3 groupes et faire répéter en boucle une des versions
- Pour arriver au canon à 3 voix, lancer un groupe après l'autre en faisant tourner les boucles et en les superposant (faux canon pour les petits mat / CE1).

Chaque couplet se répète 3 fois : la première, je chante, la deuxième je chante et je frappe, la troisième je chante dans ma tête (je coupe le volume) et je frappe (mise en place de la mémoire intérieure).

- Frappes instrumentales et place aux petites percussions : une paire de baguettes chinoises en mélamines ou de kapla (claves), un œuf géant Kinder, un seul grelot et frappes précises sur le dos de la main, un plastique (cf. tapis sonore)

#### **Pour les plus grands mise en place d'un canon et de la polyphonie :**

1. apprentissage du chant avec le maître
2. le maître dirige, il ne chante plus et écoute le chœur
3. le chœur chante en se déplaçant librement (espace assez grand)
4. le maître se rajoute au chœur et chante (1 contre tous) en décalant une phrase
5. le chœur est solidaire, il n'est pas perturbé par le chant du maître ; il est prêt pour le canon
6. mise en place de 2 puis de 3 groupes (voix)

- **Jeu pour tendre les oreilles** et préparer au canon (ne pas chanter plus vite et plus fort, pour tenir sa voix) :

Faire 2 groupes : un regarde le chef de chœur, l'autre est dos au chef...

Les 2 groupes chantent la même chanson ensemble ; l'un regardant la battue du chef (qui va varier le tempo ou la vitesse) l'autre groupe chantant en aveugle, en suivant la vitesse du groupe mené par ses ouïes !

#### **Ecoutes des artistes :**

- **Autour des timbres de voix** : voix blanches (Jane Birkin), voix lyriques ou d'opéra (Nathalie Dessay), la Callas (mezzo), voix de jazz women (Sandra Nkaké) et jeux avec la voix... (Cathy Berberian, Armstrong, Bobby Mac Ferrin...)
- **Autour des samples** : Sandra Nkaké, Camille, Nosfell...qui utilisent les accumulations et superposition de boucles (ou ostinato rythmique) à l'aide de samples (femme ou homme « orchestre ») ainsi que le chant grégorien (bourdon) et chœurs polyphoniques.

Ex de textes extraits de « jeux voix vocalises n°3 (Fuzeau) :

Une bagnole  
C'est de la tôle  
Et un moteur  
Dedans le coeur.  
C'est un volant  
Avec des gens,  
Un frein à main  
Pour les copains;  
Un frein à pied  
Pour les routiers:  
Un claquesonne  
Pour les personnes:  
Des roues à pneus  
Ca roule mieux;  
Un embrayage  
Pour les voyages,  
Une ceinture  
Pour l'aventure,  
De la vitesse  
Je te la laisse,  
Gare à tes fesses  
Si tu te presses.  
  
C'est bien plus beau  
Sur un vélo...  
G.J.

Offrir des kilomètres de poésies, isoler un ou deux mots, jouer sur les timbres, l'intensité et la vitesse, répéter, s'amuser ...et les conter (habillage du poème par un paysage sonore).

Au service des apprentissages, offrez et vous recevrez ! Quel bonheur !