

Pratiquer l'écoute active en C2 et C3



Objectif général de la formation : savoir exploiter en classe les différents paramètres du son

Descriptif du contenu :

- Apport d'activités d'écoute pour amener l'élève à repérer les variations de :

1. **durée** (travail autour du tempo (= vitesse de la pulsation) et des rythmes (régulier (= pulsation) ou irrégulier (=cellules rythmiques))
2. **timbre** (voix, instruments, bruits du quotidien...)
3. **hauteur** (grave, médium, aigu)
4. **intensité** (fort, médium, faible)

Les variations de durée






1. Jeu autour de la discrimination auditive de durées

Perception des durées et de leur organisation

Nous entendrons des durées qui représentent le déplacement d'un personnage:

- Déplacements réguliers :
 - La marche.(pulsation simple)
 - La marche lente.(pulsation dédoublée)
 - Les petits pas courus.(pulsation doublée)
- Déplacements irréguliers :
 - La danse.(pas de polka)
 - Une marche de boiteux.

Pour jouer : Placer le chiffre, de 1 à 5 , sous le dessin qui représente le déplacement reconnu, en respectant l'ordre de l'audition.

	 <u>Marche</u>	 <u>Marche lente</u>	 <u>Course</u>	 <u>Boiteux</u>	 <u>Danse</u>
SÉRIE 1					
SÉRIE 2					
SÉRIE 3					
SÉRIE 4					

2. Jeu autour des cellules rythmiques

Les rythmes en imitation dès la section de moyens

C'est un **dialogue ininterrompu entre le maître et les enfants.**

cellule A maître/cellule A élèves/cellule B maître/ cellule B élèves / cellule C maître/cellule C élèves
maître

Aucun mot ne doit être prononcé (surtout pas: "partez" , "un deux" ou "à vous") un seul geste de la main doit d'abord suffire , puis, plus rien.

Chaque cellule est jouée sur un **seul** niveau corporel, puis avec des variations (penser aux différentes sonorités dans les mains) . Mais il convient de garder une certaine réalité musicale (pas de changement de niveau trop brutal)

Si une cellule n'est pas correcte, elle est redonnée par le maître, puis refaite par les enfants, mais sans interruption, dans la continuité de l'exercice.

Les "modèles" peuvent être réalisés par un enfant bien entraîné : cela constituera sa première expérience d'improvisation rythmique.

Jeu collectif. Réalisable facilement dès la section de "moyens" en école maternelle jusqu'en dernière année d' école élémentaire. Seule variera **la difficulté** des cellules proposées.

Il est aussi intéressant, avec des enfants entraînés à cet exercice, **de se cacher** pour jouer les cellules "modèles" , l'enfant devant alors, non seulement retenir la cellule mais aussi **analyser les timbres utilisés.**

Les rythmes en canon cycle 3

Même exercice que le précédent mais le maître exécute la cellule 2 **pendant** que les enfants répètent la cellule 1 et ainsi de suite.

Il convient d'alterner cellule simple et cellule plus complexe et de varier les niveaux corporels à chaque changement de cellules (**et non à l'intérieur d'une même cellule**).

Ici encore, le jeu ne doit pas être interrompu par les erreurs. Le maître recommencera l'enchaînement qui ne lui aura pas donné satisfaction (un geste de la main ou de la tête peut cependant alerter les enfants).

Jeu collectif qui s'adresse à des enfants **déjà bien entraînés** aux rythmes en imitation . C'est un exercice qui favorise **la préparation à la polyrythmie.**

Jeu du furet (à partir de la section de grands)

Six à sept enfants successivement.

La cellule rythmique donnée par le maître est répétée par les enfants, l'un après l'autre, dans un ordre pré-établi.

La pulsation doit rester très régulière et les valeurs longues bien respectées pendant toute la durée de la chaîne.

Si une cellule n'est pas réalisée avec exactitude, il ne faut pas interrompre la chaîne mais l'enfant suivant doit rejouer la cellule de base.

C'est seulement **à la fin de l'exercice** que les remarques éventuelles doivent être faites par le reste de la classe (accélération, non respect des valeurs longues, fautes dans les cellules...).

Exercice très formateur s'il est bien mené. Il contribue grandement à **la maîtrise de soi et au sens de la pulsation**. Peut être réalisé dès la classe de "grands" en école maternelle.

Il est important que **chacun des enfants soit autonome** : pas de geste pour les départs, pas de pulsation donnée par le maître (sauf chez les plus jeunes où un tambourin peut aider lors des premières séances)

Jeu du voisin invisible cycle 3

Même exercice que le précédent mais un "voisin invisible" s'intercale entre chaque enfant : avant de répéter la cellule, chacun doit d'abord l'entendre **intérieurement**.

Jeu réalisable avec des enfants plus âgés, bien entraînés au précédent.

Favorise grandement **l'audition intérieure**.

Jeu du memory

Mémorisation en chaîne d'une série de cellules.

Le maître joue une cellule que les enfants répètent. Il en joue une deuxième mais les enfants répéteront la première, puis la deuxième et ainsi de suite.....

A	A	B	AB	C	ABC	D	ABCD
maître	élèves	maître	élèves	maître	élèves	maître	élèves

Pour faciliter la mémorisation, il est utile de **changer de niveau corporel** à chaque cellule.

Cet exercice doit être **progressif (deux cellules au début)** mais peut se faire dès le cours préparatoire. Ensuite, on peut continuer la série tant que des enfants réussissent.

Il ne faut pas décourager ceux qui s'arrêtent les premiers mais les inciter à améliorer leur "score" la fois suivante.

C'est, évidemment, un excellent jeu de mémoire.

Jeu de la cellule cachée cycles 2 et 3

On mémorise une cellule que l'on va "cacher" dans sa "tête"; Le maître joue alors sur un instrument à percussion ou chante une phrase plus ou moins longue . A la fin de cette phrase, un enfant ou le reste de la classe restitue la cellule cachée.

C'est aussi un **excellent jeu de mémoire** . La longueur de la phrase improvisée et son originalité destinée à troubler les enfants, varient selon leur âge.

Jeu avec les percussions

Les rythmes en imitation peuvent être joués avec les équivalences suivantes:

Peaux.....genoux, pieds

Wood-block.....mains

Triangle, grelots, cybale, maracas.....doigts

Le maître joue la cellule sur les percussions corporelles.

Chaque enfant (par groupe d'une quinzaine) est en possession d'une percussion et **ne joue que la partie de la cellule le concernant.**

Ce jeu demande beaucoup de concentration et se pratique avec des enfants bien entraînés aux cellules rythmiques.

Il développe l'**audition intérieure** : l'enfant, en possession du triangle par exemple, doit écouter le tambourin et les claves avant d'exécuter "croche,croche noire" et toujours en gardant pour l'ensemble de la cellule la même rigueur dans la pulsation.

D'autre part, la concentration sur le rythme à réaliser ne doit pas se faire au détriment du frappé sur l'instrument qui, bien entendu, doit toujours rester musical.

2. Jeu autour des parler-rythmés :

→ Apprendre à distinguer par le corps pulsation et rythme

→ Audition intérieure.

Au clair de la lune Sur un tapis Pour chercher fortune Trois souris sont parties.

C'est le pantin de bois Tirez-moi, tirez-moi, Je vais lever les bras Une, deux, trois.

J'ai perdu dans la rue, Un joli croissant de lune Et ce soir, je l'ai vu Dans le ciel bien suspendu.

Sur un pied, sur deux pieds, Dansons la capucine Une, deux, levez, Nous allons danser.

C'est moi le pantin de bois Tire, tire la ficelle C'est moi le pantin de bois Je vais danser comme un roi.

[4 voix] C'est un jeu d'enfant, faire de la musique [2 voix] Claque des mains, claque des doigts,

Commençons! Oui, c'est fantastique Viens jouer avec moi.

Un petit bonhomme, né dans une pomme A grandi dans un nid

Ce petit bonhomme n'est en somme Pas plus gros qu'une souris.

Allons vite vite dans les bois Loup y es-tu? Loup n'y est pas. Mais!

Allons vite vite dans les bois Loup y est! Pas moi!

Monsieur Bleu, roi des gens heureux, Est venu au beau pays des rêves

S'acheter un bel oiseau de feu Ah! qu'il est heureux, Monsieur Bleu.