

Constantes

L'infinie variété de Jeux Vocaux est sous-tendue par un certain nombre de « constantes » dans leur mise en œuvre, sorte de filtre permanent à travers lequel le meneur devra faire transiter ses intentions, afin de s'assurer la meilleure efficacité par rapport à ses objectifs.

En ce qui concerne l'organisation des séances

- Les séances sont courtes (30 à 40 mn environ), denses, et comportent une **dominante** de travail (l'enfant doit pouvoir comprendre sur quel paramètre on lui demande un effort particulier).
- Elles sont organisées à l'intérieur d'un **cycle** regroupé dans le temps.
- Elles débutent toujours par un temps de **mise en condition corporelle**, suivi d'un temps d'**échauffement de la voix**.
- Elles incluent systématiquement, sous forme dirigée, libre, ou comme support à une activité corporelle ou de relaxation, une part d'**écoute musicale**.

En ce qui concerne les Jeux Vocaux eux-mêmes

- Le meneur de jeu doit garder présent à l'esprit que l'objectif premier reste **l'expression individuelle** de l'enfant (il doit donc faire preuve de doigté dans ses sollicitations, ses remarques, ses rectifications, pour ne pas aboutir à un résultat inverse).
- Chaque essai, tentative, implication doit être valorisé. Une fonction importante de l'enseignant est de **sécuriser**.
- Il doit rester vigilant sur le **respect des consignes** du jeu afin que celui-ci atteigne l'objectif recherché.
- La recherche de la **qualité vocale** doit rester présente, même dans les phases d'exploitation des enfants (il n'y a pas des moments où l'on s'entraîne à faire de beaux sons et d'autres où l'on joue avec le son sans se soucier de sa qualité).
- Le **silence** fait partie de la musique.
- Le meneur dirige le jeu, mais doit penser à ce que **chaque enfant puisse** s'essayer à **diriger le groupe**, et à faire en sorte que **le groupe se dirige tout seul**.
- Par expérience, il ne semble pas néfaste, bien au contraire, que **l'enseignant prenne part au jeu**, en n'hésitant pas à apporter ses compétences personnelles et sa fantaisie à la création. L'effet est dynamisant et débloquent pour les enfants.
- Chaque jeu sera assez **court**, si l'on veut que l'enfant y consacre, tout au long, toute son attention (il vaut mieux laisser de côté un jeu avant la lassitude ou la fatigue et y revenir plus tard si l'on sent qu'il peut encore apporter de nouvelles choses). De même ne pas hésiter à interrompre un jeu qui « tourne en rond » pour repartir après que les enfants aient donné leurs impressions (au besoin, après avoir modifié la règle).
- Renvoyer toujours les enfants à **l'écoute de l'autre ou du groupe** (se dégager de sa production personnelle pour percevoir comment elle s'insère dans l'ensemble semble être un objectif qui, pour être difficile et de longue haleine, ne doit pas moins en rester très présent à l'esprit des participants).
- Le travail en deux groupes, un qui fait, un qui écoute, peut être très positif.

Extraits d'un catalogue... à compléter

Le paragraphe qui suit vise à présenter un certain nombre de Jeux Vocaux. Certains jeux ont été créés de toute pièce, d'autres représentent des formes des formes aménagées de structures de jeux existants, dont la plupart sont répertoriés dans le volume 1 de la série d'ouvrages sur les **Jeux Musicaux de Guy Reibel** (éditions Salabert). Ce « catalogue » ne se veut pas exhaustif, mais bien au contraire un point de départ, sorte de banque de ressources, à l'intérieur de laquelle l'enseignant viendra choisir une base de jeu qu'il pourra, dans un premier temps, essayer telle quelle, mais qu'il aura très vite envie de compléter par ses propres variantes ou créations, en fonction des objectifs de son action et des réactions du groupe d'enfants dont il a la charge.

Les jeux présentés sont classés en 3 catégories de dominantes, correspondant à l'axe de travail principal du jeu (rappelé en caractère gras) : **Respiration, Espace, Paramètres du son.**

Naturellement, chaque jeu met en évidence d'autres objectifs secondaires (rappelés en italique).

Chaque intitulé est suivi du texte de la consigne transmise aux enfants.

Respiration

« L'Oeuf »

Respiration

Contrôle corporel

Appartenance au groupe

Consigne : Les enfants forment de petits cercles de 5 à 6 personnes. Chacun tient ses voisins par la taille, bras derrière le dos, mains posées sur les côtes pour bien sentir la respiration. Chacun va respirer **silencieusement** à son rythme, en essayant de bien percevoir le rythme de ses voisins. Petit à petit, le groupe devra trouver un pulsation respiratoire commune.

« La Ballon »

Respiration

Contrôle corporel

Appartenance au groupe

Consigne : Variante du Jeu précédent, mais les enfants ne se touchent plus. Ils sont à 1 m les uns des autres. Chacun va accompagner gestuellement sa respiration en faisant comme si il tenait entre deux mains un ballon de baudruche qui se gonfle et se dégonfle. Attention, la respiration reste **silencieuse**. Petit à petit, le groupe recherche une pulsation respiratoire commune. (Veiller à ce que les enfants ne changent pas brutalement leur respiration pour imiter celle d'un autre).

« Le Soufflet »

Respiration

Contrôle corporel

Appartenance au groupe

Place au silence

Consigne : Les enfants sont répartis dans la salle, allongés sur le dos, sans se toucher, les yeux fermés. Chaque enfants respire à son rythme, en faisant entendre sa respiration (mais sans l'exagérer) sur un souffle. Petit à petit, le groupe recherche une pulsation respiratoire commune. Attention, demander aux enfants de respirer de la manière suivante : Inspiration, blocage 2 à 3 secondes, Expiration, blocage 2 à 3 secondes, Inspiration...etc. Lorsque la pulsation commune est retrouvée, faire prendre conscience des temps de silence représentés par les blocages de respiration.

« **L'Accordéon** »

Respiration

Lecture du geste

Contrôle corporel

Consigne : Variante du jeu du Ballon et du Soufflet. Les enfants sont en cercle et un meneur dirige la respiration du groupe qui doit suivre ses gestes. Le meneur fait semblant de tenir entre ses mains un accordéon dont il vide ou remplit le soufflet. Ses gestes sont entièrement à sa guise. Le vidage ou le remplissage peuvent être total ou partiel (rythme irrégulier). Le geste peut s'immobiliser (silence).

« **L'Avion** »

Respiration

Paramètre hauteur

Appartenance au groupe

Place au silence

Consigne : Variante du Jeux précédent. Les enfants sont dans la même disposition. Chacun respirera à son rythme selon les mêmes directives que « le soufflet ». Cependant, l'inspiration sera silencieuse et l'expiration se fera sur une sirène descendante. Le groupe recherche une pulsation respiratoire commune. Lorsqu'elle aura trouvée, le moment d'inspiration constituera un moment de silence musical.

Espace

« **Le Facteur** »

Espace

Contrôle du débit d'air

Paramètre hauteur

Consigne : Les enfants sont debouts en cercle. L'un d'entre eux porte un son à un camarade sur le cercle. Le son est tenu en hauteur. Il n'a droit qu'à une expiration. Dès qu'il est arrivé derrière un camarade, ce dernier part avec le **même son** (hauteur) vers un autre, tandis que le porteur s'immobilise à sa place. Attention, le porteur ne doit pas arrêter le son tant que le suivant n'a pas commencé le sien.

Variante possible : L'enfant qui repart ne prend pas le son qui lui a été apporté, mais doit en changer (hauteur).

Variante possible : Les enfants ne sont pas en cercle, mais répartis dans toute la pièce. Difficulté supplémentaire dans le contrôle de son expiration en fonction du choix de la destination.

« **Le Convoi** »

Espace

Contrôle débit d'air

Paramètre hauteur

Paramètre intensité

Consigne : Les enfants sont répartis dans toute la pièce. Le Jeu se déroule comme la variante du précédent, mais, lorsque le porteur arrive derrière un camarade, celui-ci repart avec le son, **suivi** du premier porteur, et ainsi de suite. Le son est ainsi porté par 1, 2, 3, 4...enfants qui essaient de rester le plus serrés possible. Attention, le porteur de tête doit reproduire un son fort, alors que le reste du convoi doit produire un son doux (le son du porteur doit toujours dominer).

Variante possible : L'enfant qui repart a pour consigne de **changer le son** qui lui a été apporté (hauteur).

Variante possible : L'enfant qui mène associe un geste corporel à son émission sonore pendant son déplacement. Le reste du convoi imite également le geste du premier. L'enfant peut abandonner le son tenu pour une phrase sonore de son choix.

« **Les Cruches Sonores** » **Espace**

Contrôle du débit d'air

Paramètre hauteur

Paramètre intensité

Consigne : Les enfants sont par deux et se tiennent par le bras. Un enfant est seul. Il part en faisant un son et doit s'accrocher au bras d'un couple. Celui qui est dans le couple à l'opposé de lui part à son tour en produisant un son différent de celui qui vient d'être proposé. Attention, le son doit être ininterrompu : celui qui arrive diminue l'intensité mais garde son son jusqu'à ce que l'autre soit parti.

« **Les Appels** »

Espace

Paramètre hauteur

Consigne : Les enfants sont répartis dans toute la pièce. Un enfant vise un camarade, puis, les mains en porte-voix lance son appel dans sa direction. L'appel peut se faire sur une ou deux voyelles, mais obligatoirement sur deux sons de hauteurs différentes. Celui qui a été appelé procède de la même manière avec un autre camarade.

Variante possible : Lorsque le jeu est compris, on peut faire deux appels simultanément. Attention qu'un joueur ne soit pas sollicité par les deux circuits à la fois.

Variante possible : Le grand groupe peut être divisé en petits groupes de 5 ou 6 enfants. Chaque groupe fonctionne en circuit séparé avec un seul départ d'appel. Les groupes peuvent être géographiquement distincts ou imbriqués les uns dans les autres. Prévoir alors un signe distinctif par groupe.

« **L'Echo** »

Espace

Paramètre hauteur

Paramètre intensité

Consigne : Même disposition que dans le jeu des Appels. Chaque enfant, après avoir été appelé, doit répéter en écho (intensité faible), l'appel de son camarade avant d'émettre le sien.

Variante possible : Le son écho est produit à chaque fois par tous les membres du groupe (très doux).

Paramètres du son

Les 2 jeux qui suivent ne sont pas des jeux d'**invention musicale** au sens défini plus haut, mais bien des jeux d'**écoute musicale**. Il m'a paru toutefois intéressant de les faire figurer dans ce « catalogue », tout autant pour les qualités d'écoute analytique qu'ils mettent en œuvre chez les

enfants, que comme indicateurs, pour l'enseignant, du niveau d'appropriation des notions nouvelles par chaque membre du groupe.

« **Kim'son** »

Paramètres du son

Ecoute

Discrimination des paramètres

Nuances à l'intérieur des paramètres

Consigne : Les enfants sont répartis en 3 groupes qui possèdent chacun une série d'étiquettes correspondant aux nuances d'un paramètre (hauteur, intensité, durée). Pour chaque son émis par le meneur, chaque groupe doit lever la pancarte correspondant à la nuance utilisée dans son paramètre.

Les groupes permutent régulièrement pour que chaque enfant s'attache successivement à chacun des paramètres.

Attention : Il est nécessaire de ménager une temporisation avant le moment de la réponse afin d'obliger à un échange entre les membres du groupe.

Variante possible : Même principe de Jeu, mais chaque groupe travaille sur les 3 paramètres simultanément. Les enfants doivent donc lever 3 pancartes présentant la hauteur, l'intensité et la durée du son entendu.

Variante possible : Le principe du Jeu est renversé. Chaque groupe joue tour à tour. Il va tirer trois étiquettes au hasard dans 3 tas correspondant aux nuances du paramètre. Les membres du groupe devront se mettre d'accord puis exécuter le son prévu. Les 2 autres groupes évaluent la proposition.

« **Domino des sons** »

Paramètres du son

Consigne : Le jeu se déroule suivant le principe des jeux de Dominos. Chaque enfant est en possession d'un Domino partagé en 2 parties : la partie gauche donne des indications sur les paramètres du son qu'il devra reconnaître, la partie droite, sur les paramètres du son qu'il devra chanter. Le premier enfant (son Domino ne contient que la partie droite) chante un son selon les indications données sur son domino. Le membre du groupe qui reconnaît les caractéristiques portées sur la partie gauche de son domino chante le son à son tour. Le domino du joueur n°1 est déposé au centre du cercle. Puis le joueur 2 chante le son dont les indications se trouvent sur la partie droite de son domino etc...

« **Convergence** »

Paramètres du son

Paramètre hauteur

Consigne : Les enfants sont en cercle. Chaque enfant, au signal du meneur, va produire le son qu'il veut (accord libre). Puis, chacun cherche, en changeant la hauteur de sa note **par petits intervalles**, à se rapprocher de la note des voisins, pour parvenir finalement à l'**unisson**. Chaque enfant respire quand il en ressent le besoin. L'arrivée à l'unisson se fait lentement et successivement. Ceux qui arrivent en premier tiennent l'unisson.

J'entends	Je chante
<u>Intensité</u> : Doux <u>Durée</u> : Long <u>Hauteur</u> : Grave	<u>Intensité</u> : Fort <u>Hauteur</u> : Aigü <u>Durée</u> : Court

« **Rencontres** »

Paramètres du son

Espace

Paramètre hauteur

Consigne : Même principe sonore que le jeu précédent, mais les enfants sont répartis dans toute la pièce. Au signal du meneur, en même temps que l'attaque du son, chacun amorce un lent déplacement vers le centre de la pièce en faisant comme s'il portait le son au creux de sa main. A l'approche du cercle, le processus de recherche de l'unisson se met en place. Les enfants qui sont (ou pensent être) à l'unisson « déposent » leur main, les unes dans les autres au centre du cercle, et tiennent l'unisson jusqu'à ce que tous les enfants les aient rejoints.

Variante possible : Les rencontres se font au gré des déplacements de chacun qui aboutissent à des unissons partiels, puis se retrouvent dans l'unisson général.

« **Le fil d'Ariane** »

Paramètre du son

Paramètre hauteur

Paramètre intensité

Paramètre durée

Respiration

Consigne : Les enfants sont en cercle et se font passer le son. Le premier chante une phrase mélodique continue composée de sons tenus ou de sirènes. L'intensité peut-être modulée à volonté. Cette phrase tient en **une seule expiration**. Vers la fin de sa phrase, il stabilise sa note, se tourne vers son voisin qui doit reprendre la phrase au niveau de hauteur où son camarade l'a laissée, puis partir dans son improvisation etc... Le son doit être **ininterrompu**. L'accompagnement de la phrase sonore avec un geste aidera le suivant à se repérer dans la durée de l'improvisation en cours.

Ce jeu comporte un très grand nombre de variantes :

La consigne peut être inversé pour demander au « relayeur » de partir sur une hauteur différente de celle sur laquelle son camarade est arrivé.

L'installation de plusieurs cercles concentriques au lieu d'un seul donne une dimension sonore différente au jeu.

Les sens de rotation peuvent changer.

On peut modifier le paramètre de base avec lequel on joue : se faire passer des sons qui jouent sur le **crescendo-decrescendo** (intensité), la hauteur, elle, étant laissée totalement libre.

« **Jeu d'orgues** »

Paramètres du son

Paramètre intensité

Lecture du geste

Consigne : Les enfants sont en cercle et choisissent chacun un son à la hauteur qu'ils souhaitent. Au signal du meneur, chaque enfant chante sa note. Le groupe doit suivre les nuances d'intensité indiquées par le meneur, soit au groupe tout entier, soit à partie du groupe, soit à un individu. Respiration libre.

Variante possible : Les enfants choisissent non plus une note, mais une petite phrase sonore qu'ils conservent tout au long du jeu.

Variante possible : Les enfants choisissent non plus une note, mais une petite phrase sonore qu'ils conservent tout au long du jeu.

Variante possible : Suite à la variante précédente, le groupe est divisé en deux parties. Une partie choisit une phrase sonore (parmi celles proposées précédemment peut-être) qu'elle chantera et conservera comme ostinato. L'autre partie à la même consigne que précédemment.

On insistera tout particulièrement sur le rôle du meneur dans ce jeu. C'est lui qui « compose » le paysage sonore du groupe. Chaque enfant doit essayer à cette sensation de faire naître une production musicale selon une intention personnelle.

« **L'Escapade** »

Paramètres du son

Paramètre durée

Consigne : Un enfant choisit un son qu'il propose comme unisson à ses camarades. Le groupe chante cet unisson et l'enfant concerné fait un signe à un de ses camarades qui doit alors abandonner l'accord pour improviser, sur **la même note**, des sons de durées différentes. Dès qu'il a terminé, le groupe se remet à l'unisson, puis l'enfant qui vient d'improviser désigne un autre camarade qui procède de la même manière.

Variante possible : Les enfants sont divisés en deux groupes qui fonctionnent d'une manière autonome. Le chevauchement des différents sons et rythmes d'intervention va modifier l'ambiance sonore du jeu.

Variante possible : l'improvisation se fait sur une hauteur au choix et non sur la hauteur de l'unisson.

Le codage

Pour garder une trace, il faut écrire. Pour écrire, il faut un code. D'abord transmise oralement, la musique s'est écrite pendant longtemps selon un code conventionnel que l'apport de la musique contemporaine a grandement contribué à bousculer depuis le début du siècle. En quelques années, un nouvel « alphabet vocal » prend naissance. Le son, le bruit, le phonème, l'onomatopée font leur entrée dans l'expression musicale. L'arrivée de ces nouveaux matériaux sonores exige une nouvelle écriture propre à chaque compositeur. Ainsi il y a bien plusieurs écritures musicales. Pourquoi pas celle d'un groupe d'enfants ?

Il paraît fondamentale de faire comprendre aux enfants l'importance de l'écriture musicale, de leur montrer les fondements **utilitaires** d'un code, les fondements **sociaux** d'un code standardisé, les fondements **artistiques** d'un code personnalisé. L'entrée dans cette problématique par le codage d'activités ludiques reposant sur des concepts proches de la musique contemporaine semble être celle qui permet le plus aux enfants de s'essayer à l'écriture musicale. Elle semble être également un cheminement logique pour débiter une approche du codage conventionnel (solfège), en ce sens qu'elle **fait naître le besoin** chez l'enfant de réfléchir à un codage des paramètres rencontrés.

Quelques ouvrages...

Guy Reibel	Jeux Musicaux (vol.1) Editions Salebert
M.F. Castarède	La voix et ses sortilèges Editions Les Belles Lettre
M. Asselineau E. Berel	Ecoute et découverte de la voix Editions J.M. Fuzeau
F. Delalande	La musique est un jeu d'enfant Editions Buchet-Chastel
B. Celeste F. Delalande E. Dumaurier	L'enfant du sonore au musical Editions Buchet-Castel