

JEUX VOCAUX : ORGANISER LE DESORDRE.

Objectifs :

- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.
- Utiliser un dispositif pour réussir des interventions aléatoires.
- Ecouter une pièce vocale contemporaine qui repose sur ce principe de composition.

Organisation de la classe :

Travail en groupe classe ou 2 groupes : un groupe observateurs/ un groupe acteurs.

Matériel :

Des feuilles de couleur ou caissettes, Blue tack, caissettes, cerceaux, petites fiches pour onomatopées, cordes ou barres plastiques utilisées en EPS, enregistreur, enceinte.

Le nombre de caissettes ou feuilles doit être inférieur au nombre d'enfants.

Lieu :

Salle de jeux

Dispositif du jeu :

- Un premier contact avec le dispositif est nécessaire : Les élèves se promènent. Dès qu'ils rencontrent une feuille, ils grimpent dessus puis continuent leur chemin. Ils ne doivent jamais être à deux en même temps sur une feuille. Ils se déplacent silencieusement, sans courir.

Productions vocales :

Les élèves ont chacun une carte qui va produire une onomatopée.

Ils vont la « lancer » en passant sur la feuille de papier (son court).

Enregistrement du premier essai : entend-on les onomatopées, s'accumulent-elles, y-a-t-il du silence ?

Deuxième essai : nouvel enregistrement en changeant d'onomatopée.

Ecoute de Stimmung de Stockausen (fiche des œuvres aux maîtres 45)

Modification du dispositif : Il n'y avait que des sons courts. On va ajouter des cerceaux. Quand on passe dans un cerceau on y reste pour chanter un son long (une voyelle de son prénom par exemple).

Enregistrement et écoute.

Changement de groupe après avoir échangé suite à l'écoute de l'enregistrement et aux commentaires des élèves spectateurs.

Pour jouer avec les paramètres du son, on peut aussi prendre une corde que l'on va suivre. Si elle est en zigzag, la voix va se déplacer dans les aigus et les graves comme une vague.

On enjambe on fait un son court, on longe on fait un son long.

Ou on enjambe on lance un son aigu et si on pose le pied sur l'obstacle (feuille de papier, caissette) on lance un son grave.

Travail avec les couleurs : une caissette/ feuille rouge : son grave ; une caissette/feuille bleue : son aigu....

On ajuste les variables, on complexifie petit à petit pour une création de plus en plus élaborée

L'enregistrement est essentiel dans un travail de création. Les élèves s'écoutent et peuvent améliorer. Constante interaction entre production et écoute.

Travail des paramètres du son :

La hauteur : aigu/grave. (ex avec Personnages aux longues oreilles de Saint Saëns)

L'intensité : fort/faible/ crescendo/decrescendo...(ex Nabucco le chœur des esclaves de Verdi, fiche des Œuvres aux maîtres n°6)

La durée : sons longs/ sons courts/ accélération/ ralentissement (Coucou au fond des bois de Saint Saëns, Tambours du bronx pour l'accélération....)

Le timbre : voix/ instrument. (ex Le jeu de Robin et Marion d'Adam de la Halle, fiche des œuvres aux maîtres n°1)

Plus les paramètres vont être travaillés en classe en amont, plus la création sera riche et va s'affiner.