

Atelier Jeux vocaux

Bonjour lancé en utilisant différents paramètres. En ronde.

Temps (Durée)

- lentement/vite
- en accélérant/en ralentissant
- en allongeant la 1ère syllabe
- en allongeant la dernière syllabe
- en liant les sons/ en les détachant
- en récitant syllabe par syllabe

Hauteur

- grave/aiguë
- hauteur imprévisibles (fixe ou mobile ou chanté sur certaines voyelles

allongées)

- contrôle de l'intonation (ton)

Intensité

- voix haute/voix basse
- fort/doucement
- crescendo/decrescendo

Couleur (Timbre)

- en imitant des bruits (onomatopées)

Rythme

- en rythmant la récitation

Interprétation

- en articulant peu/beaucoup
- en exprimant des émotions

CREATIVITE VOCALE

Le jeu du furet :

Les participants sont en cercle. Le meneur passe des rires, des pleurs, un poids énorme, un ballon de baudruche, un objet brûlant, collant.... On passe avec tout le corps. La voix accompagne toujours le mime.

Humeur :

Dire la phrase: « Belle après- midi aujourd'hui »

Triste, gai, en colère apuré, fou de joie, affectueux, murmuré, crié, hautain, coquin, gourmand, endormi, haché, lent rapide, en sirène, aigu, grave, chanteur d'opéra, essoufflé, frileux.

Mise en son d'une histoire de petites voix (CD SCREREN):

Pourquoi des histoires ?

Elles retiennent l'attention des enfants tout en les rendant vocalement et physiquement actifs.

Insérer l'exploration vocale dans une histoire donne sens au geste vocal de l'enfant et par le biais de l'imagination, lui permet une émission plus juste et plus énergique.

Les histoires sont faciles à mémoriser et on peut insister sur tel ou tel aspect. On peut les rejouer sans toutefois lasser les élèves et rester trop longtemps sur la même histoire.

Histoire : expérimentation et approfondissement du travail de la voix. Mais on peut les considérer comme des moments de recherche de créativité sonore. Les élèves s'habituent rapidement à cette démarche et ils proposent souvent aux élèves des exemples auxquels l'adulte n'aurait pas pensé.

En chorale il peut être judicieux de placer ces jeux vocaux entre les chants pour stimuler l'expression, rectifier la position, dynamiser le souffle ou préparer les oreilles et les voix.

Jeu d'écoute :

- Chaque élève a une image représentant par exemple un animal de la ferme. Il y a plusieurs animaux différents répartis dans toutes la classe. Au signal, les élèves se promènent dans la salle de jeu en faisant le cri de leur animal. Ils doivent retrouver les enfants qui ont le même cri. Tous les élèves ayant le même animal doivent se regrouper ensemble.
- Même principe de jeu. L'enseignant attribue une comptine à chaque élève. Les élèves chantent leur comptine en se déplaçant et ont pour objectif de retrouver qui chante la même comptine et de former un groupe par comptine.
- Les élèves sont en ronde. Un enfant vient au milieu, l'enseignant lui cache les yeux. Un de ses camarades l'appelle. L'enfant aux yeux cachés doit retrouver qui l'appelle en écoutant le son de sa voix.

