

CULTURE VOCALE ET JEUX VOCAUX

MISE EN CONDITION

- ▷ Jeu du doudou
- ▷ Suivre une mouche des yeux
- ▷ Jouer avec ses yeux (écarquiller, plisser, fermer, clin d'œil, hausser/froncer les sourcils)
- ▷ Ecouter du + loin au + près
- ▷ Prendre conscience en les bougeant à peine de sa langue, de ses sourcils, de son nez, des lèvres
- ▷ Serrer puis relâcher ses poings, ses paupières, sa mâchoire
- ▷ Claquements de langue [de haut en bas, coller au palais]
- ▷ Claquement de lèvres [en partant bouche fermée, en partant bouche ouverte]
- ▷ Etirements
- ▷ Bâillements bouche ouverte, fermer, en vocalisant, en parlant
- ▷ Auto-massages : front, tempes, sourcils, paupières, pommettes, maxillaires, commissures, gorge, nuque.
- ▷ Dessiner des ronds ou spirales au plafond avec un crayon fixé sur sa tête, pointe en l'air, puis changer de sens.
- ▷ Dessiner des ronds ou spirales sur le mur avec son nez, puis changer de sens.
- ▷ Ecrire son prénom dans l'espace avec le bout de son nez.
- ▷ Faire l'essuie-glace avec la tête, le nez étant le pivot central
- ▷ Faire la pendule [passer le poids du corps alternativement d'une jambe à l'autre]
- ▷ Marcher sur : du goudron, du sable, de la neige, de la boue, des ronces.
- ▷ Pousser le plafond, le plancher
- ▷ Monter les épaules et les descendre
- ▷ Mimer et marquer une expression de : colère, agressivité, crainte, méfiance, ironie, curiosité, rêve, surprise.

Jeux de postures

- ▷ Jeu du "pantin" [les chanteurs ont une ficelle au bout des mains et sur le coude]
- ▷ Jeu du "pendule" [le meneur pose des questions, "non" = basculer d'avant en arrière, "oui" = faire un cercle avec tout le corps]
- ▷ Jeu de "la photo" [marcher sur 8 temps. Au signal du meneur, se figer le regarder et sourire...sur 4 temps.]

- ▷ Jeu des “arbres et du vent” [en deux groupes : inspiration profonde puis tempête sur les arbres qui plient mais ne se dérachent pas]

Histoire à mimer et à chanter

- ▷ Hier je suis allé au zoo, j’y ai vu : Les singes qui tirent la langue [tirer la langue] Le lion qui boit de l’eau [faire comme le chat qui lape] L’ours qui se lèche les babines [langue de droite à gauche] Le zèbre qui se promène [claquer la langue pour imiter le bruit des sabots] Le crocodile qui se repose [ouvrir la bouche lentement et la refermer rapidement] Le chameau avec ses deux bosses [brrrrr, les lèvres qui vibrent] Les poissons dans l’eau [faire la carpe] Les hamsters et les souris [gonfler les deux joues, puis l’une après l’autre] Puis je me suis acheté une glace [sirène hum]
- ▷ Je me réveille [jeu du doudou], j’ai bien dormi [étirement] mais j’ai encore un peu sommeil [baillement]. Je fais ma toilette [auto-massages]. Mon chocolat est trop chaud [souffle] mais il est bon [sirène sur hum]. Je vais à l’école et je retrouve mes maîtres et mes maîtresses [duo forces du mal et sorcières]
- ▷ Je pars voir ma cousine qui habite en Chine. Je commence mon voyage en vélo [la sonnette qui fait dring, dring, dring] Puis je prends la voiture [vroum, vroum, vroum] La planche à voile [le vent fffffff] Le cheval [claquer la langue pour imiter le bruit des sabots] La fusée [en faisant une sirène montante et descendante] Le dos d’une abeille [zzzzzzz] Me voilà en chine Es-tu là ? [toc, toc, toc] Elle ne répond pas. [écouter derrière la porte]
- ▷ Entrons dans le magasin de monsieur Hector [ding, dong, ding, dong] Il est rempli de trésors ! [ooooooooo (avec une sirène)] On y trouve de jolies poupées de chiffons [détente : on lève un

bras, on le relâche, puis l’autre, on devient tout mou] des petites voitures [vibration des cordes lèvres]. Sur les étagères du haut des animaux : La vache [sirène ascendante/descendante] Le canard [placement nasal] une cigale [au signal du meneur] et un serpent. Et tout au fond de la boutique : De jolies boîtes à musique [sur l’air d’une petite chanson connue, varier le débit en faisant mine de tourner la manivelle de la boîte, suivre le rythme de la main.]

Respiration abdominale

- ▷ Hummer un chocolat chaud
- ▷ Souffler sur le chocolat pour le refroidir
- ▷ Renifler une odeur suspecte...puis finalement appréciée
- ▷ Sentir une fleur (qui sent bon)
- ▷ Eteindre une bougie éloignée puis proche
- ▷ Faire vaciller une flamme
- ▷ Eteindre les bougies d’un gâteau d’anniversaire
- ▷ Souffler sur des confettis
- ▷ Faire de la buée sur une vitre
- ▷ Ecrire son prénom en soufflant dans une paille remplie de paillettes. Ne pas reprendre d’air entre chaque lettre mais marquer une pause.
- ▷ Respiration mimée par les mains jusqu’à trouver une respiration commune au chœur
- ▷ Suivre une bulle d’air du regard...puis finalement la gober
- ▷ Assis sur une chaise, bras croisés, mains sur les côtes et tête entre les genoux, sentir la respiration abdominale

- ▷ Contrôle de l'énergie par le cri. . . " en voulant te faire peur "
- ▷ Cri-silence alternance de cri puis position figée liée au cri en conservant la pression
- ▷ Idem sans passer par la phase de vocalisation
- ▷ Mettre une orange entière dans sa bouche...puis dire à son voisin que ce n'est pas raisonnable
- ▷ Mâcher 8 Malabars bouche ouverte puis bouche fermée
- ▷ Marquer de manière visuelle et sonore : l'étonnement, la déception, la beauté, . . .
- ▷ Sur un son tenu : se frapper la poitrine, se pincer le nez, chercher les zones de vibration

Jeux autour de la prise d'air et du placement de la voix

- ▷ Jeu "Machines rythmiques" Associer un geste à un son.
 - Faire alterner 3 ou 4 éléments de la machine
 - Remplacer un élément d'une machine par un autre
 - Monter des machines en séries
- ▷ Jeu du "Malabar" :
 - Mâcher un énorme Malabar
 - Au signal du meneur faire d'énormes bulles « *Mououâââ* » en marquant l'étonnement
 - Au signal du meneur, faire éclater les bulles « *chclak* ».
 - Jouer sur l'alternance des déclenchements des bulles et de leur explosion

- ▷ Jeu " les sorcières Vs les forces du mal . Alternance de rires placés soit dans le nez, soit dans la poitrine.[*ah- ah - ah - ah* ligne mélodique descendante]

Sirènes

- ▷ Le meneur indique un mouvement sonore et déclenche le chœur
- ▷ Pluie de lignes parallèles. le meneur déclenche individuellement ou par groupe une ligne descendante ou ascendante
- ▷ Pluie de lignes contraires. Le meneur déclenche individuellement ou par groupe une ligne alternativement descendante puis ascendante
- ▷ A partir d'un son tenu, une partie du chœur effectue au signal du meneur une sirène ascendante puis descendante afin de revenir au point de départ (et inversement)
- ▷ A partir d'un son tenu, une partie du chœur effectue de sa propre initiative une sirène ascendante puis descendante afin de revenir au point de départ (et inversement)
- ▷ A partir d'un son tenu, une partie du chœur effectue une sirène de son choix et revient au point de départ (dirigée par un meneur ou non)

Jeux avec des sirènes

- ▷ Jeu de "l'abeille"
 - Vole [*bzzz* en la suivant du regard]...attrape [point fermé, maintenir la pression sous glotique]...relâche [*bzzzz* diminuendo tant qu'il reste de l'air]
 - Vole...attrape...tombe [*bzzzzz* sirène descendante tant qu'il reste de l'air]

-
- Vole... attrape... tombe... s'évapore [bzzzz sirène descendante, puis ascendante]
 - Jeu des “petites voitures”. [en laissant les lèvres vibrer. Le meneur indique les changements de vitesses]
- ▷ Jeu du “laveur de carreaux”
- Délimiter les contours du carreau [monte, reste en haut, descend, reste en bas]
 - Nettoyer l'intérieur du carreau [alternance ligne mélodique ascendante et descendante]
 - Nettoyer une zone du carreau [sur un registre donné, léger vibrato]
 - Eliminer une tâche persistante [sur une note donnée, s'éloigner légèrement par le haut, par le bas, puis revenir]
- ▷ Jeu du “yo-yo”
- De haut en bas [ligne mélodique descendante puis ascendante]
 - De bas en haut [ligne mélodique ascendante puis descendante]
 - Figure en bas [note tenue dans le grave puis ligne ascendante rapide]
 - Figure en haut [note tenue dans l'aigu puis ligne descendante rapide]
- ▷ Jeu de “la balle”
- Lancer la balle à un partenaire par en haut [ligne mélodique ascendante puis descendante jusqu'à réception de la balle]
 - Lancer la balle à un partenaire par en bas [ligne mélodique descendante puis ascendante jusqu'à réception de la balle]
- Lancer la balle en la faisant rouler [note tenue dans le registre grave]
 - Lancer la balle en face [note tenue dans un registre medium]
- ▷ Jeu du “ Pauvre petit chat malade ”
- Sur le modèle du jeu du furet : “ mon pauvre petit chat malade ” “ miaou ”
- ▷ Jeu du “ Pauvre petit animal malade “
- serpent
 - cigale
 - vache
 - tigre
 - tourterelle

Clusters

- ▷ Passer un son à son voisin
- ▷ Prendre le temps de recevoir le son, de le mettre dans sa bouche et de le laisser sonner
- ▷ Déclencher plusieurs départs différents sans se soucier des hauteurs de sons
- ▷ Amener un son à quelqu'un
- ▷ Déclencher le relais par un contact physique
- ▷ Respecter la hauteur “reçue”
- ▷ Masses d'accords libres : Le meneur indique un registre puis déclenche le cluster
- ▷ Idem avec fluctuation de nuances
- ▷ Cluster en tuilage : le meneur bras écartés pivote sur les talons. Les chanteurs dans son axe chantent un son dans un registre décidé

- ▷ Du cluster vers une note donnée : A partir d'un cluster, le meneur désigne un chanteur. Le choeur doit rejoindre le modèle
- ▷ Du cluster vers un soliste en "éteignant" les voix
- ▷ Du soliste vers le cluster en "allumant" les voix
- ▷ Repérer et reproduire une hauteur dans un cluster. A partir d'une note donnée, au signal du meneur, s'en écarter....puis y revenir

Jeux avec des clusters

- ▷ L'appel des animaux : Le meneur appelle un groupe préalablement défini "petit + première ou 2 premières syllabes". le groupe tient la voyelle terminale en cluster
 - "petits chatons"
 - "petits lapins"
 - "petits hiboux"
 - "petits éléphants"
 - "petits escargots"
- ▷ L'appel au loin. Jeu de tuilage sur les prénoms. En s'appelant comme dans une forêt
- ▷ Jeu du "paysage sonore". Déclencher un paysage dans le quel on entend :
 - des cigales
 - des vaches
 - des crapauds
 - du vent
 - un clocher
 - de voitures

Jeux sur des chansons traditionnelles

- ▷ Jeux de canons « étroits » sur une chanson
- ▷ Superpositions de chansons différentes mais avec un tempo commun et une note de départ commune
- ▷ Superposition de deux chansons différentes en canon
- ▷ Inclure une mesure impaire dans une chanson
- ▷ Chanson en majeur/mineur
- ▷ A partir d'une chanson, diviser le choeur en groupes, chaque groupe devant tenir un tempo différent
- ▷ A partir d'une chanson, diviser le choeur en groupes, chaque groupe part sur une hauteur différente
- ▷ Chanson sur une note bourdon [dans la tonalité, hors de la tonalité]
- ▷ Chanson sur clusters
- ▷ Sur une chanson donnée, chacun choisit sa note de départ et son tempo...et le conserve
- ▷ Chanter une chanson sans les voyelles
- ▷ Départ commun sur une chanson, passer en tunnel auditif et faire sonner quelques mots au signal du meneur
- ▷ En dehors de toute pulsation, chanter chaque syllabe de la chanson au signal du meneur ou des meneurs
- ▷ Sur une pulsation donnée chanter en recto-tono [à l'unisson ou en cluster]

Les modèles proposés sont superposables

Virelangues

1. A faire prononcer en reproduisant un modèle mélodique et rythmique
2. A faire tourner sur le modèle du furêt syllabe par syllabe sur un cercle
3. Déclencher sur le cercle plusieurs virelangues
 - ▷ Il fait chaud chez ce cher Serge
 - ▷ Mon thé t'a-t-il ôté ta toux
 - ▷ Petite truite cuite, petite truite crue
 - ▷ Panier, piano Crue, cuite
 - ▷ La grosse cloche sonne
 - ▷ Roule et bouge la boule rouge
 - ▷ Le paon pompeux papote
 - ▷ 4 très gros crapauds criaient dans 4 très gros trous creux
 - ▷ 6 saucissons secs
 - ▷ 6 chats chauves assis sous 6 souches de sauge sèches
 - ▷ Combien font ces 6 saucisses-ci sans ces 7 saucissons là
 - ▷ Si 6 scies scient 6 cyprès, 600 scies scient 600 cyprès
 - ▷ 6 souris sous le lit sourient sans souci de 6 chats
 - ▷ Natacha n'attacha pas son chat Pacha. le chat Pacha s'échappa ce qui facha Natacha
 - ▷ Chez Sacha Angèle et Gilles en gilet gèlent

Jeux sur un mode

- ▷ Associer un geste à chaque note du mode [bras le long du corps, main au niveau du nombril, main au niveau des yeux, bras le long de la tête, bras au dessus de la tête pour un mode pentatonique par exemple]
- ▷ Diriger les hauteurs par les gestes
- ▷ Déclencher les voyelles par les gestes [A - I - O - E] puis les hauteurs
- ▷ Déclencher : une note au dessus, ou dessous.
- ▷ Déclencher un vibrato
- ▷ Associer différents groupes à différents meneurs

Bibliographie

- D.Grojsman, M.Edelin Vocalises avant de bien chanter (livret et CD) Editions Van de Velde
- Les Jeux vocaux : Guy Reibel. ed. Salabert 1984
- Le jeu vocal – Chant spontané – Guy Reibel ed. MK2 2006
- M. ASSELINEAU, E. BEREL, Écoute et découverte de la voix , J.M. Fuzeau, 1990
- D. KREUSCH-JACOB, La musique et les petits ; jeux, activités, chansons, coll. Idées Jeux, Fleurus idées, 1995.
- J.-C. MARION, Apprendre à chanter, technique de la voix chantée , Hatier, 1997,
- B. PARMENTIER-BERNAGE, A pleine voix, Magnard, 1997,
- J. PERRIER, D. CHAUVEL, La voix, 50 jeux pour l'expression vocale et corporelle, 4-10 ans , Retz, 1992, 125p.
- M.F Bourdot - Jeux vocaux et chant choral, Nathan
- G. STORMS, 100 jeux musicaux, Hachette/Van de velde, 1984,