

# De la pulsation à l'ostinato mélodico-rythmique

## Acquisition de la sensation par le geste

1. Plouf Syllabique : Un geste → une syllabe  
« Une allumette qui craque. ...Ce sera toi  
qui. . .mais comme la reine et le roi. . . »
2. Plouf non syllabique : Un geste → une  
ou plusieurs syllabes A partir du plouf :  
TROIS PETITS COCHONS
3. « Entendre à l'intérieur » Idem avec  
« pendus au plafond. . . » en tunnel auditi-  
f puis « combien en voulez-vous » chanté

## Jeux d'alternances

1. Jeu du furet sur « Toc- toc » (sur deux  
pulsations). . . « entrez donc ! »
2. Jeu du voisin invisible « Toc-toc » (si-  
lence sur « entrez donc »)

## Jeux d'appel

1. Jeu du « Moi – Moi » « Moi, moi. . .moi  
X. . .X, X. . .j'appelle Y. . . » En faisant al-  
terner 2 pulsations battues sur les cuisses  
et 2 pulsations battues dans les mains
2. Sur un cycle de 5 temps marqués : pied,  
pied – cuisse, cuisse – mains. Dire son  
prénom lorsque l'on tapee sur les cuisses,  
puis appeler quelqu'un sur le cycle sui-  
vant

## Passage du geste au mouvement

### Imitation de tempi sur la marche

Le groupe est réparti dans la salle, chacun  
marche à son rythme. Il s'agit de calquer son  
pas sur celui d'un élève désigné.

1. Au signal du meneur tout le monde s'ar-  
rête sauf l'élève désigné.
2. au nouveau signal tout le monde reprend  
la marche de l'élève désigné
3. Au nouveau signal, chacun reprend une  
marche à son rythme

### Marche et voix

Quand le rythme de marche collective est  
bien installé, sur un cercle, on associe une ono-  
matopée brève à chaque pas “pa - pi”

1. On fait varier la hauteur des onomatopées
2. On passe sur le cercle vers une position  
statique
3. Le meneur déclenche les onomatopées à  
la main (main ouverte)

### Avec contretemps

Quand le rythme de marche collective est  
bien installé, sur un cercle, on associe une ono-  
matopée brève à chaque pas “Ta - Toum”

1. On ajoute un claquement de main en  
contretemps
2. On vocalise le claquement de main sur  
une onomatopée “ki”

3. On fait alterner deux groupes...l'un sur les temps, l'autre sur le contretemps

### La file indienne

Les jeux de files indiennes permettent de développer une écoute spatiale du son. L'écoute est déconnectée du visuel puisque les sons arrivent par l'arrière. Ils facilitent aussi une première prise de conscience de la polyphonie, grâce à la superposition de cellules courtes et répétitives.

1. Demie-classe en file indienne.
2. L'élève qui est à l'avant de la file indienne indique une pulsation par appuis successifs et balancement du pied gauche au pied droit.
3. La personne qui ferme la file (ou le professeur) propose une courte cellule musicale qu'il reproduit en ostinato en tapant sur l'épaule de l'élève qui le précède
4. Dès que l'élève qui est devant lui a mémorisé l'ostinato il s'en empare, et le reproduit vers l'avant de la file.
5. Une fois que la cellule musicale s'est propagée, le joueur qui ferme la file indienne propose un nouvel ostinato qui circulera à son tour vers l'avant de la file

### Intériorisation de la pulsation

#### Jeu de la photo

1. Tout le groupe se déplace sur une pulsation donnée sur 8 temps.
2. Au signal du meneur, tous s'arrêtent pour la photo qui dure 4 temps.
3. Sur les quatre temps, vocaliser une émotion : Peur – Colère – Surprise – Joie

### La princesse et la souillon

1. Sur une pulsation donnée, marcher un pas par pulsation pour la souillon, 1 sur 2 pour la princesse.
2. Mimer avec le haut du corps la souillon ou la princesse.
3. Au signal du meneur alterner les rôles.

#### Variante

- Déterminer des zones au sol souillon/princesse.
- En fonction de ses déplacements le joueur devient souillon ou princesse

### Pulsations Vs Rythmes

Apprentissage de la chanson CAMILLE LA CHENILLE

Camille, la chenille Se plie, se dépie Camille, la chenille Se plie, c'est la vie!
---

1. En pulsations
2. En rythmes
3. En mélangeant les deux!

### Machines rythmiques

1. Chaque joueur associe un geste physique à un geste vocal
2. Les différents joueurs doivent organiser la succession pour qu'elle fasse sens soit dans la complémentarité, soit dans l'opposition
  - Faire fonctionner plusieurs machines rythmiques simultanément
  - Faire fonctionner des machines rythmiques en séries
  - Remplacer une « pièce » d'une machine, par une « pièce » d'une autre machine

## Passage du mouvement au codage

Apprentissage de la chanson NICOLAS LAOULA

Une et une et deux,
Une et une et deux,
La houpette avec sa femme
Comptez toujours deux
Comptez toujours deux
Nicolas, là ou là
les vingt-quatre sont toujours là !

Une fois la chanson apprise, les élèves doivent marquer chaque pulsation en tracant un trait ...puis compter combien la chanson comprends de pulsations.

## Automatisation de la pulsation

### Jeux de claque mains

- CARAMELLA,
- TIBOULIBOULOU etc.

### Comptines en parler-rythmer

- LE RAP DE MA GRAND-MÈRE
- LE CHAT DU PÈRE NOËL
- DANS LE POULAILLER etc.

## Jeux de Boomwhackers

Après une première séance de découverte de l'instrument ou seront testés les différentes tailles de Boomwhackers, les différentes formes de frappes, les différentes résonnances du corps, les différentes combinaisons de couleurs etc

## Tapatapé

Sur quatre groupe d'élèves on fait tourner 6 pulsations

- TA - 2 - 3 - 4 - 5 - 6
- TA - PA - 3 - 4 - 5 - 6
- TA - PA - TA - PE - 5 - 6
- TA - PA - TA - PE - DU - TOU
- En vocalisant

- En faisant des groupes homogènes (mêmes couleurs de Boomwackers)
- En faisant des groupes hétérogènes
- En variant le tempo

## Jeu de pattern

### Pattern à une couleur

rouge	rouge	rouge	rouge
x	x		x

### Pattern à plusieurs couleurs

rouge	vert	rouge	jaune
x	x	x	x

## Jeux de succession

On associe deux patterns pour en fabriquer un nouveau de 8 pulsations

## Jeux de superpositions

- On superpose deux patterns pour en fabriquer un nouveau de 4 pulsations
- On superpose en les décalant deux patterns pour en fabriquer un nouveau de 5, 6 ou 7 pulsation
- Succession de solistes - Soliste Vs tutti

## Les compositeurs

A partir d'une gamme pentatonique (5 Boomwhackers) et de 3 musiciens

1. Composer une petite phrases musicale
2. Etre capable, de la reproduire à l'envie
3. Etre capable de d'écrire
4. Etre capable d'en proposer une critique ou une alternative

## Jeux de Pen Tapping et Percussions corporelles

d = droite ; g = gauche

*Percussions corporelles*

o = torse

☒ = cuisses

x = claquement de doigts

*Pen Tap*

o = frappe avec la paume de la main

☒ = frappe avec le stylo entier

x = frappe avec la pointe du stylo

d	g	d	g	d	g	d	g
	x	x	x		x	x	x
				☒			
o							

d	g	d	g	d	g	d	g
	x	x			x	x	
			☒	☒			
o							o

d	g	d	g	d	g	d	g
	x	x			x		
				☒			☒
o			o			o	

d	g	d	g	d	g	d	g
	x		x		x		x
				☒			
o							

d	g	d	g	d	g	d	g
	x	x	x			x	
				☒			
o							

d	g	d	g	d	g	d	g

## Pour aller plus loin

Toumback volume 1 - 2 - 3 Jeux rythmiques corporels avec voix + dvd, Stéphane Grojean éditions musicales Lugdivine