

Les jeux du Labo

Les mains et les oreilles

- Une personne choisit un instrument. Ce sera sa seule initiative.
- Le groupe le guide dans sa découverte de l'instrument en donnant des ordres les plus précis possible.

A deux mains (si vous le voulez bien)

Jeu d'exploration sonore mettant forcément en jeu les deux mains

Plus complexe

- Jouer de deux instruments comme s'il ne s'agissait que d'un seul pour inventer une nouvelle structure Baschet
- Jouer à plusieurs de la même structure Baschet pour inventer une nouvelle structure baschet

Le nom des instruments

On donne un nom à chaque instrument et on fait correspondre sa personnalité à son nom

Jeu du miroir

Sur deux corps sonores identiques, en se tournant le dos on cherche à reproduire le geste (pas forcément le résultat sonore) du meneur dans un jeu de question/réponse.

Sur les deux corps sonores différents, en se faisant face, on cherche à reproduire le geste du meneur dans un jeu de question/réponse.

Jeu du perroquet

- Le meneur déclenche une phrase en tournant le dos au groupe. (ou enregistrée)
- Un joueur qui pense savoir comment est réalisée cette phrase essaye de la reproduire. Il n'a le droit qu'à deux essais (afin de pouvoir ajuster le geste pensé en amont).
- Un autre joueur le relaie tant que l'original n'a pas été retrouvé en s'appuyant sur ce qui a été découvert

NB. Le meneur refait entendre l'original entre chaque essai/erreur

Déroulement dispositif 2 :

Pour les plus grands

Modalité : par groupe de 3 ou 4 et en équipe.

- Une équipe décide d'une phrase et en réalise un enregistrement pour le groupe suivant. Elle met au défi les autres équipes de retrouver la manière dont la phrase a été réalisée.

Autour des structures Baschets et autres corps sonores

Jeu de l'oiseau

- On définit un oiseau en qualifiant, son bec, son corps, sa queue, sa position.
- On joue l'oiseau

Bec : pointu – arrondi (macareux) – crochu – long (pélican) – petit/court (poule)

Corps : long – fin – ridicule – majestueux

Queue : en panache – longue – courte

Jeu du furet

..en reprenant le rythme d'une chanson connue « le bon roi dagobert » sur un cercle de corps sonores

Jeu des personnages

A partir d'un instrument commun

1. Créer des personnages

- Chercher en live une famille
- La nommer
- Créer une autre famille...
- Créer les rejetons

2. Fabriquer un décor

3. Faire évoluer des personnages dans une scène

Le jeu on compose avec ce qu'on entend

1. on prépare et on réalise trois ou 3 tutti en faisant en sorte qu'ils soient très différents.
2. on les enregistre
3. on les écoute
4. on décide de leurs enchaînements, superposition, transition, durée...
5. on joue
6. on enregistre
7. on écoute

Mixage itinérant

Ostinato et bourdon et déplacement d'un élève. Il faut toujours qu'on entende au mieux l'instrument vers lequel l'élève se déplace

La dictée de Savouret

A partir d'un texte donné

- Jouer la ponctuation sur le corbeau et le renard

Maître Corbeau, sur un arbre perché,

Tenait en son bec un fromage.

Maître Renard, par l'odeur alléché,

Lui tint à peu près ce langage :

- " Hé ! bonjour, Monsieur du Corbeau.

Que vous êtes joli ! que vous me semblez beau !

Sans mentir, si votre ramage

Se rapporte à votre plumage,

Vous êtes le Phénix des hôtes de ces bois. "

A ces mots le Corbeau ne se sent pas de joie ;

Et pour montrer sa belle voix,

Il ouvre un large bec, laisse tomber sa proie.

Le Renard s'en saisit, et dit :

- "Mon bon Monsieur,

Apprenez que tout flatteur

Vit aux dépens de celui qui l'écoute :

Cette leçon vaut bien un fromage, sans doute. "

Le Corbeau, honteux et confus,

Jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus.

Jouer les jeux vocaux de Guy Reibel

...à chanter puis à jouer

Construire un édifice : Tenir des sons de hauteurs libres pour chacun. Les départs sont différés

Tuilage : Tenir des sons de hauteurs libres. Chacun attaque et tient le son, et réattaque un autre son tenu quand c'est le moment

Mouvance : Augmenter et diminuer l'intensité d'un son tenu, mais chacun à son rythme propre, en changeant de hauteur à chaque intervention.

Enchevêtrement : Chacun choisit un mot et la répète en la variant de toutes les façons possibles.

Salves : Chacun choisit un mot et le joue le plus vite possible. Le meneur déclenche chaque intervention qui se superpose aux autres et construit un mélange mobile et volubile.

Étirement : Lire en cascade au geste du meneur et très lentement quelques phrases d'un texte en étirant les syllabes sur des sons de hauteurs glissées.

Courbes douces : Une figure musicale permet d'innombrables variations mélodico-rythmiques. Avec ou sans meneur, librement, en relais ou en écho

Granulations : Répéter sur un rythme régulier vif une consonne occlusive. Le mélange des voix crée une sorte de granulation rythmique qui peut évoluer dans son dessin général avec des accents.

Rebonds : Faire rebondir comme une balle accélérant jusqu'à l'immobilité.

Point élastique : Chanter au geste du meneur des impulsions ou sons ponctuels, séparés par des silences. Le son paraît élastique d'un son à un autre. Associer le geste au son.

Autour des structures Baschets et autres corps sonores

Fusion colorée : Installer un son repère à l'unisson. Quitter brusquement ce son et y revenir en glissant lentement

Convergence glissée : Partir d'un accord libre simultanément et rechercher une note commune en glissant lentement.

Balancement : Faire des glissades douces avec un mouvement de va-et-vient, comme un balancement.

Vagues : Faire des glissades mélodiques ascendantes et descendantes de différentes vitesses comme des vagues.

Fil d'ariane : Chacun chante en relais des glissades lentes qui s'enchainent de l'une à l'autre.

Cri silence : Faire alterner des silences de groupe et des cris de groupes

Jeux de discrimination sonore et de mémoire auditive

Jeu du « Timbre Jumeau »

Effectif : classe entière

Matériel : 1 instrument par élève, instruments distribués par paires

Compétences : discrimination sonore et mémoire auditive

Dispositif : 2 équipes, chacune assise dos à dos (pas par binôme). Sur consigne du meneur, une série de timbres est émise par la 1ère équipe et reconstituée par la seconde

Jeu de « l'Instrument Manquant »

Effectif : classe entière

Matériel : 1 instrument par élève, instruments distribués par paires

Compétences : discrimination sonore et mémoire auditive

Dispositif : même configuration que jeu du « timbre jumeau ». Toute une équipe joue en même temps à l'exception de quelques musiciens désignés par le meneur. Les musiciens de la 2ème équipe reconstituent l'orchestre au complet

Jeu du « Qui joue quoi ? »

Effectif : classe entière ou demie classe

Matériel : autant d'instruments différents que d'élèves par paires

Compétences : discrimination de timbre, association matériau timbre

Dispositif : assis dos à dos avec tous les instruments mutualisés, les élèves identifient chacun à leur tour un instrument émis par l'autre équipe et leur répondent

Jeu du « 4 à la suite »

Effectif : Classe entière ou demie classe

Matériel : 4 timbres contrastés

Compétences : Discrimination sonore et mémoire auditive

Dispositif : Le meneur fait entendre une suite de timbres, le joueur doit la reconstituer.

Jeu du « 4 à la suite...aveugle »

Effectif : Classe entière ou demie classe

Autour des structures Baschets et autres corps sonores

Matériel : 4 timbres contrastés

Compétences : Discrimination sonore et mémoire auditive

Dispositif : Même dispositif que le jeu du « 4 à la suite », mais en tournant le dos aux instruments

Jeu du « Simon »

Effectif : classe entière ou demie classe

Matériel : au moins autant d'instruments différents qu'il y a d'élèves

Compétences : reconnaissance et mémorisation d'une suite de timbres

Dispositif : assis en cercle les instruments au centre. Chacun reconstitue la succession de timbres précédemment émise et rajoute à cette série un nouveau timbre

Jeu du « Simon aveugle »

Effectif : classe entière ou demie classe

Matériel : au moins autant d'instruments différents qu'il y a d'enfants

Compétences : reconnaissance et mémorisation d'une suite de timbres

Dispositif : Même dispositif que le jeu du « Simon » mais en tournant le dos aux instruments