

Bonjour,

Voilà un petit complément à l'atelier « Jeux musicaux, histoires sonores et percussions avec Julie Sa Muse ! » Cela comprend des réponses à des questions ou des demandes spéciales soulevées lors de l'atelier du congrès de l'AE PQ 2011 à Laval.

La partie 1 répond à vos questions et la partie 2 contient un supplément d'informations utiles en réponse à une question qui demandait d'avoir plus de détails par écrit lors de l'atelier.

PARTIE 1 : QUESTIONS / RÉPONSES

J'aurais aimé que l'atelier dure plus longtemps ! Plus de temps pour ci, pour ça...

Je vais viser un atelier plus long à l'avenir, 3h avec une pause de 30 minutes à la mi-temps...

Serait-il possible de nous fournir une liste d'instruments à se procurer quand on veut commencer à faire de l'éveil musical avec les petits ? (banque d'instruments à se procurer pour petit budget, banque d'instruments à créer)

Voilà une liste de quelques instruments de base pas trop fragiles avec lesquels je suggère de commencer. Vous pouvez trouver des photos de plusieurs de ces instruments sur le site www.juliesamuse.ca dans la page « tout voir et entendre », lien « photos des instruments de percussion » en haut de la page.

Instrument à acheter :

- Bloc rythmique-guiro + baguette
- Guiro + petit bâtonnet pour le jouer
- Crécelle
- Triangle avec quelque chose pour le tenir et une baguette de métal pour le jouer
- Cymbales à doigts
- Cabasa
- Cloche agogo et baguette de bois
- Cloche à vache et baguette de bois
- Castagnettes à main en plastique
- Klaxon
- Grelots
- Tambour de basque qu'on appelle aussi tambourine
- bloc de plastique + baguettes (matière résistante qui imite le bloc de bois, disponible dans la plupart des magasins de musique)

Mais si on n'a pas d'instrument, ni de budget ?

Moi je commencerais par dire aux enfants : apportez de chez vous 2 objets que vous pouvez laisser à l'école pour le reste de l'année avec lesquels vous pensez qu'on pourrait utiliser pour faire des sons, des bruits, de la musique. Vous verrez qu'il y aura déjà plein d'idées amusantes... Ensuite, vous pouvez aussi en bricoler quelques-uns et apporter quelques objets de chez vous qui pourraient faire des sons intéressants.

Instruments ou accessoires que vous pouvez acheter, bricoler, patenter ou trouver chez vous :

- Mobile de coquillage;
- Mobile de clés;
- Mobile de bambou;
- Maracas ou œufs ou fruits en plastiques à remplir avec riz, coucous, pois secs, macaroni, etc. tout dépendant du son que vous recherchez (il est primordial de leur expliquer qu'il ne faut jamais les frapper ensemble, ni les frapper sur des objets durs, sinon ils ne dureront pas longtemps);
- Super balle piquée sur un pic de brochettes en bois (à frotter sur des surfaces, peaux, vitres, portes...);
- Bols à salade en métal avec baguette de marimba (avec laine entourée autour de la boule...) On les joue déposés sur un tissu assez épais, si on les joue avec l'ouverture vers le haut, il est possible d'en trouver qui font des notes différentes et sonnent assez bien. On peut produire des sonorités ressemblant un peu à une cloche... à un gong (en moins beau mais pas si mal...) et si on les joue avec l'ouverture vers le bas, on peut frapper avec deux baguettes et les utiliser comme des genres de tambours de métal pouvant se rapprocher du son des « steel drum » du Brésil;
- Un peigne et un bâton de *pop sicle* pour imiter le guiro;
- Poubelle de métal ou de plastique (utiliser comme tambour à jouer avec baguettes de bois ou de marimba);
- Grosse bouteille d'eau pour distributrice (utiliser comme tambour à mains... et parfois avec baguettes);
- Pots de crème glacée en plastique (utiliser comme tambour).

Ce serait mieux de faire l'atelier dans un plus grand espace.

Je vais essayer de me faire assigner une plus grande classe ou une classe vide si c'est possible une prochaine fois.

Ce serait une bonne idée de vendre le CD à l'atelier.

J'ai peut-être mal compris les consignes, mais je pensais qu'on n'avait pas le droit de faire de la vente lors de l'atelier alors je me suis dit qu'en ligne sur le site www.coucoumusique.com, chaque personne pourrait choisir à sa convenance le matériel qu'elle préfère se procurer.

PARTIE 2 : INFORMATIONS

J'aimerais plus de détails par écrit sur les activités vécues car j'ai tendance à vouloir écrire, je ne veux rien manquer.

Je reprends ici les activités et j'ajoute davantage d'informations écrites.

Chanson d'introduction « Coucou Musique »

Cette chanson est disponible gratuitement sur le site www.coucoumusique.com lorsque vous vous inscrivez.

Chanson de conclusion « Au revoir » (en ronde avec bizous)

J'aime débiter et terminer chaque atelier toujours par une très courte chanson. Pour l'introduction, je trouve que ça donne le temps à tout le monde de se mettre à l'écoute et à se disposer à ce qui s'en vient. Pour la conclusion, ça nous rassemble et nous confirme dans le plaisir partagé, c'est comme se dire à tous merci d'avoir partagé ce temps agréable avec moi. Et puis on se quitte joyeux !

Codes rythmiques

J'aime utiliser le code rythmique pour demander le silence, le fait qu'ils sont actifs sur les deux dernières syllabes du mot « silence » aide à obtenir le silence. De plus, la plupart du temps quand ils sont habitués à la rythmique, j'utilise le code avec un instrument et je ne parle plus, ils ne font que taper dans les mains les 2 derniers sons. De cette façon ça me permet de ne jamais crier et de garder ma voix pour chanter.

Lors de l'atelier, j'ai démontré seulement un code rythmique, celui du silence... Par contre chez moi j'en utilise d'autres. Par exemple chaque personne dans ma maison a son code rythmique personnel. Quand la personne entend son code, elle arrête ce qu'elle est en train de faire et se rend à la cuisine. Nous avons aussi un code pour dire que c'est le temps de manger, le code est basé sur la chanson « Quand l'appétit va tout va... » dans le dessin animé Astérix et Cléopâtre et c'est très efficace, on mange tous ensemble et je n'ai pas besoin de crier quand les enfants jouent dans le bois, écoutent de la musique très forte dans leur chambre ou si mon amoureux pratique de la batterie... J'ai acheté une paire de claves pour faire les codes rythmiques et c'est un son très perçant.

Signaux du chef d'orchestre

Je me concentre sur quelques signaux simples avec lesquels je suis à l'aise et j'en intègre plus quand les enfants me suivent au doigt et à l'œil... Quand un enfant ne suit pas bien les consignes, je joue l'offusquée et je continue à les faire pratiquer. Si il y a quelqu'un qui ne fait qu'à sa tête, il ne garde pas son instrument longtemps... Je remplace le musicien par un musicien plus coopératif. J'invite aussi les enfants à se pratiquer à être les chefs d'orchestre dans un petit groupe dans certains jeux.

- **Les mains devant moi à hauteur du nombril, je bouge mes doigts** : tout le monde joue doucement
- **Les mains au dessus de ma tête, j'agite frénétiquement les mains** : tout le monde joue fort
- **Je fais un geste sec les 2 mains du centre du corps vers l'extérieur pour couper** : tout le monde arrête de jouer
- **Je pointe une personne** : seulement cette personne joue
- **Je saute et ouvre mes 2 mains en haut en même temps** : tout le monde joue un coup fort et sec

Respiration du serpent

J'utilise des petits serpents de type « magasins à 1 dollar » pour inciter les enfants à travailler leurs respirations. Tout dépendant des fois, je leur en prête un que je choisis moi-même, parfois je leur fais choisir...

Les pieds placés à égalité des épaules, un petit pli dans le genou, inspirer profondément en remplissant le bas du ventre.

- L'expiration longue : avec le son sssssss expirer doucement en faisant le son sss le plus égal et long possible.
- Le serpent qui a la toux : faire tousser les participants pour qu'ils voient le muscle qui doit travailler
- L'expiration saccadée : avec le son ss ss ss ss expirer par petits coups de diaphragme
- Créer différentes façons de s'amuser avec le serpent et les sons ssss chchch (s'il va dans l'eau) etc...

Vocalise du boucanier : À l'attaque (tiré du thème *Les pirates*)

J'utilise de courtes phrases dans le thème les pirates et j'ajoute des gestes, mimes pour que les enfants s'amuse tout en chantant de plus en plus clairement et haut sans trop s'en rendre compte...


Je crois qu'il ne faut pas dire aux enfants au départ qu'ils faussent ou ne font pas la bonne note, ça peut les bloquer et ils arrêteront d'essayer. Dans la plupart des cas, seulement en continuant d'essayer, ils finissent par faire la bonne chose et chanter de plus en plus juste.

Dans certains cas j'interviens mais toujours dans le jeu, en faisant très attention de ne pas mettre l'enfant mal à l'aise car le plus important de tout est que tous les enfants continuent de participer de leur mieux ! Les résultats viendront à force de s'amuser à essayer, et s'ils ne viennent pas pour certains, ça peut seulement les éloigner du but de se faire dire "tu fausses !" et les traumatiser... Si un enfant n'est pas très juste, parfois, je lui demande de chanter un petit peu moins fort et de bien écouter la note, je me place à côté pour lui chanter la bonne note et je demande à tout le monde de se concentrer sur la musique !


Chanson et travail rythmique Oups-Patratras (tiré du thème *Sorciers et sorcières*)

J'aime utiliser le perroquet pour les rythmes mais je ne l'utilise pas toujours car parfois les enfants rigolent tellement qu'ils ont de la difficulté à bien faire les rythmes... Mais souvent j'ajoute le perroquet une fois qu'on a

bien travaillé les rythmes, donc je l'utilise pour les motiver. Je fonctionne de la même manière même si je n'ai pas de perroquet. Je dis le rythme toute seule, puis je le répète avec les participants.

L'animateur dit le rythme  l'animateur et les participants le répètent.

Autre manière pour travailler :

L'animateur dit le rythme  l'animateur et les participants le répètent et frappant le rythme dans les mains ou sur un bloc rythmique.

Quand j'ai besoin de quelque chose de plus pour les motiver, parfois je donne le privilège à ceux qui réussissent bien le rythme de se choisir un instrument rythmique à leur choix pour faire les rythmes, et je fais une rotation. J'utilise aussi des phrases de comptines ou des phrases de chansons pour faire travailler des rythmes. Souvent ce qui paraissait difficile devient tout à coup facile. On peut chanter par exemple dans la chanson Oups-Patatras tout le refrain tout en tapant les rythmes dans les mains ou sur un instrument de musique. Ensuite, si j'ai besoin de faire répéter le rythme seulement, je leur demande de chanter dans leur tête afin qu'ils gardent le bon rythme. Si c'est difficile, parfois on le chuchotte pour commencer et puis on ne fait plus un son mais on dit le texte avec nos lèvres.

Exemples d'atmosphères, mises en scène, histoires etc. où on peut ajouter des sons de percussions et voix.

J'installe des participants prêts à jouer des instruments associés à un personnage, un moment de l'action ou à un atmosphère que je veux créer. Quand tout le monde est installé, je raconte ou je fais la narration ou je mime l'histoire et les participants font les sons au bon moment pour créer des atmosphères, ponctuer les éléments de l'histoire ou agrémenter l'action. Dans ces jeux, vous pouvez utiliser autant des instruments, des sons avec la voix, des sons produits avec le corps ou même des sons produits avec des objets de toute sortes, l'imagination débordante des enfants vous sera très utile dans cette quête !

Exemple d'atmosphère : bateau en mer, orage et accalmie (tiré du spectacle *La Salade de fruits*)

J'aime faire un fond sonore avec une pièce musicale et y ajouter des éléments qui agrémentent et font devenir cette pièce plus que ce qu'elle était... Voilà les sons et quelques suggestions pour les produire :

- **Vagues** : tambour océan, sons avec la bouche schschschoushhischschsch... avec souffle sans la voix
- **Petite pluie** : mobile de coquillage, doigts sur tambour aigu, son avec la bouche imitant de manger la bouche ouverte
- **Moyenne pluie** : bâton de pluie, taper 2 doigts dans la main...
- **Grosse pluie** : maracas, taper dans les mains et/ou taper sur les cuisses rapidement
- **Vent** : tambour à ressort, avec la bouche ffffouhhhhhhhouhhhhh avec souffle sans la voix
- **Tonnerre** : tambours ou poubelles de plastiques frappés avec baguettes et/ou mains
- **Grenouille** : petite grenouille de bois frottée avec bâtonnet de bois, imiter avec la bouche ?
- **Oiseaux** : sifflets d'oiseaux, sons d'oiseaux imités avec la bouche

Exemple mise en scène : Maison hantée (tiré du spectacle *La Sorcière perd la tête*)

Les enfants adorent quand on associe des gestes et une mise en scène avec des sons, je m'amuse donc parfois à inventer des histoires où je fais l'action, ou encore je la fais faire aux enfants et puis d'autres les ponctuent de sons.

Rappel de quelques éléments représentés dans ce jeu :

- Maison hantée (craquements)
- Squelettes (sons de bois)
- Fantômes (sons avec la bouche)
- Sorcières (ricanements avec la bouche)
- Momies enchaînées (chaînes et gémissements)
- Chauves-souris (avec la bouche)

- Monstre (grognement avec la bouche et gros pas avec tambour ou poubelle)
- Horloge qui sonne les 12 coups de minuit (gong chinois ou autre son ressemblant à un son de cloche par exemple un gros bol à salade ?)
- Loup (hurlement avec la bouche)

Exemple histoire : Mon petit dragon de poche de pantalon (tiré de l'atelier *Au pays des dragons*)

Vous pouvez prendre une histoire que vous aimez et faire ce jeu avec les participants. Il s'agit de réfléchir à ce qu'on peut ajouter pour appuyer avec des sons l'action ou le texte. Pour plus d'informations sur l'histoire travaillée lors de l'atelier, voir le thème « Au pays des dragons » en vente sur le site www.coucoumusique.com

Jeu du pirate aveugle (tiré du thème *Les pirates*, 1 pirate aveugle, quelques objets)

Jeu où un participant a les yeux bandés, on l'endort avec une berceuse, puis il recherche les objets qui lui ont été volés. Puisqu'il a ensorcelé ces objets, quand il dit leur nom, l'objet produit un son qui lui est associé et le pirate s'approche du son. Quand il est assez près, on lui met dans la main l'image associée à l'objet qu'il cherchait. Si on est très motivés aussi, il est possible de remplacer les images par les vrais objets. Quelques exemples : gourde d'eau, réveille-matin, épée ou sabre, collier de perle, dentiers, baguette magique, canon, tambours de rame.

Chanson-danse Nous les grenouilles (tiré du spectacle *Sac à surprise* et *Salade de fruits*)

Quand on chante on est en position grenouille, après chaque bout chanté, on mime l'action des grenouilles.

Jeu du corpo-bruiteur, créer une séquence rythmique utilisant le corps comme instrument

Utiliser des rythmes simples et des sons produits par les différentes parties du corps pour créer une séquence rythmique. Ce jeu est disponible gratuitement sur le site www.coucoumusique.com lorsque vous vous inscrivez.

Les activités nécessitant une bande sonore sont disponibles sur le site www.coucoumusique.com où vous pouvez aussi télécharger gratuitement la chanson coucou musique et le jeu du corpo-bruiteur lorsque vous vous abonnez.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir, d'énergie positive et de coopération en expérimentant la musique avec les enfants !

Julie XX

Julie Béchard

Julie Sa Muse

www.juliesamuse.ca

www.coucoumusique.com

819-336-5643

courriel@juliesamuse.ca

Créé par Julie Béchard

Tous droits réservés © Julie Béchard