

Connaissance de la voix

Cf Doc *Mécanique phonatoire*

Cf *Schéma Physiologie de la voix* – Ecoute et découverte de la voix – Fuzeau

Les jeux vocaux – cycles 2/3

❖ Objectif : Pour permettre à l'enfant de développer sa voix, les activités d'apprentissage de chants doivent être complétées par des **jeux vocaux** qui lui donnent l'occasion d'explorer et de connaître son appareil phonatoire. Il est important de ritualiser cette pratique pour donner à chaque enfant les moyens d'assumer sa responsabilité musicale au sein du groupe et développer les interactions

❖ Mise en place : à quelle occasion faire des jeux vocaux ?

- Mise en voix avant l'apprentissage d'un chant : utiliser le chant comme source pour les jeux vocaux. Ce sont surtout des jeux individuels qui permettent de développer la connaissance de son appareil phonatoire.
- Activités de création : mise en son de mots, de textes, de récits (albums, contes, détournement de chansons ...), paysages sonores, pièces vocales contemporaines, situations d'expression vocale. Ce sont surtout des jeux collectifs qui nécessitent l'écoute des productions des autres.

❖ Principe : rituel à instaurer du corps à la voix

- Vivre corporellement le son
- Produire des sons
- Ecouter les sons produits pour les classer
- Trier et organiser les sons

Au cycle 1 tout cela se fait à travers des histoires mimées et sonorisées amenant les enfants à utiliser toutes les ressources de leur voix.

Toutes les sensations vécues à travers ces jeux seront peu à peu réinvesties dans l'acte de chanter.

❖ Situations d'expression vocale et d'entrée dans le chant

Entrée dans l'activité ou « mise en chœur » : c'est la phase d'acquisition d'une ouverture aux autres et à l'espace sonore environnant. C'est un moment de décontraction et de prise de conscience corporelle (conscience des appuis, du centre de gravité, de l'équilibre, de la tonicité et de la souplesse du corps). Elle contribue à l'adoption d'une posture correcte et efficace, à la qualité d'attention et de concentration. Elle doit être imagée, reliée à une histoire.

✚ Jeux de communication et d'espace : se déplacer en investissant tout l'espace et régir aux sons

→ Approche rythmique

1. Déplacements sur la pulsation
2. Se déplacer dans la salle et au signal retrouver sa position de départ
3. Marche sur place (ou dans l'espace) puis arrêt statue en pointant du doigt un objet imaginaire sur 8 temps puis 4 temps puis 2 temps
4. Jeux vocaux en rythme (à capella ou avec support sonore)

✚ Jeux de détente corporelle et de posture

→ Ancrage : Trouver son équilibre

1. Planter ses racines et déporter le corps légèrement en avant, en arrière, à droite et à gauche
2. Rester dans une position instable sans perdre l'équilibre : sur un pied, le corps penché en avant

3. S'enraciner au sol comme un arbre : les deux pieds légèrement écartés, solidement plantés, les bras se déplacent lentement dans l'espace (branches et feuillage dans le vent / algues ondulant dans l'eau...). Dans cette position, se déhancher, se trémousser de gauche à droite, se balancer d'avant en arrière... sans que les pieds ne quittent le sol ;
 4. Maintien de l'axe : Par deux, l'un est dans la position de l'arbre enraciné mais souple (tout le corps peut bouger sauf les pieds), l'autre tourne autour de lui et essaie de le « déraciner » en exerçant des petites poussées sur son dos, son épaule, son torse... ; l'arbre ne doit pas se déraciner.
 5. S'étirer puis au signal se recroqueviller
 6. Jeux des positions :
 - Position 1 : assis « chips canapé »
 - Position 2 : assis prêt à chanter
 - Position 3 : debout courbé
 - Position 4 : debout prêt à chanter
- Concentration : Jeu du miroir : Imitation des mouvements des mains sur le visage « je suis la télévision et vous n'avez pas la télécommande)
- Etirements :
1. S'étirer dans toutes les directions
 2. Marionnette qui grandit puis qu'on relâche...
 3. Faire des rotations de la tête, des épaules, du buste
- Tonicité :
1. Mise en énergie en musique : frottements sur 8 temps puis 4 temps puis 2 temps
 2. Déverrouillage des articulations : se dépoussiérer (massage du cou, des épaules, des genoux, des chevilles, des coudes et poignets ...)
 3. Secouer et faire travailler les membres, les mains énergiquement...
 4. Tapoter tout son corps, son visage
 5. Courir sur place de plus en plus vite
- Expression et détente du visage
1. Bailler ; masser le larynx en déglutissant
 2. Se masser le front, les tempes, les joues, les pommettes, les ailes du nez, les lèvres, le menton, le cou, la nuque, les épaules et se tapoter le visage du bout des doigts : « démaquillage » / « décoller le masque »
 3. Mâcher, d'abord bouche fermée puis en exagérant les mouvements de la bouche qui s'ouvre et se ferme dans tous les sens, un chewing-gum, un chamalo, en faisant des bruits de langue, croquer dans une pomme, avaler, ramasser les miettes entre les dents avec la langue ...
 4. Bruitages avec ses lèvres.

Jouer avec le souffle

« **Chanter, c'est souffler** » : les exercices de souffle permettent de prendre conscience du trajet de l'air, du rôle du diaphragme ; ils visent la maîtrise du chant, le contrôle de la respiration et l'accroissement des capacités respiratoires.

Prendre conscience de la respiration

- Respirer normalement puis accompagner l'inspiration et l'expiration en visualisant son ventre et son dos qui se « gonflent » et se « dégonflent », comme un ballon (bras croisés qui entourent le sternum et mains vers l'arrière à hauteur des côtes flottantes); Pour les petits, cette prise de conscience se fait en position allongée, les yeux fermés, mains sur le ventre.

Attention, l'inspiration qui précède chaque expiration doit être naturelle : il suffit de détendre le ventre et le dos (en réalité le diaphragme) tout en ouvrant la bouche pour laisser entrer l'air : les

côtes s'élargissent, le ventre et tout le dos se « gonflent », mais les épaules restent détendues (ne pas les lever) !

✚ Prendre conscience du travail du diaphragme

- Halètement (respirer comme un petit chien)
- Prononciation des “hop”, “hello”, “tss”, “kss”, “tch”, “fft”, “pfch”...
- Rires (tonus musculaire)

✚ Contrôler l'expiration qui est le soutien d'une bonne émission vocale

- Souffle léger, sentir l'air qui caresse les lèvres :
 1. Souffler sur une balle de ping-pong pour la faire rouler
 2. Faire vaciller la flamme d'une bougie sans l'éteindre (souffle froid)
 3. Souffler sur une vitre pour l'embuer, dans les mains pour se réchauffer...
- Souffle puissant et long :
 1. Eteindre les bougies d'un gâteau d'anniversaire
 2. Souffler dans une paille
 3. Gonfler un ballon de baudruche
 4. Souffler avec une expression d'admiration, d'étonnement « oh !, ah !... »
 5. Sonoriser le serpent, l'abeille, le moustique, la cigale...
 6. Sonoriser la voiture (vibration des lèvres) / Faire la voiture chantante : vibration des lèvres sonorisée sur une mélodie connue des enfants
 7. Expirer en disant d'un seul trait un texte de plus en plus long

✚ Jeux avec l'air

- Groupe en cercle ; se faire passer un courant d'air, en aspirant ou en soufflant (sons non timbrés) en le transformant au moment du passage de l'un à l'autre (souffles agités, tenus, brefs, passage rapide du courant d'air ...)
- Expirations
 - en questions réponses sur une pulsation
 - En improvisations collectives sur une pulsation (de temps en temps coupure du son sur 1 mesure)

Jouer avec sa voix

✚ Jeux de voix : réveil des résonateurs :

- Mâcher un son
- sirènes / cloches...
- Note tenue puis sirènes puis revenir à la note
- Suivre un cheminement de voyelles et diphtongues à une hauteur donnée
 - ou → on → o → eu → un → i

✚ Jeux de voix avec les voyelles

- Les voyelles tiennent le son ; elles permettent d'exprimer des sentiments, des états d'âme (jubilation, étonnement, peur...), des couleurs, des matières (soie sauvage !), des qualificatifs... il n'y a pas de réponse unique ; toutes les interprétations sont acceptables. Analyse des différents paramètres qui ont varié.

✚ Jeux de voix avec les consonnes :

- Les consonnes présentent un intérêt pour la dynamique (attaque du son) qu'elles portent
 1. Jeux d'articulation : « virelangues », scat
 2. Productions libres : expériences sonores sur différentes consonnes (*au choix*)
 3. Développer son écoute sélective et prendre sa place dans un groupe différencié : ne conserver que 4 sons ; chacun en choisit un et déambule en le produisant ; chercher son groupe à l'oreille

➤ Consonnes et voyelles sont des outils sonores pour faire des jeux vocaux, individuels ou collectifs (écoute de l'autre), improvisés ou organisés.

✚ Jeux de chœur, jeux d'improvisation collective (« **Jeux musicaux** » - Guy Rébel)

Il faut faire réagir les élèves à des indications d'expression, varier les interprétations d'une fois sur l'autre, créer des surprises pour maintenir leur attention et développer l'écoute.

- ❑ *Jeu de clusters* : au signal de départ, chaque enfant produit et tient un son sur une hauteur de son choix ; à chaque nouveau départ, chacun doit changer sa hauteur (plus aigu ou plus grave)
- ❑ *Jeu de vagues* : clusters que l'on fait monter et descendre
- ❑ *Jeu d'accumulation* : chaque enfant ou groupe d'enfant choisit un son ou une formule sonore à produire en boucle ; le meneur fait démarrer les groupes les uns après les autres pour une accumulation progressive des sons, puis « éteint » les groupes le uns après les autres jusqu'au retour au silence.
- ❑ *Jeu d'émergence* : le groupe produit une nappe sonore de faible intensité, constituée de sons continus (chchch..., ssssss..., ououou..., vvvvv...) / des enfants désignés ou non interviennent ponctuellement pour émettre un son (ou une formule sonore).

✚ Vocalises : mélodies ascendantes et descendantes en demi-tons
Elles contribuent à développer la tessiture (étendue vocale).

Projets d'expression et d'invention – Situations de sonorisation

✚ Jeux de chœur : musicaliser des mots et produire une pièce vocale (transformation de mots en objets sonores en jouant sur les paramètres des sons : timbre, intensité, durée, hauteur...)

→ Recherche individuelle

1. Jeu sur timbre : « *anaconda* »
2. Jeu sur intensité : « *ouistiti* »
3. Jeu sur hauteur : « *éléphant* »

➤ Les éléments ainsi explorés constituent un répertoire commun de matériaux sonores qui va permettre une construction musicale.

→ Production collective d'une bulle sonore aléatoire :

1. Répartition des rôles : organisation de la pièce on utilise la répétition, la superposition, l'écho, l'ostinato ... tout le monde ne fait pas forcément la même chose au même moment
2. Approche de la direction : un chef d'orchestre propose une partition à partir de ces mots. Le groupe doit réagir à ses consignes gestuelles.

✚ Jeux vocaux à partir d'un texte : Détournement du texte et création autour de la voix

Liste des variantes possibles :

- Jouer sur hauteur : contrastes grave/ aigu ; sirènes ; chanter sur une mélodie connue...
- Jouer sur timbre, expression et couleurs
- Jouer sur la durée : dire à tour vitesse, très lentement, travailler un seul mot en écho, en ostinato
- Jouer sur l'intensité : du chuchotement au hurlement
- Jouer sur la rythmique : insertion d'onomatopées
- Jouer sur la forme :
 - ❖ Tuilage

- ❖ Canon
- ❖ Alternance : répartition des rôles : 1 vers chacun / 2 mots chacun ...
- ❖ Succession
- ❖ Accumulation : chaque enfant ou groupe d'enfant choisit un son ou une formule sonore à produire en boucle ; le meneur fait démarrer les groupes les uns après les autres pour une accumulation progressive des sons, puis « éteint » les groupes le uns après les autres jusqu'au retour au silence
- ❖ Entrées aléatoires
- ❖ Dialogues
- ❖ Solo
- ❖ Superposition
- ❖ Jaillissement / Emergence : le groupe produit une nappe sonore de faible intensité, constituée de sons continus (chchch..., sssss..., ououou..., vvvvv...) / des enfants désignés ou non interviennent ponctuellement pour émettre un son (ou une formule sonore).
- ❖ Densité : bruitages pendant lecture ; nombre de lecteurs...
- ❖ Ruptures : faire des pauses pendant la lecture ; se mélanger pour dire le texte ; supprimer des mots et musicaliser l'espace ainsi libéré

🎨 Jeux vocaux à partir du codage (autres approches issues de la musique contemporaine)

1. Sonoriser un scénario, une BD : onomatopées musicalisées
 - Inventaire des onomatopées
 - Distribution de cartes « onomatopées » et « paramètres du son »
 - Production en fonction des consignes données par les cartes
 - Réalisation d'une partition
2. Sonoriser du mouvement