

1, 2, 3 ... JOUEZ

Concevoir et réaliser des pauses de rythmes

Organisation du groupe :

Tous ensemble dans l'espace orchestre

Organisation matérielle :

3 musiques différentes ponctuées par des silences réguliers.

Pour réaliser ce jeu, il faut :

Jouer la pulsation quand on entend la musique

Etre silencieux dès qu'on ne l'entend plus

Comme figer par le gel, transformer en statue de
Pierre...

LES ETAPES	Explorer la musique en respectant la règle du jeu
	Conduire les élèves à s'interroger sur : Qu'est ce que jouer ? Comment être parfaitement silencieux ? lister les critères retenus : les mains, la bouche...rien ne bouge.
	Varier les temps de pause en fonction des groupes ou par jeu de contraintes : - Que les claves - Que les claps des mains - Le plus doucement possible - En montant le volume
	Improviser sur la musique en respectant les règles du jeu et les critères retenus.
	Montrer son improvisation à ses camarades.
POUR AMELIORER	Être parfaitement immobile, fixer le regard et ne pas parler. Être spectateur d'un autre groupe pour : Observer et écouter les idées des partenaires et s'en inspirer Observer et écouter si la règle est respectée
POUR ENRICHIR	Vivre le jeu sur d'autres musiques : la phase de pause est plus ou moins longue.
POUR COMPOSER	-Les élèves réalisent 3 pauses sur une musique et 3 rythmes différents entre chaque reprise. -Les élèves choisissent et mémorisent les pauses, les rythmes et leur ordre. -En 2 groupes : un groupe est silencieux quand l'autre joue et inversement.

EN AVANT LA MUSIQUE

Concevoir et réaliser des rythmes en relation à un support sonore

Organisation du groupe :

Tous ensemble dans l'espace orchestre

Organisation matérielle :

Montage musical en alternance de 2 supports musicaux à tempo différents

Pour réaliser ce jeu, il faut avoir exploré le jeu: « 1, 2, 3... Jouez »

Adapter son rythme à chaque musique

LES ETAPES	Explorer le montage musical en respectant les règles du jeu
	<i>Mettre en mot les sensations perçues dans les 2 passages : Vite, Lent, Passage de l'un à l'autre (sentir et différenciés les rythmes cardiaques, respiratoires, ce que l'on préfère, les difficultés...)</i>
POUR AMELIORER	- S'écouter par 2 ou en 2 groupes pour : → Observer si l'élève engage le changement de tempo avec le changement de musique → Observer comment les partenaires s'y prennent pour réussir le jeu - Revenir aux règles du jeu
POUR ENRICHIR	- Sans musique, prendre l'information sur un partenaire meneur, chef d'orchestre pour le groupe et faire comme lui - Par 2, l'un des deux tient le rôle de chef d'orchestre : En dialogue, chacun joue alternativement avec le tempo de son choix.
POUR COMPOSER	- Par 2, créer une phrase en utilisant les 2 tempi, avec un début et une fin. - Mémoriser la phrase - Reproduire plusieurs fois la phrase à l'identique (même durée, même rythme)

TROIS INSTRUMENTS	
Concevoir et réaliser des rythmes en relation à un support sonore	
<u>Organisation du groupe :</u> Tous ensemble dans l'espace orchestre	<u>Organisation matérielle :</u> une cymbale + baguette ; un tambourin+baguette ; un tambourin à cymbalettes.
Pour réaliser ce jeu, il faut :	
Ecouter le son de l'instrument	
Reproduire le son en percussions corporelles	
LES ETAPES	En cercle, dos au centre du cercle. Ecouter le rythme de l'instrument et le reproduire avec son corps (mains, genoux, pieds) dès qu'on ne l'entend plus.
	Face au centre du cercle, écouter le rythme et le reproduire dès qu'on ne l'entend plus.
	Explorer plusieurs fois la situation en variant les réponses
	Reproduire la démarche avec d'autres instruments
Jouer le jeu devant des camarades	
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Attendre réellement de ne plus rien entendre pour jouer. - Écouter dans une position immobile - Ne pas parler ou parasiter par d'autres sons.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans l'espace et reproduire corporellement les rythmes proposés. - Enchaîner les rythmes, selon l'ordre proposé par un orchestre de 3 camarades qui se sont accordés.
POUR COMPOSER	Seul → Choisir une réponse pour chacun des rythmes → Organiser les trois rythmes dans un ordre : ABC ou BCA ou CAB. Mémoriser, répéter, montrer à un partenaire.
	En groupe : Réunir les élèves ayant choisi le même ordre dans des espaces différents. Les groupes peuvent jouer les uns après les autres ou en cascade.
	En duo, un dialogue ou question-réponse Le musicien n°1 propose un rythme. A l'arrêt le partenaire le reproduit et ainsi de suite. Le musicien n°2 peut répondre par une gestuelle évoquant le même son ou un son différent.

JOUER COMME... LE CHEF D'ORCHESTRE	
Concevoir et réaliser des rythmes en relation à un groupe de musiciens	
<u>Organisation du groupe :</u> Tous ensemble dans l'espace orchestre	<u>Organisation matérielle :</u> Sans musique. Des percussions instrumentales
Pour réaliser ce jeu, il faut :	
Ecouter le rythme de l'instrument joué par celui qui est le chef secret et faire comme lui.	
LES ETAPES	Produire un rythme avec des claves, les élèves le reproduisent en cercle.
	Un élève sort pour ne pas savoir qui sera le chef. Il rentre quand l'orchestre commence. Le groupe doit suivre les changements de rythmes en même temps que le chef. Quand le chef est découvert, c'est à son tour de sortir pour mener l'enquête.
	Revenir à la situation pour verbaliser les critères de réussite : le secret est bien gardé quand l'ensemble du groupe est à l'écoute....
POUR AMELIORER	Centré l'écoute sur le chef mais sans le regarder. Se regarder en 2 groupes pour observer si l'on joue comme...
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer comme... mais sans chef. Entendre un changement et se l'approprier. - Sur une musique, reproduire les rythmes. - La danse des indiens : en cercle produire un rythme tout en tournant comme le font les indiens pour la danse de la pluie. Ecouter les changements proposés et les adopter.
POUR COMPOSER	Les élèves se répartissent dans 4 espaces. Un rythme différent dans chaque espace. Ils changent d'espace quand ils le souhaitent ou au signal de l'enseignant, d'un camarade ou d'une musique avec ou sans repères collectifs. → Choisir un instrument et jouer : ensemble, groupe après groupe en cascade...

LE MIROIR	
Réaliser et concevoir des rythmes en relation avec un partenaire	
<u>Organisation du groupe :</u> Par deux dans l'espace orchestre	<u>Organisation matérielle :</u> Des percussions instrumentales et corporelles
Pour réaliser ce jeu, il faut :	
<p style="text-align: center;">Être deux face à face</p> <p style="text-align: center;">Le musicien n°1 danse en s'assurant</p> <p style="text-align: center;">que le musicien n°2 puisse</p> <p style="text-align: center;">produire les mêmes rythmes et en même temps</p> <p style="text-align: center;">« comme un miroir »</p>	
LES ETAPES	Explorer ce jeu
	Changer de rôle
	Identifier ce que chaque partenaire doit faire pour être parfaitement identiques.
	Jouer à deux devant les autres.
POUR AMELIORER	- S'engager avec précision (jusqu'au bout des doigts...) - Travailler la fluidité, la continuité du rythme
POUR ENRICHIR	- Lister et afficher les rythmes produits : production de partitions codées. - Trouver d'autres rythmes - Enrichir avec les réponses des différents duos - Explorer toutes les nouvelles réponses - Jouer avec arrêt et continuité
POUR COMPOSER	- Choisir parmi les chemins explorés, ceux qui nous ont plu - Jouer la phrase parfaitement à l'unisson avec son partenaire - Créer des relations entre les duos : en même temps, un après l'autre.....

LE KIM RYTHMES	
Réaliser et concevoir des rythmes en relation avec un support sonore	
<u>Organisation du groupe :</u> Tous ensemble dans l'espace orchestre	<u>Organisation matérielle :</u> Des percussions instrumentales
Pour réaliser ce jeu, il faut :	
<p style="text-align: center;">Ecouter les 3 rythmes, les mettre en mémoire, dire celui</p> <p style="text-align: center;">qui a changé quand on les écoute à nouveau.</p>	
LES ETAPES	3 rythmes sont joués devant tous les musiciens qui disposent d'un peu de temps pour les écouter et les mémoriser tous.
	Le meneur de jeu modifie quelque chose : il peut retirer un rythme, en ajouter un, le modifier...
	Les musiciens doivent trouver quel rythme a changé.
	Changer les rôles
POUR AMELIORER	- S'engager avec précision - Travailler la fluidité, la continuité du rythme
POUR ENRICHIR	- Lister et afficher les rythmes produits : production de partitions codées. - Trouver d'autres rythmes
POUR COMPOSER	- Mémoriser une séquence de jeu avec le partenaire - Jouer la phrase dans une relation à la musique.

INSTRUMENT ! QUI ES TU ?

Réaliser et concevoir des rythmes en relation avec un support sonore

Organisation du groupe :

Tous ensemble dans l'espace orchestre

Organisation matérielle :

Des percussions instrumentales

Pour réaliser ce jeu, il faut :

Présenter son instrument au reste du groupe.

Comment sonne-t-il ? quel est son matériaux ?

LES ETAPES	Les élèves forment une ronde, les instruments sont posés au centre. Chaque enfant choisit un instrument qu'il devra présenter à ses camarades. L'élève explore les différentes possibilités sonores de l'instrument, observe la matière...
	Il présente son instrument (description) et le fruit de ses trouvailles au groupe.
	L'enseignant veillera à ce qu'il utilise le vocabulaire adéquat (frotter, frapper, secouer, caresser, souffler, gratter, métal, bois, résonne, ...)
	L'instrument est nommé par l'élève ou cas échéant par l'enseignant.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none">- Aborder les familles d'instruments- Derrière un paravent : 1 élève joue, les autres devinent et nomment l'instrument ou la suite d'instruments- Proposer des séances de fabrication d'instruments.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none">- Lister et afficher les différents instruments à percussions.- L'écho : 2 rangées d'élèves dos à dos, lorsque un élève désigné de la rangée 1 joue, l'élève (ou les élèves) qui a le même instrument lui répond. Il pourra s'agir de reconnaître le timbre de l'instrument mais aussi d'enrichir le jeu en reproduisant la même cellule rythmique.
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none">- Reproduire le même geste (secouer, gratter, frotter ...) en cohérence avec l'instrument.- Classement des instruments par timbre ou geste. <p>Le moment de l'exploration est un moment de découverte, un temps de recherche pour assouvir sa curiosité : il faut en accepter les désagréments sonores, il semble nécessaire d'établir très vite la règle de base : au signal, je joue ou j'arrête.</p>