

Jeux et créativité avec des instruments

Atelier de la journée pédagogique du 19 février 2017
Hélène Stuyckens et Michel Lambert

Images sonores

- Placer des images (entre 5 et 10) afin qu'elles soient visibles par tous les élèves. Chacun à son tour va en choisir une (secrètement!) et l'illustrer avec son instrument en essayant de transposer les caractéristiques du personnage ou de l'objet avec les 4 paramètres sonores (hauteur, durée, intensité, timbre).

Les autres élèves devront retrouver l'image qui a été choisie.

- Idem mais sans présenter les images. Chacun pourra donner une idée de ce que l'instrumentiste a voulu représenter.

Idées d'images :

Tobbogan, pluie, train, ambulance, porte, horloge, cri, poule, vache, cloche, pleurs, klaxon, âne, escalier, coeur qui bat, GSM, vent, oiseau,...

Time's up

Différents termes musicaux sont écrits sur des cartes. Le jeu se passe en deux tours et en 2 équipes.

Tour 1 : En une minute, un joueur de l'équipe 1 doit faire deviner aux autres membres de son équipe le plus de mots possible en les illustrant avec son instrument.

Chaque mot deviné rapporte un point à l'équipe. C'est ensuite à l'équipe 2 de jouer, et ceci jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans le paquet.

Tour 2 : Toutes les cartes sont mélangées et le jeu recommence, mais cette fois, le mot doit être décrit, conceptualisé. Les élèves ne peuvent pas utiliser des mots de la même famille que le mot écrit sur la carte.

Idées de termes musicaux :

Aigu, grave, glissando, hauteur, piano, forte, decrescendo, crescendo, intensité, bruit, mouvement descendant, pulsation, ostinato, pulsation ternaire, pulsation binaire, tempo lent, temps fort.

Pierre, papier, ciseaux

Choisir ensemble une manière de représenter la pierre (lourde, grosse), le papier (léger, qui emballe) et les ciseaux (coupants, tranchants).

Jouer ensuite avec les mêmes règles que le jeu de doigt.

Baguette magique

Une phrase musicale est apprise aux élèves (elle peut être issues d'un morceau à travailler, du jeu « Je vais au marché », ou dictée).

Les élèves vont ensuite piocher dans un sac une carte ou une marionnette et devront transformer interpréter la phrase musicale à la manière de...

Idées de transformations :

Une princesse, une sorcière, un chevalier, un dragon, une grand-mère, une petite fille, le pirate, l'ogre,...

Je vais au marché

Le professeur propose un réservoir de notes. Le premier élève en joue une.

Le second reproduit celle-ci et en ajoute une deuxième.

Le jeu se poursuit entre 3 ou 4 élèves à l'instrument. On limite à un nombre déterminé de notes en fonction du niveau et de la faculté de mémorisation des élèves.

Les autres élèves peuvent retranscrire ces notes.

Ils vont ensuite tirer des cartes « rythmes » et les agencer pour structurer la mélodie.

Ils choisiront une indication de mesure.

Chacun présentera son morceau au reste du groupe.

Pour aller plus loin :

Le morceau créé peut être transposé dans une autre tonalité ou harmonisé.

Le professeur profitera de ce jeu pour entraîner les modes, les tonalités (réservoir de notes) ou des nouveaux rythmes étudiés.

Phonomimie

Chaque degré de la gamme est représenté par un geste bien distinct.

- Le professeur réalise lentement une suite de gestes et les élèves jouent la mélodie correspondante.

- Le professeur donne un tempo et réalise une mesure de 4 temps pendant que les élèves observent. Ils vont ensuite l'entendre intérieurement puis la rechanter et termineront par la jouer sur leurs instruments.

Partition graphique

Réalisation musicale libre à partir de dessins graphiques.

Puzzle musical

Une petite pièce musicale est découpée et il est donné comme défi aux élèves de retrouver une structure cohérente.

Ils devront donc veiller particulièrement aux propositions suspensives et conclusives ainsi qu'à la structure générale de la pièce (ex : ABA).

Ils pourront bien sûr ensuite l'interpréter avec des nuances et des articulations.

Parcours de notes

Le but est d'accompagner une musique instrumentale enregistrée à l'aide de...

- Une note de chaque accord, au choix
- Aller chaque fois à la note la plus proche
- Ajouter de la figuration (notes de passage, broderie, appogiature,...)
- Jouer 2 notes simultanément
- Ajouter l'accompagnement pour les instruments polyphoniques
- Mémoriser la grille d'accords
- Réaliser un arrangement complet : retranscrire la mélodie, réaliser un contrechant, trouver un accompagnement,...

Musique traditionnelle irlandaise

A. D-D-D-D-C-G-D-D

B. G-D-Em-D-Am-G-C-C

