

SOMMAIRE

PRÉLUDE À L'ACTIVITÉ MUSICALE	8
ANIMER ET PRÉPARER UNE ACTIVITÉ MUSICALE	10
FAIRE DE LA MUSIQUE	12
LA FÊTE DE LA MUSIQUE	27
LEXIQUE	33



PICTOGRAMMES

Ces différents pictogrammes vous aideront à identifier les thématiques abordées dans les nombreuses fiches pratiques présentées au sein de cet ouvrage consacré aux activités musicales.



Assembler



Reproduire



Peindre



Découper



Écouter



Imaginer



JOUER AVEC LA MUSIQUE JOUER DE LA MUSIQUE

34

JEUX MUSICAUX

36

LES JEUX D'AVEUGLE

38

LES JEUX DANS L'ESPACE

44

MUSIQUE ET GRAPHISME

50

ÉCRIRE DE LA MUSIQUE

54

LA VOIX, LE CHANT

68

EXERCICES CHANTÉS

70

LA CHANSON

76

Nuit noire, nuit blanche

84

Y'a mon estomac qui crie

86

Ce matin, à mon réveil

88

L'ALBUM ILLUSTRÉ ET LA CHANSON

90

LA MUSIQUE EN PROJETS 102

**MONTER DES ANIMATIONS
AVEC DES MUSIQUES ENREGISTRÉES 104**

ACTIVITÉS D'ÉCOUTE 106

JOUER AVEC LES SONS DE LA NATURE 110

**MONTER UN PROJET MUSIQUE
POUR LES TOUT-PETITS 116**

LA MUSIQUE À LA CRÈCHE 120

FABRIQUER DES INSTRUMENTS DE MUSIQUE 130

Sifflets et cor 132

Porte-voix et Kazou 134

Capsulophone 136

Bambou / Wood-Block à deux tons 137

Guio en bambou 138

Tambours de baudruche 140



Castagnettes à manche 142

Guio / Papier de verre 144

Bâton de pluie 146

Flûte de Pan 148

Instruments à anche 150

Guitare de conserve 152

Archet 154

Tige sonore 156

Tubophone double 158

Rondellophone 160



MUSIQUES À ÉCOUTER

Le pictogramme  indique qu'il y a des morceaux musicaux (mélodies, chansons...) à écouter sur www.jdanimation.fr/140-activites-et-jeux-musicaux/ pour vous accompagner dans la mise en œuvre des activités proposées.

Animer et préparer une activité musicale

La musique est beaucoup plus que l'une des inestimables richesses de notre patrimoine, beaucoup plus aussi que notre part de noblesse ou de rêve, part qu'il nous faudrait préserver dans une civilisation toujours plus technicienne. Au-delà de ses possibilités expressives et créatives, elle nous invite à expérimenter l'écoute – aussi bien l'écoute des sons que celle de chaque individu impliqué dans l'activité musicale.

La musique est un excellent moyen pour relier en profondeur les membres d'un groupe, pour créer le lien qui constituera le fondement même de notre humanité. En favorisant l'émergence de moments musicaux dans nos activités d'animation, notre finalité est moins de former des individus au métier de musicien, ou au loisir de mélomane : plus essentiellement, elle est de contribuer à l'épanouissement d'êtres humains à part entière.

Belles idées... mais se pose très vite la question des moyens. Comment faire, en effet, si l'on n'est pas soi-même en mesure de jouer de la musique ? Et même s'il ne s'agissait que de jouer avec les sons, que de produire quelques touches sonores impressionnistes, l'animateur non-musicien se sent très rapidement désemparé devant la nature fugitive de la matière sonore. Pire encore, faire de la musique dans un contexte éducatif ravive parfois quelques souvenirs désagréables : le guide chant poussif de l'école primaire, le solfège rébarbatif et déconnecté de toute application musicale au collège, l'histoire de la

musique ennuyeuse, le chant mal vécu, parce que mal enseigné peut-être – et puis tout ce chahut qui ne tardait jamais à apparaître...

DU BRUIT À LA MUSIQUE

Organiser une activité musicale avec un groupe, surtout lorsque cette activité se veut avant tout ludique et créative, c'est aussi passer par un stade peu confortable où l'on commence par faire du bruit, beaucoup trop de bruit même pour les collègues



Quel que soit son public, on commencera toujours par faire du bruit... avant d'évoluer, plus tard, vers une production maîtrisée, vers de la musique.

Il s'agira par exemple :

- d'un grattement (sur un racleur, sur un morceau de carton ondulé ou sur le radiateur) decrescendo :

3



- d'une formule rythmique très simple, sur un tambour ou sur un wood-block :

3



- de quelques notes chantées dans un kazou, ou bien directement a capella :

3



- ou encore d'un son complexe, résultant du simple grattement de la membrane légèrement détendue de votre tambour :

3



On tentera d'abord de répéter ce motif, identiquement à lui-même. Lors de la réalisation de cette répétition, on remarque bien vite que la variation ne tarde pas à apparaître : on aura accéléré, diminué, bref déformé imperceptiblement le motif initial, d'une manière ou d'une autre. En fait, la répétition pure et simple n'existe

pas : même si ce motif était reproduit de manière absolument identique grâce à l'enregistrement, nous, qui l'écoutons, n'y apporterions pas une attention perceptive strictement identique. Autrement dit la variation, même si elle ne provenait pas de l'émission sonore, serait engendrée par l'inévitable changement dans notre manière d'écouter.

Et si nous recherchions la variation pour elle-même ? Et si nous essayions d'aller jusqu'à produire le contraire d'un motif donné ? Ce peut être un son lisse au lieu d'un son granuleux, un crescendo au lieu d'un decrescendo, une impulsion au lieu d'un rythme... Cette notion de « contraire » est plutôt subjective et se prête à des interprétations diverses : elle nous permettra donc de varier à l'infini les propositions.

Répétition, variation, contraste... Nous expérimentons là des opérations musicales fondamentales. Le petit motif a donné lieu à une bien grande diversité d'éléments musicaux. Avant de chercher à les organiser d'une manière systématique, tentons d'abord de « jouer » avec eux.

Exemples de jeux autour d'un motif

- Après avoir exploré tous les instruments à notre disposition, on porte son attention sur un seul d'entre eux, et on cherche toutes les manières possibles d'en extraire des sons, ou des motifs différents. On s'aidera de ses mains, mais aussi de sa bouche, de baguettes ; on tapera, tirera, grattera, soufflera...
- Si tous les participants ont maintenant entre les mains une réplique de ce même instrument, on demandera à chacun, à tour de rôle, de produire un son, ou un motif, tous différents entre eux. Dans un deuxième temps, chacun, lorsque



LES JEUX DANS L'ESPACE

Organiser l'activité musicale en prenant en compte les particularités du lieu dans lequel on s'est installé est souvent à l'origine de développements intéressants. Car on peut se placer dans l'espace puis s'y déplacer de multiples manières... en suivant ou non des sons.

La position que le groupe occupe dans l'espace donne sa marque à toute production sonore.

Il nous arrive par exemple notamment d'être assis « en rond », c'est-à-dire en formant un grand cercle. Lorsque le centre de ce cercle n'est occupé par personne, chacun peut être en contact visuel avec n'importe quel autre participant ; c'est la raison pour laquelle cette disposition est sans doute la meilleure pour s'installer en début de séance. Mais on verra que cela peut évoluer : on peut bientôt se cacher dans les coins, se déplacer sans cesse... Dans une salle de classe, chacun est assis à sa table et regarde dans la même direction que tous les autres vers le tableau (ou le bureau de l'enseignant). Cette orientation, bien que contraignante, peut être mise à profit pour organiser d'autres types de réalisations musicales – celles notamment qui s'articulent autour de la présence d'un chef. Mais si rien ne nous en empêche, on peut aussi « pousser les tables » pour organiser un espace à notre convenance.

Schématisons ces quelques propriétés remarquables de l'espace :

- **1** – lorsque chaque point se dispose autour d'un centre vide, il peut entrer en relation avec n'importe quel autre point :



- **2** – si ce centre est occupé, chaque point se reliera à ce centre, exclusivement. Lorsque ces points sont mobiles, leurs déplacements resteront soumis à ce centre : ils se dirigeront vers lui, ou tourneront autour :





NUIT NOIRE, NUIT BLANCHE

Pour favoriser la mise en œuvre d'activités autour du chant, voici un exemple de chanson sur le thème de la nuit, avec sa partition et sa mélodie, à proposer dès l'âge de 3 ans.

Cette activité manuelle et ce jeu viennent en complément de la chanson présentée sur la page suivante. Ainsi, cette dernière peut être exploitée seule (écoute, analyse et chant) mais aussi prolongée.

LES ÉTOILES SONORES

Tout d'abord, inviter les participants à chercher parmi les objets qui les entourent ceux qui résonnent après avoir été frappés. Cette « *chasse aux trésors* » doit être ouverte à toutes les pièces de l'accueil : salle de jeu, cuisine, cabane des jeux d'extérieur... Les possibilités seront plus grandes et plus diversifiées : un verre que l'on frappe délicatement avec une cuillère, deux morceaux de tuyau de métal à frapper l'un contre l'autre...

Ensuite, il faut découvrir le meilleur moyen de faire résonner l'instrument :

- d'abord trouver la bonne manière de le tenir : même pincé entre deux doigts, le son est complètement étouffé à certains endroits et résonne clairement à d'autres ;
- l'objet doit être assez dur pour le frapper : essayer avec une grosse perle en bois fixée à l'extrémité d'une baguette chinoise ;
- lorsque cela est au point, trouver des variations en agitant ou en faisant bouger l'instrument.

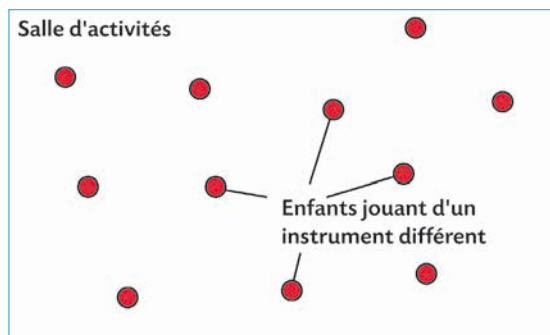
Il est également possible de fabriquer un instrument résonnant : la tige sonore présentée à la page 156 en est un parfait exemple.



LES ÉTOILES MUSICALES

Il y a des sons qui scintillent comme des étoiles : la résonance d'un triangle par exemple ou celle d'une lame sonore... Voici un jeu pour créer la musique de toutes les étoiles du ciel.

Dans une grande salle, les participants s'assoient sur le sol avec un instrument qui résonne, bien distants les uns des autres (se rappeler que dans le ciel, les étoiles sont aussi situées très loin les unes des autres.)



Chacun, tour à tour, fait entendre le son de son étoile. Le suivant ne frappe sur son instrument que lorsque la résonance du précédent a complètement disparu. Pour bien isoler chaque étoile sonore, on peut décider de laisser quelques instants de silence entre deux résonances.

Les étoiles dansent maintenant dans le ciel. Lorsque l'un des participants fait « *scintiller* » son instrument, il bouge et se déplace librement dans l'espace pendant tout le temps de la résonance, et s'immobilise à la fin. Cette fois, il n'y a pas d'ordre : chacun commence à jouer quand il le désire, mais doit attendre que toutes les étoiles aient joué en se déplaçant pour jouer à nouveau. ■

NUIT NOIRE, NUIT BLANCHE

3

COUPLET 1

Il fait nuit noire, ouvre les yeux :
Noyés dans l'encre du silence
Tous tes jouets chuchotent entre eux
D'imperceptibles confidences
Dans la nuit blanche, ferme les yeux

COUPLET 2

Il fait nuit noire, tourne la tête
Le soir au masque de rôdeur
A fermé la boîte secrète
Où rêvent toutes les couleuvres
– dans la nuit blanche, repose la tête

COUPLET 3

Il fait nuit noire, relève-toi :
C'est l'heure, la Lune se décroche.
Et roule par-dessus les toits
A pas de loup, l'aube s'approche
– dans la nuit blanche, recouche-toi.

REFRAIN

Qu'elle soit noire, qu'elle soit blanche
Pendant la nuit, les chats sont gris
Qu'elle soit blanche, qu'elle soit noire,
Et les enfants sont endormis
Sauf toi, parfois...



VOIR SUR LA BOUTIQUE





PETIT-BLEU ET PETIT-JAUNE, DE LÉO LIONNI (L'ÉCOLE DES LOISIRS)

Uniquement constitué de formes abstraites, ce jeu graphique est également une histoire touchante d'amitié et de rencontre.

Il s'agit ici d'une véritable quête, qui articule juxtaposition d'individus différents et synthèse ou fusion de deux d'entre eux pour créer un être nouveau. Autre opposition mise en jeu dans l'album : la première partie (jeux avec toutes les autres couleurs), versus la partie centrale (recherche solitaire, dramatisée par les couleurs rouge et noire du fond). Ou celle-ci encore : la recherche solitaire dramatisée vers le milieu de l'album, versus le jeu solitaire du petit point vert après la fusion des deux amis, qui est par contre tranquille et apaisé. La dernière image montre aussi l'évolution du jeu entre les différentes couleurs : elles peuvent maintenant aussi bien se juxtaposer que fusionner entre elles. Pour résumer, on peut tracer le tableau suivant :

Les différents points de couleurs sont :

Juxtaposés	Toutes les couleurs Toutes les couleurs
Isolés	Le bleu Le vert
Fusionnés	Le bleu + le jaune Toutes les couleurs

Pistes musicales

Traduisons la juxtaposition (ou position l'un à côté de l'autre) dans l'espace par l'alternance, ou la succession dans le temps, et la superposition dans l'espace par la simultanéité dans le temps.

1^{er} temps : divers instrumentistes jouent alternativement, donc jamais en même temps (chaque joueur peut avoir un ins-

trument différent : tambour, guiro, wood-block, maracas...). Deux possibilités pour mettre ce jeu en place :

- un chef montre, avec une baguette, l'un ou l'autre joueur, qui doit aussitôt faire sonner son instrument. Le chef peut faire des surprises pour compliquer le jeu, regarder un joueur par exemple, et en montrer un autre : c'est ce dernier qui doit jouer, et non celui qu'il regarde !
- même jeu, mais sans chef. C'est beaucoup plus difficile : je dois jouer lorsque je suis sûr que personne ne joue en même temps que moi. Si deux instruments jouent en même temps, ils sont éliminés jusqu'au prochain tour !

2^e temps : deux par deux, les instruments jouent simultanément, en essayant de trouver un son commun. Il faudra bien sûr commencer et s'arrêter en même temps, trouver des dynamiques et des intensités communes, etc. Le but : à l'écoute, on ne



GUIRO EN BAMBOU

Gratter, racler : gestes immémoriaux, à l'origine des outils et du feu, et qui, appliqués sur l'instrument adéquat, produisent une riche variété de sons...

UN PEU D'HISTOIRE

Le principe du grattage ou du raclage est un principe commun à de très nombreux instruments de musique. Et le racleur, ou guiro, se rencontre à toutes les époques, dans toutes les cultures musicales. C'est ainsi qu'on a retrouvé, avec des tambours et des sifflets en os de renne, un racleur de l'époque paléolithique, vieux d'environ 15 000 ans ^①, dont on pense qu'il servait à chasser les esprits et à soigner les maladies. Un bas-relief retrouvé en

① Racleur paléolithique



Dordogne, datant de la même époque, représente une femme tenant dans sa main droite une corne gravée de treize entailles, vraisemblablement liées au cycle annuel de la lune ^②, ce qui tendrait à prouver que notre instrument avait une place importante dans les rites de fécondité.



② Vénus de Lausell

À l'autre extrémité de notre histoire, le prestigieux violon n'est rien d'autre qu'un instrument fonctionnant sur le principe du racleur, associé à un instrument à corde tendue : l'archet, enduit d'une résine qui le rend légèrement collant, gratte littéralement les cordes. Pendant les fêtes de carnaval, on imitait cet instrument en utilisant une planche de bois découpée qu'on raclait avec une

sorte d'archet denté, produisant ainsi des sons puissants, du plus bel effet burlesque ^③. On appelait ce violon un « rague-rague », vraisemblablement une onomatopée.



③ Violon de Carnaval

LE GUIRO

Voici un exemple de fabrication d'un racleur, ou guiro, que nous réaliserons ici en bambou ^④.



Matériel

Pour chaque instrument, il faut :

- un morceau de bambou de 2 ou 3 cm de diamètre, et de 20 ou 30 cm de long (de préférence, une portion comprise entre deux nœuds),
- un morceau de bambou de 0,8 à 1 cm de diamètre, d'environ 30 cm de long (un nœud à l'une des extrémités, et l'autre libre).

Et l'outillage suivant (pour un groupe de 3 ou 4 enfants, à partir de 6 ans) :

- trois petites scies à bois,
- une ou deux grosses râpes à bois,
- un bon couteau (à manipuler par l'animateur).

CHEZ LES INSECTES AUSSI !

Les insectes émettent toutes sortes de signaux sonores. À cet effet, ils ont développé des organes spéciaux, qui constituent de véritables instruments de musique. Chez certains d'entre eux, on retrouve notre guiro : une surface rigide, garnie de stries transversales ou de petites dentures, frotte contre une autre surface semblable – le plus souvent, il s'agit d'une patte contre l'abdomen ou contre une élytre, ou encore de deux élytres l'une contre l'autre. L'ensemble forme ce qu'on appelle un appareil stridulant. Comme pour tout racleur, la forme des cannelures, mais aussi la cadence des frictions, rapides ou lentes, continues ou discontinues, produisent de subtiles variations.



Appareil stridulant du *Pneumora* (genre de criquet)

Réalisation

Il suffit de pratiquer des encoches parallèles avec la scie ou la râpe à bois sur toute la longueur du plus gros morceau de bambou. Attention ! La taille et l'espacement des encoches ne sont pas indifférents : plus les entailles sont profondes, plus le son est puissant ; plus elles sont éloignées les unes des autres, plus le son est grave. Et inversement. Vous pouvez donc jouer sur ces propriétés pour construire un instrument au son modulé, en disposant les encoches à une distance de plus en plus rapprochée les unes des autres (son de plus en plus aigu, ou de plus en plus grave si on utilise dans l'autre sens), ou en les creusant à chaque fois davantage (son de plus en plus puissant, ou l'inverse). C'est d'ailleurs le principe du microsillon, dont les variations de largeur et de profondeur des sillons suffisent à enregistrer et à restituer des sons aussi subtils et complexes que ceux d'un orchestre symphonique, ou que le timbre d'une voix humaine.

Chacun imagine sa propre combinaison avant de pratiquer ses encoches. Dans la pratique cependant, celles-ci sont généralement équidistantes ④. Mais le geste de frottement en lui-même, par sa dynamique propre, peut produire d'autres

types de modulations sonores. Plus rapide, le son est plus aigu. Plus appuyé, le son est plus fort. Toutes les combinaisons sont possibles. Et des baguettes différentes produiront des sons aux timbres différents.

LA BAGUETTE

Pour fabriquer une baguette particulièrement sonore et expressive, fendre à l'aide du couteau le petit morceau de bambou, à partir de la partie libre jusqu'au nœud. Cette baguette doit être tenue du côté du nœud ⑤.



Une autre série de variations est obtenue en grattant le guiro avec le bout de la baguette, ou au contraire avec la partie située au voisinage du nœud. En combinant toutes ces différentes manières de jouer, et avec un peu d'entraînement, vous arriverez bientôt à faire « parler » votre guiro ! ■

OÙ TROUVER DES BAMBOUS ?

Adressez-vous aux magasins de plantes de votre région, ou aux importateurs spécialisés en produits extrême-orientaux. Vous trouverez également des bambous de toutes tailles à la Bamboueraie d'Anduze, la plus importante d'Europe. Des bambous d'un diamètre compris entre 9 et 11 cm y sont généralement disponibles toute l'année.

D'autres dimensions (jusqu'à 13 cm de diamètre) ne sont disponibles qu'au moment des coupes. Le plus simple est de se renseigner directement à l'adresse suivante :

La Bamboueraie, Domaine de Prafrance,
30140 Généralgues – Tél. 04 66 61 70 47
www.bamboueraie.fr