

Du geste sonore à l'écoute de musiques du monde

Dans le cadre du projet en partenariat avec le musée d'Angoulême et Musiques Métisses, l'idée est de proposer aux élèves une **pratique sensible** afin de leur donner des clés d'accès à l'exposition des instruments et à la rencontre du spectacle vivant.

Supports : instruments à percussion

Objectifs :

- Connaître et produire une variété de gestes sonores : gratter, frotter, taper, souffler, pincer...
- Produire un geste sonore en fonction d'une intention
- Affiner l'écoute dans différentes situations : avec meneur ou sans meneur, en interaction avec la production individuelle ou collective.
- S'approprier un lexique spécifique et un vocabulaire sensible

Pistes pédagogique, proposition de séance

Mise en route

Echauffement corporel avec exercices d'étirements/de décontraction musculaire/de respiration et exercices d'écoute (sans instrument) : déplacements sur un extrait musical (à la vitesse de la musique, en suivant la pulsation), percussions corporelles.

S'approprier les instruments

De manière générale, instaurer avec les élèves dès le départ la règle suivante :
En dehors du jeu, poser l'instrument devant soi.

Jeu à règles, écoute liée au « meneur » :

- Jouer quand l'intervenant joue, s'arrêter quand l'intervenant s'arrête.
- Ecouter quand l'intervenant joue, imiter quand l'intervenant s'arrête.
- Varier l'intensité, la vitesse.
- Changer d'instrument deux ou trois fois.

- Proposer un élève meneur.

Découvrir différents gestes

Faire émerger la question du geste

Jeu à règles, écoute individuelle (élèves en cercle) :

- Chacun produit un son, chacun son tour.
- Refaire un tour en cherchant un autre son avec le même instrument.
- Refaire encore un tour en changeant de son et en fermant les yeux.

Questionner les élèves : « qu'est-ce qui fait changer le son ? ».

Exploration de gestes en petits groupes (2 élèves).

Consigne : recherchez un ou deux gestes que vous jugerez les plus appropriés à l'instrument dont vous disposez.

Présenter, nommer chaque geste, faire une liste : taper, gratter, frotter, secouer, souffler etc.

Explorer, affiner les gestes

Jeux à règles, écoute collective.

Pas de meneur, on respecte 10 secondes de silence avant de commencer à jouer.

Proposer différents « scénarios sonores » (début, déroulement, fin) :

- Jeu d'accumulation/élimination des sons.
- Jeu sur l'intensité : de fort à doux et inversement
- Jeu sur la densité : installer un paysage sonore désertique ou au contraire un paysage qui évoque une foule, une grande ville.

Avec meneur

- Un meneur propose un « scénario sonore » avec des changements de gestes. Le groupe observe et imite le plus simultanément possible.
- Constitution de 3 groupes de gestes instrumentaux. Par exemple, un groupe « taper », un groupe « frotter », un groupe « souffler ».

Convenir du code de direction avec les élèves. Par exemple, pour le groupe « taper », le code est « main ouverte », pour le groupe « frotter », le code est « pouce levé » et pour le groupe « souffler », le code est « poing fermé ».

Le meneur combine les groupes de différentes manières.

Varié l'intensité.

Proposer un élève en meneur.

Prolongements possibles pour l'enseignant :

Une séquence de travail pourra être bâtie à l'aide de cette première proposition.

Pratique expérimentale :

- Entrer dans l'activité par un temps de mise en disponibilité.
- Reprendre les jeux proposés en partageant le groupe classe. Un groupe produit, l'autre écoute avec un rôle actif.

Par exemple, « vous devrez dire si le scénario sonore choisi est respecté, si non, pourquoi ? » (Auto-évaluation, vocabulaire spécifique) ou « vous direz à quoi cette musique vous fait penser » (vocabulaire sensible).

- Alternier les rôles.
- Les gestes listés peuvent être expérimentés, transposés sur des objets sonores.

Pratique créative :

- Accompagner un chant (pulsation, rythmes simples) en réinvestissant différents gestes instrumentaux.
- Accompagner un texte poétique d'un scénario sonore.
- Remarque : encourager les échanges, l'argumentation des choix.

Réaliser un code des différents gestes, une « partition ».

Ecoute active :

A partir d'extraits de musiques du monde, retrouver les gestes, les timbres instrumentaux découverts en pratique. Voir CD accompagnant l'exposition ou liens sur le site IA16/espace pédagogique/arts et culture/éducation musicale/fiches pédagogiques.

Outils pour le maître

Eduquer l'oreille par les modes de jeu, François Legée, sceren CRDP de Lorraine, collection entrez dans ma classe.

Toumback, percussions corporelles, Stéphane Grosjean, Editions Lugdivine

Musiques et voix d'Afrique de A à Z, D.Forgeat, Editions Lugdivine

CD Terre d'enfance, l'Afrique de la forêt, l'Afrique noire, l'Afrique des grands lacs, l'île de la Réunion

Site IA16/espace pédagogique/arts et culture/éducation musicale