



Dossier d'accompagnement à
la médiation et la mise en
place d'ateliers scéniques et
artistiques à partir du Musée
numérique

SON, INSTRUMENTS ET VOIX

EXPRESSION SCÉNIQUE ET THÉÂTRALE

SON, INSTRUMENTS ET VOIX

1. Introduction : Le son

2. Les instruments

- a. Les instruments fabriqués
- b. Le corps
- c. Les objets du quotidien

3. La voix

- a. Le positionnement et le corps
- b. La respiration
- c. Visage et résonateurs
- d. La voix

5. Fiches pratiques d'ateliers

- Initiation au son à partir d'une sélection d'œuvres
- Découverte des instruments à partir d'une sélection d'œuvres

6. Jeux musicaux

1. Introduction : Le son

La musique procure de réels bienfaits sur les enfants, elle développe notamment la concentration, l'écoute, la motricité, la curiosité...

Mais la musique est un vaste mot qui effraie souvent les gens souhaitant mettre en place des activités musicales avec des jeunes.

Nous connaissons tous la grande diversité de genres musicaux : jazz, classique, rock'n roll, hip hop... et la lecture musicale est clairement complexe pour des non musiciens.

La musique : suite de sons produisant une impression harmonieuse

Il faut donc se pencher sur le commencement de la musique.

Quelles sont les origines de la musique ? *Des instruments*. Que produit un instrument ? *Des sons*

La musique est une langue qu'il faut apprendre en commençant par les bases. Le son est la base de toute musique car sans son, il n'y a pas de musique.

Il est possible avec ce seul mot « son », de mettre en place une multitude d'activités musicales, le but n'étant évidemment pas de devenir de grands musiciens avec de nombreuses connaissances, mais d'obtenir des outils et les connaissances nécessaires à la mise en place d'activités musicales.

Le son : sensation auditive engendrée par une onde acoustique. Un son est caractérisé par sa hauteur, son intensité et son timbre. Il peut être brut ou travaillé.

Pour produire un son, il faut avant tout un instrument. Il faut ensuite s'intéresser au son qu'il produit en écoutant :

- Sa hauteur : grave, aigu, médium
- Son intensité : fort, moyen, faible
- Son timbre : spécifique à l'instrument

On peut s'amuser en associant les instruments afin de créer de nouveaux sons, car le son se modifie également en fonction de son environnement (paroi, tunnel, vitre...)

Dans notre environnement les sons aussi se multiplient (klaxons, porte, bruits de pas, freinage, rires, miaulement...).

Nous disposons donc, dans notre vie de tous les jours, d'un nombre indéterminé de sons que nous pouvons exploiter de différentes façons. De nombreux outils nous permettent aussi de conserver, enregistrer tous ces sons qui nous entourent (enregistreur audio, smartphone...).

2. Les instruments

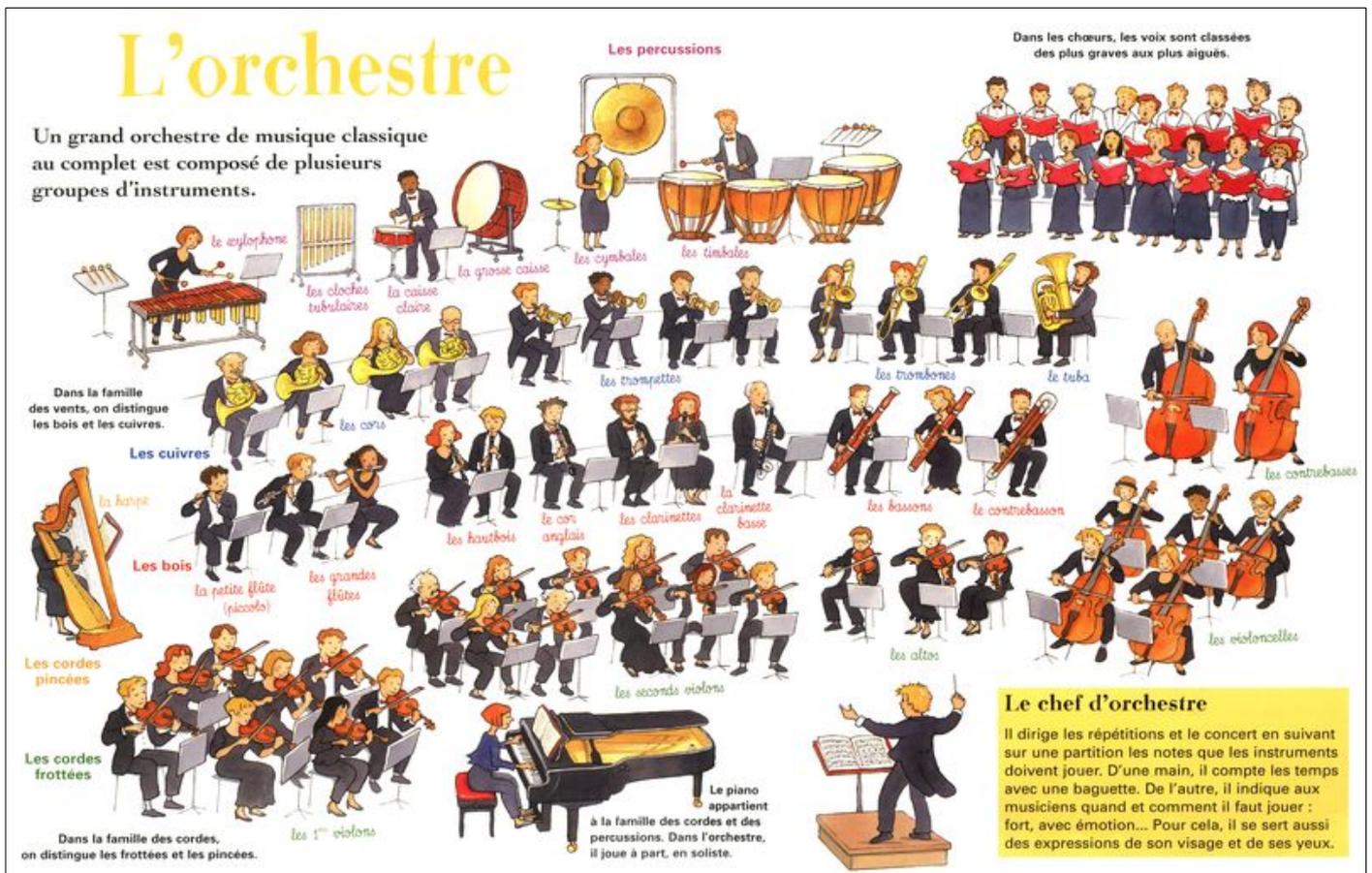
Dans notre vie quotidienne, nous avons accès à de nombreux instruments, qu'ils soient fabriqués ou non.

Instrument : Objet brut ou fabriqué, utilisé pour produire des sons à des fins musicales

a. Les instruments fabriqués

Les instruments de musique que nous connaissons se répartissent en 5 familles d'instruments :

- les bois : flûte, clarinette, hautbois, saxophone...
- Les cordes : violon, contrebasse, violoncelle
- Les cuivres : trompette, tuba, cor, trombone...
- Les percussions : xylophone, tambourin, cymbales...
- les claviers : piano, clavecin



Il y a aussi des instruments amplifiés tels que la guitare électrique, la basse, le violon électrique...et des instruments électroniques tels que la batterie électronique, synthétiseur...

b. Le corps

le corps : organisme de l'homme, de l'animal ; partie matérielle de l'être humain

Le corps est un instrument à part entière car il peut nous servir à produire une multitude de sons. Il y a notre voix nous permettant de crier, chanter, parler, rire...avec différents registres (grave , aigu), et notre timbre vocal qui est unique et propre à chaque personne.

Le reste de notre corps peut nous servir également pour produire des sons, en faisant des danses rythmiques par exemple comme des claquettes ou du flamenco. Il peut aussi être utilisé comme percussion, car chaque partie de notre corps produit des sons différents et notamment grâce à de nombreux résonateurs.

Résonateurs : système qui vibre par résonance

Résonance : propriété d'accroître la durée ou l'intensité d'un son

Les percussions corporelles par exemple, pouvant se faire sous forme de jeux, développent la coordination motrice, l'écoute et la conscience de son corps. Ce type d'activité est souvent très apprécié des enfants.

Percussions : instruments à percussion dont on tire le son en frappant, frottant, avec les mains, des baguettes...

c. Les objets du quotidien

Les objets du quotidien peuvent être utilisés brut, ou peuvent être modifiés, détournés afin de créer de nouveaux instruments.

Exemple d'objets du quotidien à réutiliser ou transformer : boîte de conserve, bouteille, bocaux, rouleaux essuie tout, rouleaux papier toilette, papier journal, graines, couvercles, pots de yaourt...

Exemple de petits instruments faciles à réaliser :

- maracas : pots de yaourt, graines, papier journal
- bâton de pluie : rouleau essuie tout, petits clous, papier journal, graines
- crécelle : bâton, bout de bois, bouchons plastiques, perles
- tambour : grosse boîte de conserve, tissu, papier journal
- petite guitare : planche de bois, petits clous, fil de nylon, fil de fer
-

A travers ce type d'activités et en réutilisant des objets initialement prévus à être jetés, on peut également faire une sensibilisation sur l'environnement, le recyclage et le tri des déchets.

Petits exemples de fabrication
d'instruments de musique à partir
d'objets de récupération.



3 . La voix

***La voix : ensemble de sons émis par l'être humain, organe de la parole, du chant.
La voix d'homme est une octave plus basse que la voix de femme.***

Avant d'utiliser sa voix et de produire du son, il faut toujours effectuer un petit échauffement vocal et surtout avec des enfants, car leur voix n'a pas commencé ou fini de muer. Leur empreinte vocale n'est alors pas encore définie, elle est donc fragile.

Ce sont nos cordes vocales qui nous permettent de produire du son et elles doivent être utilisées avec délicatesse. On apprend à connaître sa voix en l'exploitant dans son intégralité et à travers des petits exercices d'échauffement vocal.

a. Le positionnement et le corps

- Se tenir debout et bien droit sans se raidir, et avec les genoux flexibles
- Réveiller le corps pour avoir un usage optimal de la voix car les deux sont liés : épaules, nuque, bras, tête, chevilles...
- Terminer en se frottant tout le corps afin de chauffer les muscles

b. La respiration

- Commencer par prendre une grosse inspiration puis expirer (plusieurs fois pour détendre le corps)
- Faire une expiration vive (chien, serpent) par petites périodes de 10 secondes puis relâcher
- Terminer par de grandes respirations lentes

c. Visage et résonateurs

- Réveiller le visage en tapotant doucement sur son intégralité
- Faire des grimaces afin de réveiller tous les muscles du visage
- Souffler fort par la bouche mais bouche fermée, plusieurs fois. Puis recommencer en y ajoutant de la voix mais toujours bouche fermée afin d'activer les résonateurs
- Finir par la diction des consonnes en accentuant bien afin d'obtenir une articulation optimale

d. La voix

- Commencer par des vocalises sur les voyelles puis avec des phrases
- Continuer en modifiant l'intensité et la hauteur de la mélodie chantée
- Finir par une ou deux chansons que tout le monde connaît

L'échauffement alors terminé, on peut commencer à utiliser pleinement sa voix. De nombreuses possibilités s'offrent à nous, chanter, raper, slamer, parler...en canon, en polyphonie...

Il ne suffit pas de savoir chanter pour mettre en place des activités de chant avec des jeunes. Il faut seulement savoir de quoi on parle et avoir les outils nécessaires.

La voix se travaille comme n'importe quel autre instrument, il faut acquérir de la technique. C'est avec des petits exercices d'échauffement qu'on peut se familiariser avec sa voix, la comprendre et peut être même se découvrir des talents cachés !

Pour obtenir de la justesse dans la voix, il faut développer son oreille musicale en écoutant beaucoup de musique. Un exercice simple sur n'importe quelle musique : *Qu'est-ce que j'entends ?*

On peut ainsi après avoir pris connaissance de toutes ces notions, commencer à faire chanter les enfants individuellement ou collectivement et les intégrer à l'élaboration d'une œuvre collective.

5. Fiches pratiques d'ateliers

FICHE PRATIQUE

ATELIER DÉCOUVERTE DES INSTRUMENTS A PARTIR D'UNE SÉLECTION D'ŒUVRES

➔ Savoir mettre des noms sur des instruments



Guitare, fin XVIIIe siècle
Jean-François Aldric
(1765-1843)



Viole d'amour 1753
Jean-Nicolas Lambert



Quatuor palatin
Antonio Stradivari



Accordéon polonais
XXe siècle



Salle de musique
Palais de Sanssouci

Comment s'appelle ces instruments ? Ont-ils des différences / ressemblances ?

Quels sons font-ils ? Aigu / Grave ?

Comment se jouent-ils ? En quel matériau sont-ils fabriqués ?

Avez-vous déjà vu ou entendu ces instruments ? Dans quelle musique ou quel contexte ?

Quel instrument aimez-vous ? Pourquoi ?

Pourquoi trouve-t-on des instruments de musique dans des musées ?

➔ Identifier des instruments de musique dans des œuvres d'art



Jeunes filles au piano, vers 1892
Auguste Renoir (1841-1919)



Femme au tambourin, 1925
Pablo Picasso (1881-1973)



Arlequin et Pierrot, vers 1924
André Derain (1880-1954)

Quels sont les instruments présents dans les œuvres ? Ces tableaux se ressemblent-ils ?

Sont-ils faits de la même manière ? Couleurs ? Formes ?

Lequel aimez-vous ? Pourquoi ?

Quel est le lien entre la peinture et la musique ?

Connaissez-vous d'autres instruments de musique ?

Support complémentaire utilisable : Mallette pédagogique RMN « L'objet dans l'art », catégorie musique : 1 histoire + 3 jeux + petite activité de fabrication d'un tambourin chinois.

ATELIER INITIATION AU SON A PARTIR D'UNE SÉLECTION D'ŒUVRES

1. Approche sur le son

Qu'est ce qu'un son ? Qu'est ce qu'un bruit ?

Différence entre son et bruit ?

Comment fais-tu du son ? Comment se définit un son ? (intensité, hauteur, durée)

Peut-on faire du son avec n'importe quoi ?

Doit-on obligatoirement avoir des instruments de musique pour réaliser un son ?

2. Découverte et analyse de différents sons à partir d'une sélection d'œuvres musicales



Etude en do mineur op 10 n°12
Frédéric Chopin



Répons,
Pierre Boulez



Champagne,
Jacques Higelin



Crispy Bacon
Laurent Carter



Nuages,
James Carter



Danse Caribe,
Andrew Bird



Ecouter les différents sons présents dans chaque œuvre.

Le son est-il doux ? Fort ? Aigu ? Grave ? Vite ? Lent ?

Ont-ils des ressemblances ? Différences ?

Les musiques entendues se ressemblent-elles ?

Reconnaissez vous des styles de musiques différents ? (Classique, jazz...)

Quels autres styles de musique connaissez-vous ?

3. Produire des sons sans instruments de musique

Comment produire du son si je n'ai pas d'instruments de musique ?

Le corps et la voix sont-ils des instruments ?

Comment peut-on travailler des sons avec son corps et sa voix ? (échauffement vocal et corporel, percussion corporels, onomatopées vocales, claquettes...).

 **On peut ensuite mettre en place de nombreux ateliers autour du son tels que :**

- Atelier vocal/ Chorale (échauffement, apprentissage d'une chanson et mise en scène par ex)
- Atelier Percussions corporelles
- Atelier bricolage de son à partir de matériaux et objets divers
- Atelier fabrication de petits instruments à partir d'objets de récupération (maracas, crécelle, tambourin, bâton de pluie...)
- Atelier rythmique
- ...

Support complémentaire utilisable : Mallette pédagogique RMN « L'objet dans l'art », catégorie musique : 1 histoire + 3 jeux + petite activité de fabrication d'un tambourin chinois.

6. Jeux musicaux

JEUX DE RYTHMES

Frapper dans les mains

Situation de départ : Les enfants sont assis sur des chaises en cercle.

Déroulement : L'animateur frappe dans les mains. Les enfants doivent par la suite reproduire le rythme en frappant dans les mains.

Variante : Un enfant est choisi par l'animateur pour donner un rythme.

Jeux du bonjour

Situation de départ : Les enfants sont installés en cercle sur un tapis ou sur des chaises. _

Déroulement : Chaque enfant doit dire bonjour à un de ses amis. L'animateur commence, il frappe deux fois sur les genoux, deux fois dans les mains. Il claque les doigts d'un côté de la tête et il dit bonjour. Il claque les doigts de l'autre côté de la tête et il dit un prénom.

L'enfant qui à été nommé dit bonjour en suivant le rythme et la pulsation à un de ses amis et ainsi de suite. Tous les enfants frappent de façon régulière.

Chats perchés

Situation de départ : Les enfants sont éparpillés dans la salle.

Déroulement : L'animateur invite les enfants à mimer le chat et à se déplacer selon le rythme donné par le tambourin : sauter, courir, lever la main, la jambe etc Dès que le tambourin s'arrête, les enfants doivent courir et monter sur le banc. Les enfants doivent aller se percher le plus vite possible.

Matériel : banc, tambourin

Chiffre dans le dos

Situation de départ : Les enfants sont installés en cercle.

Déroulement : L'animateur tape 5 fois dans le dos d'un enfant en suivant un rythme. L'enfant doit taper le dos de son voisin en suivant le même rythme que l'animateur et ainsi de suite.

Polochon musical

Situation de départ : Les enfants sont assis en cercle

Déroulement : Les enfants se passent le polochon de main en main sur le rythme du tambourin.

C'est-à-dire que si l'animateur va vite, le polochon doit être donné de main en main très vite.

Lorsque le tambourin s'arrête celui qui tient le polochon s'assied devant sa chaise, jambes allongées. Il ne participera plus à la transmission du polochon et sera contourné jusqu'au deuxième tour où il pourra reprendre le jeu.

Il est interdit de lancer« le polochon». On doit toujours le donner en main au suivant, même si le déplacement est important.

Matériel : tambourin; chaises, polochon

La chanson du corps

Situation de départ : Les enfants sont assis au coin de rassemblement

Déroulement : L'animateur frappe une succession de sons sur son corps et on demande aux enfants de les reproduire. On commence par trois sons, puis on en ajoute deux quand les trois premiers sont bien intégrés et ainsi de suite.

Exemple : genoux - mains - genoux ou genoux - mains - genoux - tête - genoux ...

J'entends ton cœur qui bat

Situation de départ : Les enfants courent dans la salle

Déroulement : L'animateur demande aux enfants de sentir leur cœur battre. Ensuite, ils se mettent par deux. L'un se met contre le cœur de l'autre et il frappe la pulsation du cœur sur le dos de son partenaire. On peut bien sûr faire observer que la pulsation cardiaque varie selon l'individu et le moment où on l'écoute.

La démarche du premier

Situation de départ : Les enfants sont répartis en plusieurs files.

Déroulement : A partir d'une pulsation donnée par l'animateur, le premier enfant de chaque file invente une démarche, la plus originale possible imitée par les autres. Après un certain temps, le premier de chaque file va se mettre en dernier et c'est bien sûr le suivant qui inventera une nouvelle démarche à son tour.

Suivez le rythme du concert

Situation de départ : Les enfants sont en cercle

Déroulement : L'animateur (le meneur du jeu) commence à battre des mains ou des pieds selon un rythme choisi. L'enfant placé à sa droite, reprend ce rythme en faisant les mêmes gestes. Le suivant fait de même etc ... Jusqu'au moment où tout le monde participe au concert. C'est ensuite au tour d'un autre de proposer un rythme.

Les animaux

Situation de départ : Les enfants sont éparpillés dans la salle.

Déroulement : L'animateur doit rentrer dans la peau d'un animal et marcher en fonction du tambourin. Si il tape très lentement sur le tambourin les enfants peuvent devenir un serpent, une tortue .. Si, il tape rapidement ils peuvent imiter le lapin qui saute.

Matériel : tambourin

Une chaussure

Situation de départ : Les enfants sont installés en cercle

Déroulement : L'animateur passe la chaussure à un enfant et ainsi de suite en suivant le même rythme. Au signal de l'institutrice « sifflet », les enfants changent de sens.

Progression : Le faire les yeux fermés

Matériel : sifflet, chaussure

La pluie

Situation de départ : Les enfants sont assis en cercle

Déroulement : L'animateur propose aux enfants d'imiter la pluie en frappant deux ou plusieurs doigts ensemble ex :

- La pluie tombe en gouttelettes : on frappe les 2 index ensembles
- La pluie augmente un peu : on frappe 2 doigts de la main gauche avec les 2 doigts de la main droite.
- Il pleut de plus en plus fort : 3 doigts de la main droite et 3 doigts de la main gauche
- Maintenant, l'orage est presque arrivé : 4 doigts de la main droite avec 4 doigts de la main gauche
- Enfin, le gros orage : on frappe très fort des mains
- On recommence en sens inverse, de l'orage jusqu'au gouttelettes.

Drôle de machine

Situation de départ : Les enfants sont debout en cercle

Déroulement : Ronde en tournant en rythme. La ronde s'arrête et mime l'action « tourner une clé ». On se reprend la main et on avance, puis on recule. Tourner sur place, les mains lâchées taper dans les mains, les mains lâchées. Sauter sur place, les mains lâchées. Saluer puis repartir.

Matériel : Musique

Le rythme s'articule

Situation de départ : Les enfants sont en cercle

Déroulement : L'animateur va jouer un rythme sur un instrument et les enfants recherchent les mouvements réalisables à partir de chacune des articulations principales du corps (tête, épaule, coude, poignet, doigt)

Variante : un mouvement puis plusieurs

Matériel : instrument

L'échorythme

Situation de départ : Les enfants sont assis en cercle.

Déroulement : L'animateur va inventer un rythme que les enfants vont devoir reproduire à l'aide des différentes parties du corps : pieds, mains, etc ...

Variante : les enfants inventent le rythme

Les jumeaux

Situation de départ : Deux groupes d'élèves sont dos à dos. Dans chaque groupe les mêmes instruments sont distribués (claves, tambourin, triangle castagnettes)

Déroulement : L'animateur invite un élève à jouer une cellule rythmique avec son instrument. Le jumeau (l'élève qui a le même instrument) répond par la même cellule en respectant l'intensité, le timbre, le temps. Ajouter des difficultés pour accroître la diversité auditive.

Matériel : instruments

JEUX D'ÉCOUTE

Jeu d'écoute autour de toi

Situation de départ : Les enfants sont assis en cercle.

Déroulement : L'animateur demande aux enfants de fermer les yeux et d'écouter attentivement les sons à l'extérieur de la salle ou de l'école. Au début d'une minute les enfants ouvrent les yeux. Ils expriment chacun à leur tour ce qu'ils ont entendu, reconnu.

Variante : L'animateur demande aux enfants de fermer les yeux et d'écouter attentivement les sons à l'intérieur de la salle ou de l'école ou les sons à l'intérieur de soi.

Chercher l'objet

Situation de départ : Les enfants sont assis sur des chaises et un enfant est désigné pour être le chercheur. Le chercheur sort de la salle.

Déroulement : Un enfant est désigné pour cacher un objet dans la salle. L'enfant qui se trouve à l'extérieur de la salle rentre et il se met à la recherche de l'objet caché. Pour l'aider dans sa recherche les enfants chantent, jouent Ils chantent fort lorsque le chercheur est proche de l'objet et moins fort lorsqu'il est loin de l'objet. Lorsque l'objet est retrouvé un enfant est désigné pour être le chercheur et un autre enfant pour cacher l'objet.

Matériel : un objet

Le roi des patates

Situation de départ: Les enfants sont debout en cercle. Au centre du cercle se trouve une table comportant des pommes de terre. Il y a une pomme de terre de moins que d'enfant. **Déroulement:** Le meneur du jeu (l'animateur) met un air de musique. Les enfants se tournent autour de la table en se donnant la main. Lorsque la musique s'arrête les enfants courent pour attraper une pomme de terre. Celui qui n'a pas la sienne est éliminé et devient le meneur du jeu.

Variante: Celui qui n'a pas la pomme de terre est éliminé et ainsi de suite jusqu'au dernier qui est décrété roi des patates. Le meneur du jeu reste le même pendant toute la durée du jeu **Matériel:** table, pommes de terre (ou autres objets), musique

Jeu de domino

Situation de départ: Les enfants sont assis en rond et possèdent deux instruments. **Déroulement:** Un enfant joue deux sons différents avec les instruments. Le suivant reproduit le deuxième son entendu et forme un nouveau et ainsi de suite. Les enfants doivent être très attentif au son joué. **Matériel:** 2 instruments par enfants.

Jeu du mariage

Situation de départ: Les enfants sont assis en deux files.

Déroulement: Chaque file dispose des mêmes instruments. Les enfants se tournent le dos. Un enfant de la première file fait jouer son instrument. L'enfant de la deuxième file qui pense avoir reconnu son instrument le fait jouer. L'animateur veille à ce que chaque enfant de la première file joue chacun à leur tour et que les enfants de la deuxième file écoutent attentivement.

Matériel : instruments de musique, 2 fois le même

Suite en bruits mineurs

Situation de départ: Les enfants sont installés en cercle. Les enfants ont les yeux fermés.

Déroulement: Ils écoutent et retiennent une série de sons que l'animateur produit l'un après l'autre: taper des mains, taper des pieds, claquer des dents, frotter les mains etc .. Ensuite, les enfants énumèrent dans l'ordre les sons produits

Jeu sans silence

Situation de départ: Les enfants sont assis en cercle.

Déroulement: Le premier enfant joue un son avec l'instrument qu'il a, à sa disposition. Au bout d'un moment, le suivant fait de même et le premier s'arrête, puis c'est au tour du troisième, du quatrième pendant que le joueur précédent se tait. **Matériel:** différents instruments de musique

Roméo et Juliette

Situation de départ: Toutes les filles ont choisi leur Roméo.

Déroulement: Tous les garçons sont assis sur un banc et ferment leurs yeux. Les filles quant à elles s'installent sur le banc d'en face. Chacune à leur tour, les filles vont dire "Roméo". Si un Roméo reconnaît sa Juliette il doit lui répondre en disant "oui, ma Juliette". Si effectivement c'est bien son Roméo, elle va près de lui et lui donne "un bisou" sur la joue. Si ce n'est pas son Roméo, elle ne fait rien et c'est là Juliette suivante qui appelle son Roméo et ainsi de suite.

Variante: On change de rôle, ce sont les Roméo qui appellent leur Juliette.

Reconnaître les instruments

Situation de départ: Les enfants sont assis en cercle. Au centre du cercle se trouve des images d'instruments.

Déroulement: L'animateur montre aux enfants les 4 images se trouvant au centre (flûte, maracas, claves, xylophone). L'animateur explique aux enfants qu'il va se cacher derrière un drap et jouer un instrument de musique. Lorsqu'un enfant a reconnu l'instrument il doit lever le doigt. L'animateur demande à un enfant de venir prendre l'image au centre qui correspond à l'instrument entendu.

Matériel : 4 images, drap, 4 instruments qui sont les mêmes que sur les images

D'où vient le bruit?

Situation de départ: Les enfants sont installés en cercle.

Déroulement: L'animateur joue de la flûte. Il explique aux enfants qu'ils vont devoir fermer les yeux et tendre le doigt vers le lieu d'émission de l'instrument. L'animateur demande aux enfants de fermer les yeux, il voyage dans la salle et joue de la flûte. Les enfants doivent pointer leur doigt où se trouve l'animateur.

Matériel: flûte (ou autre instrument)

Les ballons musicaux

Situation de départ: Les enfants sont éparpillés dans la salle et écoutent de la musique.

Déroulement: L'animateur éparpille des ballons dans la salle. Lorsque la musique s'arrête les enfants doivent le plus rapidement possible attraper un ballon.

Progression: L'animateur enlève des ballons. Lorsqu'un enfant n'a pas attrapé de ballon. Il doit rester debout jusqu'au moment où un autre enfant le touche.

Matériel: ballons, musique

Les ministres du roi

Situation de départ: Les enfants sont assis en cercle. Le roi du silence qui a été choisi par l'animateur s'assit au milieu du cercle.

Déroulement: Le roi du silence désigne du doigt ceux qui vont essayer, les uns après les autres, de devenir ses ministres en s'asseyant à sa droite où à sa gauche sans faire de bruit. Si un des joueurs désignés fait du bruit en s'asseyant, le roi, d'un geste dédaigneux, le renvoie à sa place et fait alors signe à un autre. Quand deux enfants ont réussi à s'asseoir près du roi. Ils sont proclamés ministres. Le roi choisit son successeur et une nouvelle partie reprend.

Lapin bruyant et les 2 chasseurs

Situation de départ: Trois joueurs sont au milieu du cercle formé par leurs camarades. L'un d'entre eux est le lapin.

Déroulement: Une clochette est fixée autour du cou du lapin. Les deux autres sont les chasseurs qui ont les yeux bandés; ils doivent s'emparer du lapin qu'ils poursuivent en se guidant au son de la clochette que le lapin ne peut toucher. Pour que le lapin soit pris, il faut qu'il soit tenu par les deux chasseurs en même temps. Il faut donc essayer de se dégager, tant qu'il est maintenu que par un chasseur.

Matériel: une clochette

Jeu d'imitation

Situation de départ: Les enfants sont assis confortablement

Déroulement: L'animateur forme un son et un enfant doit reproduire le son et en faire un autre et ainsi de suite. Au début, il faut favoriser les sons formés, plutôt que les sons rythmés. Plus tard, c'est un enfant qui commencera à former un son. L'objectif étant de susciter chez l'enfant, la production spontanée des gestes musicaux.

Mon corps sonne

Situation de départ: Les enfants sont assis sur des chaises en cercle.

Déroulement: Pour commencer, on fait découvrir ou rechercher toute une série de sons qu'on peut obtenir rien qu'en utilisant son corps: frapper dans les mains, sur les genoux, sur les joues (bouche ouverte ou fermée), sur la tête, frapper les pieds par terre, un doigt dans la main, tirer sur ses joues, frotter les mains ... Ensuite, on demande aux enfants qui sont assis en cercle de fermer les yeux et de reproduire le son joué par l'animateur.

Qui chante

Situation de départ: Les enfants sont installés correctement en cercle. Un enfant est choisi pour être au centre du cercle.

Déroulement: L'enfant qui est au centre ferme les yeux. Un enfant parle ou chante et l'enfant qui a les yeux fermés doit découvrir qui parle. Lorsque l'enfant l'a trouvé, celui-ci prend sa place et un autre enfant chante ou parle.

JEUX DE VOIX

Chercher l'objet

Situation de départ: Les enfants sont assis sur des chaises et un enfant est désigné pour être le chercheur. Le chercheur sort de la salle.

Déroulement: Un enfant est désigné pour cacher un objet dans la salle. L'enfant qui se trouve à l'extérieur de la salle entre et il se met à la recherche de l'objet caché. Pour l'aider dans sa recherche les enfants chantent, jouent ... Ils jouent fort lorsque le chercheur est proche de l'objet et moins fort lorsqu'il est loin de l'objet. Lorsque l'objet est retrouvé un enfant est désigné pour être le chercheur et un autre enfant pour cacher l'objet.

Matériel: un objet

Raconter une histoire

Situation de départ: Les enfants sont installés confortablement

Déroulement: Raconter l'histoire en faisant les différents bruits aux enfants: la pluie, l'orage, la vache, le canard, le chat. L'histoire "Ce matin là, tout était gris et le tonnerre grondait. La pluie menaçante, soudaine, se mit à tomber. La vache, dans le pré alla vite s'abriter: Les canards sautèrent dans la mare. Et le chat courut se réchauffer près du feu qui crépitait. Là, il lança des miaou de contentement."

Progression: Raconter la même histoire en utilisant des instruments pour la pluie et l'orage.

Matériel: instruments (tambourin = tonnerre et maracas = pluie)

Parasite

Situation de départ: Les enfants sont regroupés en deux équipes.

Déroulement: L'animateur choisit deux chansons connues des enfants. Chaque équipe doit chanter une des deux chansons. Les deux équipes qui ne chantent pas la même chanson se mélange en marchant aléatoirement. Au signal de l'animateur (frapper dans les mains), les équipes reprennent leur place, et celle dont la chanson est la moins perturbée gagne.

Matériel: signe distinctif (2 équipes)

Son qui tourne

Situation de départ: Les enfants sont en cercle

Déroulement: L'animateur donne un objet à son voisin en lui chantant un son. Celui-ci prend l'objet en chantant le même son et le transmet à son autre voisin. Quand le son est arrivé au milieu du cercle, l'animateur peut faire démarrer un autre objet avec un autre son.

Matériel: objet

Jeu de la fusée

Situation de départ: Les enfants sont debout

Déroulement: Les enfants suivent avec leur voix en faisant "ou", "e", "a", "u", le mouvement des mains de l'animateur. Quand celles-ci vont vers le bas ils chantent un son plus grave et inversement, vers le haut le son sera plus aigu. Quand l'animateur ferme ses mains, les enfants arrêtent de chanter.

Variante: deux groupes qui suivent chacun une des deux mains de l'animateur

Pâte sonore

Situation de départ: Les enfants forment un cercle en se tenant par les mains ou par les épaules.

Déroulement: Un son de départ est donné. Chacun le chante pour commencer, mais peut ensuite le modifier suivant son inspiration, tout en prenant soin d'écouter les autres. La pâte sonore sera terminée lorsque tout le groupe chantera à nouveau une note identique. Pour enrichir l'improvisation, il est souvent utile de pouvoir se taire à certains moments, pour mieux intervenir après.

Le moulin à sons

Situation de départ: Les enfants sont répartis par groupes de quatre.

Déroulement: Chaque groupe choisit un son original à produire avec sa voix (bloing, tchoc, krr, zlub, ...). Ensuite, ils devront produire leur son l'un après l'autre, de plus en plus vite, comme les ailes d'un moulin qui se mettent en marche. Après quelques minutes de répétition, chaque groupe présentera son "moulin à sons" à la salle. On obtient souvent des effets sonores surprenants et amusant.

Variantes: On peut faire fonctionner le moulin en marche arrière, lentement, fort ... Associer les sons à des gestes

JEUX DE PULSATIONS

Passe-moi la pulsation

Situation de départ : Les enfants sont assis en cercle sur des chaises

Déroulement : Selon la pulsation du morceau musical le meneur passe la pulsation à son voisin et ainsi de suite. Les enfants posent leur main droite sur la main gauche de leur voisin. Ils se passent la pulsation en faisant des gestes amples.

Matériel : musique

Jeux du bonjour

Situation de départ : Les enfants sont installés en cercle sur un tapis ou sur des chaises.

Déroulement : Chaque enfant doit dire bonjour à un de ses amis. L'animateur commence, il frappe deux fois sur les genoux, deux fois dans les mains. Il claque les doigts d'un côté de la tête et dit bonjour. Il claque les doigts de l'autre côté de la tête et dit un prénom. L'enfant qui a été nommé dit bonjour en suivant le rythme et la pulsation à un de ses amis et ainsi de suite. Tous les enfants frappent de façon régulière.

Matériel : chaises

Chanson du corps

Situation de départ : Les enfants sont assis confortablement sur des chaises en cercle.

Déroulement : L'animateur cherche avec les enfants des sons produits avec le corps. Par la suite, ils inventent ensemble une chanson:

Exemple:

- claquer dans les mains au refrain
- Premier couplet : claquer dans les doigts
- Deuxième couplet : frapper des pieds
- etc ...

Pour aider les enfants, l'animateur montre aux enfants des dessins présentant la succession de mouvements. Chez les grands, on fait des mouvements en 8 temps.

Matériel : des dessins de mouvement

Balance-moi

Situation de départ : Les enfants sont deux par deux

Déroulement : Chaque couple invente une façon de se déplacer en huit temps et le montre aux autres enfants. L'animateur choisit un mouvement donné par les enfants. Tous les enfants effectuent les mouvements repris par l'animateur.

Variante : Tous les enfants sont assis en cercle et c'est l'animateur qui indique le mouvement à effectuer.

Le balais magique

Situation de départ : Les enfants sont en cercle et le meneur est au milieu avec son balai magique

Déroulement : Le meneur exécute un mouvement avec son balai magique. Les apprentis sorciers reproduisent le mouvement. Au fur et à mesure, les apprentis sorciers iront au milieu inventer un mouvement. Chez les plus grands, les mouvements se feront en 8 temps.

Variante : Latéralisé les mouvements: gauche et droite, devant et derrière

Matériel : balai magique

Je m'appelle

Situation de départ : Les enfants sont assis en cercle sur un tapis ou sur des chaises.

Déroulement : Chaque enfant dit son prénom en frappant chaque syllabe de celui-ci dans ses mains.

Matériel : tapis - chaises

Balle au bond

Situation de départ : Les enfants sont assis en cercle

Déroulement : L'animateur fait rebondir la balle en citant une ou plusieurs syllabe de son prénom à chaque rebond de la balle et ce jusqu'à ce qu'un enfant la reçoit. Celui-ci fait la même chose et ainsi de suite.

Variante : Les enfants disent une onomatopée à chaque rebond et font des sons différents des autres.

Matériel : balle

Le cinéma

Situation de départ : Les enfants sont assis sur des chaises en cercle. Ils doivent être accolés le plus possible.

Déroulement : Suivant la pulsation du morceau

Frappe 2x chez soi (□ □)

2x chez le voisin de gauche (XX)

2x chez soi (□ □)

2x chez le voisin de droite (a a)

2 x chez soi (□ □)

Variante : 3 vitesses (très lent, semi, très rapide)

Matériel : musique

Dans le même bateau

Situation de départ : Les enfants sont les uns à côté des autres.

Déroulement : Les enfants, les yeux ouverts pour commencer, se balancent tous dans une même direction et à la même vitesse, comme s'ils étaient tous dans le même bateau. Au signal donné, ils ferment les yeux tout en continuant le balancement. Au second signal, ils ouvrent les yeux et vérifient si tout le monde est encore « dans le même bateau » (même vitesse, même direction)

Matériel : signal

En marchant au pas

Situation de départ : Les enfants sont dispersés dans la salle.

Déroulement : Les enfants doivent marcher la pulsation venant d'un tambourin. L'animateur joue donc du tambourin. Il peut ajouter diverses consignes.

Exemple:

- Marcher deux par deux en se donnant la main et se regarder dans les yeux sans rire quand la pulsation ou la musique s'arrête.
- Continuer à marcher la pulsation quand l'animateur s'arrête de jouer ou quand la musique s'arrête ce qui permet d'observer ceux qui peuvent garder le tempo.
- Marcher la pulsation en faisant un triangle, un carré.

Matériel : tambourin

Je reçois, je donne

Situation de départ : Les enfants sont assis en cercle

Déroulement : En cercle, l'animateur fait circuler la pulsation de main en main, c'est-à-dire que chacun frappe une fois de sa main droite dans la main gauche de son voisin.

Variante : Pour privilégier les contacts non agressifs entre les enfants, les inviter à se passer une caresse (sur le bras, le dos ...)

Matériel : Objet (ballon, bâton, peluche)

Partition corporelle

Situation de départ : Les enfants sont assis sur des chaises

Déroulement : On demande aux enfants de jouer en suivant une pulsation régulière, la partition suivante qui n'est qu'un exemple puisqu'on peut bien sûr varier les symboles, la longueur et l'arrangement de la partition

Exemple:

■ frapper sur sa joue

● frapper dans ses mains

▲ dire « tuf »



Progression : On peut également imaginer deux lignes superposées jouées par deux groupes différents.

Je me lève quand j'ai fini

Situation de départ : Les enfants sont assis sur des chaises et en cercle.

Déroulement : L'animateur choisit une chanson bien connue des enfants. Commencer une chanson ensemble dans un tempo précis. Ensuite, lorsqu'il donne un signal les enfants

doivent chanter intérieurement. Ils devront alors se lever quand ils auront fini de « chanter ». On pourra alors observer les enfants qui auront gardé le tempo du départ.

→ à faire avec un ou deux couplets pour commencer.

JEUX SONORES ET CHANTES

Le miroir

Situation de départ : Les enfants sont installés deux par deux face à face.

Déroulement : Un enfant est choisi pour être le miroir et un autre pour faire les gestes. Les mouvements sont lents, simples et fluides. On travaille un élément corporel à la fois. Le but du jeu est l'imitation et percevoir le corps de l'autre.

Les instruments en l'air

Situation de départ : Les enfants se promènent librement avec des maracas ou des claves.

Déroulement : Quand l'animateur lève une maracas en l'air, ceux qui en possèdent s'arrêtent et jouent, alors que les autres continuent de marcher. C'est l'inverse, si l'animateur lève les claves. Ils s'arrêtent tous et jouent si l'animateur lève les deux instruments.

Matériel : maracas - claves

Suivre une partition

Situation de départ : Les enfants sont assis calmement et possède chacun un instrument

Déroulement : L'animateur dessine un grand escargot, sur lequel il dessine différents instruments sur le long de la spirale. Le chef d'orchestre désigne un instrument. Les enfants qui possèdent l'instrument désigné par le chef d'orchestre, jouent jusqu'au moment où un nouvel instrument est désigné sur la spirale de l'escargot.

Variante : Un enfant peut devenir chef d'orchestre

Matériel : Escargot et instruments dessinés, bâton pour le chef d'orchestre et différents instruments pour les enfants.

Allumer les phares

Situation de départ : Les enfants sont assis en demi-cercle.

Déroulement : L'animateur se trouve devant les enfants. L'animateur a les poings fermés devant lui et de temps en temps il ouvre les mains et les referme aussitôt. Les enfants frappent dans leurs mains chaque fois que l'animateur ouvre ses mains.

Variante : Les enfants frappent sur un instrument

Matériel : instruments

Le prisonnier et les gardiens

Situation de départ : Les enfants sont assis en cercle

Déroulement : L'animateur désigne un prisonnier et deux gardiens. Le prisonnier est assis sur une chaise à l'intérieur du cercle. Ses mains et ses pieds sont attachés (un seul nœud). Deux gardiens, les yeux bandés veillent sur leur prisonnier. Les autres enfants « les souvenirs » doivent essayer chacun à leur tour de délivrer le prisonnier, défaire les foulards sans être pris par les gardiens. Les sauveurs ne peuvent donc pas faire de bruit.

Matériel : foulard, chaises

Jeu de Kim aux sons

Situation de départ : Les enfants sont installés calmement aux tables.

Déroulement : L'animateur dispose un certain nombre d'objets (5). Les enfants observent en silence les objets pendant une ou deux minutes. Au signal, ils se retournent et écoutent. L'animateur fait tomber les objets les uns après les autres. Sans se retourner, les enfants doivent dresser la liste des objets dans l'ordre où ils les ont entendu frapper la table en les dessinant.

Matériel : objets, feuilles, crayons

Un instrument par cerceau

Situation de départ : Dans la salle, six cerceaux sont éparpillés. Dans chaque cerceau se trouve un instrument. Les enfants quant à eux sont dispersés dans la salle.

Déroulement : Les enfants dansent au son de la musique. Lorsque la musique s'arrête les enfants doivent rentrer dans un cerceau et jouer l'instrument qui y est présent. Dès qu'un enfant est dans un cerceau il n'y a plus aucun enfant qui peut rentrer. Les enfants qui n'ont pas de cerceau dansent en écoutant le son des instruments.

Matériel : musique, cerceaux, instruments

EXPRESSION SCÉNIQUE ET THÉÂTRALE

1. Introduction : expression scénique / théâtre

2. L'expression scénique

- a. Une diversité d'expressions scéniques
- b. L'utilisation du corps et de la voix

3. Le théâtre

- a. Les différents jeux
- b. La voix et le positionnement du corps

4. Fiches pratiques

- Initiation théâtrale à partir d'une œuvre
- Initiation expression scénique à partir d'émotions et d'une sélection d'œuvres
- Atelier d'expression scénique et théâtrale à partir d'une œuvre

5. Jeux d'expression scénique et théâtrale

1. Introduction : expression scénique / théâtre

Plusieurs recherches ont montré que, en ce qui concerne les processus de développement et d'apprentissage, l'expérience scénique et théâtrale à un impact important.

Les activités scéniques procurent de réels bienfaits sur les enfants, elles développent notamment le partage, l'échange, la communication, la confiance en soi, l'écoute, la concentration...

Mais la scène est un vaste mot qui effraie souvent les gens souhaitant mettre en place des activités théâtrales et scéniques avec des jeunes.

Nous connaissons tous la grande diversité d'arts scéniques : théâtre, musique, danse, stand up, chanson, comédie musicale...

Il n'est cependant pas simple de mettre en place ce genre d'activité sans connaissances ni clés d'accompagnement.

L'avantage de ces activités artistiques, c'est qu'elles développent l'imagination des jeunes.

Ce qui ressort de leur imagination résulte de leurs émotions et ressentis.

Il est donc plus facile de commencer par là !

Les émotions nous habitent au quotidien, nous devons vivre avec, les accepter, les contrôler et il n'est pas toujours simple de les comprendre. Ce type d'atelier permet justement de contrôler ces émotions mais surtout de jouer avec, les utiliser comme une force et non une faiblesse et de s'accepter.

De plus, à travers l'expression, les jeunes deviennent acteurs et non spectateurs. Ils ont la possibilité d'expérimenter, d'inventer, de créer... En devenant acteur, ils s'impliquent corporellement, dans une société axée sur l'image, et c'est aussi un moyen de leur faire dépasser quelques barrières corporelles.

2. Expression scénique

Expression scénique : relatif à la scène, aux arts de la scène

Elle consiste à découvrir et extérioriser différentes émotions tout en apprenant à les contrôler. Elle permet aux jeunes de faire la différence entre jouer un rôle et être soi-même.

Elle stimule l'expression artistique et constitue un exutoire permettant aux jeunes de s'exprimer de façon articulée.

La communication non-verbale par le corps y est au premier plan. Comment se positionner, se tenir sans se faire mal ?

Tant de questions auxquelles l'expression scénique apporte des réponses.

Ainsi, se plonger dans une expression scénique va permettre à l'artiste de mieux se connaître et à être plus à l'écoute de son propre corps et de ses propres émotions. De même, le jeu en groupe permet aux artistes de s'ouvrir aux autres, d'être à l'écoute de leurs partenaires, ce qui peut s'avérer d'une grande utilité en société et dans le monde du travail notamment.

a. Une diversité d'expressions scéniques

Dans notre vie quotidienne, nous sommes confrontés à nos émotions qui procurent chez nous des expressions différentes. Il y a également différentes façons de s'exprimer sur scène d'où la grande diversité d'arts scéniques.

A partir des émotions, avec un groupe de jeunes, il est possible d'aborder facilement ces types d'expressions scéniques :

- Théâtre
- Chant
- Danse
- Mime
- Comédie musicales
- Slam / Poésie / rap...

Conseil de mise en route : faire une approche sur les émotions et les types d'expressions scéniques qu'ils connaissent. En fonction des retours des jeunes, on obtient déjà une base de travail. Il faut ensuite essayer de dégager une thématique commune à tous. A partir de là, on peut commencer une activité, sans oublier que ce sont les jeunes qui sont acteurs et fournissent la matière première. Il faut seulement les accompagner et encourager dans leur réflexion, création et réalisation.

b. L'utilisation du corps et de la voix

L'expression corporelle est très souvent mise en place dans les structures d'accueil de jeunes et dans les écoles car elle développe notamment la coordination motrice, la conscience du corps et de l'espace... Il est possible de mettre en place des ateliers d'expression corporelle de manière différente : à travers la danse, la relaxation, le mime par exemple.

Les arts de la scène incluent automatiquement une implication corporelle. Pour pratiquer ces arts, il faut échauffer et manipuler avec précaution son instrument. Ici, l'instrument est notre corps car c'est lui qui nous permet de nous exprimer.

Il faut donc bien préparer son corps avant d'entamer un atelier d'expression corporelle ou scénique, pour ne pas se faire mal et abîmer son instrument, en commençant par un petit échauffement corporel et vocal si utilisation de la voix dans les modes d'expressions.

Le corps

Commencer l'échauffement de haut en bas (de manière à d'abord bien positionner ces appuis)

- **Chevilles** : faire des petits cercles lentement une cheville après l'autre
- **Genoux** : Serrer ses deux jambes, les genoux doivent se toucher. Poser les deux mains sur les genoux légèrement inclinés. Effectuer de petites rotations lentes.
- **Bassin/Anches** : écarter légèrement les pieds de manière à ce qu'ils soient dans l'axe des anches. Poser les mains sur les anches et effectuer des cercles légers à gauche, à droite, devant et derrière.
- **Coudes** : Placer la main droite sous le coude gauche emmener ensuite la main gauche vers l'intérieur. Changé de coude
- **Épaules** : Faire des rotations lentes avant/arrière une épaule après l'autre avec le coude plié vers l'intérieur.
- **Nuque** : effectuer des petits mouvements lents avec la nuque de gauche à droite puis de bas en haut. Effectuer ensuite des petits cercles lents.
- Pour finir, se mettre à croupi lentement puis tendre ses jambes en emmenant la tête vers les pieds sans forcer. Toujours la tête en bas remuer légèrement les jambes sur une inspiration lente puis revenez en position à croupi sur l'expiration. Refaire ce mouvement plusieurs fois.

L'échauffement corporel alors terminé, on peut commencer à utiliser pleinement son corps. De nombreuses possibilités s'offrent à nous, danser, mimer, improviser...

La voix

Si les modes d'expression nécessitent l'utilisation de la voix, il est indispensable de réaliser un petit échauffement vocal :

- Commencer par prendre une grosse inspiration puis expirer (plusieurs fois pour détendre le corps)
- Faire une expiration vive (chien, serpent) par petites périodes de 10 secondes puis relâcher
- Terminer par de grandes respirations lentes
- Réveiller le visage en tapotant doucement sur son intégralité
- Faire des grimaces afin de réveiller tous les muscles du visage
- Souffler fort par la bouche mais bouche fermée, plusieurs fois. Puis recommencer en y ajoutant de la voix mais toujours bouche fermée afin d'activer les résonateurs
- Finir par la diction des consonnes en accentuant bien afin d'obtenir une articulation optimale
- Commencer par des vocalises sur les voyelles puis avec des phrases
- Continuer en modifiant l'intensité et la hauteur de la mélodie chantée
- Finir par une ou deux chansons que tout le monde connaît

L'échauffement alors terminé, on peut commencer à utiliser pleinement sa voix. De nombreuses possibilités s'offrent à nous, chanter, raper, slammer, parler...

3. Le Théâtre

Théâtre : Art de la représentation d'œuvres par des êtres humains. Genre littéraire comprenant des œuvres écrites pour être jouées par des comédiens sur scène

Faire du théâtre, c'est d'abord s'amuser et prendre du plaisir sur scène. Véritable parenthèse enchantée, il permet aux comédiens de laisser le train-train quotidien et les soucis de côté le temps d'un cours, d'une répétition ou d'une représentation.

Le théâtre sert aussi à vaincre la timidité. Loin d'être réservé aux extravertis, il offre à tous les « monsieur timide » la possibilité de surmonter leur « handicap », de prendre confiance en eux, et de pouvoir enfin s'exprimer en public sans stresser.

En outre, le jeu théâtral entraîne un éveil corporel et émotionnel. La communication non-verbale par le corps y est au premier plan. Comment se positionner, s'exprimer, se tenir ? Tant de questions auxquelles le théâtre apporte des réponses. Ainsi, se plonger dans la peau d'un personnage va amener le comédien à mieux se connaître et à être plus à l'écoute de son propre corps et de ses propres émotions. De même, le jeu en groupe permet aux acteurs de s'ouvrir aux autres, d'être à l'écoute de leurs partenaires, ce qui peut s'avérer d'une grande utilité en société et dans le monde du travail notamment.

a. Les différents jeux :

Les genres théâtraux sont nombreux ainsi que les jeux d'acteurs. Pour mettre en place des activités théâtrales, il est important de prendre connaissance des différentes possibilités théâtrales afin d'adapter les propositions d'ateliers aux âges / envies et besoins des participants et de définir une ligne conductrice dans la manière de jouer (impro, tragédie, comédie...).

Voici quelques genres théâtraux :

- **La Tragédie** : genre théâtral dont l'origine remonte au théâtre grec antique. Elle met en scène des personnages de rangs élevés et se dénoue très souvent par la mort d'un ou de plusieurs personnages.
- **La Comédie** : genre littéraire, théâtral, cinématographique et télévisuel fonctionnant sur le registre de l'humour. Née dans l'Antiquité grecque, elle est devenue un genre littéraire qui s'est épanoui de manière diversifiée en fonction des époques
- **Le Drame** : désigne étymologiquement toute action scénique. Il peut donc désigner, au sens large, toute œuvre dramatique. Dans un sens plus restreint, il peut désigner un certain nombre de genres de pièces de théâtre, comme le drame liturgique, le drame historique, le drame bourgeois, le drame romantique, le drame symboliste... Le drame se distingue alors des deux grands genres dramatiques traditionnels, la tragédie et la comédie.
- **Le Théâtre de Boulevard** : Le *théâtre de boulevard* est une entreprise de pur divertissement promue par des théâtres privés, ce qui n'a cependant pas empêché certains auteurs d'y introduire quelques critiques sociales. Ce théâtre de divertissement est à la fin du XIXe siècle une forme de vaudeville.
- **Le Vaudeville** : Un vaudeville est une comédie sans intentions psychologiques ni morales, fondée sur un comique de situations. Au cinéma et en littérature c'est, par analogie, un film ou un roman comique, proche du vaudeville de théâtre. C'était, à l'origine, un genre de composition dramatique ou de poésie légère, généralement une comédie, entrecoupée de chansons ou de ballets.
- **La commedia dell'arte** : genre de théâtre populaire italien, né au XVIe siècle, où des acteurs masqués improvisent des comédies marquées par la naïveté, la ruse et l'ingéniosité. Ce genre est apparu avec les premières troupes de comédie avec masques, en 1528.

- **Le Théâtre de l'Absurde** : C'est un genre traitant fréquemment de l'absurdité de l'Homme et de la vie. L'origine de ce mouvement est sans conteste essentiellement liée à la chute de l'humanisme et au traumatisme causé par la Première Guerre mondiale. Si ce mouvement littéraire s'est inspiré des surréalistes et des dadaïstes, il est radicalement opposé au réalisme.
- **Le Théâtre d'improvisation** : lieu du théâtre contemporain où, durant la représentation, l'acteur est à la fois dramaturge, metteur en scène, scénographe et acteur. L'improvisateur joue devant un public sans texte prédéfini et sans mise en scène préalable, selon un temps donné et selon ce que lui inspire le thème de l'arbitre. L'improvisation, plus communément appelé « impro » dans le milieu, fait appel aux différentes techniques de l'art dramatique mais aussi au chant et à la danse, et permet de développer la créativité, l'écoute et l'échange chez le comédien. Le théâtre d'improvisation est une technique de jeu dramatique utilisant l'improvisation théâtrale, soit le jeu non-préparé (mis à part le caucus de généralement 30 secondes avec son équipe) devant un public.
- **Le théâtre de rue** : le théâtre de rue s'est singularisé par le fait que le quatrième mur, bien connu dans le théâtre traditionnel, n'y existe pas[réf. nécessaire], ce en quoi il commence cependant à être rejoint par certains metteurs en scène de salle. Sans jamais revendiquer le "rien" comme principe fondateur, le théâtre de rue part du rien, du rien de la rue, du décor sans rien, pour exister. Il n'utilise pas les décors onéreux du théâtre classique, mais tout ce qui passe sous la main : le lampadaire, le banc, le passage piéton, le trottoir, le caniveau, la boîte de conserve, la poubelle, la benne à ordures, etc. De même, le texte est souvent crié, murmuré, aboyé, miaulé, chanté. C'est le rien du texte, ou plutôt la vérité du "rien textuel", de l'improvisation, de la spontanéité.

b. La voix et le positionnement du corps

Au théâtre, la voix joue un rôle important car les comédiens sont rarement sonorisés. Il faut donc porter la voix pour se faire entendre et donc la travailler. Le corps joue également un rôle important car il contribue au travail de la voix, au jeu d'acteur et à l'expression des émotions. Ce sont également les déplacements qui rythment les dialogues ou improvisations, le corps doit donc être totalement réveillé et tonique.

Pour faire du théâtre, il faut avant tout bien se préparer et échauffer son instrument (Corps et voix).

Le positionnement et le corps

- Se tenir debout et bien droit sans se raidir, et avec les genoux flexibles
- Réveiller le corps pour avoir un usage optimal de la voix car les deux sont liés : épaules, nuque, bras, tête, chevilles...
- Terminer en se frottant tout le corps afin de chauffer les muscles

La respiration

- Commencer par prendre une grosse inspiration puis expirer (plusieurs fois pour détendre le corps)
- Faire une expiration vive (chien, serpent) par petites périodes de 10 secondes puis relâcher
- Terminer par de grandes respirations lentes

Visage et résonateurs

- Réveiller le visage en tapotant doucement sur son intégralité
- Faire des grimaces afin de réveiller tous les muscles du visage
- Souffler fort par la bouche mais bouche fermée, plusieurs fois. Puis recommencer en y ajoutant de la voix mais toujours bouche fermée afin d'activer les résonateurs
- Finir par la diction des consonnes en accentuant bien afin d'obtenir une articulation optimale

La voix

- Commencer par des vocalises sur les voyelles puis avec des phrases
- Continuer en modifiant l'intensité et la hauteur de la mélodie chantée
- Finir par une ou deux chansons que tout le monde connaît

L'échauffement alors terminé, on peut commencer à utiliser pleinement son corps et ses capacités de comédiens dans des improvisations théâtrales ou sur des textes.

4. Fiches pratiques

FICHE PRATIQUE

ATELIER D'INITIATION THÉÂTRALE A PARTIR D'UNE ŒUVRE



Réunion de trente-cinq têtes d'expression,

Louis Léopold Boilly (1761-1845)

Huile sur bois, 1823-1825

1. Découverte de l'œuvre

Aimez -vous ? Pourquoi ? Que voyez- vous ? Couleurs ? Formes ?



Faire parler les jeunes de leur ressentis et émotions face à l'œuvre.
Approche sur les émotions

Qu'est-ce qu'une expression ? Émotion ? Lien expression / émotion



Trouver les expressions représentées : le rire, la tristesse, l'ironie, l'admiration...

2. Utiliser l'œuvre comme support pour initier au théâtre

Demander à chaque jeune de choisir une expression représentée dans l'œuvre et leur laisser quelques minutes pour se l'approprier. On peut laisser l'œuvre projetée en support.



Petits jeux scéniques permettant d'assimiler les émotions et expressions ainsi que le corps et l'espace :

Les traversées : Demander aux jeunes, chacun leur tour, d'exécuter une traversée sur scène dans l'expression choisie au préalable. Les spectateurs doivent ainsi deviner de quelle expression il s'agit.

Les statues émotives : Faire marcher les jeunes dans l'espace. Lorsque le médiateur tape dans les mains, les enfants s'arrêtent statiques dans une émotion, puis le signal donné, ils recommencent à marcher.

Variante : Associer une émotion à un chiffre. Lorsque le chiffre est annoncé, les enfants s'arrêtent statiques dans l'émotion correspondante.

Influenceur/ influencé : Demander aux jeunes de se mettre par deux en choisissant chacun une expression/émotion différente. Un enfant est choisi pour être l'influenceur, l'autre l'influencé. Le but de cet exercice est de passer d'une émotion à l'autre. L'influenceur doit ainsi à travers une petite histoire inventée, qu'ils auront défini avant, emmener son camarade dans son émotion.

A travers des petits jeux de ce type, il est possible d'aborder :

- la notion de corps et d'espace
- les déplacements
- le placement de la voix (intensité vocale)
- l'écoute
- l'entraide
- l'imagination et la créativité

3. L'improvisation et les émotions

Séparer les jeunes en plusieurs groupes (idéalement 5/6 maximum).

Leur donner un thème (à la plage, dans l'avion, au supermarché...).

Les groupes d'enfants doivent alors inventer une scénette, toujours avec la notion d'expressions et émotions. Un temps leur est donné pour se concerter et imaginer leur scène (définition des rôles, émotions, histoires...).

Chaque groupe présente ensuite sa création aux autres.

Faire un retour à chaque fin de présentation avec les comédiens sur leur ressenti et les spectateurs sur la compréhension de l'histoire et des émotions présentées.



Pour aller plus loin, on peut écrire avec les enfants de petites scénettes à mettre en scène, ou commencer à travailler à partir de texte existants.

ATELIER INITIATION EXPRESSION SCÉNIQUE A PARTIR DES ÉMOTIONS ET D'UNE SÉLECTION D'ŒUVRES

1 . Approche sur le terme d'expression

Qu'est ce qu'une expression ? De quelle verbe vient ce mot expression ?

Connaissez vous différents moyens de s'exprimer ?

A quoi sont liée les expressions ? (émotions)

Pourquoi y a il autant de moyens de s'exprimer ?

Que veut dire expression scénique ?

Quel type d'expression scénique connaissez vous ?

2 . Identifier un type d'expression scénique à partir d'œuvres



*Symphonie n°9
Du Nouveau Monde,*
Antonin Dvorak



Oleg Tambulilingan,
Troupe du Ballet de Sebato



Afrika
Angélique Kido



Le lac des cygnes
Rudolf Noureev



Rigoletto, Opéra
Giuseppe Verdi



Le roi Lear,
William Shakespeare,
Mise en scène Olivier Py



Danse Caribe,
Andrew Bird



Antigone, Sophocle
Mise en scène Satoshi Miyagi

Lequel de ces moyens d'expression préférez vous ?

Pour chaque extrait, quels sont vos ressentis, émotions ?

Utilisez vous un de ces moyens d'expression dans votre vie quotidienne ?

3 . Jeux pratiques d'expression scénique



La variation des émotions

Les jeunes occupent l'espace et se déplacent. Quand le signal est donné, ils s'arrêtent. Une émotions leur est ensuite donné ainsi qu'un moyen d'expression. Lorsque le signal est à nouveau donné, chacun exprime son émotion selon la consigne.



Une émotion, un moyen d'expression

Demander à chacun de choisir une émotion. Puis un moyen d'expression (vocal, sonore, dansé, slamé, conté...). Ils peuvent se mettre à plusieurs si l'exercice semblent trop difficile. Ils ont quelques minutes pour préparer une passage sur scène.

Ils passent ensuite chacun leur tour en essayant de faire deviner l'émotion choisie à travers le moyen d'expression défini.

ATELIER D'EXPRESSION SCÉNIQUE ET THÉÂTRALE A PARTIR D'UNE ŒUVRE

1. Découverte et Approche des œuvres



La Dentellière,
Johannes Vermeer
vers (1669-1670)



Le tricheur à l'As de Carreau,
Georges de la Tour, 1635



La classe de Danse,
Edgard Degas



Jeunes filles au piano,
Auguste Renoir



Les raboteurs de parquet,
Gustave Caillebotte

Que voyez vous ? Formes ? Couleurs ? Thématiques ?
Que représentent ces œuvres ?
Quel est leur point commun ? Leur particularité ?
Laquelle de ces œuvres vous parle le plus ? Pourquoi ?
Avez vous des ressentis différents sur chaque œuvre ?
D'après-vous sont-elles issues du même courant pictural ?

➡ Il faut faire parler les jeunes sur les œuvres le plus possible, afin d'obtenir un maximum de matière pour la mise en place d'atelier scénique : Ressentis / émotions / questions...

2. Une œuvre, une histoire

➡ Demander à chacun individuellement de choisir l'œuvre qui provoque chez lui le plus de réactions et d'émotions. Pendant un petit laps de temps, ils vont devoir imaginer l'histoire racontée à travers le tableau choisis. Si l'œuvre s'animerait soudainement, que se passerait-il ?

Chacun nous raconte alors sa perception de l'histoire et comment l'œuvre prends vie.

➡ On constitue ensuite des groupes par choix d'œuvre. Les jeunes ayant choisi la même œuvre se mettent ensemble. Ils doivent ensuite mettre en commun leur histoire et leur manière d'animer l'œuvre pour une histoire commune au groupe.

➡ Une fois que chaque groupe a déterminé son histoire, les jeunes vont devoir imaginer une mise en scène de cette histoire avec des rôles, des déplacements, des dialogues...en chantant, dansant, en mime, tout est permis !

➡ La représentation commence : On projette l'œuvre choisie par le groupe sur l'écran, les jeunes se placent tels que les personnages représentés dans l'œuvre et restent statiques tant que le signal n'est pas donné.

Dès que le signal est donné, ils doivent se mettre en action pour donner vie à l'œuvre. Il n'y a pas de règle, tout est permis dans la limite du raisonnable. On peut partir dans de l'humour, de la tragédie, le faire en chantant, en dansant.

5. Jeux d'expression scénique et théâtrale

les ambassadeurs

Situation de départ : diviser le groupe d'enfants en deux équipes égales. Chaque équipe écrit quelque chose à mimer pour chaque joueur de l'autre équipe. La partie commence : le premier joueur d'une équipe va voir l'autre équipe qui lui souffle à l'oreille ce qu'il doit mimer puis il le mime devant son équipe. Le temps est chronométré, il doit donc faire deviner le mot le plus vite possible. Quand il a trouvé, c'est au tour de l'autre équipe et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait mimé. L'équipe gagnante est celle qui a le plus petit temps additionné au chronomètre

Variante : vous pouvez décider de donner un thème pour les mots à faire découvrir (les métiers, la cuisine...), vous pouvez aussi mettre 1 point par mot trouvé au lieu de chronométrer.

Pour les enfants de 3 à 5 ans : le jeu mimes n'est pas facile à aborder avec les plus petits mais vous pouvez faire ce jeu sur le thème des animaux. Ce sera alors le meneur de jeu qui soufflera les noms d'animaux à mimer à l'oreille des enfants !!

Le mime déformé

Situation de départ : Max invente un mime qui dure environ 30 secondes (voire plus). Tous les joueurs sortent de la pièce sauf un : Mathys. Max présente son mime à Mathys. Max va s'asseoir. Juliette entre et Mathys mime devant elle. A son tour, Juliette mime devant Alex et ainsi de suite jusqu'au dernier. Le dernier doit mimer devant tout le monde et raconter son histoire. En général le mime s'en retrouve déformé !!! Un jeu mimes où le rire sera de la partie !

Jeu de mimes

Situation de départ : les enfants s'assoient en demi cercle, un joueur désigné se place devant, il sera l'acteur. Le meneur de jeu lui souffle à l'oreille un mot qu'il doit mimer (un métier, un objet, un dessin animé...). Les autres joueurs peuvent poser des questions mais l'acteur ne doit répondre que par des mimes. L'enfant qui trouve le mot prend la place de l'acteur.

Le sac à malices

Le but de ce jeu est de créer une histoire sur base d'objets piochés dans le sac à malices. Le meneur de jeu peut commencer pour montrer l'exemple, il pioche un objet dans le sac et débute une histoire qui doit contenir le nom de cet objet. Le joueur suivant pioche aussi et doit continuer l'histoire en utilisant son objet pioché et ainsi de suite...

Présentation

Situation de départ : tout le monde debout et en cercle : un enfant va au centre, il dit son nom et mime une activité ou quelque chose qui le représente. Puis il retourne à sa place et les autres font, tous en même temps, ce que la personne a fait au centre. Chacun va se présenter et tous imitent ensuite cette personnes.

Jeu de rôles

Situation de départ : tout le monde debout et en cercle : le meneur de jeu donne un personnage à l'un des enfants. Il doit se mettre dans la peau du personnage et tenter de le faire deviner aux autres.

Le magicien

Situation de départ : tous les enfants sont assis par terre, éparpillés dans toute l'aire de jeu. Le meneur va voir les enfants un par un pour leur donner un nom de personnage. Dès qu'un enfant a le nom de son personnage il doit se relever en lui donnant vie. Lorsque tous les personnages sont distribués dire aux enfants de faire se rencontrer ces différentes personnalités.

La bouée

Situation de départ : deux par deux (à taille et poids à peu près équivalents), un enfant se laisse tomber dans les bras de l'autre. Cet exercice a pour but d'apprendre à faire confiance aux autres.

L'ascenseur

Situation de départ : les enfants se répartissent sur toute la surface de jeu. Le meneur explique qu'ils sont dans un ascenseur d'un très grand musée. Chaque étage comporte des statues différentes. Ils doivent donc, à chaque étage, prendre une posture de statue en adéquation au thème donné par le meneur (hommes préhistoriques, personnes âgées, enfants, monstres, éléphants, mouches, magiciens...)

Le sculpteur aveugle

Situation de départ : désigner un enfant qui fera le modèle, il prend alors une pause. Les enfants se placent par équipe de 2; un fait la pâte à modeler et l'autre le sculpteur qui a les yeux bandés. Ce dernier doit recréer le modèle en sculptant la pâte à modeler.

Les symboles

Situation de départ : demander aux enfants de former des symboles (alphabet ou chiffre) avec leur corps. On peut former des équipes de 4-5 enfants et le faire sous forme de défi en leur donnant des mots courts à reproduire ou le faire avec tout le groupe sur des mots plus longs.

Le souffle

Situation de départ : donner un mouchoir en papier à chaque enfant, il doit le garder dans les airs sans l'aide de ses mains le plus longtemps possible. On peut ensuite faire des échanges 2 par 2 et pourquoi pas même un match avec tous les enfants.

Les traversées

Demander aux jeunes, chacun leur tour, d'exécuter une traversée sur scène dans l'expression choisie au préalable. Les spectateurs doivent ainsi deviner de quelle expression il s'agit.

Les statues émotives

Faire marcher les jeunes dans l'espace. Lorsque le médiateur tape dans les mains, les enfants s'arrêtent statiques dans une émotion, puis le signal donné, ils recommencent à marcher.

Variante : Associer une émotion à un chiffre. Lorsque le chiffre est annoncé, les enfants s'arrêtent statiques dans l'émotion correspondante.

Influenceur/ influencé

Situation de départ : Demander aux jeunes de se mettre par deux en choisissant chacun une expression/émotion différente. Un enfant est choisi pour être l'influenceur, l'autre l'influencé.

Le but de cet exercice est de passer d'une émotion à l'autre. L'influenceur doit ainsi à travers une petite histoire inventée, qu'ils auront défini avant, emmener son camarade dans son émotion.

La variation des émotions

Situation de départ : Les jeunes occupent l'espace et se déplacent. Quand le signal est donné, ils s'arrêtent. Une émotion leur est ensuite donnée ainsi qu'un moyen d'expression. Lorsque le signal est à nouveau donné, chacun exprime son émotion selon la consigne.

Une émotion, un moyen d'expression

Situation de départ : Demander à chacun de choisir une émotion. Puis un moyen d'expression (vocal, sonore, dansé, slamé, conté...). Ils peuvent se mettre à plusieurs si l'exercice semble trop difficile. Ils ont quelques minutes pour préparer un passage sur scène.

Ils passent ensuite chacun leur tour en essayant de faire deviner l'émotion choisie à travers le moyen d'expression défini.