

Jeux musicaux autour de comptines

Les jeux proposés ici contribuent à la structuration d'éléments de base du langage musical. Ils sont transférables sur d'autres comptines.

Pomme de reinette et pomme d'api, d'api, d'api rouge
Pomme de reinette et pomme d'api, d'api, d'api gris

REPERAGE PREALABLE DE LA STRUCTURE MUSICALE

Exemple pour *Pomme de reinette*

Deux phrases :

Première phrase, suspensive (question) : *Pomme de reinette et pomme d'api, d'api, d'api rouge*

Deuxième phrase, conclusive (réponse) : *Pomme de reinette et pomme d'api, d'api, d'api gris*

Les jeux proposés ici vont en grande partie s'appuyer sur cette structure. Chacune de ces deux phrases peut être elle-même partagée en deux.

JEUX FAISANT INTERVENIR LES PARAMETRES DU SON

L'intensité

- Chanter toute la comptine sur des nuances différentes : *piano* (doucement) ou *forte* (fort)
- Chanter en alternance la question *piano*, la réponse *forte*
- Chanter de plus en plus fort (*crescendo*) ou, plus difficile, de moins en moins fort (*decrescendo*)

La durée

La pulsation

Il s'agit d'une battue régulière que l'on peut ressentir en marchant. On peut aussi la marquer en frappant dans les mains, avec les pieds, avec un objet sur une table...etc.

Le tempo (vitesse de la pulsation)

- Chanter lentement, chanter rapidement
- Chanter les phrases en alternance rapidement et lentement
- Chanter avec un tempo aléatoire

Le rythme

C'est l'organisation de la durée des sons dans le temps. Il correspond aux syllabes prononcées.

- Frapper le rythme de différentes manières sur différents supports (ne pas oublier les percussions corporelles), d'abord en chantant la comptine puis sans la chanter
- Frapper alternativement le rythme et la pulsation
- Frapper simultanément le rythme et la pulsation, en deux groupes (d'abord en chantant la comptine, puis sans la chanter).

Le timbre

- Imiter la voix d'un personnage ou d'un animal.

Exemples : parler du nez, comme une sorcière, comme si on était enrhumé, comme un anglais, comme papa ours, comme bébé ours...

- Explorer différentes expressions de sentiments

Exemples : joie, timidité, colère, tristesse, peur...

La hauteur

Comme pour toute comptine chantée, la hauteur de chaque note est déterminée. Mais on peut envisager de jouer sur le paramètre « hauteur » en chantant la comptine dans des registres différents (grave, medium, aigu).

JEUX POUR DEVELOPPER LE CHANT INTERIEUR

Lorsque la comptine est bien apprise, les élèves peuvent chanter tout ou partie d'une phrase intérieurement. La partie intériorisée peut être matérialisée par une gestuelle, un rythme frappé, une onomatopée...