

# Jeux vocaux

Les jeux vocaux permettent de découvrir les possibilités de sa voix, de mieux se connaître, de prendre conscience de ses gestes, ses vibrations, ses émotions.

L'élève, en interaction avec les autres, produit, écoute, donne et reçoit. Il ose se servir de sa voix et acquiert de la confiance en soi.

Outre le plaisir qu'elle procure à chaque élève et au groupe, la pratique régulière de jeux vocaux permet de jouer avec les difficultés langagières, améliore le « chanter juste » et invite à la création musicale.

Voici ci-dessous des exemples de jeux vocaux. La plupart de ces jeux sont inspirés de ceux proposés par Guy Reibel, musicien et compositeur contemporain dans les ouvrages suivants :

- les Jeux Musicaux (volume 1) aux éditions Salabert.
- le jeu vocal, chant spontané (DVD)

Les jeux présentés sont classés en 3 catégories correspondant à l'axe de travail principal du jeu : Respiration, Espace, Paramètres du son. Naturellement, chaque jeu met en évidence d'autres objectifs secondaires.

## RESPIRATION

### L'ŒUF

- *Respiration*
- *Contrôle corporel*
- *Appartenance au groupe*

**Consigne** : Les élèves forment de petits cercles de 5 à 6 personnes. Chacun tient ses voisins par la taille, bras derrière le dos, mains posées sur les côtes pour bien sentir la respiration. Chacun va respirer silencieusement à son rythme, en essayant de bien percevoir le rythme de ses voisins. Petit à petit, le groupe devra trouver une pulsation respiratoire commune.

### LE BALLON

- *Respiration*
- *Contrôle corporel*
- *Appartenance au groupe*

**Consigne** : Variante du jeu précédent, mais les élèves ne se touchent plus. Ils sont à 1 m les uns des autres. Chacun va accompagner gestuellement sa respiration en faisant comme s'il tenait entre deux mains un ballon de baudruche qui se gonfle et se dégonfle. Attention, la respiration reste silencieuse. Petit à petit, le groupe recherche une respiration commune. (Veiller à ce que les élèves ne changent pas brutalement leur respiration pour imiter celle d'un autre).

## LE SOUFFLET

- *Respiration*
- *Contrôle corporel*
- *Appartenance au groupe*

**Consigne** : Les élèves sont répartis dans la salle, allongés sur le dos, sans se toucher, les yeux fermés. Chaque élève respire à son rythme, en faisant entendre sa respiration (mais sans l'exagérer) sur un souffle. Petit à petit, le groupe recherche une respiration commune.

Demander aux élèves de respirer de la manière suivante : Inspiration, blocage 2 à 3 secondes, Expiration, blocage 2 à 3 secondes, Inspiration...etc. Lorsque la pulsation commune est retrouvée, faire prendre conscience des temps de silence représentés par les blocages de respiration.

## L'ACCORDEON

- *Respiration*
- *Lecture du geste*
- *Contrôle corporel*

**Consigne** : Variante du jeu du ballon et du soufflet. Les élèves sont en cercle et un meneur dirige la respiration du groupe qui doit suivre ses gestes. Le meneur fait semblant de tenir entre ses mains un accordéon dont il vide ou remplit le soufflet. Ses gestes sont entièrement à sa guise. Le vidage ou le remplissage peuvent être total ou partiel (rythme irrégulier). Le geste peut s'immobiliser (silence).

## L'AVION

- *Respiration*
- *Paramètre hauteur*
- *Appartenance au groupe*
- *Place au silence*

**Consigne** : Variante du jeu précédent. Les élèves sont dans la même disposition. Chacun respirera à son rythme selon les mêmes directives que « le soufflet ». Cependant, l'inspiration sera silencieuse et l'expiration se fera sur une sirène descendante. Le groupe recherche une respiration commune. Lorsqu'elle aura trouvée, le moment d'inspiration constituera un moment de silence musical

## ESPACE

### LE FACTEUR

- *Espace*
- *Contrôle du débit d'air*
- *Paramètre hauteur*

**Consigne** : Les élèves sont debout en cercle. L'un d'entre eux porte un son à un camarade sur le cercle. Le son est tenu en hauteur. Il n'a droit qu'à une expiration. Dès qu'il est arrivé devant un camarade, ce dernier part avec le même son (hauteur) vers un autre, tandis que le porteur s'immobilise à sa place. Attention, le porteur ne doit pas arrêter le son tant que le suivant n'a pas commencé le sien.

**Variantes possibles :**

- ➔ L'élève qui repart ne prend pas le son qui lui a été apporté, mais doit en changer (hauteur).

- ➔ Les élèves ne sont pas en cercle, mais répartis dans toute la pièce. Difficulté supplémentaire dans le contrôle de son expiration en fonction du choix de la destination.

## LE CONVOI

- *Espace*
- *Contrôle débit d'air*
- *Paramètre hauteur*
- *Paramètre intensité*

**Consigne** : Les élèves sont répartis dans toute la pièce. Le jeu se déroule comme la variante du précédent, mais, lorsque le porteur arrive derrière un camarade, celui-ci repart avec le son, suivi du premier porteur, et ainsi de suite. Le son est ainsi porté par 1, 2, 3, 4...élèves qui essaient de rester le plus serrés possible. Attention, le porteur de tête doit reproduire un son fort, alors que le reste du convoi doit produire un son doux (le son du porteur doit toujours dominer).

### Variantes possibles :

- ➔ L'élève qui repart a pour consigne de changer le son qui lui a été apporté (hauteur).
- ➔ L'élève qui mène associe un geste corporel à son émission sonore pendant son déplacement. Le reste du convoi imite également le geste du premier. L'élève peut abandonner le son tenu pour une phrase sonore de son choix.

## LES CRUCHES SONORES

- *Espace*
- *Contrôle du débit d'air*
- *Paramètre hauteur*
- *Paramètre intensité*

**Consigne** : Les élèves sont par deux et se tiennent par le bras. Un élève est seul. Il part en faisant un son et doit s'accrocher au bras d'un couple. Celui qui est dans le couple à l'opposé de lui part à son tour en produisant un son différent de celui qui vient d'être proposé. Attention, le son doit être ininterrompu : celui qui arrive diminue l'intensité mais garde son son jusqu'à ce que l'autre soit parti.

## LES APPELS

- *Espace*
- *Paramètre hauteur*

**Consigne** : Les élèves sont répartis dans toute la pièce. Un élève vise un camarade, puis, les mains en porte-voix lance son appel dans sa direction. L'appel peut se faire sur une ou deux voyelles, mais obligatoirement sur deux sons de hauteurs différentes. Celui qui a été appelé procède de la même manière avec un autre camarade.

### Variantes possibles :

- ➔ Lorsque le jeu est compris, on peut faire deux appels simultanément. Attention qu'un joueur ne soit pas sollicité par les deux circuits à la fois.
- ➔ Le grand groupe peut être divisé en petits groupes de 5 ou 6 élèves. Chaque groupe fonctionne en circuit séparé avec un seul départ d'appel. Les groupes peuvent être géographiquement distincts ou imbriqués les uns dans les autres. Prévoir alors un signe distinctif par groupe.

## L'ECHO

- *Espace*
- *Paramètre hauteur*

- *Paramètre intensité*

**Consigne** : Même disposition que dans le jeu des appels. Chaque élève, après avoir été appelé, doit répéter en écho (intensité faible), l'appel de son camarade avant d'émettre le sien.

**Variante possible** : Le son écho est produit à chaque fois par tous les membres du groupe (très doux).

## PARAMETRES DU SON

### CONVERGENCE

- *Paramètres du son*
- *Paramètre hauteur*

**Consigne** : Les élèves sont en cercle. Chaque élève, au signal du meneur, va produire le son qu'il veut (accord libre). Puis, chacun cherche, en changeant la hauteur de sa note par petits intervalles, à se rapprocher de la note des voisins, pour parvenir finalement à l'unisson. Chaque élève respire quand il en ressent le besoin. L'arrivée à l'unisson se fait lentement et successivement. Ceux qui arrivent en premier tiennent l'unisson.

### RENCONTRES

- *Paramètres du son*
- *Espace*
- *Paramètre hauteur*

**Consigne** : Même principe sonore que le jeu précédent, mais les élèves sont répartis dans toute la pièce. Au signal du meneur, en même temps que l'attaque du son, chacun amorce un lent déplacement vers le centre de la pièce en faisant comme s'il portait le son au creux de sa main. A l'approche du cercle, le processus de recherche de l'unisson se met en place. Les élèves qui sont (ou pensent être) à l'unisson « déposent » leur main, les unes dans les autres au centre du cercle, et tiennent l'unisson jusqu'à ce que tous les élèves les aient rejoints.

### LE FIL D'ARIANE

- *Paramètre du son*
- *Paramètre hauteur*
- *Paramètre intensité*
- *Paramètre durée*
- *Respiration*

**Consigne** : Les élèves sont en cercle et se font passer le son. Le premier chante une phrase mélodique continue composée de sons tenus ou de sirènes. L'intensité peut être modulée à volonté. Cette phrase tient en une seule expiration. Vers la fin de sa phrase, il stabilise sa note, se tourne vers son voisin qui doit reprendre la phrase au niveau de hauteur où son camarade l'a laissée, puis partir dans son improvisation etc... Le son doit être ininterrompu. L'accompagnement de la phrase sonore avec un geste aidera le suivant à se repérer dans la durée de l'improvisation en cours.

Ce jeu comporte un très grand nombre de variantes :

- ➔ La consigne peut être inversée pour demander au « relayeur » de partir sur une hauteur différente de celle sur laquelle son camarade est arrivé.

- ➔ L'installation de plusieurs cercles concentriques au lieu d'un seul donne une dimension sonore différente au jeu.
- ➔ Les sens de rotation peuvent changer.
- ➔ On peut modifier le paramètre de base avec lequel on joue : se faire passer des sons qui jouent sur le crescendo-decrescendo (intensité), la hauteur, elle, étant laissée totalement libre.

## JEU D'ORGUES

- Paramètres du son
- Paramètre intensité
- Lecture du geste

**Consigne** : Les élèves sont en cercle et choisissent chacun un son à la hauteur qu'ils souhaitent. Au signal du meneur, chaque élève chante sa note. Le groupe doit suivre les nuances d'intensité indiquées par le meneur, soit au groupe tout entier, soit à partie du groupe, soit à un individu. Respiration libre.

**Variante possible** :

- ➔ Les élèves choisissent non plus une note, mais une petite phrase sonore qu'ils conservent tout au long du jeu.
- ➔ On insistera tout particulièrement sur le rôle du meneur dans ce jeu. C'est lui qui « compose » le paysage sonore du groupe. Chaque élève doit essayer à cette sensation de faire naître une production musicale selon une intention personnelle.

## L'ESCAPADE

- Paramètres du son
- Paramètre durée

**Consigne** : Un élève choisit un son qu'il propose comme unisson à ses camarades. Le groupe chante cet unisson et l'élève concerné fait un signe à un de ses camarades qui doit alors abandonner l'accord pour improviser, sur la même note, des sons de durées différentes. Dès qu'il a terminé, le groupe se remet à l'unisson, puis l'élève qui vient d'improviser désigne un autre camarade qui procède de la même manière.

**Variantes possibles** :

- ➔ Les élèves sont divisés en deux groupes qui fonctionnent d'une manière autonome. Le chevauchement des différents sons et rythmes d'intervention va modifier l'ambiance sonore du jeu.
- ➔ L'improvisation se fait sur une hauteur au choix et non sur la hauteur de l'unisson.