

La voix, les gestes, les jeux vocaux

« Ce qui me frappe le plus, c'est l'extrême avidité, sans cesse manifestée par les innombrables groupes rencontrés, à faire par eux-mêmes, à "musiquer", mais aussi à libérer quelque chose en eux, quelque chose d'une importance capitale que leur éducation et les mœurs de la société leur interdisent en général de manifester : quelque chose qui leur permet d'être par l'activité musicale, **en développant leurs facultés d'invention pour échapper à tous les stéréotypes de l'écoute comme de la pratique... »**

Guy Reibel

Les jeux vocaux recouvrent un ensemble d'activités, d'inventions musicales tendant à utiliser les possibilités de la voix dans toutes ses dimensions et reposant sur la dynamique des interactions sonores et corporelles des membres du groupe qui les pratiquent, ainsi que sur la motivation créée par le caractère ludique mais finalisé des règles fixées. Comme tout jeu, d'apparence futile, les jeux vocaux cachent en réalité plusieurs objectifs essentiels :

- oser agir sur le son, le reproduire, le manipuler, le modifier ;
- développer les facultés d'écoute, mais aussi les facultés sociales ;
- acquérir la maîtrise des fondamentaux de la musique (paramètres du son, rythme) ;
- s'ouvrir à des formes musicales non conventionnelles ;
- vivre le plaisir de l'acte créatif individuel et collectif.

Les jeux vocaux sont conduits par un meneur, l'enseignant exerce alors ses gestes, des gestes libres sans contraintes fortes. Le meneur doit garder à l'esprit que l'objectif premier reste l'expression individuelle de l'enfant.

Chaque essai, tentative, implication doit être valorisé. Une fonction importante de l'enseignant est de sécuriser. Sa vigilance doit se porter sur le respect des consignes.

DES EXEMPLES DE JEUX VOCAUX

Ce catalogue de jeux ne se veut pas exhaustif, mais bien au contraire un point de départ, sorte de banque de ressources à l'intérieur de laquelle vous viendrez choisir une base de jeux que vous pourrez, dans un premier temps, essayer telle quelle, mais que vous aurez très vite envie de compléter par vos propres variantes ou créations, en fonction des objectifs de votre action et des réactions de votre groupe d'élèves.

Les jeux sont classés en trois catégories de dominantes, correspondant à l'axe de travail principal du jeu : **respiration, espace, paramètres du son (hauteur, intensité, durée).**

RESPIRATION

« L'œuf »

Contrôle corporel/appartenance au groupe

Un cercle de 5/6 élèves. Chacun tient son voisin, mains posées sur les côtes pour bien sentir la respiration. Chacun va respirer silencieusement à son rythme. Petit à petit, le groupe devra trouver une pulsation respiratoire commune.

« Le ballon »

Sur la ronde, face au centre. Chacun va accompagner gestuellement sa respiration en faisant comme s'il tenait entre ses mains un ballon de baudruche qui se gonfle et se dégonfle. La respiration reste silencieuse. Peu à peu, le groupe recherche une pulsation respiratoire commune.

« L'accordéon »

Lecture du geste/contrôle corporel

Sur un cercle, 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 de manière totale ou partielle (rythme irrégulier). Le geste peut s'immobiliser (silence).

ESPACE

« Bonjour » ou/et « Prénom »

Sur une ronde, une personne décide de se déplacer vers quelqu'un, de se positionner devant lui et de marquer un temps d'arrêt avant de lui dire bonjour ou de lui dire son prénom ou bien encore de commencer une histoire, une chanson. Elle prend alors la place de la personne choisie, et c'est à cette dernière de partir vers quelqu'un d'autre. Jouer sur la façon de s'exprimer ; interpréter de façon différente de ce qu'on a déjà entendu.

« L'appel des prénoms »

Faire porter sa voix, discrimination auditive

Deux par deux, connaître le prénom de l'autre. S'éloigner le plus possible de lui ou d'elle, fermer ses yeux ou les bander, appeler l'autre et se retrouver.

Variantes : même jeu mais seulement trois appels possibles ; même jeu mais en chantant les prénoms.

« Sons mouvants »

Constituer trois groupes et donner à chacun une note (grave, médium, aigu). Les groupes se mélangent puis le meneur donne les notes. Les yeux fermés, les groupes se reconstituent en chantant leur note.

PARAMÈTRES DU SON

« **L'énergie** »

Sur une ronde, travailler sur les différentes manières d'apporter de l'énergie par la voix :

PA DOUM

PA

TA LA

BING, BO, PA DAM

Bras en avant, en haut, en bas.

L'énergie prend appui sur le rythme respiratoire :

OH (respiration) HO (respiration) HA

L'énergie surgit en surprise :

TA, VI, VA, HOP

L'énergie comprimée arrive en détente :

TO CO, TE CA, TCHUC, TCHI CA, TA CO....

« **La vibration** »

Un meneur face au groupe sur LOU, il joue sur les différentes hauteurs par alternance.

« **Le son tournant** »

Sur une ronde, se passer un son, pas de silence, essayer de garder le même.
Variante : passer un son en le transformant.

« **L'unisson** »

Le groupe est éclaté dans tout l'espace, chacun choisit un son sur DOI et marche en essayant de glisser. Changer de note pour finir tous au centre sur un unisson.

Deux par deux, chanter un unisson, écarter ses mains, aller vers l'aigu pour l'un, vers le grave pour l'autre, revenir à l'unisson.

« **Mouvance** »

Travailler sur les soufflets *crescendo/decrescendo*.

« **Pluie** »

Associer gestes et voix sur des grands sons descendants du son le plus aigu au plus grave.

« **Bruits de paroles** »

Jouer sur les trois mots suivants : Atlantique, Pacifique, Méditerranée. Répéter les syllabes, ralentir les mots, jouer sur grave/aigu, etc.

À partir du poème « **Tant de temps** » de Philippe Soupault :

-
- varier un mot, jouer sur l'unisson, la vitesse, les hauteurs.

- - choisir un mot et travailler sur le « mot pulsé » à répéter en *ostinato*, avec deux groupes.
Un groupe sur l'*ostinato* et un groupe sur tout le texte.
- - même jeu en choisissant, un phonème, une consonne.

« Le bac à sons »

Au centre de la ronde, imaginer ou placer un « bac à sons », chacun va venir chercher un son et le répéter obstinément, jusqu'à que tout le monde ait un son. Le chef, placé au centre de la ronde, joue sur l'intensité, du doux au fort, du fort au doux, demande un arrêt, un départ, etc. Le meneur peut ainsi exercer ses gestes librement.