

Avant-propos

La collection « Amuse-Bouches », comprend 4 volumes :

1. *Les saisons*
2. *Dans ma famille*
3. *Les animaux*
4. *A l'école*

Dans chacun des albums, vous trouverez :

- Un disque comprenant :
 - des chansons inédites, disponibles sous deux formes : une version chantée et une version instrumentale ;
 - des jeux sonores qui ont pour but de susciter des activités musicales, vocales et instrumentales ludiques, mais qui peuvent se développer en un but pédagogique précis. On cherche ainsi à prolonger l'écoute et à guider l'auditeur dans ses découvertes et apprentissages ;
- Les chansons, richement illustrées par Catherine Louis, comprenant :
 - les partitions (texte et musique), ainsi que
 - des descriptions d'activités pédagogiques pour des enfants dès 3 ans. Au fil de ces descriptions, vous trouverez de petits pictogrammes vous facilitant le repérage des objectifs en vous renvoyant à chacun des domaines d'apprentissage décrits :

 TEMPS  ESPACE  CORPS

 GROUPE  MUSIQUE

- Lorsque le texte est plus petit et sur un fond gris, il s'agit de commentaires méthodologiques, de conseils ou de réflexions des auteures.
- Les fondements théoriques de notre travail
 - Un domaine d'apprentissage particulier à chaque album :
 - le temps dans *Les saisons*
 - l'espace dans *Ma famille*
 - le corps dans *Les animaux*
 - le groupe dans *A l'école*
- Un feuillet détachable en milieu d'album contenant 8 cartes à découper, qui correspondent aux jeux sonores. Contrairement aux autres textes de cet album, ceux des cartes s'adressent directement aux enfants.
- Un lexique qui définit les termes signalés dans le courant des textes par un astérisque.
- Une bibliographie.

On retrouve donc les quatre domaines cités plus haut, auxquels nous avons ajouté la MUSIQUE. Nous tenons en effet à ce que celle-ci soit autant un but qu'un moyen : l'enrichissement des compétences musicales ouvre à de nouvelles habiletés*. De même, ces habiletés peuvent être mises au service de l'art musical !

Les activités décrites dans « Amuse-Bouches » ne suivent pas de progression d'une chanson à l'autre : pas besoin de les suivre de A à Z ! Elles sont des propositions, des pistes issues de notre pratique de professeures de rythmique auprès d'enfants de 3 à 10 ans. Vous pourrez bien sûr les modifier et les adapter à votre guise : les divers éléments de cette brochure sont à considérer comme des « ingrédients » avec lesquels chacun peut préparer une recette originale.

Pour les enseignants, l'important est évidemment de se laisser guider par l'objectif pédagogique qu'ils se sont fixés : c'est lui qui déterminera, au final, les choix à opérer.

Les accords sont notés dans la partition selon les conventions suivantes :

DO = accord de DO Majeur

do = accord de do mineur

DO⁷ = accord de DO Majeur avec une 7^e

do⁺⁶ = accord de do mineur avec la sixte ajoutée

Lorsque la basse est différente de la tonique, elle est notée à la suite :

$\frac{\text{sol}}{\text{ré}}$ = accord de sol mineur avec basse sur la note ré.

Chanter, ou... laisser tourner le disque ?

Beaucoup d'adultes déclarent vouloir renoncer à chanter parce qu'ils se sentent malhabiles... ce qui est dommage pour eux et les enfants qui les entourent. En effet, au-delà de la seule précision mélodique et rythmique, la voix est un incomparable instrument de rencontre. Même imparfait, il reste le seul qui soit complètement adapté à l'instant, puisque chargé de l'émotion juste, porté par le souffle et l'intention de la relation.

Nous sommes donc persuadées qu'il est préférable pour tous (et surtout pour les enfants) d'encourager chacun à utiliser sa voix : les jeux vocaux contenus dans les pistes pédagogiques sonores sont là pour donner l'envie de s'amuser avec cet instrument, de retrouver une liberté (celle qu'on avait tous en tant que bébés, en tout cas, et dont on retrouve souvent le goût dans nos dialogues avec ceux-ci !). Pour décrire ces jeux sonores,

nous nous sommes directement adressées aux enfants dans les pages détachables au milieu de l'ouvrage. En les leur lisant, vous pourrez ainsi découvrir ces jeux sonores en même temps qu'eux et, pourquoi pas, partager le plaisir des expérimentations sonores!

Lorsqu'on fait chanter des enfants, le choix de la tonalité* doit s'effectuer en rapport avec leurs possibilités : celles-ci peuvent varier passablement d'un groupe à un autre et d'un individu à un autre. La hauteur choisie pour l'enregistrement (et la partition) n'est donc pas la seule possible, l'important étant de s'adapter aux voix en présence.

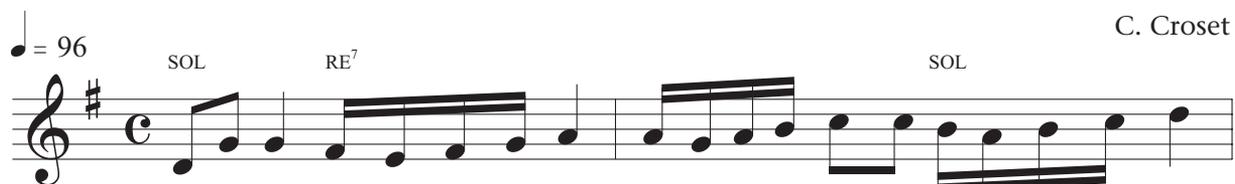
Il en est de même avec le tempo*, qui ne pourra pas forcément être suivi par chaque enfant, notamment quand il s'agit d'effectuer les activités décrites. Il est important alors de laisser à chacun le temps d'apprentissage nécessaire : avant de devoir s'adapter à ce « temps fixé » qui est imposé par le disque, l'enfant doit pouvoir bénéficier d'un cadre de temps plus souple. Il est donc parfois nécessaire d'exercer les **mouvements sans musique**, ou la **chanson sans le disque**. On se laisse ainsi l'occasion d'adapter le « cadre temps » aux possibilités réelles du moment, selon les besoins de chacun, en travaillant à des vitesses différentes.

C'est à ce moment-là que la voix de l'éducateur (et celle de l'enfant) vient prendre le relais du disque et permet de soutenir l'activité de façon vivante, et avec plus de souplesse.

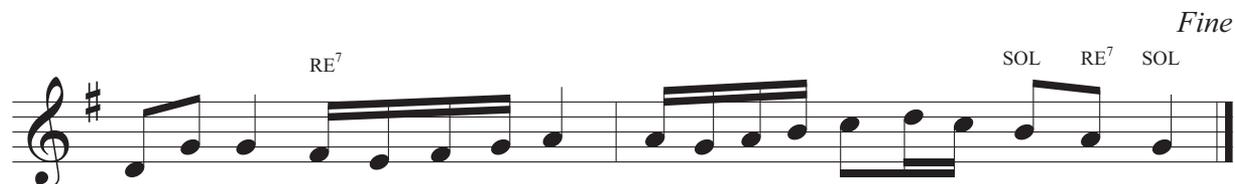
Et enfin, quand la chanson est bien intégrée, n'hésitez pas à l'« assaisonner » à votre goût, à en modifier les paroles, la vitesse, le timbre de la voix, à en allonger une phrase ou à la répéter... tout cela pour « amuser les bouches » suivant les circonstances et les besoins du jeu. Pour cela, il est nécessaire de se détacher du disque, qui, lui, reste figé dans l'espace-temps. Même si le recours à la version gravée est parfois fort agréable et donne des indications irremplaçables, il faut reconnaître que la musique, art du temps par excellence, prend une saveur toute particulière lorsqu'elle est « cueillie » et dégustée dans l'instant!



Echappés du Zoo

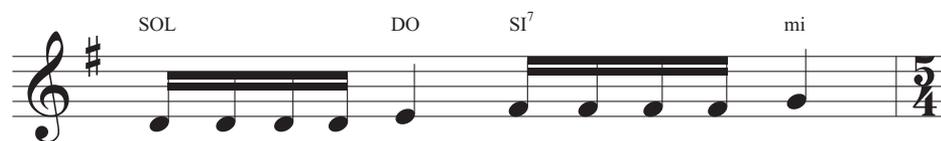


1, 2, 3, mais oui nous voi-là: tous les a-ni-maux, les a-ni-maux z'au zoo!



1, 2, 3, mais oui nous voi-là: tous les a-ni-maux é-chap-pés du zoo!

Au tempo de l'animal



1. Voi-ci l'é-lé-phant: lui, c'est le plus grand;



Voi-ci l'é-lé-phant ——— é-chap-pé du zoo!

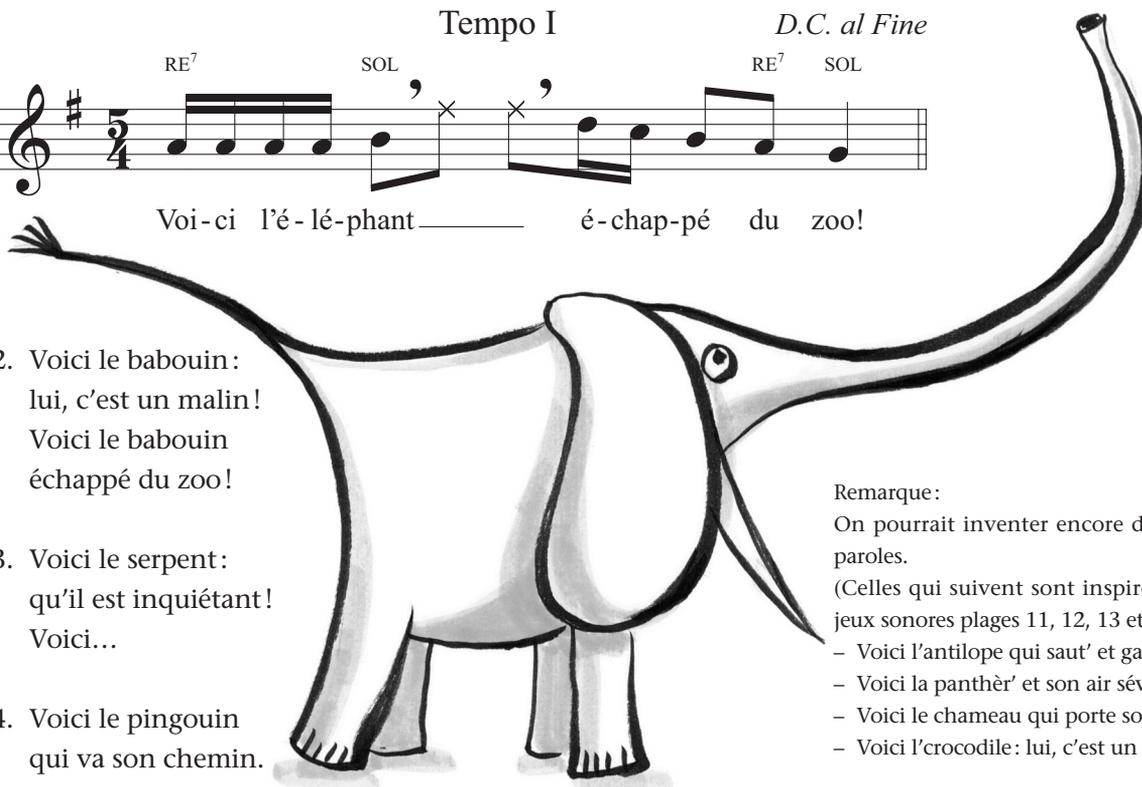
2. Voici le babouin:
lui, c'est un malin!
Voici le babouin
échappé du zoo!
3. Voici le serpent:
qu'il est inquiétant!
Voici...
4. Voici le pingouin
qui va son chemin.

Remarque:

On pourrait inventer encore d'autres paroles.

(Celles qui suivent sont inspirées des jeux sonores pages 11, 12, 13 et 14):

- Voici l'antilope qui saut' et galope!
- Voici la panthèr' et son air sévère!
- Voici le chameau qui porte son eau.
- Voici l'crocodile: lui, c'est un reptile.



■ En ronde:

– Refrain: 1, 2, 3: frapper des pieds sur place. Puis faire tourner la ronde en changeant de sens après la reprise du 1, 2, 3. Sur les paroles: *échappés du zoo*, lancer les bras en l'air en lâchant les mains et en se tournant vers l'extérieur .

– Couplets: déplacement selon la dynamique de l'animal évoqué, dans toute la salle.

Au signal des deux coups frappés, revenir le plus vite possible se remettre en ronde pour le refrain suivant .

■ Délimiter un espace clos (par exemple, un cercle au centre de la salle) qui figure le zoo  . Pendant le refrain, les animaux sont tous obligés de marcher à l'intérieur des limites.

Pendant le couplet, les enfants se déplacent librement à l'extérieur (courir, galoper, sautiller, danser)   .

Pour ce travail, on reste debout: dans cet espace réduit, on ne peut bien sûr pas se mettre à ramper comme le serpent! On abandonne donc le mime de l'animal en déplacement pour garder uniquement un objectif de repérage dans l'espace.

■ Sans la musique, les enfants se déplacent soit à l'intérieur, soit à l'extérieur en suivant un signal auditif (deux instruments à percussion différents)  .

■ Plusieurs espaces sont définis dans la salle (par des longues cordes ou du scotch), qui figurent les cages des animaux: il y a la cage des babouins, celle des éléphants, etc. Les enfants alternent les moments où ils peuvent être hors de leur cage et ceux où ils doivent y retourner. L'adulte donne des signaux précis et différenciés pour chacun des animaux (par exemple, babouins = triangle; éléphants = gong, etc.), selon le modèle ci-dessous .

Pour les plus jeunes:

– 1^{er} coup de triangle (ou autre) = sortir.

– 2^e coup = revenir.

Dans un premier temps, ne faire sortir et rentrer qu'un seul groupe à la fois, puis mélanger plusieurs groupes:

– 1^{er} coup de triangle (les babouins sortent).

– 1^{er} coup de gong (les éléphants sortent).

– 2^e coup de triangle (les babouins rentrent, mais les éléphants restent).

– 1^{er} coup de crécelle (les serpents sortent et se mélangent aux éléphants), etc.

La difficulté pour l'enfant est de ne pas se laisser entraîner dans une cage qui ne serait pas la sienne et, surtout, de résister à l'envie de sortir courir en même temps que le petit copain qu'il voit en face!

Pour les plus grands:

– 1 coup = sors! (correspond à une syllabe*).

– 2 coups = reviens! (deux syllabes).

Ici, il est possible de faire des surprises: faire entendre deux fois le même signal = ne pas obéir au deuxième signal.

■ Pour apprendre à faire un serpent avec tout le groupe, former d'abord un cercle. Puis, l'adulte (ou le meneur) lâche une main et entraîne le groupe dans une farandole. Chacun doit faire attention de ne pas se lâcher les mains; de suivre le voisin précédent sans le dépasser; de ne pas aller trop vite (pour celui qui entraîne la farandole) sous peine de voir s'envoler les derniers (attention: danger réel!). Les multiples virages faits par le serpent permettront de visualiser les courbes, qui pourront même être dessinées par la suite .

La farandole fait partie des formations de base des danses de groupe: on peut la faire alterner facilement avec le cercle, ce qui permet différentes manières de vivre et de sentir le groupe.

Table des matières

Avant-propos	3	Chansons	
Chanter, ou... laisser tourner le disque?	4	Echappés du zoo	26
Fondements théoriques	6	Lapins en couleurs	30
Premiers apprentissages	6	Chèvre et vache	32
Le chant comme premier langage?	6	Mistigri	34
L'enfant et les autres	8	Sur un tournesol	36
Apprentissages scolaires	9	Oiseau	38
Explorations plurisensorielles	11	Perceval	40
Corps	12	Petit poisson	42
Le schéma corporel : une cartographie personnalisée du corps	12	Les canards	44
Latéralité	13	Tout doux le hibou	46
Tonus	14	Lexique	48
Tonus et émotions	14	Bibliographie	51
Les syncinésies, indices de difficulté	15		
Limites du corps dans l'espace	15		
Concept de soi et importance des feedback	16		
Préciser les termes et jouer sur les contrastes	17		
Limites motrices et limites à la toute-puissance	18		
Motricité globale, segmentaire et fine	18		
Coordination, association et dissociation ..	19		
Inhiber un mouvement	19		
Expression	20		
Et la voix?	21		
Décharger le trop-plein d'énergie	21		
Bruit et mouvement à l'école?...	22		
Comment varier sans perdre le fil?	23		
Liens entre éléments théoriques et activités	24		

