

100 jeux musicaux : Gers Storme

1. Jeu de dépistage

Matériel : 1 instrument différent par joueur.

Le groupe est assis en cercle ; tout le monde dispose d'un instrument différent.

Un des joueurs, placé au centre, a les yeux bandés. Le meneur cite un instrument (bongo par exemple).

Au signal du meneur, tous les élèves, simultanément, jouent de leur instrument. En écoutant attentivement, le joueur au bandeau doit découvrir où se trouve l'instrument désigné et tenter de s'en saisir.

Lorsqu'il y est parvenu, les joueurs changent de place.

S'il est trop tôt pour que les enfants aient une connaissance des divers instruments, on utilisera la voix : on demande à la personne au bandeau de reconnaître un des enfants uniquement au son de sa voix.

2. Jeu d'imitation

Matériel : 2 instruments de chaque sorte.

Le groupe est divisé en deux moitiés qu'on fait asseoir dos à dos. Les mêmes instruments sont disposés devant chacun des deux demi-groupes. Au signal du meneur, une personne du premier groupe joue quelque chose sur l'instrument de son choix (ou sur celui qui est posé devant elle).

A partir de ce son, le joueur du second groupe qui reconnaît son instrument en joue.

On pourra compliquer ce jeu en stipulant que le second joueur doit reproduire le rythme exécuté par le premier joueur.

3. Quel est l'instrument manquant ?

Matériel : un instrument à chacun

Le groupe est assis en cercle. Tout le monde dispose d'un instrument différent sauf un joueur. Celui-ci écoute attentivement les autres jouer tour à tour de façon à distinguer clairement le son respectif de chaque instrument. Puis le joueur sans instrument s'assoit, le dos tourné au groupe, les yeux fermés.

Le meneur désigne alors un joueur qui ne doit pas jouer, tandis que tous les autres jouent en même temps.

Celui qui écoute va devoir déterminer l'instrument manquant.

4. Où suis-je ?

On bande les yeux d'un enfant avant de le placer dans un endroit de la pièce.

Le reste du groupe se répartit n'importe où dans la pièce et ne bouge plus.

Aussi souvent qu'elle le désire, l'enfant au bandeau appelle par son nom l'un des autres enfants qui produit alors un son sur une surface à sa portée. Après plusieurs appels, l'enfant au bandeau essaie de deviner où se trouve exactement le joueur appelé. S'il y parvient, quelqu'un d'autre le remplace aussitôt.

5. Jeu de mémoire auditive.

Matériel : papier et crayon. (ou pas selon l'âge)

Les enfants se mettent à l'aise, couchés par terre ou assis sur des chaises les yeux fermés.

Pendant 1 mn, le meneur va utiliser des objets de l'environnement immédiat pour produire divers bruits, en faisant une pause entre chaque bruit.

A la fin, chaque enfant essaie de se souvenir des sons entendus et de les redonner, si possible, dans le bon ordre.

6. Qui a de l'oreille ?

Matériels : instruments.

Le meneur prend 2 instruments très différents et les garde hors de la vue du groupe.

Chaque enfant dispose également d'un instrument à lui.

On ne joue que lorsque l'on a entendu le son de son instrument (le meneur passe d'un instrument à l'autre).

Le meneur peut être un enfant.

7. Le tableau sonore.

Chaque enfant doit penser à un son (avec instrument, voix, objet...) et l'inscrire dans l'une des cases (on trouve un codage si nécessaire). Les sons apparaissant plus d'une fois seront effacés pour laisser une ou plusieurs cases vides.

Le résultat ainsi obtenu peut être considéré comme une composition musicale et peut être joué de gauche à droite en partant du coin en haut à gauche.

Le meneur indique les cases successivement tandis que les enfants produisent les sons inscrits dans chaque case.

Attention aux cases vides !! Personne ne doit émettre un son lorsqu'une telle case est désignée.

Quand on arrive à la dernière case on retourne à la première et on recommence le tout plusieurs fois de suite.

Au fur et à mesure on accélérera le tempo (faute de quoi l'attention se dissipera).

- *A deux voix : le premier groupe commence, le second ne commence au début que lorsque le premier groupe a atteint le début de la 3^{ème} ligne.*
- *On peut introduire des instruments, travailler uniquement sur le rythme.*

8. Stop !

Matériel : lecteur CD

Faire écouter un extrait musical entraînant (mais non déchaînant !!). Le groupe évolue en faisant des mouvements, en courant ou en dansant, tout en suivant la musique du mieux possible.

Arrêter brusquement la musique. A ce moment précis, chaque enfant se fige dans la position où il se trouve. On vérifie que personne ne bouge, on attend 10 s avant que la musique ne reprenne, puis la danse, jusqu'au prochain arrêt.

9. Miroir et son

Matériel : lecteur CD

Les enfants sont placés par 2 et se font face.

En suivant le rythme d'une musique douce, un des deux enfants exécute des mouvements de mains lents qui sont ensuite reproduits par son partenaire, tout comme dans un miroir, d'une manière aussi symétrique que possible et en restant debout à la même place.

On interrompt la musique et l'un des deux enfants commence à produire certains sons pour être aussitôt imité par l'autre (le miroir).

Après quelques minutes, on change de partenaire.