



# Malles musicales

---

Boîte à idées

Suggestions d'animations



# VALISES MUSICALES/ BOÎTE A IDEES

Vous trouverez ci-après des suggestions de jeux et d'animation possibles autour de la musique : jeux d'écoute, jeux de rythme... Les propositions sont adaptables, non exhaustives et non limitatives. Les DVD Musissimo sont également mis à votre disposition par la MDM.

## Jeux d'écoute

### Jeu de domino

**Situation de départ:** Les enfants décrivent une double ligne. Choisir des paires d'instruments et les distribuez aux enfants en prenant garde à ce que chaque duo d'enfants possède deux instruments bien différents.

**Déroulement:** Le premier duo désigné fait entendre ses deux sons. "Qui a le même instrument que celui entendu en second"? On détermine au son entendu celui qui est pareil dans un autre duo. Le nouveau duo ainsi raccordé au premier fait entendre ses deux sons. On cherche le jumeau du second son entendu, et au fur et à mesure, les couples se mettent en file ou en cercle. On vérifie à la fin du jeu que les sons se trouvent bien appariés deux par deux.

**Matériel:** Instruments de musique

### Jeu du mariage

**Situation de départ:** Les enfants sont assis en deux files.

**Déroulement:** Chaque file dispose des mêmes instruments. Les enfants se tournent le dos. Un enfant de la première file fait jouer son instrument. L'enfant de la deuxième file qui pense avoir reconnu son instrument le fait jouer. L'animateur/trice veille à ce que chaque enfant de la première file joue chacun à son tour et que les enfants de la deuxième file écoutent attentivement.

**Matériel :** instruments de musique

### Reconnaître les instruments

**Situation de départ:** Les enfants sont assis en cercle. Au centre du cercle se trouve des images/photos des instruments qui vont être utilisés.

**Déroulement:** L'animateur/trice montre aux enfants les 4 images se trouvant au centre. Il/elle explique aux enfants qu'il/elle va se cacher derrière un drap et jouer un instrument de musique. Lorsqu'un enfant a reconnu l'instrument, il lève le doigt puis va prendre l'image au centre qui correspond à l'instrument entendu.

**Matériel:** 4 images, drap, 4 instruments qui sont les mêmes que sur les images

## D'où vient le bruit?

**Situation de départ:** Les enfants sont installés en cercle.

**Déroulement:** L'animateur/trice joue d'un instrument. Il/elle explique aux enfants qu'ils vont devoir fermer les yeux et tendent le doigt vers le lieu d'émission de l'instrument. L'animateur/trice voyage dans la salle et joue de l'instrument. Les enfants doivent pointer leur doigt vers l'endroit où l'instrument se fait entendre.

**Matériel:** un instrument de musique

## Jeux rythmiques

### Frapper un rythme avec un instrument

**Situation de départ :** Les enfants sont assis sur des chaises en cercle. Chaque enfant a le même instrument (ou famille rythme)

**Déroulement :** L'animateur/trice a le même instrument que les enfants et y frappe un rythme. Les enfants doivent reproduire le rythme avec leur propre instrument.

**Variante :** Un enfant propose le rythme.

**Matériel :** Instruments à rythme

### Suivez le rythme du concert

**Situation de départ :** Les enfants sont en cercle, chacun a un instrument rythmique.

**Déroulement :** Le meneur du jeu commence à battre un rythme choisi. L'enfant placé à sa droite, reprend ce rythme sur son instrument. Le suivant fait de même etc...Jusqu'au moment où tout le monde participe au concert. C'est ensuite au tour d'un autre de proposer un rythme.

**Matériel :** Instruments de musique rythmiques

### Les jumeaux

**Situation de départ :** Deux groupes d'élèves sont dos à dos. Dans chaque groupe les mêmes instruments sont distribués (claves, wood-block, tambourin, triangle castagnettes).

**Déroulement :** L'animateur/trice invite un enfant à jouer une cellule rythmique avec son instrument. Le jumeau (l'enfant qui a le même instrument) répond par la même cellule en respectant l'intensité, le timbre, le temps. Ajouter des difficultés pour accroître la discrimination auditive.

**Matériel :** instrument rythmique

## Les instruments en l'air

**Situation de départ** : Les enfants se promènent librement avec des maracas ou des claves.

**Déroulement** : Quand l'animateur/trice lève une maraca en l'air, ceux qui en possèdent s'arrêtent et jouent, alors que les autres continuent de marcher. C'est l'inverse, si l'animateur/trice lève les claves. Ils s'arrêtent et jouent tous si l'animateur/trice lève les deux instruments.

**Matériel** : maracas - claves (ou toute autre paire d'instruments rythmiques)

## Autres

### Suivre une partition

**Situation de départ** : Les enfants sont assis calmement et possèdent chacun un instrument

**Déroulement** : L'animateur/trice dessine un grand escargot, sur lequel il/elle dessine différents instruments tout le long de la spirale (ou coller des images). Le chef d'orchestre désigne un instrument. Les enfants qui possèdent l'instrument désigné par le chef d'orchestre jouent jusqu'au moment où un nouvel instrument est désigné sur la spirale de l'escargot.

**Variante** : Un enfant peut devenir chef d'orchestre

**Matériel** : Escargot et instruments dessinés, bâton pour le chef d'orchestre et différents instruments pour les enfants.

D'après <http://prescolaire.e-monsite.com/>

---

## Histoire sonore

*Durée* :

10 à 15 minutes

*Description* :

Le groupe est assis en cercle autour des instruments de musique rassemblés au centre. Un joueur commence par dire une phrase dans laquelle figure un son. Ce son n'est cependant pas émis par la voix, mais joué sur l'un des instruments. La personne suivante répètera la même phrase en ajoutant à la suite une nouvelle phrase comportant un nouveau son. Il faut que la transition entre ces deux phrases soit bien faite afin de constituer une histoire. Par exemple, « Je me promenais à travers la ville, lorsque j'entendis (son d'une sonnette de bicyclette) »; la personne reprend le tout (sans oublier le son) et poursuit : « ... Dans une rue parallèle, je vis un homme décharné, assis dans une carriole et ... (son de cloche) »; la personne suivante répète les deux phrases précédentes en poursuivant par exemple ainsi : « ... J'arrivai alors à un croisement où ... (coup de sifflet) faisait la circulation » et ainsi de suite. Voyez vous-même jusqu'où vous pouvez aller. Il est souhaitable de laisser les instruments dont on se sert au milieu du cercle, pour qu'ils restent à la disposition du joueur qui doit poursuivre l'histoire.

**Matériel et disposition** :

Une variété d'instruments divers

## Discussion musicale

*Durée :*

une bonne demi-heure

*Description :*

Le groupe est assis en deux rangées face à face, chaque joueur de la première rangée faisant face à un joueur de la deuxième rangée. Tout le monde dispose d'un instrument. Tour à tour, les personnes de la première rangée jouent de leur instrument pour être aussitôt imitées par les joueurs d'en face, le plus précisément possible. Lorsque chacun aura joué au moins une fois, tout le monde changera de place. La première personne de la première rangée jouera alors à nouveau sur son instrument, mais cette fois, c'est la première personne de la deuxième rangée qui enchainera aussitôt (sous forme de question-réponse, par exemple). Une fois encore, toute la rangée procédera ainsi avant de changer à nouveau. A présent, deux groupes de deux se rejoignent pour former des groupes de quatre. Un groupe entame une discussion libre sur les instruments. Les autres sont assis autour et observent ce qui se passe. Le but est que quelqu'un commence à jouer de son instrument pour exprimer quelque chose à laquelle un des trois autres joueurs répliquera. Ensuite, une autre personne du groupe pourra intervenir à son tour, etc., tout comme dans une conversation normale. Après quelques minutes, c'est à vous d'arrêter la discussion et de demander aux spectateurs ce qu'ils ont remarqué. Par exemple, est-ce que les personnes du groupe se sont vraiment écoutées les unes les autres ? Qui a beaucoup parlé et qui a peu parlé ? La manière de jouer a-t-elle été expressive ou non ? Après ce bilan, le groupe de quatre joueurs suivants peut commencer sa « discussion ».

*Matériel et disposition :* Instruments

## La chaîne musicale

*Durée :*

une minute

*Description :*

Le groupe est assis en cercle; chacun dispose d'un instrument et invente un petit air ou un rythme propre qui puisse être repris plusieurs fois de suite. Tout le monde joue d'abord ensemble pendant un moment. Puis, au signal du meneur, la moitié du groupe joue l'air de quelqu'un d'autre; par exemple, chacun va jouer l'air du voisin. Cela signifie que tout le monde va jouer par deux un air différent. Au signal suivant, la moitié de ces groupes de deux déjà formés reprend à son tour l'air de deux autres instruments, si bien que le même air sera joué par petits groupes de quatre. Au prochain signal, les groupes de quatre formeront à leur tour des groupes de huit et ainsi de suite. On répète le processus jusqu'à ce qu'à la fin, le groupe entier joue ensemble. Alors, on se pose la question : qui a composé cet air ou ce rythme ?

*Matériel et disposition :*

un instrument par joueur

## Le jeu du nom

*Durée :*

en fonction du groupe

*Description :*

Le groupe est assis en cercle, chaque participant disposant d'un instrument. Tour à tour, les joueurs indiquent leur nom et prénom, tout en traduisant le rythme correspondant sur leur instrument. A chaque fois que quelqu'un donne son nom en même temps que le rythme, tout le groupe le répète une ou deux fois. Puis, quelqu'un pourra commencer à jouer sur son propre instrument le rythme de quelqu'un d'autre. Dès que la personne en question se reconnaît, elle réplique en jouant le rythme de quelqu'un d'autre, qui à son tour répondra en jouant le rythme d'une troisième personne, etc ...

*Matériel et disposition :*

instruments

## Le tableau sonore

*Durée :*

10 à 15 minutes

*Description :*

Le meneur dessine un grand carré au tableau et le divise en seize parties, par quatre colonnes de quatre cases. On demande aux participants (pas plus de seize) de penser à un son et de l'inscrire dans une de ces cases. Cela pourra prendre la forme de notes sur une portée, de rythmes, de mots écrits, etc. 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 le groupe entier produit les sons inscrits dans chaque case. Faites attention aux cases vides! Personne ne doit émettre de son lorsqu'une telle case est désignée! Lorsqu'on arrive à la dernière case en bas à droite, retournez aussitôt à la première case de la première ligne pour recommencer le tout plusieurs fois de suite. Au fur et à mesure, accélérez le tempo, faute de quoi l'attention se dissipera. Essayez aussi ce jeu sans rien montrer, mais en frappant sur un objet ou en tapant dans vos mains. Si tout se passe comme prévu, ce même jeu pourra servir d'épreuve; ainsi, le groupe étant divisé en deux, le premier groupe commencera en haut à gauche et le second groupe ne commencera que lorsque le premier groupe aura atteint le début de la troisième-ligne, de façon à obtenir une composition à deux voix. Bien sûr, cela ne sera possible que si tout le monde suit strictement le rythme indiqué. Convenez à l'avance du nombre de lectures du tableau.

*Matériel et disposition :*

tableau noir et craie (ou tableau papier et marqueur...)

## Quel est l'instrument manquant ?

*Durée :*

en fonction du groupe

*Description :*

Le groupe est assis en cercle. Tout le monde dispose d'un instrument différent, excepté 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.

*Matériel et disposition :*

un instrument à chacun

## Qui a de l'oreille ?

*Durée :*

jeu court

*Description :*

Le meneur prend deux instruments très différents (ex. bongo et xylophone) et les garde hors de la vue du groupe. Chaque enfant dispose également d'un instrument à lui. Il faut convenir avec le groupe que l'intervention de chacun ne devra se faire que du son d'un de ces deux instruments. C'est donc à l'oreille que chaque joueur va décider de jouer ou non. Le meneur passe évidemment d'un instrument à l'autre.

*Matériel et disposition :*

instruments

D'après : <http://metier-animation.com/activite-jeu-music.php>

\*\*\*\*\*

# Animation en EHPAD, adaptable à tous les publics

Issu de « Animations pour les personnes âgées », Stella et Jacques Choque, ed° Lamarre, 2000

## ☐ Fiches-actions

### **Exemple de séance (progression sur une ou plusieurs séances)**

#### Consignes :

- accueil de chaque participant, le nommer ;
- préparation physique et psychique (position d'écoute, étirements, respiration, souplesse des poignets et des mains...);
- l'animateur(trice) joue un morceau :
  - reconnaître l'air puis le fredonner (préparation à l'écoute ; unité du groupe),
  - écouter un morceau de musique (2 ou 3 minutes) puis nommer les différents instruments de musique ;
- différents instruments<sup>28</sup> de musique sont proposés aux participants (posés sur une table ou sur un chariot en long séjour, par exemple) : maracas, cymbale, bongo, tambourin, grelot, lames musicales, claves... Chaque personne choisit un instrument (aucun ne lui étant imposé). Plusieurs instruments identiques sont donc nécessaires (certains participants préfèrent utiliser leurs mains ou leur voix) ;
- laisser les participants découvrir leur instrument, le manipuler, jouer avec ;
- l'animateur appelle chaque personne par le nom de l'instrument qu'il manipule. Celle-ci va « répondre » en l'utilisant ;
- « dialogue » entre deux instruments : par exemple, les cymbales répondent au tambourin ;
- tout le groupe suit un rythme donné par l'animateur (ou par un participant, en fonction des possibilités) ;
- un rythme est proposé : chacun le répète avec son instrument ;
- la chaîne rythmique : un rythme très simple est proposé (en deux temps) et est reproduit 3 ou 4 fois. La personne placée à côté du participant qui a donné le rythme le reprend en y ajoutant un troisième temps et ainsi de suite jusqu'au 5<sup>e</sup> ou 6<sup>e</sup> participant (pas plus, car cet exercice demande beaucoup de concentration et de mémoire auditive). Sons vocaux, onomatopées, claquements de doigts, frappe des mains... peuvent être intégrés.

### **Fabrication d'instruments**

Il est tout à fait possible de fabriquer des instruments. Voici quelques exemples simples, faciles et rapides à réaliser :

- pot de yaourt (ou bouteille d'eau minérale) rempli de graviers (ou de billes) en guise de maracas ;
  - petits morceaux de manche à balai en guise de claves ;
  - percer des capsules de bouteilles avec un gros clou puis les fixer sur un plancher en bois avec des clous plus fins : en secouant énergiquement la planche, on obtient un tambourin ;
  - quoi de plus simple à réaliser qu'un tambour : un baril de lessive vide sur lequel on tape avec une cuillère en bois !
  - une ficelle tendue à chaque extrémité d'une branche souple et solide permet de fabriquer un arc musical. En modifiant la tension de la corde, on obtient des notes différentes ;
  - sans compter la possibilité de s'amuser avec des objets quotidiens : une cuillère que l'on frappe contre une casserole, une fourchette contre une bouteille en verre...
- Penser également à se servir du corps :
- bruits, sons rythmés avec la voix, la langue, le sifflet ;
  - la percussion des mains entre elles, sur les cuisses, les genoux ;
  - le claquement des doigts, le battement des pieds.

Ces exercices sont intéressants car ils peuvent être réalisés en position assise.