

Utiliser les instruments à percussions de l'école

1. Découverte et connaissances minimales :

Tous les instruments, répartis sur des tables ou sur un tapis, sont mis à la disposition des élèves; chacun se sert. Bien vérifier que chacun ait la mailloche adéquate (ex: mailloche à tête de bois pour les tubes résonnants et les wood-blocks, battant de métal pour les triangles, pas de mailloches pour les tambourins).

Ce premier contact risquant d'être "un peu" bruyant, donc difficile à gérer, il est indispensable de donner dès le départ des règles de jeu: « quand je ferme mes mains, c'est Silence ». Malgré tout, il faut s'attendre à un épisode bruyant, étape brouillonne mais nécessaire d'exploration sonore et gestuelle.

Cette étape de découverte doit permettre aux élèves de connaître le nom de chaque instrument et de savoir comment on le tient (pour ne pas empêcher la résonance) et comment on en joue (mode de jeu habituel)

A chaque fois qu'on range ou qu'on sort les instruments, le faire en appelant les instruments par leur nom. Si certains noms d'instruments vous échappent, recherchez-les en vous aidant des catalogues Fuzeau ou Lugdivine.

Quelques jeux pour découvrir les propriétés des instruments:

Les élèves sont (assis) en cercle.

Jeu du chef d'orchestre:

« Le chef d'orchestre a à sa disposition deux gestes: ouvrir les mains, pour avoir du son, fermer les main, pour avoir le silence. » Le jeu démarre; au signal « silence », on s'aperçoit qu'on entend encore plusieurs instruments: soit parce que l'élève n'a pas regardé le chef d'orchestre, soit parce qu'il n'a pas arrêté le son (la résonance) de son instrument. Ne surtout pas montrer comment faire, mais redonner la consigne « au signal "silence" il ne faut plus rien entendre, ce n'est pas seulement "j'arrête de frapper"! » Le jeu recommence jusqu'à ce qu'il y ait effectivement le silence au signal donné. Les élèves vont découvrir la résonance de certains instruments et surtout le geste pour l'arrêter. L'entraide entre élèves est indispensable pour arriver au but commun: le Silence au signal donné. Donner le terme « résonance ».

On pourra faire tourner les instruments afin que chaque élève s'approprie plusieurs percussions.

La résonance:

Suite au jeu du chef d'orchestre, les élèves se sont aperçus qu'il y a des instruments qui ont un son qui dure longtemps, et d'autres qui ont un son très bref. Nous allons donc expérimenter cette propriété en écoutant chacun des instruments à tour de rôle: « vous allez frapper une fois sur votre instrument et nous allons dire si cet instrument résonne ou pas ». Ensuite, nous allons classer les percussions en fonction de la durée de leur résonance: les bois (qui ne résonnent pas du tout), les peaux, puis les métaux (qui résonnent longtemps). Au terme de cette séquence, les élèves doivent pouvoir produire un son court avec un instrument résonnant. Question: comment produire un son long avec des claves?

Le classement des percussions:

Les 2 jeux précédents ont permis d'explorer l'ensemble des percussions; les élèves connaissent le matériau de la plupart d'entre eux. Il est temps d'affiner la tenue des instruments en fonction du son recherché, et la dénomination exacte de chacun.

NB: « c'est toujours la main qui écrit, qui frappe ».

On distingue 3 grandes familles (classement selon *le timbre*): les *peaux* (tambourin, tambour de basque, bongo), les *métaux* (triangles, crotales, cymbales, cloches, grelots, lames sonores, carillons), les *bois* (claves, wood-block, tube résonnant, guiro, xylophone).

On peut aussi les classer selon la *geste instrumental* (ceux qu'on frappe, ceux qu'on secoue...)

Jouer avec les intensités:

On introduit un autre geste, latéral, qui indique des variations d'intensité (= force du son). Ce geste va permettre de produire des crescendos et décroscendos. Il incite également à rechercher d'autres gestes que frapper (frotter, caresser, tapoter, ...).

2. Jouer : que faire ensuite avec les instruments ? :

- **Des jeux d'écoute : pour identifier le timbre** un élève est caché, dispose de plusieurs instruments et joue d'un instrument, les autres doivent dire son nom, ou ceux qui ont le même instrument lui répondent en écho. On peut ensuite mettre 2,3 puis 4 élèves et écouter 2, 3, 4 sons de suite avant de donner la réponse. On peut compliquer le jeu en faisant jouer deux élèves en même temps. Ce jeu pourra aller jusqu'à la fabrication d'un loto sonore de l'école (réaliser des planches de loto à partir des photos des instruments, puis jouer au loto à partir des sons joués par l'enseignant ou un enfant)
- **De l'accompagnement de chansons** : à partir du cycle 1 où l'on se basera essentiellement sur la pulsation jusqu'au cycle 3 où l'on pourra élaborer des accompagnements plus complexes basés sur la pulsation et le rythme de la chanson, s'appuyant sur le texte qui sera intériorisé. Il faudra distinguer les groupes de chanteurs et de musiciens et varier les dispositifs afin que chacun participe au travail vocal et au travail rythmique.

Certains chants ont des accompagnements déjà écrits, mais avec l'habitude, on pourra inventer ses propres accompagnements.

- **De la création** : les instruments pourront cette fois être utilisés tout à fait autrement, en cherchant des gestes inhabituels, permettant d'obtenir d'autres sons. Les gestes instrumentaux sont : frotter, pincer, gratter, souffler, frapper, secouer. A partir de ces gestes, on peut tout jouer. Les instruments permettront d'inventer des paysages sonores, de produire des trames sur lesquelles on peut dire un poème, de ponctuer un récit, d'inventer des rythmes pour faire une pièce rythmique organisée, d'inventer la bande-son d'un diaporama ou d'un film, de produire des bruitages.....

A voir : comment se produit le son (sciences et musique) http://www.capcanal.com/couleurs/pages/son_percu.htm

Un exemple de démarche et de nombreux jeux : parcours culturel et sonorisation

<http://tice33.ac-bordeaux.fr/Ecolien/LinkClick.aspx?fileticket=CXQ7sgn8qRI%3D&tabid=1888&mid=6030&language=fr-FR>