

JEUX DE VOYELLES

Sans tempo

2-1 Tous en cercle, le professeur ou chef de chœur lance une voyelle tenue d'une hauteur précise, tous la chantent, puis, à l'aide d'un signe, le professeur coupe le son et démarre une improvisation solo (ou déclinaisons d'onomatopées) qui commence et finit par cette même voyelle. Quand le chœur la reconnaît, tous la chantent, l'enseignant coupe le son et c'est au tour du soliste suivant de démarrer une nouvelle improvisation qui commence et finit par cette même voyelle de même hauteur. Tous la chantent, etc.



Extrait sonore 2-1

2-2 Tous en cercle, le professeur ou chef de chœur démarre une improvisation solo (ou déclinaisons d'onomatopées) qui commence par cette même voyelle et finit par une autre voyelle d'une hauteur différente. Il est conseillé de la désigner à l'aide d'un signe de la main qui offre cette nouvelle voyelle aux accompagnateurs pour qu'ils la chantent. Le professeur coupe le son et c'est au tour du soliste suivant de créer une improvisation qui démarrera sur cette voyelle et finira sur une autre reprise par le groupe, couper le son, autre soliste, etc.



Extrait sonore 2-2

Dans ces deux jeux, l'attention est portée sur l'expérimentation du solo, prendre le risque de laisser aller son imagination sonore. Comme toujours, il n'est pas toujours évident de chanter devant tout le monde, l'engagement des solistes doit être respecté par l'ensemble, c'est le plus important, même si la consigne n'est pas totalement respectée.

Les voyelles sont utilisées pour les notes tenues, mais le soliste ne doit pas oublier de se servir de consonnes dans ses improvisations.

Avec tempo et mesure, 4 temps aux pieds, respiration à chaque fin de mesure

2-3 Mêmes exercices que le **2-1** avec un tempo lent (50-60), quatre temps aux pieds. Il ne sera plus nécessaire de couper le son :

une mesure de voyelle tenue proposée, puis chantée par le chœur, suivi de deux mesures d'improvisation (ou déclinaisons) du soliste qui démarre par cette même voyelle et finit par cette même voyelle, puis même voyelle tenue par tous pendant deux mesures, autre soliste pendant deux mesures, etc.

Seul le jeu de la même voyelle est proposé ici. Avec tempo, finir son improvisation sur une autre voyelle nécessite un temps d'écoute plus long que je propose de travailler différemment plus loin.

2-4 Les 4 temps aux pieds, tempo 60-70

Départ du jeu : le professeur lance une note, il improvise sur une mesure et deux temps. Sur les 3^{ème} et 4^{ème} temps de la deuxième mesure il chante une note tenue.

Cette note tenue est reprise par le chœur pendant 2 mesures (en respirant à chaque fin de mesure). Sur ce tapis sonore, le soliste suivant improvise pendant une mesure et deux temps, les deux temps restants lui serviront à chanter une nouvelle note tenue, reprise par le chœur les deux mesures suivantes, etc.

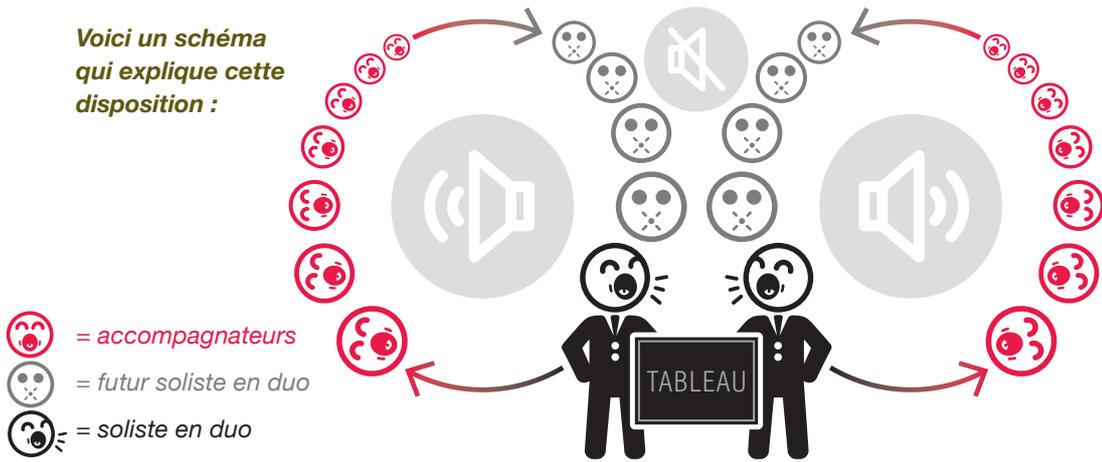


Extrait sonore 2-4

Le cycle de ce jeu est de deux mesures, mais pour les enfants ou les adultes débutants, il est possible de rajouter une mesure sans improvisation pour entendre et ajuster la nouvelle note tenue qui arrive, donc une mesure qui réunit l'ensemble, puis les deux mesures d'improvisation avec une note tenue du soliste sur le 3^{ème} et 4^{ème} qui suivent, puis une mesure de cette note tenue reprise par le chœur sans impro... etc. Ne pas oublier de respirer à chaque fin de mesure.



Voici un schéma qui explique cette disposition :



6-8 Autre série facile :

(POUM POUM PA TCHIKA TCHIKA POUM PA) x4
 1 2 3 4

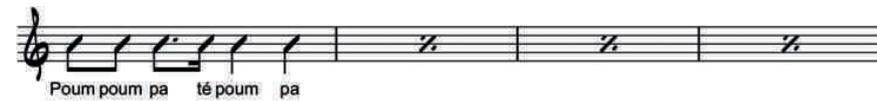
(POUM POUM PA TE POUM PA) x4
 1 2 3 4

(TOUM TOUKA (-) TOUTOU KOUM (-) TOUM KA) x4
 1 2 3 4

(TOUM TOUKA (-) TOUM (-) KA) x4
 1 2 3 4



♩ = 92



Chaque fin de cycles, 16 ou 32 mesures, pour accueillir le nouveau duo, tous peuvent taper une fois dans leurs mains ou chanter "HEY" après le 4^{ème} temps (contretemps) de la fin du cycle.

6-9 Autre série de rythmes :

(TOUM TOUPA (-) TOUM (-) FEUTEUTEU) x4
 1 2 3 4

(TOUM TAPS TEUTA (-) TEUTA TEUTA) x4
 1 2 3 4

(TOUM TOUTA (-) TE TOUTOUM (-) TA TE) x4
 1 2 3 4

(TOUM TOUM KAI TOUTAI TOUM TOUM KAI) x4
 1 2 3 4



