

Objectifs :

Les jeux vocaux vont permettre aux enfants de découvrir leurs capacités vocales. Il est important de guider les enfants dans la découverte de leur voix afin d'en explorer toutes les possibilités.

La voix est un instrument complexe, elle est composée de plusieurs paramètres (hauteur, débit, intensité, timbre, prosodie). On peut alors s'amuser à varier l'un puis l'autre puis plusieurs paramètres à la fois : l'utilisation de la voix devient un jeu.

Ces exercices permettent non seulement de découvrir la voix, mais pourront aussi être repris pour un échauffement vocal avant l'activité chant.

Enfin, ils permettent dès le plus jeune âge d'acquérir de bonnes habitudes pour la parole et pour le chant.

Moments :

- échauffement vocal avant l'activité chorale
- en classe, pendant l'apprentissage de comptines
- en classe, pendant le temps du regroupement pour réclamer l'attention des enfants

1. L'articulation

- jouer sur la mobilité et la décontraction des différents muscles du visage (joues, lèvres, langue).

Le visage : grimace du clown : fermer les yeux en les crispant, puis la bouche s'étire (sourire forcé), le nez se fronce. Quand tout est tendu, relâcher doucement chaque partie du visage.

Langue et lèvres :

- | | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| a.....chocolat | |
| a, o.....avec de l'eau | projection des lèvres en avant |
| a, o, ouchocolat mou | |
| a.....du chocolat | |
| a, é.....avec du lait | élévation de l'arrière de la langue |
| a, é, i.....chocolat bouilli | |
| a.....chocolat | |
| a, eu.....avec des œufs | élévation de l'arrière de la langue |
| a, eu, u.....chocolat battu | et projection des lèvres en avant |

Histoire : Pour travailler l'articulation en associant chaque mouvement à une image concrète pour l'enfant.

La visite au zoo : Hier je suis allée au zoo, j'y ai vu :

- **les singes qui tirent la langue** (*tirer la langue*)
- **le lion qui boit de l'eau** (*laper comme le chat*)
- **l'ours qui se lèche les babines** (*langue de droite à gauche*)
- **le zèbre qui se promène** (*claquer la langue pour imiter le bruit des sabots*)
- **le crocodile qui se repose** (*ouvrir la bouche lentement et la refermer rapidement*)
- **le chameau avec ses deux bosses** (*brrrr, les lèvres qui vibrent*)
- **les poissons dans l'eau** (*faire la carpe*)
- **le hamster et les souris** (*gonfler les 2 joues, puis l'une après l'autre*)
- **puis maman m'a acheté une glace** (*tirer la langue*)
- **et m'a pris en photo** (*faire un grand sourire*)
- **quel bel après-midi bisous merci** (*bruit du bisou*)

2. Les onomatopées

- Jouer avec l'articulation, les cavités de résonance et échauffer en douceur les cordes vocales car ce sont des sons sonorisés.

Histoire: réaliser différents sons en les associant à une image plus concrète pour l'enfant.

Je pars voir ma cousine qui habite en Chine. Je commence mon voyage avec :

- **mon vélo** (*la sonnette qui fait dring, dring, dring*)
- **puis je prends la voiture** (*vroum, vroum, vroum*)
- **le bateau** (*pot, pot, pot + sirène du bateau jjjjjjjjjj*)
- **la planche à voile** (*le vent ffffffffffffffff*)
- **le cheval** (*claquer la langue pour imiter le bruit des sabots*)
- **la montgolfière** (*chou, chou, chou*)
- **la fusée** (*kss,ksss,ksss en faisant un sirène montante et descendante*)
- **le dos d'une abeille** (*zzzzzzzzzzzzzzzzzz*)
- **la poche du kangourou** (*boum, boum, boum*)
- **me voilà en Chine, es-tu là ?** (*toc, toc, toc*)
- **elle ne répond pas, je rentre chez moi** (*tiguidi, togodo, tagada*)

3. Les résonateurs

- prendre conscience des cavités de résonance (notamment nasales et buccales)

- fredonner la mélodie de la chanson du moment sur un [m]
- fredonner la mélodie de la chanson du moment en se bouchant le nez
- fredonner la mélodie de la chanson du moment sur une alternance a/an
- fredonner la mélodie de la chanson du moment sur une alternance o/on
- fredonner la mélodie de la chanson du moment sur une alternance i/in
- fredonner la mélodie de la chanson du moment sur une alternance e/i/a, ki/ka, pi/pa, ti/ta....
- fredonner la mélodie de la chanson du moment sur une alternance é/o
- sur les notes do-mi-sol-do-sol-mi-do (arpège) faire chanter pa-ta-la-gra-la-ta-pa

4. Les paramètres vocaux : la hauteur

- jouer avec la hauteur : moduler la voix en passant du grave à l'aigu.

Les vocalises :

- faire des fusées montantes ou descendante ou encore des sirènes

Utiliser des comparaisons :

fusée montante = coccinelle qui monte à l'échelle

fusée descendante = la taupe qui va sous la terre

sirène = lapin qui saute, araignée qui monte et qui descend au bout de son fil (coller un dessin d'araignée sur un yoyo)

Les marottes :

1. reconnaissance grave/aigu
2. produire des variations de hauteur

Utiliser des cartes : petite souris = voix aiguë ; ours = voix grave

Le mieux est de partir d'une comptine travaillée en classe et bien connue des enfants.

L'enseignant fait une petite phrase prononcée d'une voix grave ou aiguë et demande à un enfant de venir choisir le carton qui correspond.

Ensuite c'est l'enseignant qui montre le carton et l'enfant qui doit produire la hauteur adéquate.

HISTOIRE :

Monsieur Arbre et ses amis :

Qui vit en bas du tronc ?

C'est moi le hérisson (voix grave)

Qui vit dans les feuilles ?

C'est moi l'écureuil (voix normale)

Qui vole tout en haut ?

C'est moi le petit oiseau (voix aiguë)

L'intensité.

➤ Moduler la production vocale en parlant plus ou moins fort.

➤ Jeux :

Les marottes :

1. travailler sur la reconnaissance faible/fort
2. produire des variations d'intensité

Utiliser des cartes : orchestre = parler fort ; bébé qui dort = parler tout bas

Illustrer chaque carte par un exemple puis procéder de même que pour la hauteur.

HISTOIRE :

Ohéohé (voix normale)

où te caches-tu?

Ohéohé (tout bas)

au fond du bois

Ohéohé (voix normale)

où te caches-tu ?

Ohéohé (un peu plus fort)

pas loin de toi

Ohéohé (voix normale)

où te caches-tu ?

Ohéhé (fort)

derrière toi !

Le débit.

➤ Moduler la production vocale en parlant plus ou moins vite

1. travailler sur la reconnaissance vite/lent
2. produire les variations de débit

Utiliser des cartes : escargot = le parle lentement ; voiture = je parle vite

Illustrer chaque carte par un exemple puis id hauteur, intensité.

HISTOIRE.

Sur l'air de « Meunier tu dors » :

Petit escargot (très lent)

Veut rattraper la coccinelle (rapide)

Petit escargot (très lent)

Mais tu sais la coccinelle a des ailes (rapide)

Petite histoire :

Voici une histoire qui reprend tous les domaines travaillés dans ces jeux vocaux : articulation, paramètres de la voix, résonateurs et onomatopées. Elle permet de réaliser mouvements et sons en lien avec une histoire imagée.

Le marchand de jouets :

Entrons dans le magasin de monsieur Hector (*ding, dong, ding, dong*)

Il est rempli de trésors (*oooooooooooooooooooh avec une sirène*)

On y trouve : pour les filles

De jolies poupées de chiffons (*détente : on lève un bras, on le relâche, puis l'autre, on devient tout mou*)

Pour les garçons :

Des petits trains (*respiration tchou, tchou, tchou,+ jooooooooooooooooooooo:vibration des cordes vocales*)

Pour les musiciens :

Des instruments tous différents :

La trompette (*pout, pout, pout*)

Les tambours (*tamtamtamtaratatam....*)

la guitare (*gling, gling, gling*)

Sur les étagères du haut :

Les animaux

La vache,

Le canard,

imiter le cri des animaux

L'oiseau,

Le cheval,

La poule

Et tout au fond de la boutique :

De jolies boîtes à musique (*sur l'air d'un chanson connue, varier le débit en faisant mine de tourner la manivelle de la boîte, suivre le rythme de la main*)