

## STAGE PLAN CHORALE, Temps 1, MISE EN VOCALITE

Objectifs/compétences	Mise en oeuvre
<b>Réveiller le corps et Activer l'imaginaire</b> Conscience de l'espace, expressivité Mise en jeu, corps expressif Conscience et écoute du groupe Importance de l'individu dans le groupe Chef en tant qu'incitation ( faire avec eux )	Se déplacer « à la manière de », un personnage, y associer caractère, vitesse, expression.... Puis Mouvement dans une pulsation ( 4 temps en marchant, puis 4 temps statique en observation avec lunette imaginaire ) ou en imaginant une rencontre, à deux, à plusieurs, en prenant tout l'espace, en ajoutant un jeu avec les prénoms etc... Comptage commun puis individuel et on s'inscrit dans un grand cercle
	« Scann » corporel ( des pieds à la tête )
<b>Respiration/ Connexion souffle</b>	Faire de la buée sur sa main, faire vaciller une bougie sans l'éteindre Inspirer une bonne odeur sur 4, souffler sur 4 S, F, CH. dépoussiérage...
<b>Vocal</b>	Sirène Mâcher un son BF puis sur Vou ( tendre vers l'unisson )
Emission	Vocalise « Snob, Distingué » tjrs « à la manière de »
Homogénéité voyelles, conduite de la phrase	Travail sur les voyelles « A É I O U OU » Marche harmonique tirée de la Flûte enchantée ( Do, Ré4, Sol7, Do4, Do, Lam, rém avec 9eme, Sol7, rém/do, Do) Avec idée du ballon qui change de couleur mais pas de forme et pas de taille
<b>Ecoute/Eveil à la polyphonie</b>	Nuage de son sur « No » puis recherche d'une note commune ( déplacements )
<b>Inserer les difficultés du chant à venir</b> ( Do# fa# sol# ) Mi fa# la/sol#	« Accords Caméléon » On tient tous une note, le chef donne à l'oreille de certains d'autres notes ( Anticipation du travail de dissonance de la berceuse à Khalid )
	Apprentissage de l'élément la phrase à trois voix « Cet homme à la peau <u>Soleil</u> » Puis apprentissage phrase B (et A2)

D' autres possibilités de mise en voix :

- Mise en place du carré « O paso » et du Chant « Somagwaza »
- Frères Jacques, mineur et swing
- Tiré de jeux du Théâtre d'impro : cohésion du groupe/ individu dans le groupe
  - Mise en place d'une machine infernale ( construire ensemble, trouver sa place, rester concentré et garder sa spécificité dans le groupe )
  - Décomptage du groupe ( de 25 à 0, que 1 fois, à la suite, sans se regarder )  
= travail concentration, de l'écoute et de la frustration...

# SOMAGWAZA

"Celui qui porte sa propre lance, n'a plus besoin de sa mère"

1. Ha - weh Ha - weh So - ma - gwa - za

2. yo - weh So - ma - gwa - za ma yo - weh

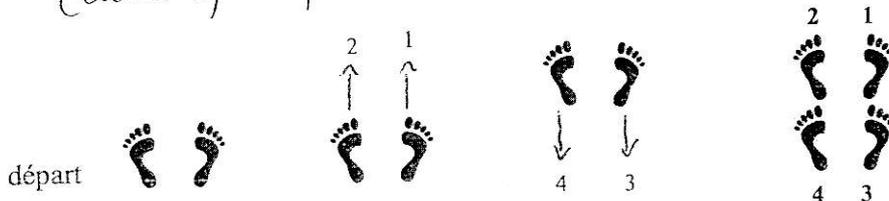
3. weh hey ma yo - weh So - ma - gwa - za Hey ma yo -

© ÉDITIONS À CŒUR D'OE

chanson traditionnelle Afrique du Sud  
(rituel de passage des jeunes garçons)

⚠ à l'entrée des voix

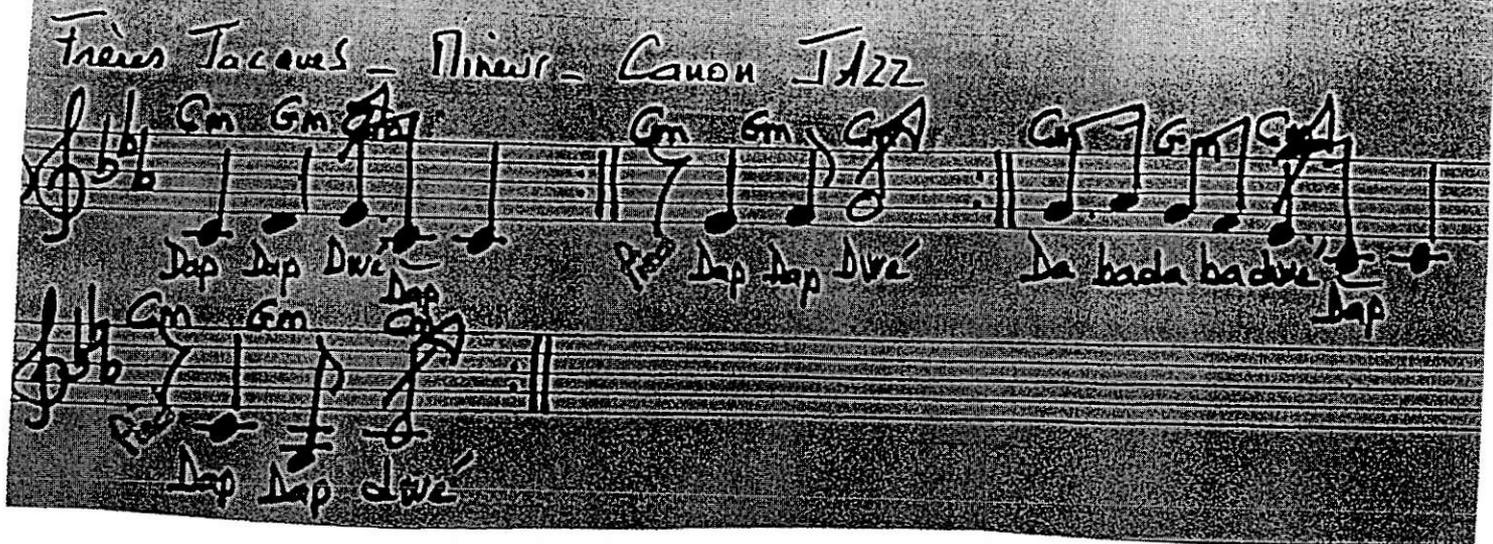
- Peut se pratiquer avec un ostinato rythmique corporel  
ex  $\begin{matrix} \square & \square & \square & \square \\ M & T & T & C \\ C & C & P & P \end{matrix}$  (M = mains, T = Torse, C = cuisse, P = pied)
- Acc piano ostinato en d (la<sub>5</sub>, mi<sub>b</sub>, do, mi<sub>b</sub>)
- Apprentissage avec la méthode "Opaxo" de Lukas Savata (carré rythmique brésilien)



Une fois « O paso » installé, on peut travailler sur le rythme, d'abord avec les 4 temps.

- Frappes sur 1 ou plusieurs temps et répétition du groupe sur le carré d'après
- Quand l'exercice est maîtrisé ce sont les élèves qui, chacun leur tour, propose un rythme qui sera répété sur le carré d'après.
- Même exercice mais le groupe doit frapper les temps « opposés » sur le carré d'après.

puis mise en place du canon "Somagwaza"  
(Analyse des départs, quoi? quand?)



## LA MACHINE INFERNALE

+ Jeu de concentration

Jeu autour de  
la prise en  
compte de  
l'autre +

Nombre de participants : de 6 à 10 personnes (On peut travailler en deux groupes si le nombre est plus élevé.)  
Durée : 15 minutes  
Matériel nécessaire : aucun

### Objectif(s) du jeu

- || Construire ensemble un jeu.
- || Trouver sa place dans cette construction.
- || Rester concentré sur sa tâche et garder sa spécificité.

### Description

L'aire de jeu est vide. Un premier joueur va se placer au centre et crée un mouvement simple, accompagné d'un bruit, sur deux temps qu'il va garder tout au long de l'exercice.  
Les autres vont se greffer, un par un, et créent eux aussi leurs mouvements et un son. Ils doivent obligatoirement toucher un participant déjà présent dans l'aire de jeu.  
Lorsque tout le groupe est en action, l'animateur varie les rythmes et la force des sons.  
Voici des thèmes pour initier la machine : une horloge, une maison hantée, un cirque, une chaîne de montage, une machine de guerre, à rêves, à aimer.

### Place de l'animateur

Il demande aux joueurs de faire des propositions claires et franchement différentes les unes des autres.  
Il lance et arrête la machine.

### Variante

La machine peut s'arrêter progressivement, dans l'ordre inverse de sa mise en marche ; un effort de mémorisation est alors nécessaire.

### Précautions

C'est un exercice souvent fait dans les premiers temps et qui sert à débloquer le groupe ; il sert aussi à le souder.  
Il faut signaler que l'exercice va durer et que les premiers joueurs doivent choisir des gestes simples et peu fatigants.

