

LES ANS JEUX

Projet Départemental

Pour le Pas-de-Calais

■ **Arts Visuels** ■

&

■ **Education Musicale** ■

Années scolaires

2011-2012 et 2012-2013

INSPECTION ACADEMIQUE DU PAS-DE-CALAIS

■ 1 ■ SCENES DE JEUX

Représenter les acteurs des jeux et les jeux

L'Art est un jeu entre tous les hommes de toutes les époques

Marcel Duchamp

■ ARTS VISUELS

-A- S'inspirer des innombrables œuvres représentant jeux et joueurs et les exploiter plastiquement.

- Collecter des images d'œuvres dont le sujet est *jeux et joueurs* : scènes de genre, natures mortes, portrait. Constituer un musée de classe.
- Observer les œuvres, les comparer, en dégager les caractéristiques, les placer sur la frise historique.
- Exploiter l'oeuvre :
 - Extraire le sujet ou le thème de l'œuvre, le travailler plastiquement en variant les opérations plastiques et/ou le S.M.O.G. (Supports/Médiums/Outils/Gestes).
 - Extraire une composante plastique (couleurs, formes, lignes, composition, lumière, ...) ou une composante technique (support, gestuelle,...) caractéristique de l'œuvre.
Créer plastiquement en s'appropriant ces choix.
 - Exploiter l'œuvre comme matériau plastique.

-B - Créer et exploiter ses propres scènes de jeu et en garder trace par la photographie, le dessin...

- Observer des situations de jeu vécues par les élèves. Collecter des images de ces moments (jeux de société, jeux sportifs, jeux de cour, jeux d'imitation,...) : dessins, vidéos, photographies, ...
- Faire des choix pour exploiter cette collection d'images.
 - Mise en valeur : exposition, installation, mise en scène, sonorisation, éclairage
 - Opérations plastiques : reproduire, transformer, isoler, associer...

■ EDUCATION MUSICALE

Découvrir des œuvres musicales inspirées de la thématique du jeu cf. fiche descriptive EM I.1

- Découvrir, agir et réagir sur des œuvres musicales autour du thème du jeu
- Rechercher des mises en scène possibles et exploiter le geste instrumental (mime ou recherche sonore) à partir de l'observation d'une œuvre représentant des musiciens en train de jouer (« *Les trois musiciens* » de Fernand Léger, « *Le joueur de fifre* » de Manet, « *Dancing in Colombia* » de Botero: fiche « *Des Oeuvres aux Maîtres* » Arts du son N°42, ...)
- Découvrir des œuvres dansées (ex : ballets de Tchaïkovski « *Casse-noisette* », « *L'oiseau de feu* » de Stravinsky, fiche « *Des Oeuvres aux Maîtres* » Arts du son N°10) et des scènes représentant des moments de jeux (ex : scènes de cirque, de carnaval... dans les opéras et les films), écouter les extraits, déterminer les paramètres et caractéristiques de ces musiques.
- Mettre son corps en jeu : rondes et danses enfantines, jeux d'expression cf. fiche descriptive EM II.4
- Enregistrer, écouter, exploiter des scènes de jeux d'enfants (en récréation ou en classe). Travail sur la discrimination auditive : essayer de trouver des indices dans le paysage sonore enregistré pour deviner les jeux en question.

■ 2 ■ UN JEU D'ENFANT

Jouer avec les éléments du jeu, les jouets

*Le joujou est la première initiation de l'enfant à l'art,
ou plutôt c'en est pour lui la première réalisation*

Charles Baudelaire

■ ARTS VISUELS

Cette piste engage des travaux où les jeux et jouets seront détournés, transformés selon les opérations plastiques. Ils deviennent des matériaux, des outils, des supports...et acquièrent un autre statut, surprenant, décalé, drôle... Le spectateur pose alors un nouveau regard sur ces objets du quotidien...

- Collecter des pièces de jeu, des jouets usagés, des pistes de jeu, des emballages... Ils seront utilisés ici comme matériaux plastiques.

- Travailler selon les opérations plastiques : transformer, associer, reproduire.
- Utiliser ces éléments comme outils : empreintes, moulages...
- Utiliser ces éléments comme supports : intervenir plastiquement sur ceux-ci ou s'en servir de socles, cadres... pour valoriser une production.
- Mettre en valeur par une mise en scène, magnifier un jeu ou un élément de jeu afin de lui conférer une dimension artistique à l'instar des artistes du *Ready-made*.

■ EDUCATION MUSICALE

Utiliser des jouets pour en explorer les possibilités sonores et tirer parti de ces productions dans la perspective d'une création (s'inspirer de la fiche « Des Œuvres aux Maîtres » : « La symphonie des jouets » de Léopold Mozart n° 15 et cf. fiche descriptive EM II.3).

- Fabriquer des « instruments » à partir de matériaux sonores (cf. fiches fabrication dans le document « l'œil écoute »)
- Explorer les différentes possibilités de faire « sonner » les instruments, détourner leur utilisation première...
- Inventer des instruments imaginaires à partir de jouets
- Utiliser les instruments de percussions pour accompagner ou arranger un extrait et/ou un chant **cf. fiche descriptive EM I.2**
- Mettre en œuvre des situations de jeu à partir de l'écoute **cf. fiche descriptive EM I.2**

■ 3 ■ DOUBLE-JEU

JEUX DE HASARD ET D'ART

S'imposer des règles. Agir, jouer,... créer...

Alea jacta est

Jules César

Un coup de dés jamais n'abolira le hasard

Stéphane Mallarmé

Il s'agit ici de s'inventer des contraintes, s'imposer des règles qui forceront la création et révéleront des compositions surprenantes.

■ A ■ Jouer avec des règles de composition :

■ ARTS VISUELS

Selon des consignes de départ, les lignes, formes, couleurs et matières sont agencées sur le support par les acteurs du jeu. Autrement dit : on s'invente un jeu plastique.

- On définit des critères plastiques : formes, couleurs, tailles, éléments figuratifs, etc...
- On établit des règles de composition qui se combineront au fur et à mesure de l'avancement de la partie.

■ EDUCATION MUSICALE

- Inventer des règles qui organiseraient les différentes interventions vocales et/ou instrumentales
- Utiliser le codage (caractéristiques du son) pour improviser une nouvelle oeuvre vocale et/ou instrumentale

■ B ■ Jouer avec le hasard :

■ ARTS VISUELS

- Inventorier et faire des choix de composantes plastiques.
- Rechercher des situations où c'est le pur hasard qui va être le guide de nos actions : tirer au sort, lancer des dés...)

■ EDUCATION MUSICALE

- Produire une courte séquence qui tienne compte de paramètres musicaux tirés au sort à partir des différentes possibilités d'utilisation d'un ou de plusieurs objets sonores ou de la voix.

■ C ■ Encoder - décoder :

■ ARTS VISUELS

- Ex : On attribue à des lettres, à des chiffres, des composantes plastiques propres (forme, couleur, graphisme, taille,...). Retranscrire alors un mot, une phrase selon ces règles préétablies.

■ EDUCATION MUSICALE

- Attribuer aux lettres et/ou chiffres un son et jouer

■ D ■ Jouer avec le temps :

■ ARTS VISUELS

- Dessiner un ou des éléments en respectant une durée connue ou non et imposée par le maître du temps. On pourra jouer en variant médiums, outils et gestes.

■ EDUCATION MUSICALE

- A partir d'une production vocale et/ou instrumentale, varier le tempo.
- Varier le mode d'utilisation d'un objet sonore en changeant le geste instrumental sur des durées déterminées. Cf. fiche descriptive EM II.3

■ E ■ Jeu de construction :

■ ARTS VISUELS

A partir d'une contrainte de construction, collecter et choisir différents objets pour réaliser une composition en trois dimensions.

Ex : construire une tour : la plus large, la plus haute, ou la plus ronde, la plus anguleuse...etc...

■ EDUCATION MUSICALE

- Construire un paysage sonore ou une composition musicale en utilisant l'enregistrement et la Musique assistée par Ordinateur (MAO) : superposition et mixage de pistes avec des logiciels tels qu'*Audacity*.

- S'inspirer des jeux vocaux de *Guy Reibel*, des « *récitations* » d'*Aperghis* ou des « *Petites aventures musicales* » pour construire des pièces vocales à partir de textes divers, d'onomatopées extraites des bandes dessinées. cf. fiche descriptive EM II.1.

■ F ■ Tirer parti des traces laissées par les objets dans la partie :

■ ARTS VISUELS

- Imaginer des situations de jeux dont les traces finales présenteront un intérêt plastique.

EX : une partie de dames dont chaque déplacement de pions laissera l'empreinte de son mouvement.

Remarque : toutes ces productions seront ensuite réutilisées dans le cadre de mises en valeur, par découpage, associations diverses. Des enrichissements sont possibles par ajouts d'éléments.

Ces travaux peuvent également constituer les matériaux d'une production en volume.

■ 4 ■ FAITES VOS JEUX

Construction de jeux

L'Art est un jeu. Tant pis pour celui qui s'en fait un devoir !

Max Jacob

■ ARTS VISUELS

En s'inspirant des jeux traditionnels, des jeux de société et de leurs règles, il s'agit ici de fabriquer des jeux,

... à des fins plastiques :

- **Echiquiers, quilles, cartes** ... Autant de jeux qui peuvent être personnalisés ou fabriqués selon diverses techniques (inspirées ou non d'artistes...).

- **Livres-jeux**

...ou à des fins artistiques ou culturelles.

- **Jeux de dominos, puzzles, jeux de loto, Memory, Kim**

- **Jeu des 7 familles :**

Les familles peuvent être formées à partir de 7 artistes ou 7 thèmes différents.

- **Jeux de 32 ou 52 cartes illustrées par des références culturelles :**

Les figures et couleurs seront extraites d'œuvres du patrimoine

- **Différents jeux de société** (Monopoly, Trivial pursuit, Cluedo, etc.) adaptés au champ artistique et culturel.

- **Jeux de devinettes** : par questionnement, les élèves doivent deviner l'œuvre choisie par leur camarade. Une série d'œuvres est constituée selon certains critères.

Ces jeux sont conçus comme des outils pour finaliser et valoriser le travail mené dans le cadre de l'enseignement de l'Histoire des Arts.

■ EDUCATION MUSICALE

- Même principe pour l'éducation musicale : fabrication de jeux sonores (Kim, Memory, jeu des familles, loto, domino, jeu de l'oie...) s'appuyant sur les connaissances des élèves : répertoire de chansons, écoutes d'œuvres, orchestres et ensembles, instruments.

- Inventer de nouveaux jeux chantés et dansés. Cf. fiche descriptive EM II .5

Ces jeux fabriqués et inventés permettront également d'évaluer et de réinvestir les compétences et connaissances des élèves.

-5- Jeux de mots

**Explorer plastiquement
les nombreux mots et expressions relatifs au monde du jeu.**

L'art est un jeu- le jeu de l'esprit- le jeu majeur de l'homme.
Jean Dubuffet

- | | | |
|------------------|-----------------|-------------------|
| - Acrostiche | - Calembour | - Oxymore |
| - Allographe | - Charade | - Pangramme |
| - Anacyclique | - Contrepèterie | - Paronomase |
| - Palindrome | - Faux proverbe | - Poème holorime |
| - Anagramme | - Homophonie | - Rétro-acronymie |
| - Antonomase | - Lipogramme | - Shiritori |
| - Cadavre exquis | - Mot-valise | - Trompe-oreilles |
| | | - Vire langue |

Expressions liées au jeu

Abattre ses atouts, Jouer avec le feu, Jouer franc-jeu, Jouer double-jeu, Etre mauvais joueur, Cacher son jeu, Sortir le grand jeu, Jeux de mains jeux de vilains, Etre hors-jeu, Jouer dans la même cour, Jouer dans la cour des grands, Petit joueur, Avoir beau jeu, Double-jeu, Etre vieux jeu, Le jeu en vaut la chandelle, Jouer le jeu, Les jeux sont faits, Faites vos jeux, Avoir le démon du jeu, Se prendre à son propre jeu, Jouer sa dernière carte, Calmer le jeu, Jouer carte sur table, C'est un jeu d'enfant, Ce n'est pas du jeu, Sortir son joker, Belotte et re-belotte, Tirer les cartes, Echec et mat, Jouer sa peau, Jouer pour des queues de cerises, Dévoiler son jeu, Entrer en jeu, Faire le jeu de quelqu'un, Lire dans le jeu de quelqu'un, Se piquer au jeu, Etre en proie au démon du jeu, Jouer gros, Mettre en jeu, Etre en jeu, Sortir du jeu, Avoir du jeu, Faire joujou, Jouer pour du beurre, Jouer pour de vrai...

Références d'œuvres

En Arts Visuels

Représenter les acteurs du jeu :

Jeux de cartes

Fernand Léger	<i>Le cinq de trèfle</i>	1947
Bubin Baugin	<i>Nature morte à l'échiquier (et aux cinq sens)</i>	Vers 1640
Georges Braque	<i>Compotier et deux cartes à jouer</i>	1913
Eléna et Michel Gran	<i>Le Rouge et le Noir</i>	1995
Pablo Picasso	<i>Verre, as de trèfle, bouteille</i>	1916
Manufacture des Gobelins	<i>Deuxième tenture des mois Lucas : février, les jeux</i>	1688
Pieter Bruegel	<i>Les joueurs de cartes</i>	XVI ^{ème} siècle
Le Caravage	<i>Les tricheurs</i>	1594
Cézanne	<i>Les joueurs de cartes</i>	1890
Jean-Baptiste Chardin	<i>Jeune homme jouant aux cartes</i>	1737
Fernando Botero	<i>Joueurs de cartes</i>	1988
Georges de La Tour	<i>Le tricheur à l'as de carreau</i>	XVII ^{ème}
Fernand Léger	<i>La partie de cartes</i>	1917
Otto Dix	<i>Les joueurs de skat estropiés de la guerre jouant aux cartes</i>	1920
Anonyme	<i>Gravure sur bois</i>	1499
Pablo Picasso	<i>Le joueur de cartes</i>	1913

Jeux du cirque

Alexandre Calder	<i>Lion dans sa cage</i>	1926
Karel Appel	<i>Eléphant se dressant, le cirque</i>	1978
Alexandre Calder	<i>The flying</i>	1925
Marc Chagall	<i>Le cirque bleu</i>	1952
Raoul Dufy	<i>Acrobates sur un cheval de cirque</i>	1934
Auguste Rodin	<i>Le jongleur</i>	1909-1916
Fernand Léger	<i>Cirque (Terriade)</i>	1967
Toulouse Lautrec	<i>Au cirque, Travail sur le panneau</i>	1899
Alexandre Calder	<i>Cirque Calder</i>	1930
Pablo Picasso	<i>L'acrobate</i>	1930
Karel Appel	<i>Clown sur les mains</i>	1978
Sonia Delaunay	<i>Circus</i>	1952

Jeux d'échecs

Anonyme	<i>Chrétien et musulman jouant aux échecs</i>	
Andy Warhol	<i>Chess player</i>	1954
Enluminure de manuscrit	<i>Lancelot du lac fait porter un échiquier magique à la reine Guenièvre</i>	fin XIII ^{ème}
Firdawsi	<i>Tahmuras defeats the divs (détail) Miniature persane</i>	1020
Honoré Daumier	<i>Le joueur d'échecs</i>	1863
Ludwig Deutsch	<i>Jeu d'échecs</i>	1893
Maître Anonyme	<i>Dame de Verzù jouant avec le chevalier de Bourgogne</i>	XI ^{ème}
Sol en mosaïque	<i>Presbytère de la basilique de San Savino à Piacenza</i>	XIV ^{ème}
Kandinsky	<i>Schach theorie</i>	1937

Le jouet représenté

Pablo Picasso	<i>Enfant jouant avec un camion</i>	1953
Claude Monet	<i>Jean Monet sur son cheval de bois</i>	1872
Niki de Saint Phalle	<i>Méchant méchant le cerf-volant</i>	1995
Auguste Renoir	<i>Claude jouant</i>	1905
Inconnu	<i>Coupe à figure rouge</i>	480 av. JC Grèce
Henri Cartier Bresson	<i>Garçon au yoyo, Rome</i>	1952
Goya	<i>Manuel de Zuniga</i>	1790
Elie Raset	<i>Joueur de billes Musée de Valenciennes</i>	
Charles Bertrand D'Entraignes (1851-1914)	<i>Jeu de billes</i>	
Christian Vogel	<i>Enfant à la poupée</i>	1798
Mary Mac Monnies	<i>Roses et Lys</i>	1889
Paul Cézanne	<i>Jeune fille à la poupée</i>	1902
Niki de Saint Phalle	<i>Les jouets</i>	1995
Pablo Picasso	<i>Maya à la poupée</i>	1938
Emile Mumier	<i>La jeune fille et la poupée</i>	1882
Le douanier Rousseau	<i>L'enfant à la poupée</i>	1904

Le jeu du corps : l'interprétation

Anonyme	<i>Fresque, Danseurs et musiciens</i>	V ^{ème} av. JC
Marc Chagall	<i>Le violoniste</i>	1912
Pablo Picasso	<i>Les musiciens aux masques</i>	1921
Fernando Botero	<i>Dancing in Colombia</i>	1980

Le jeu du corps : le sport

Anonyme	<i>Bas-relief La lutte</i>	700 av. JC
Anonyme	<i>Amphore panathénaïque</i>	500 av. JC
Pieter Bruegel	<i>Jeux d'enfants</i>	1560
Robert Delaunay	<i>Les coureurs</i>	1913
Pablo Picasso	<i>Baigneuses à Dinard</i>	1928
Robert Combas	<i>Rugby</i>	2007

Le jeu du corps : la danse

Inconnu	Fresque sur roche Massif du Tassili Algérie. Néolithique	5000 à 1000 av. JC
Auguste Rodin	<i>Cinq études de danseuses cambodgiennes</i>	1906
Henri Matisse	<i>La danse</i>	1909
Keith Haring	<i>Monkey puzzle</i>	1988
Edgar Degas	<i>Danseuse la grande arabesque</i>	1885-1890
Pieter Bruegel	<i>Noces paysannes</i>	1624
Camille Pissarro	<i>La ronde</i>	1892

Jouer avec les éléments du jeu :

Inconnu	<i>Bélier à roulettes</i> Mésopotamie	1900 av. JC
Inconnu	<i>Osselets en os</i>	323 av. JC
?	<i>Marionnette de Guignol</i>	1912
Pablo Picasso	<i>La guenon et son petit</i>	1952
Alexander Calder	<i>Ours patineur</i>	1927
Annette Messager	<i>Histoire de mes petites effigies</i>	1988
Gérard Deschamps	<i>Boîtes à ballons</i>	2004
Robert Bradford	<i>Sculpture en jouets recyclés</i>	
Arman	<i>Mauve Mood</i>	1992

Jouer avec le hasard :

François Morellet	<i>Répartition aléatoire de 40 000 carrés suivant les chiffres pairs et impairs d'un annuaire de téléphone, 50% bleu, 50% rouge</i>	1963
Sol Lewitt	<i>1 2 3 4 5 6</i>	1978
Jean Arp	<i>Rectangles, selon les lois du hasard</i>	1916
Auguste Herbin	<i>Vendredi 1</i>	1951
André Masson	<i>Dessin automatique</i>	1937

Films choisis pour les écoles du Pas-de-Calais

dans le cadre du dispositif « **ÉCOLE et CINÉMA** », année 2011-2012 :

Cycle 2	Cycle 3
<i>Katia et le crocodile</i> (VF), de Vera Simcova et Jan Kucera	<i>Katia et le crocodile</i> (VF), de Vera Simcova et Jan Kucera
<i>Petites z'escapades</i> : programme de courts métrages d'animation	<i>Pierre et le loup</i> , de Suzie Templeton. En avant programme : <i>Le loup blanc</i> , de Pierre-Luc Granjon
<i>Les aventures de Robin des Bois</i> (VF), de Michael Curtiz et William Keighley	<i>Le roi des masques</i> (VOSTF), de Wu Tian-Ming

Bibliographie

Littérature de jeunesse

ANS JEUX

Titres	Auteurs	Editions
<i>Jeux de mots jeux nouveaux</i>	Gianni Rodari, Laurent Corvaisier	Ed. Rue du Monde
<i>Iggy Peck l'architecte</i>	Andrea Beaty, David Roberts	Ed. Sarbacane
<i>Pfipo. La petite fabrique d'illustration potentielle</i>	Florie Sain-Val	Livre d'activités Le Baron Perché
<i>A toi de jouer !</i>	Claire Dé	Ed. Les grandes personnes
<i>La petite fille qui marchait sur les lignes</i>	Christine Beigel et Alain Korkos	Motus
<i>Jeu de hasard</i> Autres titres : <i>Jeu les yeux fermés</i> <i>Jeu de doigts</i> <i>Jeu de lumière</i> <i>Jeu de reconnaissance</i> <i>Jeu des différences</i> <i>La bataille des couleurs</i>	Hervé Tullet	Phaidon ou panama
<i>Jeu de piste à Volubilis</i>	Max Ducos	Ed. Sarbacane
<i>La mystérieuse nuit du Père Noël</i>	Clément C. Moore	Milan Jeunesse
<i>Playmobil, Le tour du monde</i>	Richard Unglik	Casterman
<i>Playmobil, La grande aventure de l'Histoire</i>	Richard Unglik	Casterman
<i>Comme si j'avais peur</i>	Elisabeth Duval, Stéphane Sénégas	Kaléidoscope
<i>Otto. Autobiographie d'un ours en peluche</i>	Tomi Ungerer	Lutin Poche. Ecole des Loisirs
<i>Les Jeux d'enfants de Bruegel</i>	Marie Barguirdjian Bletton	RMN
<i>Jeux de mots jeux nouveaux</i>	Gianni Rodari Laurent Corvaisier	Rue du Monde
<i>A toi de jouer !</i>	Claire Dé	Les grandes personnes
<i>Otto, Autobiographie d'un ours en peluche</i>	Tomi Ungerer	Lutin poche Ecole des loisirs
<i>Arts et sports</i>	Nicolas Martin	Edition Palette

<i>Le musée des jeux</i>		Edition Palette
<i>La grande fabrique des mots</i>	Valeria Docampo Agnès de Lestrade	Edition Alice
<i>Une balle, une pomme</i>	Eric Battut France Alessi	Edition Bilboquet
<i>Mais...que font-ils ?</i>	Marie Houblon	Editeur Tourbillon
<i>La guerre des boutons (3 tomes)</i>	Mathieu Gabella	Edition petit A
<i>Les boîtes à mots</i>	Eduardo Galeano et Constanza Bravo	Edition La joie de lire
<i>Esperluette et compagnie</i>	Dominique Fournil	L'Atelier du poisson soluble
<i>Petit Pierre</i>	Suzanne Lebeau	Editions Théâtrales
<i>L'enfance dans l'art</i>	Sandrine Andrews	Editions Oskarjeu
<i>Jumanji</i>	Chris Van Allsburg	L'école des loisirs
<i>Des zigotos chez Crapoto</i>	Stéphane Servant	L'Elan vert sceren-crdp
<i>Le livre des jeux</i>	Sophie Lamoureux	Actes sud junior
<i>Les zarts et les formes</i>	Frédérique Jacquemin	Edition Belize
<i>Le manège de Petit Pierre</i>	Michel Piquemal	Albin Michel jeunesse
<i>Du coq à l'âne</i>	Pascale Petit et Hervé Tullet	Edition Sarbacane
<i>La fabrique à histoires, ateliers d'écriture</i>	Bernard Friot	Milan jeunesse
<i>Devine qui fait quoi ?</i>	Gerda Muller	L'école des loisirs
<i>Les trois clés d'or de la ville de Prague</i>	Peter Sis	L'école des loisirs
<i>ABC de l'Art Dessine et joue avec les grands peintres</i>	Raphaëlle Aubert	Parigramme
<i>Le piano des couleurs</i>	Laure Massin	Gallimard Jeunesse
<i>Un scandale au musée</i>	Anna Nilsen	Kingfisher
<i>Jouets de plantes Histoires et secrets de fabrication</i>	Christine Armengaud	Plume de carotte
<i>Joueurs de nature 45 jeux traditionnels en Land Art</i>	Marc Pouyet	Plume de carotte

PROPOSITIONS DE PISTES PEDAGOGIQUES AUTOUR DES ACTIVITES D'ECOUTE ET DE PRODUCTION

Préambule : les activités proposées ne sont pas déclinées par cycle pour permettre à chacun de choisir les situations pédagogiques en fonction du niveau de la classe, de simplifier à souhait, d'adapter et de faire évoluer ces déclencheurs de productions.

1. Activités d'écoute

1.1 Faire découvrir des œuvres

- « Colin maillard » ou « La balançoire » issus de *Sports et divertissements* d'Erik Satie
- « La symphonie des jouets » de Léopold Mozart
- « Les chats – Chat perché » de Marc Berthomieu
- « Suite for Toy piano » de John Cage
- « La boîte à joujoux », « Children's corner » de Claude Debussy
- « Jeux d'enfants » de Georges Bizet
- « Marche des petits soldats de plomb » de Gabriel Pierné

1.2 Mettre en œuvre des situations de jeu à partir de l'écoute d'œuvres:

- Retrouver le thème à partir de deux versions différentes d'une même œuvre :

- « Il est cinq heures, Paris s'éveille » de Jacques Dutronc
- « Cantate 156 » de Jean-Sébastien Bach
- « La fée dragée » issue de « Casse-noisette » de Tchaïkovski
- « Le lac des cygnes » de Piotr Ilitch Tchaïkovski
- « La Marche turque » de Wolfgang Amadeus Mozart
- « Symphonie N°25 » de Wolfgang Amadeus Mozart
- « Syrinx » de Claude Debussy
- « La valse 54 » de Frédéric Chopin
- « Le carillon » de François Couperin

- Mettre en évidence des paramètres musicaux, des modes de jeux, des formations instrumentales, des genres musicaux,... grâce à ces comparaisons

- Relier les extraits qui correspondent à la même œuvre deux à deux

- Retrouver une chanson connue qui se cache dans une œuvre musicale:

- « Cadet Rousselle » dans « La mère gigogne et les clowns » issu de « Casse Noisette » de Tchaïkovski
- « La Marseillaise », dans « L'ouverture 1812 » de Tchaïkovski et dans « Echoes of France » de Django Reinhardt (fiche « Des Œuvres aux Maîtres », Arts du son n°5)

- Réaliser un accompagnement rythmique d'une œuvre en utilisant les percussions corporelles ou instrumentales
- Réaliser des codages à partir de productions ou d'écoutes et donner à décoder :
 - codage des caractéristiques du son (hauteur, intensité, durée, timbre)
 - codage des caractéristiques de la musique (caractère, tempo, composition)

2. Activités de production

2.1 Jouer avec la voix

- S'inspirer
 - des jeux vocaux de Guy Reibel (exemple: « *Le roi de l'île* »)
 - des « *Récitations* » d'Aperghis
 - des « *Petites aventures musicales* » de Colette Louis- Reibel
- Jouer avec les sonorités de la langue:
 - Utiliser les paramètres du son pour transformer les syllabes, les phonèmes des mots d'un texte (exemple: exploitation d'un *Haïku* en s'inspirant du travail de Flüsser)
 - Inventer des textes qui « ne veulent rien dire » en s'inspirant des chansons de Jos Wuytack ou des « *Récitations* » d'Aperghis
 - Utiliser les onomatopées (exemple: « *Stripsody* » de Cathy Berberian), en s'inspirant du scat (procédé vocal utilisé en jazz et dans certaines chansons du répertoire québécois)

*Quelques chansons permettant de jouer sur les mots et les sonorités de la langue : « Wapiti la Toupie » d'Anne Sylvestre, « Le canon du dindon », « Kangouroucoq » de Lionel Daunais, « Zut le contrôleur » de Joy Kane, « Sibirico » et d'autres chants issus des répertoires « **Triolet** »*

- Organiser des jeux rythmiques (parler rythmés)
- Jouer avec les mots:
 - Comptines, virelangues, salades de syllabes et de mots,
 - Ecouter et réécrire des textes en s'inspirant des chansons de Boby Lapointe, de Romain Didier (« *C'est Kiradon* » dans le livret Fête de la musique 2007), de Charles Trenet (« *Débit de lait, débit de l'eau* »), de Aldebert (album « *Enfantillages* »)
- Construire des pièces vocales en utilisant les procédés de création : superposer, alterner, juxtaposer, accumuler, émerger... (cf. « **L'œil écoute** »)
- Modifier l'interprétation d'une comptine ou d'une chanson en jouant sur le rythme, en variant les paramètres musicaux et le caractère.

2.2 Interpréter des chansons sur la thématique du jeu

« *C'est la récréation* » d'Edith Butler ou Nana Mouskouri, « *Les chevaux de bois* » de Thoinot Arbeau, « *L'automate* » de Pohl/Girardot, « *Balle au bond* » de Maurice Carême / Wuytack, « *Contre le mur de ma maison* » de Jacqueline Lemay, « *Mes jouets font la tête* » de Mannick, « *J'ai prêté mes jouets* » de Sylvie Villemin, « *Balan, balançoire* », « *Des billes dans le caniveau* », « *La marelle* » d'Anne Sylvestre,

- Arrangement de chansons : inventer une saynète d'introduction et/ou de liaison entre les chansons, produire un paysage sonore (cf document « *L'œil écoute* »)

2.2 Jouer avec des objets sonores et/ou des instruments

- Utiliser des jouets pour en explorer les possibilités sonores et tirer parti de ces productions dans la perspective d'une création (s'inspirer des fiches « *Des Œuvres aux Maîtres* » Arts du son N°15 sur « *La symphonie des jouets* » de Léopold Mozart).

- Fabriquer des « instruments » (objets sonores) à partir de matériaux sonores (cf. fiches fabrication d'instruments dans le document « *L'œil écoute* » ou « *Lutherie sauvage* » de Max Vandervorst)

- Explorer les différentes possibilités de faire « sonner » les instruments, détourner leur utilisation première (exemple: « *Pièces pour piano préparé de John Cage* »)

- Expérimenter les possibilités musicales des objets et des matériaux à travers des situations ludiques variées:

- Varier le geste instrumental (frotter, taper, secouer, gratter...)
- Varier la vitesse d'exécution
- Agir sur :
 - l'énergie et le nombre de « musiciens »
 - les interruptions (notion de silence)
 - le phrasé (qui rassemble plusieurs de ces critères intégrés dans le temps)

- Construire des pièces instrumentales en utilisant les procédés de création mis en évidence dans des œuvres musicales : superposer, alterner, juxtaposer, accumuler, émerger (cf. « *L'œil écoute* »)

2.4 Mettre son corps en jeu

- Utiliser les comptines et les formulettes invitant aux jeux de mains et jeux de doigts, rondes, jeux chantés et dansés, des chansons avec gestes comme : « *Fais voir le son* », « *Gratte-moi* », « *Tourterelle* » de Steve Waring

- Produire des sons avec son corps et réinvestir ces sons dans des productions collectives (exemple: jeu de la machine sonore et ses variantes, voir fiche « *Des Œuvres aux Maîtres* » Arts du son n°3 : « *Fonderie d'acier* » de Mossolov)

2.5 Inventer des jeux

- Fabriquer des jeux de société à partir de sons (jeu de Kim, de Memory, jeu des familles, loto, domino, jeu de l'oie ...) en s'appuyant sur les connaissances des élèves : répertoire de chansons, écoute d'oeuvres, orchestres et ensembles, instruments

- Inventer de nouveaux jeux chantés et dansés

- Jouer au chef d'orchestre : réagir à une gestuelle, verbaliser puis se mettre d'accord sur un codage gestuel puis l'utiliser

Ces jeux fabriqués et inventés permettront également d'évaluer et de réinvestir les compétences et connaissances des élèves.

Le Jeu est partout...

Jeux de plage, Jeux de société (cartes, échecs, divers...), Jeux de plein air, Jeux sportifs, Jouets, Jeux d'enfants, Jeux du cirque, Rondes et jeux chantés, Jeux d'eau, Jeux musicaux, Jeux traditionnels, Jeux de scène, Jeux d'adresse, Jeux de lumières, Jeux d'ombres, Jeux de mots, Jeux télévisés, Jeux de doigts, Jeux vidéo, Jeux de construction, Jeux mathématiques, Jeux de hasard, Jeux d'argent, Jeux solitaires, Jeux de regards, Jeux en ligne, Jeux de connaissance, Jeux interactifs, Jeu de la vérité, Jeux éducatifs, Jeux symboliques, Jeux de rôles, Jeux d'équipes, Jeux d'écriture, Jeux d'entreprise, Jeux de logique, Jeux de stratégie, Maison de jeux, Le jeu de la roulette, Tapis de jeu.

Tricher, gagner, jouer, passer son tour, batailler, distribuer, jeter les dés, battre les cartes, courir, sauter, danser, lancer, franchir, plonger, grimper, évoluer, coopérer, escalader, construire, voler, voltiger, dompter, grimacer, applaudir, tomber, scander, jongler, faire apparaître, rire, boudier, parier, miser, concourir, couper.

Document réalisé par les C.P.A.V. et les C.P.E.M. du Pas-de-Calais.

► *N'hésitez pas à les contacter pour toutes informations complémentaires.*

Contacts des C.P.A.V. :

isabelle1.brongniart@ac-lille.fr

marie-lise.hernu@ac-lille.fr

bernadette.sauvage@ac-lille.fr

laurent.bizart@ac-lille.fr

valerie.vanson@ac-lille.fr

vincent.ducourant@ac-lille.fr

Contacts des C.P.E.M. :

alain_devost@hotmail.fr

jplekeux@wanadoo.fr

christian.beliart@laposte.net

sylvie.corroyer@wanadoo.fr

louchet.didier@wanadoo.fr

michel.wisniewski@ac-lille.fr