**Animation ASH**

**1 – Mise en route**

1.1. Jeux vocaux

- un son droit bouche fermée

* Le tenir jusqu’à la fin de l’expiration sur une hauteur libre
* Changer de hauteur à chaque inspiration, à son rythme
* Faire un pas chaque fois que l’on change de hauteur
* Accords dirigés
* Tuilages entre deux groupes (le son se déplace)

Au fur et à mesure de l’activité, on enrichit :

* Le matériau sonore (ch, vv, ss, lou, jj, siffler, p t k…)
* On repère les possibilités de contrastes dans les propositions vocales (fort/doux, grave/aigu, en augmentant l’intensité/en la diminuant…)

**2 – Les programmes**

Cyle 2

**Ecouter, comparer**

- Décrire et comparer des éléments sonores.

- Comparer des musiques et identifier des ressemblances et différences.

**Explorer et imaginer**

- Inventer une organisation simple à partir de différents éléments sonores.

Les attendus :

*- Expérimenter sa voix parlée et chantée, explorer ses paramètres, la mobiliser au bénéfice d’une reproduction expressive.*

*- Connaître et mettre en œuvre les conditions d’une écoute attentive et précise.*

*- Imaginer des organisations simples ; créer des sons et maîtriser leur succession.*

*- Exprimer sa sensibilité et exercer son esprit critique tout en respectant les goûts et points de vue de chacun.*

Cycle 3

**Ecouter, comparer et commenter**

- Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents.

**Explorer, imaginer et créer**

- Imaginer l’organisation de différents éléments sonores.

- Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d’invention et d’interprétation.

Les attendus :

*- Identifier, choisir et mobiliser les techniques vocales et corporelles au service du sens et de l’expression.*

*- Explorer les sons de la voix et de son environnement, imaginer des utilisations musicales, créer des organisations dans le temps d’une ensemble de sons sélectionnés.*

*- Développer sa sensibilité, son esprit critique et s’enrichir de la diversité des gouts personnels et des esthétiques.*

**3 – Rencontrer des oeuvres**

Ecouter :

Introduction de *Roméo et Juliette* de S.Prokofiev

*Pithoprakta* de I. Xénakis

Interpréter :

*Le voisin mordu* de V. Flusser

**4 – Voix parlée : lorsque les mots deviennent musique**

A partir de textes fournis (haïkus), on expérimente différents dispositifs qui viendront nourrir les activités d’invention proposées en fin de parcours.

4.1. Du brouhaha à la voix individuelle

* Déplacements vocalisés (on mesure l’incidence du mode de déplacement sur la production sonore : allures, grands/petits pas, boiteux, pieds glissés, pointes…)
* Déplacement = son, arrêt = silence. On propose au groupe de gérer librement des temps sonores et des temps de silence.

4.2. Passer la parole (relais)

* Jeu de fugue (passer la parole avec un contact, sans contact, en coupant la parole…)
* Sur le cercle : un mot

Recherche de contrastes dans l’alternance, prononcer son mot sur une pulsation…

**4.3. Ecouter**

- *Récurrence* Patrick Dubost

- Brouhahas

- *Babord au ciné* Cie Tracas d’affaires

**5 – Inventer**

Groupe 1 – non pulsé

Groupe 2 – pulsé

Choisir l’une des 3 propositions suivantes pour élaborer une courte pièce sonore intitulée : *Contrastes*

*Tutti/solo*

*1 plan sonore/plusieurs plans*

*Accumulation/relais*

Présentation et enregistrement.