

À chacun son tour

Frapper la pulsation à tour de rôle.



Objectifs

Travailler la pulsation, la synchronie, la notion de départ/arrêt et le tour de rôle.

Matériel

- ☐ Instrument à percussion (claves, baguettes) ou les mains
- ☐ Gazou ou flûte à coulisse pour le bruit sonore
- ☐ Audio de la trame sonore



Déroulement

1. Demander aux apprenants de choisir un instrument à percussion et de le placer devant eux

2. Choisir un signal (sonore ou visuel) qui indiquera aux apprenants de commencer à jouer ou de s'arrêter

Ils devront attendre le signal avant de commencer à jouer et s'arrêter lorsqu'ils réentendront le signal.

3. Faire jouer la chanson

À chacun son tour (suite)

4. Modéliser de frapper la pulsation sur la chanson avec son instrument à percussion

5. À un moment, produire le signal

Lorsqu'ils entendent le signal une première fois, les apprenants prennent leur instrument et se joignent à l'enseignant (qui frappe la pulsation).

Lorsqu'ils entendent le signal une seconde fois, ils doivent arrêter de jouer et déposer leur instrument, alors que l'enseignant continue de frapper la pulsation.

Lorsque le signal est entendu à nouveau, les apprenants se joignent à nouveau à l'enseignant en frappant la pulsation avec leur instrument.

Variantes

- A. Arrêter de frapper la pulsation quand c'est le tour des apprenants, pour les laisser pratiquer seuls la régularité rythmique.
- B. Utiliser les instruments mélodiques plutôt que les instruments à percussion. L'enseignant fait jouer une trame d'accompagnement plutôt que de frapper la pulsation. On peut alors jouer la mélodie de la chanson ou encore une note de l'harmonie (ex. la tonique de l'accord) selon un motif rythmique déterminé.
- C. Diviser le groupe en deux sous-groupes (ou plus). Déterminer un signal pour chaque sous-groupe.
Attention de ne pas réagir au signal de l'autre sous-groupe !
- D. Pour augmenter la difficulté, chaque apprenant doit jouer à tour de rôle.