

Sommaire

Avant-propos	5
Comment utiliser cette méthode ?	6
Guide des jeux et des niveaux	8

1	Ouvrir ses oreilles	9
	Le toboggan	10
	Tout en canon	12
	Le perroquet	14
	La télépathie	16

2	Entendre et comprendre	18
	La marelle	19
	Tu chauffes, tu refroidis...	20
	L'agent double	22
	Carré d'as	24
	Le gratte-ciel	26
	Le trampoline	28

3	L'oreille rythmique	29
	Tic, tac, boom !	30
	La machine infernale	32
	Ping-pong	34

4	Mémoire et écoute intérieure	36
	Le mime	37
	Dans ma valise, il y a...	38
	Le miroir	40
	Radio violoncelle	41
	Saute-mouton	42

5	Jeux d'improvisation	43
	Les dominos	44
	Le labyrinthe	46
	Le carrousel	48
	Variation, varisson, hérisson...	50

Pour aller plus loin...	51
Index pédagogique	52



Le toboggan

Le professeur tient une note. L'élève glisse sur la même corde en partant du grave, jusqu'à trouver l'unisson.



Tenez une note sur n'importe quelle corde. Tant que l'unisson n'est pas parfait, incitez l'élève à corriger, sans lui indiquer la direction.

Élève

Prof.



Tenez une note. L'élève doit la retrouver en essayant de viser juste directement. Il doit ensuite corriger jusqu'à trouver l'unisson.

E.

P.



Jouez la note brièvement. L'élève doit la garder en mémoire pour la retrouver.

E.

P.



La marelle

Le professeur place des repères au sol correspondant à des hauteurs de notes. Lorsqu'il joue ces hauteurs, l'élève doit se déplacer à l'emplacement correct.



Posez quatre repères pour les quatre cordes à vide (des crayons par exemple). Commencez par jouer seulement des *la* et des *do*, puis ajoutez les deux autres cordes. Lorsque l'élève arrive à reconnaître les quatre cordes, on peut s'amuser à jouer deux notes en même temps, ce qui demande à l'élève de mettre ses pieds sur deux repères à la fois.



Posez huit repères représentant les tons d'une gamme majeure. Jouez des notes conjointes en revenant parfois brusquement à la tonique.



En utilisant les mêmes repères au sol, augmentez progressivement la proportion d'intervalles disjoints.



Disposez les repères sur le toit de votre établissement, et proposez à l'élève de réaliser le jeu les yeux bandés. Comme repères, utilisez des peaux de bananes.

A priori, ce jeu s'adresse à des enfants. A partir du niveau « oreilles de lapin », vous pouvez jouer des notes hors de la gamme, ce qui demande à l'élève d'aller au-delà des repères fixés.

Il est possible d'utiliser cinq cordes comme repères, pour figurer une portée. L'élève se place alors à la position des notes qu'il entend, comme s'il était lui-même une note sur la portée.

Au violoncelle, la hiérarchie des hauteurs n'est pas directement observable sur l'instrument comme elle l'est au piano ou à la harpe. Ce jeu permet d'ordonner les notes dans l'espace et de construire un référentiel imaginaire à partir de son oreille. Par rapport à l'exercice de la dictée pratiquée en cours de formation musicale, ce jeu se déroule en temps réel et permet donc au professeur de voir l'élève réfléchir, se tromper, et de travailler spécifiquement sur ses difficultés.

reconnaissance des hauteurs

gamme

réactivité



En cours collectifs, plusieurs élèves viennent se placer sur les repères chacun leur tour ou en même temps.

Tic, tac, boum !

Dans ce jeu, l'élève réalise un schéma à rebours avant qu'une bombe imaginaire n'explode.



Allumez le métronome à un tempo donné. En 4/4, l'élève frappe les temps sur la caisse du violoncelle, une mesure sur deux. Recommencez le jeu à d'autres tempos. Demandez ensuite à l'élève de jouer en pizzicato sur une corde à vide. Essayez aussi avec des mesures à trois temps ou à deux temps.

Élève

Métr.

allumer :

pizz.

L'élève réalise ensuite un schéma convenu à l'avance, par exemple : écouter quatre temps, battre quatre, écouter trois, battre trois, écouter deux, battre deux, écouter un, battre un, et dire « Boum ! ».

E.

M.

allumer :

pizz.

"Boum !"

L'élève et le professeur peuvent ensuite réaliser le schéma précédent dans leur tête, et dire seulement « Boum ! » à la fin. Le but est de tomber ensemble sans s'être concertés.



Demandez à l'élève de réaliser les mêmes schémas en battant les contretemps, puis en les jouant à l'archet sur une corde à vide.

E.

M.

allumer :

arco