

**TITRE DU MORCEAU :**  
**«Mélodies » de Sabattier Lionel**

**Mélodie 1 :**



**Mélodie 2 :**



**Nombre de joueurs :** 1 à 4  
**Style :** Mélodie – Mélodie/accompagnement

**Niveaux de classe conseillés :** UPI - 6<sup>ème</sup>  
**Difficulté :** 1 à 3/10

**Apprentissage :**

**Pré-requis :** Aucun, les élèves découvrent le BAO-PAO.

**Jeu Mélodie 1 :**

**Puis :**

1. **Arc jaune** : Mélodie 1 jouée par une guitare
2. **Arc vert** : Mélodie 1 jouée par un piano
3. **Arc bleu** : Mélodie 1 jouée par un instrument synthétique grave
4. **Arc rouge** : Mélodie 1 jouée par un vibraphone

- 1- Mettre un élève par arc afin que chacun découvre son instrument. Discussion sur le nom des instruments et notion de hauteur du son. La même mélodie est jouée par chacun des arcs mais avec des instruments différents (on peut faire passer plusieurs groupes et à chaque fois changer les instruments afin que l'attention des élèves reste soutenue)
- 2- Demander à chaque élève de trouver la fin de la mélodie
- 3- Demander à chaque élève de faire deux changements de rythme (2 notes plus longues que les autres par exemple, car la plupart du temps les élèves finissent par jouer régulièrement sans rythme particulier). On peut demander la même chose avec les nuances afin de « faire comprendre aux auditeurs » où se trouve la fin.
- 4- Pour finir, le professeur interprète la mélodie originale et les élèves essayent de répéter (difficile pour les élèves UPI. Pour simplifier l'apprentissage, fractionner la mélodie)
- 5- Découvrir et pratiquer la notion de chef d'orchestre : Afin de prendre conscience de l'importance du rôle du chef d'orchestre, demander aux élèves de jouer tous ensemble **comme seule et unique consigne**. Evidemment les élèves se rendent vite compte qu'ils n'y arrivent pas ou ont beaucoup de mal (en tout cas pour les élèves d'UPI). Leur faire donc deviner le moyen d'y arriver en désignant un chef soit au sein du groupe de joueurs soit par un 5<sup>ème</sup> élève.
- 6- Remplacer les différents canaux des 4 arcs par le canal 10, afin que chaque arc joue des sons de percussions. Etant donné qu'ils ne sont pas tous à la même tessiture, on obtient différents sons de percussions suivant les arcs et évidemment chaque arc enchaîne plusieurs sons de percussions car la mélodie est jouée par des sons de percussions.
- 7- Demander à chaque élève de trouver une fin
- 8- Prendre un élève pour jouer le rôle du chef d'orchestre.

**Remarques pratiques :**

- On peut également s'amuser à transposer la mélodie des différents arcs afin d'obtenir des tessitures différentes quand on travail avec les percussions (cela permet d'avoir plus de choix dans les sons).

**Repère :**

1. **Pédale jaune** : début



### **Notions :**

- Mélodie
- Accompagnement
- Nuances
- Hauteur
- Phrase musicale
- Phrasé
- Chef d'orchestre
- Rythme



### **Objectifs :**

- Maîtriser le geste du BAO-PAO.
- Arriver à trouver la fin d'une phrase mélodique et l'exprimer musicalement.
- Arriver à jouer avec l'autre et suivre les indications d'un chef.



### **Progression proposée :**

- Première séance : Découverte des instruments proposés et jeu du chef d'orchestre
- Deuxième séance découverte de la mélodie et jeu de phrasé (et création) avec les sons de percussions



### **Prolongement :**

- Faire les mêmes exercices avec la mélodie 2 (autre jeu), ou avec la mélodie 1 + mélodie 2 (autre jeu)
- Pour les jeux avec accompagnement : L'accompagnement est très simple à la blanche et joué par l'**Arc vert**.