

ACTIVITÉS D'IMPROVISATION CIBLÉES

I. Le perroquet

Déroulement :

- Le violoniste 1 (le capitaine) et le violoniste 2 (le perroquet) s'entendent sur le(s) élément(s) musico-technique(s)¹⁰ qui baliseront le jeu;
- Le violoniste 1 improvise un court¹¹ motif rythmique, mélodique ou mélodico-rythmique suivant les connaissances que possède l'enfant;
- Le violoniste 2 reproduit ce motif sur son instrument;
- L'activité est reprise en changeant les rôles (le violoniste 1 devient le capitaine et le violoniste 2, le perroquet).

Variantes et suite de l'activité :

Si l'enfant réussit bien l'activité, varier, multiplier ou complexifier les balises.

⇒ Par exemple :

- Allonger¹² le motif rythmique ou mélodique.
- Inclure de nouvelles ou un plus grand nombre de balises.
- Faire le jeu dos à dos ou les yeux fermés.
- Nommer le contenu de la cellule (le nom des notes ou les figures rythmiques).

Vos variantes : _____

¹⁰ Se référer si besoin aux objectifs musicaux et techniques du Programme de violon dans la 3e section de l'outil.

¹¹ La longueur des motifs ne devrait pas excéder 2 ou 3 temps au départ.

¹² La longueur pourrait être doublée. Par exemple passer de 2 à 4 temps ou de 3 à 6 temps.

2. Ping-pong

Déroulement :

- Le violoniste 1 (ping) joue un son d'une attaque, d'une longueur ou d'un registre particulier (un son fort, au talon, mordant, grave);
- Le violoniste 2 (pong) renvoie la « balle » immédiatement en reproduisant le son aussi précisément¹³ que possible (intention/attaque);
- L'activité est reprise en changeant les rôles (le violoniste 1 devient « ping », le violoniste 2, « pong »).

Variantes et suite de l'activité :

Si l'enfant réussit bien l'activité :

- Au lieu de jouer le même son, le violoniste 2 doit jouer un son contrastant en réponse à celui joué par le violoniste 1 (aigu = grave, fort = doux, etc.).
- Utiliser des techniques de jeu nouvelles pour l'élève (ponticello, glissando, etc.).
- Faire le jeu dos à dos ou les yeux fermés.
- Augmenter la rapidité de réaction.

Vos variantes : _____

¹³ La précision de la hauteur de son est ici moins importante que l'intention, l'attaque et l'intensité du son.

3. L'ombre sonore

Déroulement :

- Une pulsation (vitesse de marche) est déterminée;
- Le violoniste 1 (le marcheur) joue un court motif rythmique, mélodique ou mélodico-rythmique qu'il répète en ostinato sur une corde à vide ou une note choisie;
- Le violoniste 2 (l'ombre) l'imité et tente de se « fondre » à ce qu'il fait, comme une « ombre sonore »;
- Lorsque le violoniste 1 perçoit l'homogénéité sonore (l'unisson), il change de rythme et/ou de note;
- Dès que le violoniste 2 perçoit le changement, il reproduit le nouveau motif;
- L'activité est reprise en changeant les rôles (le violoniste 1 devient le marcheur et le violoniste 2, l'ombre).

Variantes et suite de l'activité :

Si l'enfant réussit bien l'activité, varier, multiplier ou complexifier les balises.

⇒ Par exemple :

- Ajouter une intention musicale particulière (nuance, attaque, timbre, registre) ou un paramètre technique (en position, à la pointe, au talon, spiccato, staccato, etc.).
- Faire le jeu dos à dos ou les yeux fermés.

Vos variantes : _____



4. Queue-leu-leu

Déroulement :

- Le violoniste 1 et 2 s'entendent sur un grenier de notes¹⁴ et une pulsation commune;
- Le violoniste 1 joue une première note et une figure rythmique;
- Le violoniste 2 enchaîne en jouant une deuxième note et une figure rythmique de son choix;
- Le violoniste 1 poursuit en jouant une autre note ou figure rythmique, de manière à créer une mélodie continue;
- Le violoniste 2 poursuit à son tour en jouant une autre note ou figure rythmique;
- Et ainsi de suite...
- L'activité est reprise en changeant les rôles.

Variantes et suite de l'activité :

Si l'enfant réussit bien l'activité, varier, multiplier ou complexifier les balises.

⇒ Par exemple :

- Allonger graduellement le motif rythmique ou mélodique de façon à laisser un espace d'improvisation de plus en plus long.
- Inclure un plus grand nombre de balises (jouer en position, lié, etc.)
- Enlever les balises afin de laisser l'enfant explorer les possibilités mélodiques, rythmiques et sonores de son violon.
- Faire le jeu dos-à-dos ou les yeux fermés.

Vos variantes : _____

¹⁴ Série de notes (issues d'une gamme, d'une empreinte) ou de figures rythmiques prédéterminées (voir objectifs du Programme de violon).

6. Le marché

Déroulement :

À l'image du jeu du marché où, tour à tour, chacun met dans son panier un nouvel aliment qui doit être mémorisé par l'autre participant qui en ajoute un autre, et ainsi de suite :

- Le violoniste 1 joue une note ou une courte figure rythmique;
- Le violoniste 2 reproduit cet élément musical et en ajoute un nouveau;
- Le violoniste 1 enchaîne les 1^{er} et 2^e éléments musicaux et en ajoute un 3^e;
- Les violonistes additionnent ainsi les éléments musicaux jusqu'à ce qu'un des deux n'arrive plus à les enchaîner tous.

Variantes et suite de l'activité :

Si l'enfant réussit bien l'activité, varier, multiplier ou complexifier les balises.

⇒ Par exemple :

- Utiliser un motif rythmique, mélodique ou mélodico-rythmique au lieu d'une seule figure de note ou figure rythmique.

Vos variantes : _____



7. L'intrus

Déroulement :

- Le violoniste 1 joue un court motif rythmique, mélodique ou mélodico-rythmique (de 2 à 4 temps);
- Le violoniste 2 répète le motif en y changeant un seul élément (la figure rythmique, mélodique ou autre);
- L'activité est reprise en changeant les rôles.

Variantes et suite de l'activité :

Si l'enfant réussit bien l'activité, varier, multiplier ou complexifier les balises.

⇒ Par exemple :

- Allonger¹⁷ le motif rythmique ou mélodique.
- Inclure de nouvelles ou un plus grand nombre de balises.
- Faire le jeu dos à dos ou les yeux fermés.

Vos variantes : _____

¹⁷ La longueur du motif pourrait être doublée. Par exemple passer de 2 à 4 temps ou de 3 à 6 temps.

8. Domino

Déroulement :

- Le violoniste 1 joue un motif rythmique, mélodique ou mélodico-rythmique de 2 temps;
- Suivant le principe du domino, le violoniste 2 doit d'abord jouer la dernière figure (rythmique, mélodique ou mélodico-rythmique) jouée par le violoniste 1 et la compléter par une figure de son choix. ⇨ Par exemple, le violoniste 1 joue ♪♪ ♪♪ et le violoniste 2 reprend la dernière figure jouée soit ♪♪ et ajoute une figure de son choix : ♪♪ ♪ ;
- L'activité est reprise en changeant les rôles.

Variantes et suite de l'activité :

Si l'enfant réussit bien l'activité, varier, multiplier ou complexifier les balises.

⇨ Par exemple :

- Allonger¹⁸ le motif rythmique ou mélodique.
- Faire le jeu dos à dos ou les yeux fermés.
- Nommer le contenu du motif (le nom des notes ou les figures rythmiques).

Vos variantes : _____

¹⁸ La longueur du motif pourrait être doublée. Par exemple passer de 2 à 4 temps ou de 3 à 6 temps.

9. Gammes à relais

Déroulement A :

- Les violonistes 1 et 2 choisissent une gamme;
- Le violoniste 1 joue cette gamme en respectant l'ordre habituel des notes pendant que le violoniste 2 tient un bourdon ou un ostinato rythmique sur la tonique;
- Lorsque le violoniste 1 le décide, il cesse de jouer les notes de la gamme et rejoint le violoniste 2 en exécutant un bourdon ou un ostinato rythmique sur la tonique;
- À l'image d'une course à relais, lorsque le violoniste 2 perçoit ce changement, il doit poursuivre l'enchaînement de la gamme là où s'est arrêté le violoniste 1;
- Et ainsi de suite.

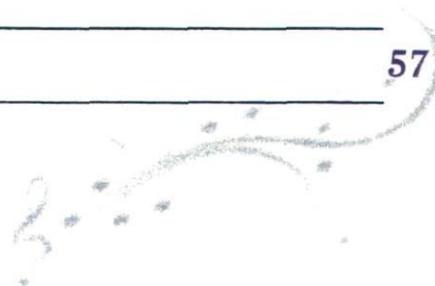
Déroulement B :

- Suivant le même principe que le déroulement A, le violoniste 1 improvise en utilisant les notes de cette gamme (en changeant cette fois l'ordre des notes) pendant que le violoniste 2 tient un bourdon ou un ostinato rythmique sur la tonique;
- Lorsqu'il a terminé, le violoniste 1 joue la tonique afin de marquer la fin de son improvisation et le début de celle du violoniste 2.

Variantes et suite de l'activité :

- Si l'élève réussit bien l'activité, une structure harmonique un peu plus complexe peut baliser le jeu. ⇨ Par exemple, il pourrait être convenu de terminer l'intervention du violoniste 1 sur la dominante V (ou note de cet accord) et la « réponse », sur une tonique I (ou note de cet accord).
- Celui qui improvise sur les notes de la gamme pourrait alterner entre la gamme de tonique et la gamme de la dominante suivant ce qui est entendu avec l'accompagnateur, ⇨ par exemple un schéma harmonique tel que : I - V - I.

Vos variantes : _____



10. Dialogue

Déroulement :

- Les violonistes 1 et 2 conviennent préalablement de balises musicales (utilisation d'une empreinte ou d'une gamme spécifique);
- Le violoniste 1 improvise une courte phrase mélodique, rythmique ou mélodico-rythmique qui constitue la « question » du dialogue;
- Le violoniste 2 improvise instantanément une « réponse » à cette question;
- L'activité est reprise en changeant les rôles.

N. B. Pour être conséquente, la « réponse » devrait réutiliser au moins un élément de la question (élément rythmique, mélodique, mélodico-rythmique ou sonore) comme dans une conversation parlée (Q : « Aimes-tu les bananes ? », R : « Oui! J'aime les bananes! »).

Variantes et suite de l'activité :

Si l'enfant réussit bien l'activité, varier, multiplier ou complexifier les balises.

⇒ Par exemple :

- Respectez une tonalité et certaines règles d'harmonie (la question termine sur la dominante ? Et la réponse sur la tonique!).
- Inclure un plus grand nombre de balises (liaisons, nuances).
- Ajouter des personnages (le violoniste 1 joue la question d'un éléphant et le violoniste 2 joue la réponse d'une souris).

Vos variantes : _____

12. Le canon

Déroulement :

- Une pulsation est donnée (privilégier une pulsation lente);
- Les violonistes 1 et 2 déterminent un grenier¹⁹ de notes et une figure rythmique;
- Le violoniste 1 joue une première note;
- Le violoniste 2 joue en canon d'un temps la mélodie du violoniste 1: au moment où le violoniste 1 joue sa deuxième note, le violoniste 2 reproduit la première note du violoniste 1 tout en écoutant simultanément la deuxième note jouée par le violoniste 1 qu'il jouera ensuite à son tour, et ainsi de suite;
- L'activité est reprise en changeant les rôles.

Variantes et suite de l'activité :

- Si l'activité présente un trop haut niveau de difficulté, il est possible d'espacer les notes d'un court silence afin de permettre au violoniste 2 d'entendre une note sans avoir à en jouer une autre au même moment.
- Si au contraire l'activité présente un niveau de difficulté trop bas, la séquence d'imitation pourrait être constituée d'une cellule mélodico-rythmique ou de plus d'une note (canon à deux temps).

Vos variantes : _____

14. Le bal masqué

Déroulement :

- Le violoniste 1 joue une mélodie connue ou le passage d'une oeuvre de répertoire en apprentissage en le « déguisant », c'est à dire, en variant un paramètre musical (la hauteur du son, le rythme, le timbre, les nuances, le caractère, ou autre);
- Le violoniste 2 tente de deviner quel paramètre a été modifié;
- L'activité est reprise en changeant les rôles.

Variantes et suite de l'activité :

Si l'enfant réussit bien l'activité, augmenter le nombre de « déguisements musicaux », c'est-à-dire, le nombre de paramètres musicaux modifiés.

Vos variantes : _____

15. Folles-folies

Déroulement :

- L'élève joue de mémoire un morceau de son choix;
- Le professeur fait des « folies » (grimaces, équilibre sur une jambe, tour sur soi-même, clin d'œil, etc.) que l'élève doit imiter tout en jouant;
- L'activité pourrait être reprise en changeant les rôles.

Variantes et suite de l'activité :

Si l'élève réussit bien l'activité, il peut improviser, au lieu d'interpréter une œuvre connue. Le professeur peut participer à cette improvisation tout en proposant des nouvelles « folies ».

Vos variantes : _____



ACTIVITÉS D'IMPROVISATION EXPLORATOIRES

18. Chasse au trésor

Déroulement :

Le professeur propose à l'élève une situation de recherche ou de résolution de problème.

⇒ Par exemple, il demande à l'élève :

- De trouver le son le plus aigu qu'il peut exécuter sur son violon.
- De chercher ce qui se passe lorsqu'il effleure les cordes de son violon avec les doigts (découverte des harmoniques).
- De jouer une mélodie avec un seul doigt (découverte des positions).

Évidemment, comme dans une « chasse au trésor », le professeur peut aider l'élève en lui donnant des indices au besoin!

Variantes et suite de l'activité :

Si l'enfant réussit bien l'activité, varier, multiplier ou complexifier les balises.

⇒ Par exemple :

- Inclure plusieurs éléments mystères.
- Complexifier la nature du problème à résoudre.

Vos variantes : _____

20. Cartes à jouer

Déroulement :

Le professeur et l'élève construisent un jeu de cartes évolutif sur lequel sont inscrites différentes balises qui serviront à structurer les improvisations.

⇒ Voici quelques exemples de balises :

- Balise temporelle : cartes de durées variées, allant de 15 secondes à 2 minutes.
- Balise technique : cartes sur lesquelles sont inscrits les différents paramètres techniques inscrits au programme (spiccato, vibrato, staccato, jeu au talon, etc.).
- Balise musicale : cartes sur lesquelles sont inscrits des paramètres musicaux relevant du timbre, du registre, de l'intensité, du rythme et du tempo.
- Balise harmonique : cartes sur lesquelles sont inscrites des tonalités connues de l'élève.
- Balise thématique : cartes sur lesquelles sont inscrits des thèmes (la maison hantée, la ville, la mer), des images (une photo du désert, un dessin de la jungle ou des animaux qui y vivent), des références à une histoire connue (le petit chaperon rouge, les trois petits cochons), une émotion (la colère, la tristesse, la joie, l'inquiétude), etc.

Variantes et suite de l'activité :

- Un nombre plus ou moins grand de cartes pourra être utilisé lors d'une improvisation.
- La difficulté des balises pourra être ajustée selon le niveau de l'élève.

Vos variantes : _____

25. Commedia dell'arte

Déroulement :

- Le violoniste 1 pense à une émotion (la tristesse, la joie, la colère, l'inquiétude, la lassitude) et joue le passage d'un morceau ou improvise avec cette intention émotionnelle que doit deviner le violoniste 2. L'activité est reprise en changeant les rôles.

Variantes et suite de l'activité :

- Le violoniste 2 improvise en duo avec le violoniste 1 en tentant d'exprimer la même intensité émotionnelle que le violoniste 1.
- Les violonistes 1 et 2 improvisent un dialogue musical en tentant d'exprimer chacun une émotion respective. Par la suite, le violoniste 1 tente de découvrir l'émotion choisie par le violoniste 2, et vice-versa.

Vos variantes : _____

