D G (de..rière) D (à droite)

7 temps: devant derrière sur 4 temps + 3 temps. Asymétrique...

Réveiller l'Australie:

Taper des pieds sur des rondes/blanches/noires/croches/double croche pour réveiller les voisins australiens. Et inversement.

Taper des mains en même temps que les pieds du meneur touchent le sol.

Demander ensuite à quelqu'un de venir au centre: le clap est remplacé par oui.

Puis quelqu'un d'autre: le clap est remplacé par non.

Et une 3ème personne à qui je demande d'enlever une chaussette et la consigne devient:

non (chaussette) / oui (pied nu) / peut être (saut à pieds joints)

Cercle de pulsation :

Marche sur 2, 3, 4 temps...

Pulsation qui tourne de mains en mains.

Si quelqu'un claque des doigts quand son tour vient, la pulsation change de sens.

Si quelqu'un anticipe son tour en se baissant, la pulsation lui passe au dessus et est jouée

par son voisin.

Possibilité de faire ce jeu à contre temps, avec deux croches par temps, une clave...

Découpage rythmique ABAB AAAB

marche sur 2 ou 4 pas (chaque pas correspond à un temps donc à une des cellules proposées)

Le principe veut que le meneur (B) propose une subdivision d'un temps (ex: X0XX)

Le groupe (A) doit répondre la même subdivision en respectant la structure ABAB AAAB.

Le meneur peut changer de motif rythmique en début de cycle.

Le groupe essaie de reprendre ce nouveau motif au cycle suivant.

Un temps de la mesure

Marche sur 4 pas

Chaque participant ou groupe de participant choisit un temps de la (ou des) mesure (s) et une cellule rythmique ce qui va créer une phrase complexe quand elles seront mises bout à bout.

Exemple: **X0X0** XX00 00X0 0X0X

Jeu des belges

Par 2, l'un en face de l'autre, on tape ensemble la séquence suivante:

Temps / contre temps...mes cuisses / mouvement / mes cuisses / mouvement

Le mouvement = doigts pointés vers la gauche, la droite et en haut.

Quand on se retrouve du même côté on doit taper sur ses propres cuisses puis taper dans les

mains du voisin et revenir sur ses cuisses... puis le jeu continue.

On ajoute ensuite la possibilité de diriger ses doigts vers le bas. Si on se retrouve à viser le bas ensemble, on doit se taper fesses contre fesses entre les 2 prochaines cuisses. Puis continuer le jeu.

On peut également imaginer un son commun pour la droite/la gauche...et le dire quand on se retrouve au même endroit.

Ce jeu peut être joué à 3. C'est lorsque les doigts de deux participant-e-s se pointent qu'ils/elles vont se taper ensuite dans les mains. Et ce n'est que quand tous les participant-e-s visent le haut ensemble qu'un clap à 3 à lieu.

Temps (horizontal) / **contre temps** (vertical)

Deux lignes de participants:

Celle de droite bat le temps horizontalement.

Celle de gauche bat le contre temps verticalement.

Possibilité de s'arrêter quand on veut pour laisser le voisin garder sa place sans être perturbé.

Puis d'aller jouer son placement rythmique en tapant ou caressant l'épaule du voisin.

On donne ensuite la possibilité d'aller perturber les voisins de gauche et droite et en diagonale.

Attention de bien conserver son placement rythmique.

O passo (*Travailler avec différentes cellules rythmiques*)

Sur 4 mesures à 4 pas, taper sur le 1, puis le 2, puis le 3 et enfin le 4.

la pêche magique: petit solo de quelques secondes avant de conclure par une invitation à une pêche collective. Avant que cela ne change de participant.

clave puzzle: Le meneur joue une clave / phrase rythmique. Chaque binôme doit claper 2 coups de la clave différents de ceux des autres binômes...

Première-e-s arrivé-e-s première-e-s servi-e-s

la flèche: on fait tourner en cercle un claquement de main figurant une flèche imaginaire colorée.

Possibilité dans un premier temps de le faire en l'envoyant à quelqu'un du cercle en captant tout d'abord son regard.

Le meneur envoie ensuite plusieurs flèches de couleurs différentes.

Faire ensuite le même exercice en restant dans le sens du cercle.

Il faut donc se retourner tout de suite après avoir fait suivre sa flèche vers la personne qui précède.

Faire tourner plusieurs flèches.

Puis la flèche est changée en Main Pied. Faire tourner plusieurs flèches.

Le jeu commence ensuite réellement car l'idée est de renvoyer l'inverse de ce qu'on reçoit.

Si il y a une erreur, ce n'est pas grave, on envoie l'inverse de ce que l'on reçoit.

Après avoir donné un exemple avec un volontaire, j'entraîne tout le groupe qui répond à mes

propositions

Voici la séquence finale à faire tourner dans le sens du cercle: P - M - T - Hey / Hey - T - M - P

Horloge rythmique : En cercle chaque participant choisit un son, le chef d'orchestre déclenche les sons en pointant du doigt les participants.

123 : Suite de chiffre à 2 partenaires **1 2 3 1 2 3...**

Changement du numéro 1 par un son et un mouvement (différents pour chacun),

les deux autres chiffres (2 et 3) restent des chiffres.

Puis trouver un autre son qui remplace le numéro 2. etc...

Possibilité de faire ce jeu à 3 en ajoutant les chiffres 4 ou 5...

Ou en cercle à plusieurs... celui qui se trompe court et fait le tour du cercle pour retrouver sa place.

On repart à 1 à chaque erreur.

Tatakiki : 'Ta' main droite, 'Ki' main gauche. Questions réponses sur 4 temps mains en l'air (droite en l'air, gauche vers le sol) puis mains dans les mains. Ce qui fait qu'on se fait serrer la main gauche par notre voisin de gauche quand on sert la main droite de son voisin de droite.

(Avec des enfants, je fais mettre la main droite sur l'épaule gauche du voisin de droite et la main gauche dans le bas du dos de la personne de gauche.)

Possibilité de faire le même exercice avec contrainte supplémentaire-pulsation régulière aux pieds.

Ou doubler la séquence en ajoutant des onomatopées pour les pieds (Té: pied droit/ Ké: pied gauche)

Voici quelques exemples de questions:

Ta. Ta. Ta. Ta. / TaTa TaTa TaTa Ta / Ta. Ta. TaTa Ta / TaTaTaTa TaTaTaTaTa

TaTaTaTaTa Ta

Ta..Ta ..Ta. ..Ta. Ta... / .Ta .Ta .Ta .Ta Ta. / TaTaTa TaTaTa TaTaTa Ta.

À travailler en changeant les sons:

ex: TaTaTa TaTaTa TaTaTa Ta. / TaKiKi TaKiKi TaKiKi Ta. / KiTaTa KiTaTa KiTaTa Ki.

Jeu du samouraï : tcha (attaque)/ha (réception du coup)/fou (attaque des deux voisins)/ Tching (bouclier qui renvoie l'attaque au samouraï)/ooooh (élimination)

Dites c'que j'dis- Faites c'que j'dis ; dites ce que je dis. De-vant / Derrière / A-droite / A-gauche

Sauter à pieds joints sur la deuxième syllabe lors de la réponse.

Peut se faire mains jointes ou bras dessus/bras dessous

Puis:

Dites l'inverse / faites l'inverse

Faites ce que je dis / dites l'inverse

Dites ce que je dis / faites l'inverse

Suite de Débits

(M...)4 (d.d.)4 (CCCC)4. (P... M...)2 en canon. Possibilité de rajouter les triolets sur le torse.

Cercle de débits

Pulsation commune aux pieds. Déplacements volontaires dans les différents cercles de débits.

ronde au centre / blanche cercle suivant / noires ...

Stephane Grosjean: mouvement de frottés bras/bras/jambe/jambe. Chaque mouvement correspond à une noire. Ajouter les pieds en même temps sur chaque pulsation. Puis (dé)doubler le haut ou le bas du corps. Possibilité de le pratiquer avec un claquement de langue qui suit la même logique de (dé)doublement. On passe donc de noires à croches.

Echauffement corporelle Keith Terry

Séquence complète en 9 temps: M T T C C F F P P

Possibilité de jouer des cellules de 3-5-7-8... ex: M T T C C pour 5

Et de les combiner: ex: 8= 5+3 M T T C C M T T ou 3+5 M T T M T T C C

Puis de les superposer pour créer des polyrythmies.

Jeux mélodiques:

Echauffement vocal: SSS...FFFF...CHHH / ZZZ...VVVV...JJJJ

Travailler la tenue du son en contractant le diaphragme et faire découvrir la différence entre les consonnes (rythmiques et indispensables à la prononciation) et les voyelles (mélodie-justesse du chant)

Cercle de son : d'abord en cercle (bourdons: ssss...chhhh....vvvv... murmures puis voyelles...),

puis passage de nouveaux sons de mains à mains. On prend la place de celui à qui on a donné le nouveau son en continuant de produire celui ci.

Gamme pentatonique

5 doigts de la main montrés alternativement pour jouer avec les 5 notes de la gamme.

Puis 2 groupes qui suivent la main qui lui est assignée: 2 notes se superposent.

Clusters

Jeu de déplacement: arrêt et départ avec clap puis sans clap.

Puis alternance marche-silence/clap/immobilité-note chanté/clap...

Bo.BoBa.BoBaDa...

Chacun-e dans le groupe choisit sa position:

Bo (assis) Boba (debout) BoBada (debout sur chaise). Lire la partition humaine dans un sens et puis dans l'autre. Puis en simultané: la moitié du groupe la lit dans un sens et l'autre dans l'autre.

Jeu du silence : suite de chiffre, record à battre. Si 2 personnes disent le même chiffre au même moment, on repart à zéro.

Jeux rythmiques avec mélodies:

Simba simba: une main regarde le sol, l'autre regarde le ciel. On se retrouve avec une main de chaque voisin en dessous et au dessus des siennes.
taper 1/1 2/2 1/2 ou 2/1 (1= noires et 2= croches)

Dounya baga

C. C. yéta

Dire son prénom (puis quelque chose que l'on aime) à tour de rôle en même temps que les cuisses. Le reste du groupe répond 'yéta'.
Melodie sur www.dhamien.fr

Jeu de la salutation universelle

Séquence: P. P. C. C. Sa. Lut. M.M.

Salut/hello/Ola/Alo/tata

Faire tourner le cercle à droite ou à gauche au moment des pieds. Changer la langue... accélérer...

Jusqu'à ce que ce soit le bazar...et que le meneur crie « câlins, câlins, câlins!!! »

On est alors obligés de faire un câlin à la personne en face.

Koyinbiko (Anita Daulnes)

En cercle au sol les pieds forment un cercle en se touchant les uns les autres.
Séquence rythmique.

Mes cuisses/ à droite / mes cuisses / en l'air / mes cuisses / à gauche / mes cuisses / en l'air.

Jeu inuit (sur n'importe quelle chanson)

L'un-e en face de l'autre ou en cercle à plusieurs.

Mesure Binaire: (2 croches doigts pointés) A droite en bas a gauche en bas a droite...

Mesure Ternaire: (2 croches doigts pointés) A droite en bas a gauche

Mesure Binaire débit ternaire: (3 croches doigts pointés) A droite en bas à gauche en bas à droite...

Ig bombili nem bosso

Surnoms d'Anita et Marie Daulnes en congolais

Séquence corporelles PP CC TT dd

Décaler le chant sur chaque étage. Permet très facilement de mettre en place des canons.

Voyage des mains : participants yeux fermés. Déplacés dans l'espace avant d'être replacés

dans le cercle. Tous/tes se retrouvent avec les mains de deux inconnus dans les leurs.

L'expérience commence alors. Ce que l'on reçoit (chatouille, caresse, pressions de mains

à droite peut être redonné à gauche. Et inversement. Le tout dans le plus grand silence.

On peut être acteur/actrice ou juste passeur de sensation. Après une dizaine de minutes,

on re-déplace les participant-e-s avant de leur proposer de ré-ouvrir les yeux.
Circulez y'a rien à voir. ;)

ratatouille sonore / circle song

Un-e meneur-se / des chanteurs-ses qui reprennent les proposition du-de la meneur/se

Ou improvisation guidée (boucle rythmique-bourdon-ligne mélodique-contre chant-improvisateur-trice...)

Utilisation de signes d'orchestration du soundpainting et/ou du rythme signé

Ich Kiki

Ich. .ki ki. .ich .ich .ich .ki ki

Chaque participant en cercle doit dire l'une des onomatopée, le rythme doit être respecté.

Lune ascendante et descendante

Sur 2 pas - débit double croches. Taper des mains en montant et en descendant.

1... / 12.. ... / 123. / 1234 / 1234 5... / 1234 56.. / 1234 567. / 1234 5678

.234 5678 / ..34 5678 / ...4 5678 / 5678 /678 /78 /8

Percussions corporelles (pas sur le site dhamien.fr)

Onomatablature

voyelles:

consonnes:

é: pieds

i: cuisses

t: troite

o: torse

k: kauche

a: mains

toute autre consonne indique que les deux mains sont jouées en même temps sur la partie du corps indiquée par la voyelle.

1. Tékétikitokopa.

A : té.ké. ti.ki. to.ko. pa...

dodo fafa réré mi.

en partant du premier étage : **P.P.** C.C. T.T. M...

en partant du second étage : C.C. T.T. d.d. **P...**

en partant du troisième étage : T.T. d.d. **P.P.** C...

en partant du quatrième étage : d.d. **P.P.** C.C. T...

en polyrythmie, un 'tékétikitokopa.' apparaît avec les pieds...

autre utilisation du même rythme à l'unisson avec chant décalé sur chaque croche (ig bombili ne bosso)

variation **A'**: té.ké. Tikitiki to.ko. Pa...

P.P. CCCC d.d. M...

Possibilité de jouer A' comme break de fin de cycle : AAAA'

Les deux autres phrases en polyrythmies sont:

fato koti .té ké. et técla téfa té.tiki tikiti.

MT TC .P P. Pd PM P.CC CCC.
mido doré .sol sol. .sib .sib ..sibla siblasol.

2. Polyrythmie de cinquillo

1. (M.TT .CC.)³ M.T. C... (eins)
2. (TT.M .CC.)³ T.M. C... (zwei)
3. (CC.T T.M.)³ C.T. M... (drei)

en remplacement les claquements de mains par les chiffres, un tresillo apparaît.

3. Polyrythmie du Sud Ouest (Thierry Bluy)

FaToKoTi Ki.Fa. Té..Ké Fa... / FaToKoTi Ki.Fa. Té..Ké sna...
Té.Ké. FaToKoTi KiTéKé. ..Fa. / Té.Ké. FaToKoTi KiTéKé. ..sna.
.sna .sna .fa .. / .fa .fa .sna ..

Pédagogues / livres / applications

que je vous encourage à rencontrer / lire / découvrir , car ils-elles m'ont transmis beaucoup de ce que je sais aujourd'hui

percussions corporelles:

Ludovic Prevel (Paris)
Barth Russo (Compagnie Décaléou)
Stephane Grosjean (La rochelle)
La compagnie Onstap (Avignon)
Barbatuques (Brésil)
Lior Shoov - Leïla Martial
Taketina - O passo - Methode Dalcroze

Musique et handicap:

Alain Goudard (le percussions de Tréffort)
Créations sonores: Thierry Madiot et Alfred Spirli

chant:

Jérôme Chartier (Musicothérapeute Marseille)
Anita Daulnes (ancienne zap mama)
Juliette Roussille (ancienne Chet Nuneta)
Camille Pascal (circle songs)
A hue et à Dia / Oöm
Reno Daniaud (Ragas indiens-yoga du son)
Emmanuel Pesnot (formation passeurs de chant)

BeatBox:

Gaspard Herblot

Konnakol:

Manjunath B.C

Livres:

Shortcut to Nirvana, Henrik Andersen
The art of Ghatam and Konnakol, Sri T.H. Subash Chandran
Solkattu David P. Nelson
The Gateway to Rhythm, John McLaughlin et Selvaganesh

Rythme signé:

Santiago Vazquez (livre en anglais disponible)

Sysmo (Belgique)

Applications smartphone:

Percussions: percussiantutor / Djembeföla

Metronome programmable et intelligent: Metronomics (super outil!)

Travail de l'oreille: Complet ear trainer / Complète Rythm trainer

Tampura: ishruti

Encore merci pour vos snaps, claps et rires. Prenez le temps...

Be(e) happy.

Dhamien