

6 Anim mars 2020

Bonjour à toutes et tous !

J'espère que votre confinement se passe pour le mieux et que vous restez sereins malgré les événements...

Je vous envoie aujourd'hui un peu de « travail » en sachant bien que rien n'est obligatoire, mais vivement conseillé ;-)

Certains d'entre vous ont déjà reçu les dossiers, mais d'autres étaient absents, donc pas de panique !

Quoi qu'il advienne, nous reverrons cela à la rentrée.

Voici donc les dossiers suivants :

- Méthodologie de l'apprentissage d'une chanson : ceci a été vu et revu mais vous aurez tout par écrit ! Merci de relire à votre aise.
- Jeux de rythme : vous l'avez reçu l'année dernière mais il vous servira pour votre épreuve de fin d'année.
- Musiques d'ambiance : J'ai commencé avec les Anim 2 mais rien de compliqué. Merci de lire le dossier. Il y a des exercices en fin de dossier, vous pouvez les faire si vous le désirez et nous mettrons en commun à la rentrée !

Voilà ! N'hésitez-pas à revenir vers moi si vous avez une question ! Vous pouvez m'envoyer vos questions à l'adresse mail suivante : mathyvox.vw@gmail.com

Bon travail et à très bientôt

Madame Sevrin

Jeux de Rythme

1. Frapper dans les mains

Situation de départ : Les enfants sont en arc de cercle.

Déroulement : L'animateur frappe dans les mains. Les enfants doivent par la suite reproduire le rythme en frappant dans les mains.

Variante : Un enfant est choisi par l'animateur pour donner un rythme.

2. Jeux du bonjour

Situation de départ : Les enfants sont en arc de cercle.

Déroulement : Chaque enfant doit dire bonjour à un de ses amis. L'animateur commence, il frappe deux fois sur les genoux, deux fois dans les mains. Il claque les doigts d'un côté de la tête et dit bonjour. Il claque les doigts de l'autre côté de la tête et dit un prénom. L'enfant qui a été nommé dit bonjour en suivant le rythme et la pulsation à un de ses amis et ainsi de suite. Toute la classe frappe de façon régulière.

3. Chats perchés

Situation de départ : Les enfants sont éparpillés dans la salle.

Déroulement : L'animateur invite les enfants à mimer le chat et à se déplacer selon le rythme donné par le tambourin : sauter, courir, lever la main, la jambe etc. Dès que le tambourin s'arrête, les enfants doivent courir et monter sur le banc. Les enfants doivent aller se percher le plus vite possible.

Matériel : banc, tambourin

4. Chiffre dans le dos

Situation de départ : Les enfants sont installés en cercle.

Déroulement : L'animateur « tape » 5 fois dans le dos d'un enfant en suivant un rythme. L'enfant doit « taper » le dos de son voisin en suivant le même rythme que l'animateur et ainsi de suite

5. Polochon musical

Situation de départ : Les enfants sont assis sur des chaises en cercle.

Déroulement : L'animateur tape une pulsation sur le tambourin. Les enfants se passent le polochon de main en main en suivant cette même pulsation. C'est-à-dire que si l'animateur va vite, le polochon doit être donné de main en main très vite. Lorsque le tambourin s'arrête, celui qui tient le polochon s'assied devant sa chaise, jambes allongées. Il ne participera plus à la transmission du polochon et sera contourné jusqu'à la fin de la partie. Il est interdit de lancer le polochon, il faut toujours le donner en main au suivant même si le déplacement est important. Attention : l'animateur peut changer de tempo au cours de la partie !

Matériel : tambourin, chaises, polochon (coussin, doudou, autre objet)

6. La chanson du corps

Situation de départ : Les enfants sont en arc de cercle.

Déroulement : L'animateur frappe une pulsation avec une succession de sons sur son corps et demande aux enfants de les reproduire. On commence par deux sons, puis on en ajoute un quand les deux premiers sont bien intégrés et ainsi de suite.

Exemple : genoux-mains ou mains-genoux ou tête-genou

7. La démarche du premier

Situation de départ : Les enfants sont répartis en plusieurs files.

Déroulement : A partir d'une pulsation donné par l'animateur, le premier enfant de chaque file invente une démarche la plus originale possible, et celle-ci sera imitée par les autres. Après un certain temps, le premier de chaque file va se mettre au bout de sa file et c'est bien sûr le suivant qui inventera une nouvelle démarche à son tour.

8. Suivez le rythme !

Situation de départ : Les enfants sont en cercle.

Déroulement : L'animateur choisi un « meneur de jeu » qui donnera un rythme. L'enfant placé à sa droite reprend ce rythme en faisant les mêmes gestes. Le suivant fait de même etc... jusqu'à ce que tout le monde participe. C'est ensuite au tour d'un autre enfant de proposer un rythme.

9. Les animaux

Situation de départ : Les enfants sont éparpillés dans la salle.

Déroulement : L'animateur donne une pulsation avec un tambourin. Les enfants doivent rentrer dans la peau d'un animal et marcher en fonction du tambourin. Si l'animateur tape très lentement sur le tambourin, les enfants peuvent devenir un serpent, une tortue,... S'il tape rapidement ils peuvent imiter le lapin qui saute, le chat qui bondit, ...

Matériel : tambourin

10. Changer !

Situation de départ : Les enfants sont installés en cercle.

Déroulement : L'animateur passe un objet à un enfant, qui le donne à l'enfant qui se trouve à sa droite et ainsi de suite en suivant la même pulsation. Au signal de l'animateur (sifflet, tambourin,...) les enfants changent de sens.

Variante : Faire la même chose les yeux fermés

Matériel : sifflet (ou tambourin, ou ...), objet.

11. La pluie

Situation de départ : Les enfants sont assis en cercle

Déroulement : L'animateur propose aux enfants d'imiter la pluie en frappant deux ou plusieurs doigts ensemble.

Exemple : La pluie tombe en gouttelettes, on frappe les 2 index ensemble. Si la pluie augmente un peu : on frappe deux doigts de la main gauche avec les deux doigts de la main droite. Il pleut de plus en plus fort : trois doigts de la main droite avec trois doigts de la main gauche. Maintenant, l'orage est presque arrivé : 4 doigts de la main droite avec 4 doigts de la main gauche. Enfin, le gros orage : on frappe très fort dans les mains. On recommence en sens inverse, de l'orage jusqu'aux gouttelettes. On peut frapper sur une table pour que le bruit s'entende plus.

12. Suis le rythme

Situation de départ : Les enfants sont assis en cercle.

Déroulement : Dans le noir, l'animateur fait un rythme avec une lampe de poche. Les enfants l'imitent en faisant le son « o ». Ensuite on change de rôle, c'est un enfant qui donne le rythme avec la lampe de poche et les autres l'imitent en faisant le son « o ».

Matériel : lampe de poche

13. L'échorythme

Situation de départ : Les enfants sont assis en cercle.

Déroulement : L'animateur va inventer un rythme que les enfants vont devoir reproduire à l'aide des différents parties du corps : pieds, mains, etc...

Variante : C'est les enfants qui vont inventer le rythme

14. Reconnaître son prénom

Situation de départ : Les enfants sont assis en cercle.

Déroulement : L'animateur va faire un rythme qui sera celui du prénom d'un enfant en suivant le nombre de syllabes et l'accent tonique de ce prénom. L'enfant devra reconnaître son prénom et se lever.

Variante : Un autre enfant joue le rythme d'un autre prénom....

Matériel : instrument (non obligatoire)

15. Les jumeaux

Situation de départ : Deux groupes d'élèves sont dos à dos. Dans chaque groupe les mêmes instruments sont distribués (claves, wood-block, tambourin, triangle castagnettes, ...).

Déroulement : L'animateur invite un élève à jouer un rythme avec son instrument. Le jumeau (l'élève qui a le même instrument) répond par le même rythme.

Matériel : instruments

Méthodologie d'apprentissage d'une chanson

Echauffement

Corporel

Le but de l'échauffement corporel est de détendre le corps et de le mettre en condition pour chanter. En effet, le fait de chanter va demander toute une série d'efforts au corps. La voix sera un peu le reflet du corps : si le corps est tendu, la voix sera tendue et si le corps est ouvert, la voix sera pleine.

Il s'agira donc de détendre les parties principales du corps, et voici quelques exercices :

- déverrouiller les genoux en prenant appui sur une jambe puis sur l'autre en gardant les pieds au sol
- faire des « roulis » d'épaules (vers l'avant et vers l'arrière) avec une épaule et puis l'autre, et ensuite, les deux épaules en même temps
- Faire « oui » et « non » de la tête en prenant bien le temps de faire le mouvement jusqu'au bout et en détente, en sentant bien tous les muscles travailler
- détendre la nuque et le cou : se tenir bien droit, mettre un index sur le menton. Inspirer par le ventre puis expirer en « collant » le menton sur le haut du torse (au milieu des épaules). Inspirer par le ventre, puis expirer en « roulant » la tête d'un côté jusqu'à l'épaule. Inspirer par le ventre puis expirer en « roulant » la tête jusqu'à l'autre épaule. Inspirer par le ventre puis expirer en « roulant » la tête jusqu'au point de départ. Inspirer par le ventre puis expirer en redressant la tête.

Attention de ne pas aller trop vite et uniquement vers l'avant !

- détendre le bassin : mettre les mains sur les hanches et faire des grands ronds dans un sens et puis dans l'autre en gardant les genoux « flex » et les pieds à plat au sol

- bailler en s'étirant, les bras sont en l'air et reviennent chacun à leur place le long du corps
- se tenir droit, les jambes dans le prolongement des hanches. Imaginer que nous sommes un crayon, la pointe au-dessus de notre tête. Faire des cercles avec tout son corps en restant bien droit, sans fléchir les genoux ni se pencher. Imaginer faire des cercles de couleur au plafond. Commencer par faire de grands cercles, et diminuer leur taille au fur et à mesure de l'exercice. Terminer par des cercles tellement petits que nous trouvons notre équilibre.
- se tenir droit, les jambes dans le prolongement des hanches. Fléchir légèrement les genoux et faire des petits « sauts » ou petites « vibrations » en gardant les pieds au sol. Terminer l'exercice en se remettant droit et en sentant la pesanteur.
- Eveil du corps : se tenir droit les genoux légèrement fléchis. En fermant les yeux, tapoter légèrement les joues avec l'index et le majeur de chaque main. Parcourir ainsi tout le visage (joues, front, pommettes), le crâne, la nuque, les épaules, les bras, les mains, le haut du torse, le ventre. Terminer l'exercice en tapotant avec toute la main les hanches, les jambes (de haut en bas et remonter). Une fois ceci effectué, « lancer » la jambe droite vers l'avant en secouant les mains vers l'avant, et puis faire la même chose avec la jambe gauche.
- Lever les épaules le plus haut possible puis les relâcher d'un coup

Il ne faut bien évidemment pas faire tous ces exercices à chaque fois. Vous jugerez du temps que vous aurez et choisirez les exercices en fonction de l'âge des animés et du travail que vous voudrez faire lors de l'activité principale.

Respiratoire

Pas de chant sans air ! La respiration est l'élément de base du chant, et si vous respirez de façon superficielle, la voix va coincer ! Malheureusement, nous respirons pour la plupart beaucoup trop haut !

Le fait de respirer trop haut implique que le diaphragme, d'une part n'a pas l'occasion de se détendre, et d'autre part n'a pas l'occasion d'aller au bout de sa course lors de l'inspiration. Cela implique également que la respiration n'est

pas optimale, et pendant le chant, nous ne pourrions pas chanter longtemps, nous allons vite devoir reprendre notre souffle.

Exercice : inspirer en levant les épaules. Est-ce agréable ???

Non, bien évidemment ! Nous avons l'impression d'étouffer et d'être complètement bloqués ! Imaginez à présent devoir chanter après une respiration comme celle-là.... C'est tout simplement impossible !!!

Voici donc quelques exercices de respiration à faire debout, bien droit et les genoux légèrement fléchis :

1. Mettre une main sur le bas du ventre et souffler (de façon audible) en appuyant légèrement sur le ventre. Ensuite, inspirer par la bouche en sentant le ventre se gonfler. Faire cet exercice 3 fois.
2. Imaginer une cible le plus loin possible. Mettre une main sur le bas du ventre et souffler sur le son « ch » en essayant de tenir le plus longtemps possible. La main sur le ventre sert à vérifier qu'il rentre sur l'expiration et se gonfle lors de l'inspiration.
3. Même exercice que le 2 mais sur 4 pulsations. Faire le son « ch » de façon énergique sur les 3 premières pulsations et inspirer sur la 4^{ième} pulsation. *Exemple* : « Ch » « Ch » « Ch » « Inspi » « Ch » « Ch » « Ch » « Inspi »..... Exercice à faire 3 fois.
4. Sur une pulsation, faire « fff, chchch, sss, ksksk » en sentant notre ventre se contracter sur chaque son.
5. Placer une main devant sa bouche, les doigts joints. Imaginer devoir souffler dans une paille.
6. Mettre l'index d'une main devant sa bouche à +/- 20 cm. Imaginer que c'est une bougie. Souffler sur la bougie le plus longtemps possible sans l'éteindre !
7. Imaginer sentir l'odeur agréable d'une fleur, de chocolat, en prenant à chaque fois une bonne inspiration. Souffler ensuite par la bouche.
8. Prendre une bonne inspiration et compter tout haut sur une pulsation donnée : 1,2,3,4,... Le plus loin possible.
9. Imaginer souffler sur une plume pour la maintenir en l'air le plus longtemps possible.

Le but de tous ces exercices est de faire prendre conscience que notre respiration est très importante. Notre respiration jouera également un grand rôle dans notre vie et nous permettra de nous détendre lors de moments de stress.

Vocal

Après les échauffements corporels et respiratoires, il s'agira d'exercer la voix !

En effet, si on chante « à froid », on risque de se faire mal à la voix, de l'abîmer et de se fatiguer très vite.

Voici différents exercices et jeux qui permettront d'utiliser la voix sans se faire mal et sans se fatiguer.

Ils permettront également d'étirer la voix, de la modeler, de l'assouplir et de la découvrir !

Lors de cet échauffement vocal, il s'agira de choisir 2-3 exercices et un jeu, le jeu étant facultatif. Attention ! Il faudra être très attentif au fait que les enfants soient concentrés car leur énergie risque parfois de déborder....

Exercices :

1. Faire vibrer ses lèvres en faisant « brrrr » d'abord sur un seul son, et ensuite faire des sauts dans l'aigu et dans le grave.
2. Faire des fusées montantes et descendantes sur « Mmmmm » et ensuite sur « ou »
3. Même exercice que le n° 2 mais avec le son « Ng »
4. Appeler quelqu'un au loin en disant « Hého ! » et ce sur différentes hauteurs de son et en utilisant sa voix de tête !
5. Sur les voyelles « ou-o-a-é-i », émettre des sons courts et des sons longs en voyageant dans le grave et dans l'aigu
6. Sur la voyelle « a », jouer avec sa voix en voyageant dans l'aigu et dans le grave. Faire ensuite le même exercice en accompagnant le son avec sa main.
7. Effectuer des claquements de langue en voyageant du grave vers l'aigu et inversement.

8. Sur un son médium, chanter « miam » en essayant de ressentir les vibrations dans le visage.
9. Même exercice que le n° 7 mais en répétant « miam » plusieurs fois.

Jeux :

1. Le ballon sonore :

Les joueurs sont placés en cercle. Le meneur du jeu est parmi eux. Il démarre le jeu en lançant un ballon imaginaire à un des participants. Il accompagne son geste d'un bruitage vocal correspondant à la trajectoire, l'impulsion donnée mais aussi à son état d'esprit. Le joueur qui réceptionne le ballon doit lui aussi traduire avec la voix la manière dont il le reçoit. A son tour alors de le renvoyer à un autre en jouant avec sa voix.

Exemples de bruitages : bang, bing, bouuuh, crac, swing, ...

On peut imaginer le type de ballon : brûlant, fragile, précieux, énorme, dégoulinant....

2. Belle marquise....

Tout en se déplaçant librement, chacun mémorise la phrase : « Belle Marquise, vos beaux yeux me font mourir d'amour. » Puis, on va à la rencontre d'une personne pour lui dire la phrase avec l'intention demandée par l'animateur. Celle-ci répond de la même manière. Puis chacun reprend son déplacement libre jusqu'à la rencontre suivante.

Des exemples d'intention :

- Avoir affreusement mal aux dents.
- Etre très énervé
- Etre dans un état dépressif, triste,...
- Avoir une soif terrible
- S'apercevoir qu'on est tout nu
- Avec un accent
- Avoir très chaud
- Avoir un gros caramel en bouche

- Avoir très mal aux dents
- Avoir un cheveu sur la langue
-

3. Le Gromelot

Ce jeu fera appel à l'imagination en utilisant un langage qui n'a aucun sens !
C'est le rythme, le ton et la gestuelle de la personne qui donneront les informations.

Exemple : « BADA, BADA, BADA... ». On pourra aussi changer la voyelle par « i » « o » « ou » On peut également ajouter un accent (russe, chinois, africain, paysan, noble, précieux, martien, américain, enfantin, etc.).

Exemples d'intentions :

- Faire deviner l'état émotionnel de son personnage : en colère, triste, fatigué, malade, heureux, ...
- Demander à un autre joueur de faire une action : amener une chaise, faire la roue,
-

Il existe bien évidemment d'autres exercices et d'autres jeux : place à l'imagination !!!

Lors de cet échauffement vocal, il s'agira de choisir 2-3 exercices et un jeu, le jeu étant facultatif.

Apprentissage de la chanson

Il est très important d'avoir une idée précise de l'apprentissage avant de commencer. En effet, il y a un ordre logique qu'il faut respecter pour que les enfants soient attentifs et concentrés !

1. Ecouter la chanson en entier
2. Ecouter le début du 1^{er} couplet 1-2 fois
3. Chanter la 1^{ère} phrase ou le 1^{er} petit morceau 2-3 fois

4. Continuer de la même manière jusque la fin du 1^{er} couplet
5. Chanter le 1^{er} couplet 1-2 fois
6. Idem pour le 2^{ième} couplet
7. Chanter les 2 couplets sans s'arrêter
8. Même chose avec le refrain
9. Idem jusqu'à la fin de la chanson

Si le couplet est plus compliqué que le refrain, on peut commencer l'apprentissage avec le refrain ! Cela mettra les enfants en confiance.

En fonction de la difficulté de la chanson et de l'âge des enfants, il faudra s'adapter !

Faire une phrase à la fois plutôt que deux, faire répéter trois fois plutôt que deux,

Changer les couleurs pendant la chanson !

Lorsque l'apprentissage de la chanson est terminé, on aura la possibilité de proposer aux enfants de changer les couleurs !

En effet, si tout le groupe chante toute la chanson du début à la fin, ils vont vite se lasser car la couleur du groupe deviendra monotone...

On pourra donc diviser la chanson et répartir les différentes parties aux groupes que l'on aura formés auparavant !

Selon le thème de la chanson et selon le nombre d'enfants, on pourra diviser le groupe en 2 en mélangeant les filles et les garçons ou en formant un groupe « fille » et l'autre groupe « garçon ».

Si le groupe est grand, on pourra aussi le diviser en 3, mais ça deviendra peut-être plus difficile à gérer. On peut aussi décider que certaines parties de la chanson seront chantées par le groupe entier.

Comment répartir les groupes ?

En fonction de la longueur des couplets et des refrains, on les divisera ou non pour faire en sorte que les enfants ne s'ennuient pas !

En effet, si le couplet est composé de 15 phrases, on ne va pas demander à un seul groupe de tout chanter sous peine de décrochage de la part de l'autre groupe !

En plus de changer les couleurs, on obtiendra également un changement de volume sonore, car, plus le groupe est grand, plus le volume sonore sera important !

Il faut donc pouvoir s'adapter au groupe et à la chanson et faire preuve d'originalité !!!!

Activité rythmique sur la chanson

Commençons par quelques définitions :

Le rythme (d'une phrase musicale) : c'est l'ensemble formé par les durées successives de chacune des notes de la phrase, indépendamment de la hauteur des notes. La façon la plus simple de trouver le rythme d'une phrase musicale, c'est de la frapper avec les mains.

Par exemple : Au clair de la lune : on frappe dans les mains sur chaque syllabe.

Cette succession de durées représente le rythme de cette phrase musicale.

L'ostinato : c'est un rythme répété, qui tourne en boucle. Ostinato est un mot italien qui peut être traduit comme obstiné.

Exemple : « We will rock you » de Queen : le même rythme est réalisé pendant une bonne partie de la chanson !

La polyrythmie : c'est la superposition de plusieurs rythmes distincts, par analogie avec la polyphonie qui superpose des hauteurs de notes différentes.

Exemple : si on a deux groupes pour l'activité, un groupe fera un rythme, et le deuxième groupe en fera un autre

Comment aborder un rythme avec les enfants ?

Lorsque le rythme est court et simple, il est facilement reproductible par imitation. L'animateur, après avoir eu le silence et l'attention de tous les enfants, frappe le rythme voulu dans ses mains pendant que les enfants écoutent. Ensuite, l'animateur demande aux enfants de répéter ce même rythme. Si les enfants ont des difficultés à reproduire ce rythme, il faudra que l'animateur le refasse plus lentement ou le diviser en deux ou trois parties (selon la longueur et la difficulté).

Une fois le rythme compris et reproduit, les enfants le répéteront plusieurs fois afin de bien le maîtriser.

Si ce rythme est un ostinato (cfr définitions), les enfants devront chanter et effectuer ce rythme simultanément. On pourra aussi demander à un groupe de chanter et à l'autre groupe de faire le rythme.

Ce rythme (ostinato) devra être frappé pendant une bonne partie de la chanson.

Si le rythme demandé n'est pas un ostinato, on pourra en changer : faire un rythme pour un couplet et changer pour un autre couplet.

Encore une fois il faudra faire preuve d'originalité !

Activité supplémentaire (après l'apprentissage de la chanson)

Pour terminer l'animation, on pourra proposer aux enfants une activité complémentaire.

Cette activité pourra être un jeu (rythmique par exemple) qui restera ou non dans le thème de l'activité principale (apprentissage de la chanson).

Cfr dossier « jeux rythmiques ».

Musique d'ambiance

Lors de différents événements, vous serez amenés à devoir passer de la musique pour plonger votre publique dans une ambiance bien déterminée.

Sur quoi se baser pour choisir les bons morceaux ??

L'âge du publique ciblé et le contexte(le lieu, le moment,.....)

L'âge du publique

Vous ne choisirez bien évidemment pas la même musique pour des enfants de 5 ans que pour des ados de 15 ans, ou encore pour de jeunes adultes et des personnes âgées.

Il s'agira donc de choisir des musiques accessibles et audibles, adaptées à chaque catégorie de personnes.

Il ne faut surtout pas hésiter à passer de la « nouvelle musique ». En effet, si on passe toujours les mêmes morceaux, le publique ciblé sera « cantonné » à la même musique. Il faudra néanmoins avoir une attention toute particulière et faire en sorte que tout le monde puisse se reconnaître et s'identifier à la musique (souvenir, émotion, ...).

Voici donc quelques mises en situation :

1. Enfants de Maternelle

Nous choisirons des chansons enfantines, que les enfants connaissent ou non. Les paroles devront, pour la plupart des morceaux, être dans leur langue maternelle.

Il faudra donc éviter les chansons en anglais (à part « baby Shark » etc...), éviter le rap et les musiques électroniques. On pourra leur passer des chansons comme Disney, des comptines, Henri Dès, Marie Henchoz (Sautecroche), ...

Ils sont également très intéressés par la musique classique, n'hésitez donc pas !

2. Enfants de Primaire

Pour les 3 premières années primaires (jusque +/- 10 ans), nous privilégierons les chansons en français, cela facilitera leur écoute. De plus, nous éviterons aussi le rap et la musique électronique.

En ce qui concerne les enfants âgés de 10 à 12 ans, nous pourrions commencer à leur faire écouter des chansons en anglais ou en néerlandais (selon leur langue moderne à l'école et selon le contexte bien évidemment !).

En ce qui concerne le rap et la musique « plus moderne », il faudra faire très attention au message de la chanson et au vocabulaire utilisé (gros-mots !?) .

Il y a toute une mode de groupes d'enfants qui chantent et qui reprennent des chansons plus anciennes (ex : Kids United), pourquoi ne pas s'en inspirer ??

Il y a toute une série de chanteurs dont les chansons sont très accessibles pour les enfants : Matt Pokora, Yannick Noah, Christophe Maé, ...

N'hésitez pas également à utiliser la musique classique !

3. Adolescents et jeunes adultes

Vous serez ici les mieux placés pour choisir la musique avec laquelle vous vous sentirez le plus concernés ! Attention néanmoins au vocabulaire utilisé et à l'éventuelle vulgarité du chanteur !!!

4. Adultes

Pour les différentes tranches d'âge, nous pourrions choisir des chansons et autres morceaux qui correspondent à la génération de notre publique !

Exemple : si le publique ciblé est né pendant les années 80, nous pourrions choisir des chansons des années 90, en mélangeant bien évidemment avec des chansons plus actuelles.

5. Personnes âgées

Même principe que pour les adultes ! Si votre publique est né dans les années 50, choisissez des morceaux des années 60 !

Avec cette catégorie de population, évitez le rap et les musiques électroniques ;-) La musique classique sera également très appréciée !

Le contexte

Nous choisirons des morceaux différents selon le lieu de l'événement et le moment (matin, après-midi, soir, nuit....)

Voici quelques exemples :

1. Animation sportive

La musique devra être assez rythmée et devra correspondre au thème choisi !

Attention néanmoins au volume sonore ! Si vous mettez la musique trop fort, aucune communication ne sera possible ! Attention également que les enfants ont un seuil de tolérance sonore plus bas que le nôtre ! Ce qui vous paraîtra fort le sera encore plus pour les enfants !

Ex : si l'animation est basée sur le cirque, choisir une musique rigolote ! Si l'animation est basée sur une chasse au trésor, choisir une musique telle que Koh-Lanta,...

2. Relaxation – sieste

Il va de soi que nous choisirons des musiques douces et calmes ! Plongez donc dans l'univers de la musique classique, le choix sera immense ! Si vous ne voulez pas, il y aura un vaste choix sur les différentes applications disponibles gratuitement !

3. Soirée du 3^{ième} âge

Il faudra être également très attentif au volume sonore ! En effet, les personnes âgées sont très sensibles aux « bruits », et certaines personnes doivent porter un appareil auditif.

Nous pourrons donc choisir des chansons dansantes (valse, polkas, ...) et des chansons accompagnées par un accordéon (musette), des chansons de Jacques Brel, ...

Exercices !

Voilà ! Vous êtes prêts à nous plonger dans l'ambiance !!!

Voici quelques exercices : (à faire sur une feuille annexe)

- Trouver 5 morceaux pour une animation sportive sur le thème du cirque proposée à des enfants de 1^{ère} primaire (6-7 ans)
- Trouver 10 morceaux pour une soirée dansante du 3^{ième} âge
- Trouver 3 morceaux pour une sieste des petits de 2^{ième} maternelle (4 ans)
- Faire une Play List pour une soirée de veillée des 5^{ième} primaire (10-11 ans) (+/- 45 minutes de musique)
- Trouver 5 morceaux pour l'accueil de jeunes adultes lors d'une exposition d'art moderne (peinture, sculpture, ...). Soyez créatifs !

Les morceaux à choisir peuvent être des chansons ou des morceaux instrumentaux, électroniques,