

**Académie des Yvelines
Circonscription de Mantes 1**

Année scolaire 2007-2008

L'instrumentarium

Synthèse d'animations pédagogiques

Lionel Rousseu-Salet, C.P.E.M.

Sommaire

Introduction (p3)

A. Inventaire

- 1) Des différents modes de jeu
- 2) Des diverses associations de corps sonores (p4)
- 3) Des effets de résonance
- 4) Des variations dynamiques

B. Dispositifs (p5)

- 1) L'imitation
- 2) Le dialogue
- 3) La succession (p6)
- 4) L'accumulation
- 5) Les trames

C. Quelques réalisations

- 1) Reconstituer un paysage sonore
- 2) Inventer un paysage sonore (p7)
- 3) Accompagner une évolution corporelle

D. Activités rythmiques

- 1) Jeux sur la pulsation
 - a. Tempo uniforme
 - b. Division du tempo (p8)
 - c. Pulsation lente
- 2) Jeux d'imitation rythmique (p9)
- 3) Ostinato rythmique
- 4) Invention rythmique collective (p10)
- 5) Polyrythmie
- 6) Rondo
- 7) Canon rythmique
- 8) Canon découverte
- 9) Mémoire rythmique (p11)
- 10) Invention rythmique individuelle
- 11) Synthèse

E. Accompagnement de chansons (p12)

- 1) Démarche
- 2) Partitions (p13)

Introduction

Voici un inventaire non exhaustif des différents types d'activités réalisables à partir de l'ensemble d'instruments dont nous disposons.

La progression recommandée consiste à commencer par une phase de recherche des possibilités sonores, de les fixer en les reproduisant, de les développer en provoquant des variations, puis d'organiser les différentes formes d'interventions afin d'aboutir à des réalisations.

Celles-ci varieront en fonction des capacités motrices et de mémorisation des élèves. Le langage, le codage de la succession et de la simultanéité des plans sonores aideront à structurer la perception de l'organisation de la production.

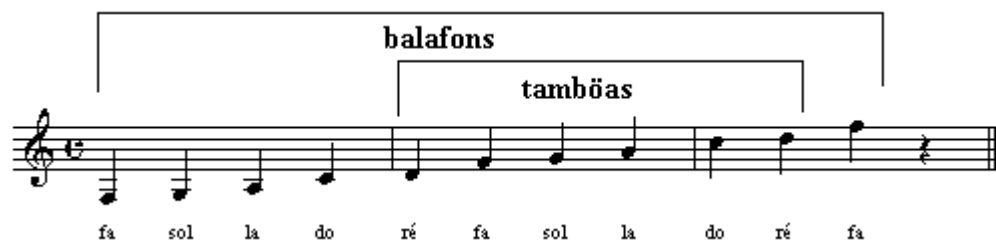
La créativité des élèves étant extrêmement sollicitée, cette activité peut générer quelques débordements. Pour éviter cela, il faut pouvoir leur proposer des dispositifs la favorisant, en restant à l'écoute des trouvailles et des propositions de chacun.

L'instrumentarium est composé de plusieurs instruments que l'on peut répartir en 4 groupes :

Une paire de congas sur pieds (grave et aigu).

12 balafons pentatoniques (fa, sol, la, do, ré) couvrant deux octaves.

12 tamböas (tambour en bois à fentes) : ré fa sol la do ré



Des instruments métalliques à résonance longue pour la plupart, de la famille Baschet : les trois croix, le grand ressort, les tiges courbes, les deux ressorts, la grille, le sifflant et le disque.

Leur hétérogénéité permet de faire un travail mélodico/rythmique et sur les paysages sonores. Leur facture permet de développer de nombreuses variations dynamiques et timbrales.

Il est indispensable d'en jouer à l'aide des deux mains afin de développer la coordination et pour permettre de jouer des passages rapides.

A. Inventaires

1) Des différents modes de jeu

En demandant aux élèves de chercher le plus grand nombre de sons différents possible, ils trouveront probablement les trois types de gestes débouchant sur des résultats sonores variés. Pour les affiner et différencier les gestes et donc les profils sonores, on peut réduire leur champ d'investigation à l'aide d'un seul verbe d'action :

Frapper (ou planter des clous sur toutes les parties de l'instrument). Les sons produits varieront en fonction de l'endroit frappé, de l'outil employé (main, mailloche, baguette de riz...), de l'intensité du coup donné, et si les deux mains jouent simultanément ou non.

Frotter (ou couper, essuyer).

On développera les trouvailles en agissant en différents endroits, avec différents outils, en faisant varier l'amplitude du geste, sa rapidité, en effectuant des allers retours, en jouant avec les deux mains en même temps.

Secouer (remuer, mélanger).

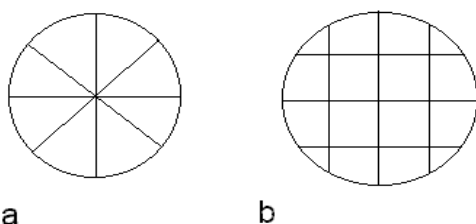
Comme si l'on touillait de la soupe avec une ou deux cuillères. Les effets sont assez intéressants sur certains instruments métalliques.

Il est important que chaque élève puisse essayer plusieurs instruments et présenter ses trouvailles à l'ensemble du groupe.

2) Des diverses associations de corps sonores

Il s'agit de rechercher des mariages de timbres à l'intérieur desquels on développera des idées musicales. En disposant des cordes au sol, on délimite des espaces. En entrant dans ceux-ci, seuls les instrumentistes s'y trouvant pourront jouer.

Voici deux exemples de découpages possibles :



Le meneur se déplace librement, il peut évoluer dans deux espaces à la fois (à cheval sur la corde), lentement, rapidement, en passant toujours par un même endroit avant de se rendre dans un autre. Dans l'exemple « b », on peut aussi demander que tous les instrumentistes se faisant face (à l'intérieur du quadrillage) jouent en même temps.

On peut choisir de regrouper tous les instruments d'une même famille dans une zone, n'en mettre qu'un seul, les rassembler selon certains critères. On peut aussi exiger un type d'excitation précis sur quelques instruments (frapper, frotter, secouer).

A l'issue de cette phase d'exploration, on retiendra des combinaisons d'instruments avec des modes de jeu. Ces trouvailles pourront être réinvesties dans des réalisations futures.

3) Des effets de résonance

Le jeu de l'intrus dans la maison permet d'en mesurer les effets collectifs. Les instrumentistes forment un cercle. Quand le meneur pénètre à l'intérieur, tout le monde joue, quand il sort, on arrête de jouer. C'est l'occasion de remarquer ceux qui résonnent. On peut aussi rechercher le meilleur moyen d'étouffer le son.

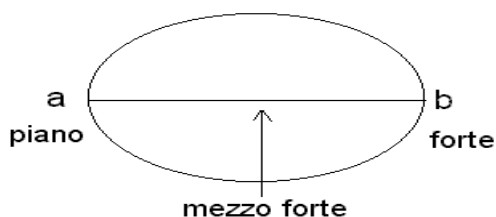
Le jeu du furet (avec pour consigne de jouer quand on entend plus l'instrument voisin) permet de comparer la durée de la résonance.

4) Des variations dynamiques

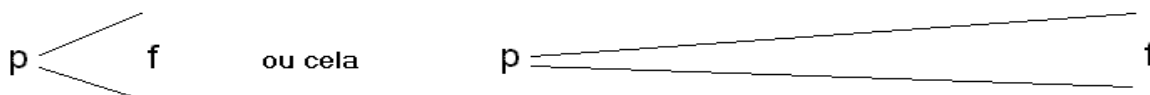
Des activités de suivi corporel peuvent produire des contrastes importants et amener les élèves à maîtriser l'intensité de leur jeu.

En se déplaçant accroupi, le meneur peut exiger que l'on joue le plus doucement possible, debout, le plus fort possible.

On peut demander la même chose en approchant ou en écartant les mains. Un travail de maîtrise du crescendo et du decrescendo peut être installé de cette manière ou en suivant le déplacement d'un élève d'un point « a » vers un point « b »



Faire varier la durée de ces variations en se déplaçant plus ou moins rapidement aboutira à ceci :



Le jeu peut être mené sur certains instruments seulement ou en privilégiant un mode d'excitation (frapper, frotter, secouer).

La maîtrise de l'intensité du geste est ici l'objectif prioritaire. Les effets produits pourront spontanément activer l'imaginaire. Le langage aidera leur mémorisation pour un réinvestissement futur.

Voici maintenant quelques exemples de dispositifs simples à mettre en place et qui offrent des profils sonores variés.

B. Dispositifs

1) L'imitation

Le meneur joue une brève suite de sons, un élève ou un groupe lui répond en imitant (sur le même instrument ou non). Dans le cas d'une reproduction de phrase musicale par un autre instrument, il est intéressant de découvrir la variation sonore produite par le passage sur un nouveau matériau.

En supprimant le côté visuel (meneur derrière un paravent, instrumentistes tournant le dos au centre du cercle, enregistrement), on se concentrera uniquement sur le son et on développera la discrimination auditive. S'il s'agit de reproduire à plusieurs une phrase musicale, on fera apparaître différents contrastes en choisissant d'associer certains instruments.

2) Le dialogue

Le jeu du téléphone permet de mettre en place une conversation musicale. La règle est simple, il faut dialoguer sans couper la parole, donc attendre la fin du message pour s'exprimer, comme au téléphone.

Le dispositif débouche souvent sur des dialogues intéressants au niveau de la forme et de son évolution. On peut alors demander aux auditeurs d'imaginer le contenu de la discussion, de définir la nature des émotions exprimées, de décrire les étapes du déroulement de cet échange.

Un travail ultérieur à partir de scénarios préétablis leur permettra d'affiner le développement de certaines idées musicales (exemple : jouer une conversation qui s'envenime puis redevient normale).

Cette activité peut aussi se faire en aveugle (dos tourné) pour concentrer l'attention sur le sonore, les gestes et les mimiques n'étant plus perçus. L'écoute de l'enregistrement permettra de faire apparaître la forme et d'isoler les passages croustillants afin de les reproduire et de les développer.

3) La succession (la roue des sons)

La règle consiste à jouer quelque chose de très bref (1, 2, ou 3 sons) immédiatement après son voisin en réduisant au maximum la durée des silences. Le meneur peut se déplacer à l'intérieur du cercle en passant près des joueurs. La consigne sera alors de jouer uniquement quand il se trouve à proximité. Les élèves pourront ensuite faire « tourner le son » en s'observant et en s'écoutant sans intervention de l'animateur. On peut aussi choisir de regrouper différents types d'instruments (étape A n°2).

Les contrastes rapides ainsi produits provoquent un effet de surprise permanent.

4) L'accumulation

Le principe consiste à accumuler progressivement des sons. Le meneur se déplace lentement à l'intérieur du cercle en restant un court instant près de chaque joueur. Comme un veilleur de nuit, il allume une à une les bougies, la consigne étant de produire le même type de sons que son voisin (en frappant, frottant, secouant) après le passage de l'animateur. Cela provoque une augmentation progressive de la densité sonore. Celui-ci pourra éteindre les bougies par la suite, produisant l'effet inverse.

A la différence de la succession, les élèves jouent progressivement tous ensemble. Certains effets d'accumulation peuvent spontanément évoquer des images (exemple : une averse avec les balafons).

5) Les trames

C'est en quelque sorte la phase finale du procédé précédent: un certain nombre de joueurs produit simultanément un profil sonore identique (exemple : en frottant les balafons).

On peut y superposer l'intervention d'un soliste. Pour qu'on puisse l'entendre, il faudra que l'ensemble joue doucement mais le choix de l'instrument et du type de jeu (frapper quand les autres frottent) aideront à sa mise en valeur.

On pourra de la même manière installer différents dispositifs sur une trame, celle-ci servant en quelque sorte de toile de fond (exemple : dialogue de deux instruments sur une trame).

C. Quelques réalisations

Les effets produits lors des inventaires et des dispositifs précédemment mis en œuvre ont conduit les élèves à exprimer verbalement, tout au long des activités, les images mentales qui leur venaient à l'esprit ainsi que les émotions ressenties. Un lexique des effets découverts lors de ces phases exploratoires associés à des moyens mis en œuvre, a ainsi pu être élaboré avec ces matériaux sonores spécifiques. Des projets de réalisations sonores peuvent alors contribuer à développer cette recherche.

1) Reconstituer un paysage sonore

On pourra utiliser des enregistrements du commerce (ambiances diverses) ou d'autres que l'on a réalisés soi-même (à l'intérieur ou à l'extérieur de l'école) ainsi que des bandes son de films, de dessins animés ou de publicités.

Identifier, repérer, localiser les sons présents sur un enregistrement en les imitant vocalement. L'intentionnalité de cette imitation permettra de repérer au mieux les caractéristiques sonores de l'extrait et sera la preuve de la pertinence de l'écoute.

Qualifier et décrire verbalement ces sons, retrouver leurs sources.

Situer les événements les uns par rapport aux autres, repérer les événements ponctuels, leur évolution dans le temps. Repérer les événements simultanés (superpositions).

Définir les densités (quantités de sons produits), les registres (grave, médium, aigu), la dynamique (intensités).

Elaborer ensuite collectivement un musicogramme (représentation de l'organisation des différents plans sonores dans le temps).

Reconstituer par petit groupe le paysage étudié et présenter sa production à la classe.

Analyse collective des points communs, des divergences par rapport à l'organisation générale et au détail des figures sonores.

Choisir les matériaux les plus pertinents, les modes de jeux et d'organisations les plus adaptés pour reproduire chaque événement sonore.

Répartir les rôles et interpréter le codage. Enregistrement, écoute critique. Comparaison avec l'original.

2) Inventer un paysage sonore

Pour sonoriser un album, un poème, une histoire, un spectacle de marionnettes, une pièce de théâtre, un film, un dessin animé, une publicité...

Déterminer verbalement ce que l'on cherche à exprimer :

-Des bruitages divers (des pas dans la neige).

-Des paysages (une place de village)

-L'expression d'émotions particulières (la peur, la surprise, la douleur, la joie, la peine, l'inquiétude, le suspense, l'énervement, la quiétude...).

Expérimenter par petits groupes, rechercher les matériaux, les modes de jeu et les modes d'organisation les plus adaptés.

Présenter ses trouvailles à la classe.

Discuter en argumentant sur l'adéquation des moyens avec l'objectif ciblé.

Enregistrement, écoute critique.

3) Accompagner une évolution corporelle

Suivre l'évolution d'un danseur collectivement, par groupe ou individuellement.

Découper l'espace et attribuer des zones à certains groupes d'instrumentistes répartis par familles, suivre le danseur quand il est à l'intérieur.

Suivre l'évolution d'un duo, chaque personnage étant suivi par un ensemble instrumental particulier.

D. Activités rythmiques

Elles visent l'intériorisation de la pulsation, la maîtrise du sens rythmique, l'habileté motrice (précision du geste, coordination des deux mains, rapidité) et le développement de la mémoire.

Sur le plan de la mise en place rythmique, la précision vocale devance la précision gestuelle. Il est donc conseillé d'aborder l'activité vocalement (mots, chiffres, comptines, onomatopées), d'y superposer des « frappes » corporels et de passer ensuite à la pratique instrumentale afin d'atteindre la précision obtenue avec la voix.

Pour jouer des formules rythmiques rapides, il est préférable d'utiliser des instruments à durées brèves (pour ne pas envahir tout l'espace sonore). On peut aussi adapter son mode de jeu de façon à étouffer la résonance des instruments à sons longs.

Pour installer une pulsation commune, il convient d'employer l'instrument le plus puissant et d'y placer quelqu'un de sûr (maître, élève expert).

1) Jeux sur la pulsation

a. Tempo uniforme

Il s'agit de maintenir la pulsation d'une manière régulière.

Le maître commence seul. A son signal, les élèves suivent et le maître cesse (veiller à ne pas accélérer). Recommencer sur différents tempi.

Cet exercice peut être réalisé à une main, à deux mains alternées ou simultanées.

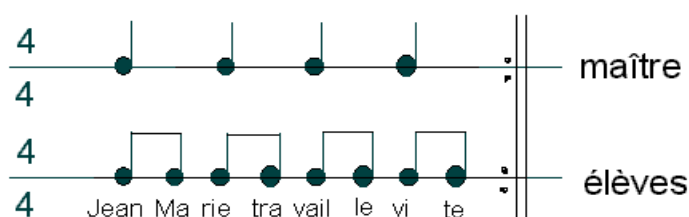
Jeu du furet: un élève frappe 3 ou 4 pulsations, le second prend le relais, etc. On peut intercaler un élève fantôme, ce qui permet de développer l'audition intérieure.



b. Division du tempo

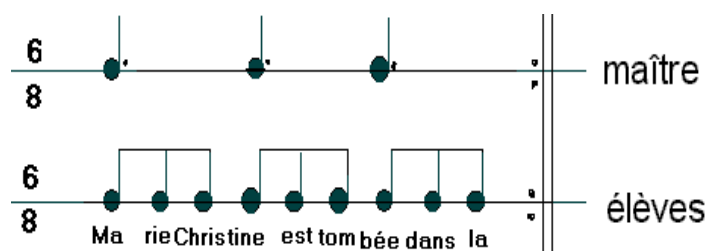
En binaire

Le maître bat la pulsation. Les élèves disent en même temps « Jean-Marie travaille vite ». Ils superposent ensuite des frappes sur instrument puis évoquent mentalement la phrase.



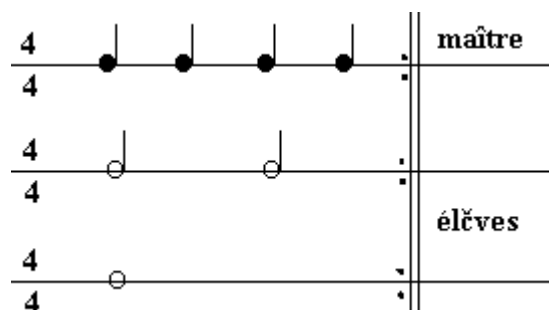
En ternaire

Même démarche avec la phrase « Marie-Christin' est tombée dans la mar'... ».



c. Pulsation lente

Le maître bat la pulsation (en gardant l'instrument le plus sonore). Un groupe joue les temps 1 et 3 (mesure à 4 temps), un autre uniquement le premier temps.



En ternaire

sons brefs

sons longs

2) Jeux d'imitation rythmique

Ils ont pour objectifs d'affiner la précision et de développer la mémoire rythmique. Il est recommandé de travailler d'abord vocalement (chiffres, mots, onomatopées), de superposer les gestes et de supprimer ensuite la voix. L'alternance des mains est indispensable (en particulier pour permettre de jouer correctement les formules rapides).

Les formules rythmiques dureront 2 temps (pour les plus petits), 3 ou 4 temps. On s'échappera progressivement des prénoms pour en inventer d'autres. La reproduction gestuelle des rythmes rapides (à base de doubles croches) ne sera précise que chez les plus grands. Réduire considérablement le tempo ou travailler uniquement vocalement ces formules conviendra mieux aux plus jeunes.

binaires

Jean - ne Jean Ma - rie Jean Fran - çois A - dé - la - ide Ma - rie An - toi - nette

ternaires

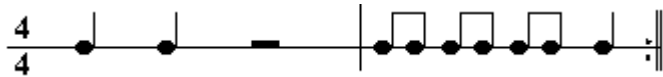
Pier - re Ma - rie Chris - tine Pa - me - la E - li - sa - bette

3) Ostinato rythmique

Comme son nom l'indique, il s'agit de répéter obstinément une formule à 2, 3, 4, 6 ou 8 temps (en fonction du niveau). Le maître frappe l'ostinato. A son signal, les élèves jouent en même temps. Le maître cesse (il peut marquer la pulsation) et les élèves continuent seuls.

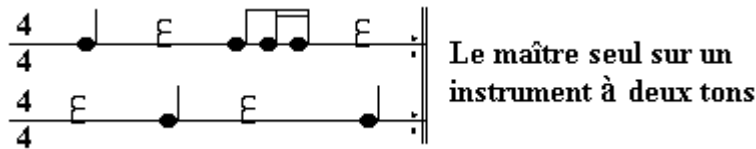
Comme pour les formules de base, il est indispensable de terminer sur une valeur longue. Elle permet à l'élève de faire la synthèse de toutes les informations perçues et de les reproduire correctement.

On peut introduire une formule fantôme (écoute intérieure). Des silences peuvent être placés dans les formules longues.



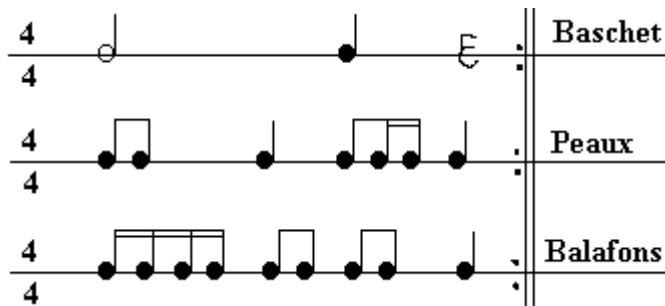
4) Invention rythmique collective

Le maître joue un ostinato sur un instrument très sonore. Les élèves improvisent librement et collectivement.



5) Polyrythmie

On divise la classe en 2, 3 ou 4 parties (avec des instruments regroupés par familles si possible) et chaque groupe joue un ostinato différent. La démarche consiste à installer les ostinati successivement. Quand un ostinato est bien assuré, on lance celui du groupe suivant.



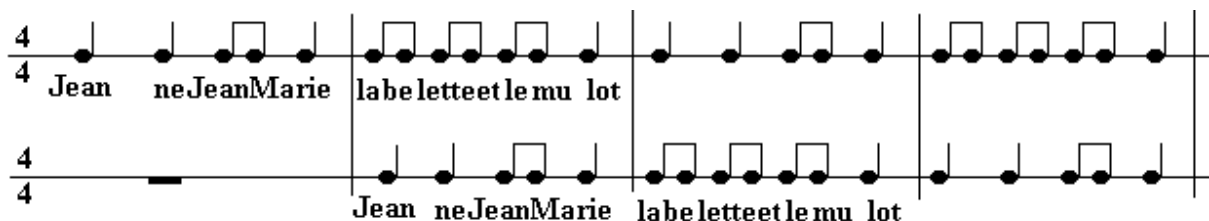
6) Rondo

C'est une alternance entre un ostinato joué par le groupe classe et une improvisation individuelle sur un même nombre de temps. On peut le mettre en place à partir de mesures à 2, 4, 6 ou 8 temps.



7) Canon rythmique (CE2)

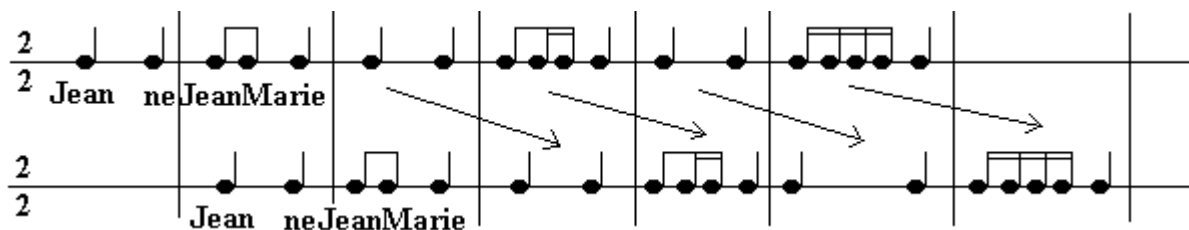
En partant d'une phrase rythmée, le procédé est le même que pour un canon habituel. Les paroles seront progressivement remplacées par des « frappers » corporels ou instrumentaux.



8) Canon découverte(CE2)

Il permet de développer une compétence indispensable aux musiciens : agir en écoutant les autres.

Il s'agit pour l'élève de reproduire une formule rythmique entendue précédemment tout en enregistrant la nouvelle qu'il devra ensuite jouer.

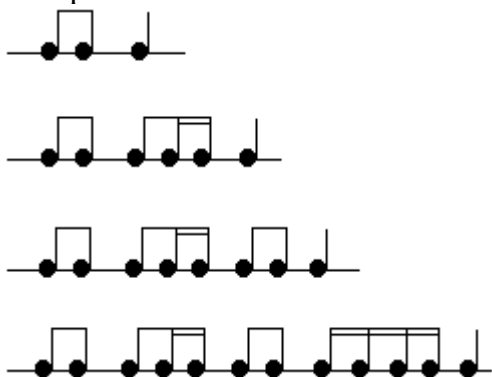


On peut remarquer ici la présence d'une formule sécurisante qui revient régulièrement (Jeanne).

9) Mémoire rythmique

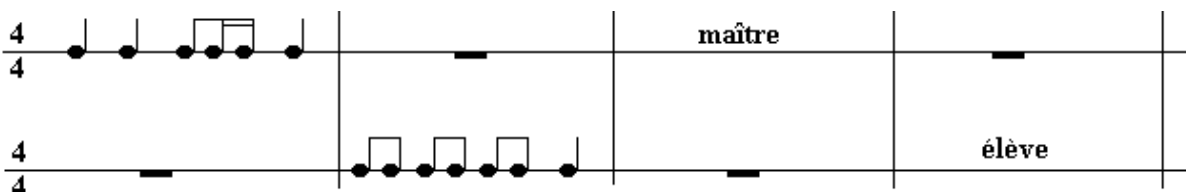
Le maître propose des formules rythmiques de plus en plus longues en reprenant systématiquement le début des précédentes.

Exemple :



10) Invention rythmique individuelle

Le maître joue une formule rythmique durant deux, trois ou quatre temps, l'élève doit lui répondre avec une autre formule. Tout en exigeant un nombre égal de pulsations, on ne retiendra que les rythmes différents.



11) Synthèse

Il est possible d'assembler certains des dispositifs vus précédemment afin de mettre en place une trame rythmique sur laquelle viendront se superposer des interventions individuelles ou collectives.

Il convient de réguler le volume sonore des différents groupes et de définir le type d'intervention en fonction de la résonance des instruments.

Exemple :

The image shows a musical score for five instruments, all in 2/4 time. The score is divided into five measures. The instruments and their parts are:

- ostinato peaux**: A rhythmic pattern of eighth notes.
- ostinato Baschet**: A rhythmic pattern of quarter notes.
- balafons**: Labeled "improvisation", it has a simple rhythmic pattern.
- canon**: A rhythmic pattern of eighth notes, with arrows indicating a sequence of notes across measures.
- découverte**: A rhythmic pattern of eighth notes, with arrows indicating a sequence of notes across measures.

L'instrument le plus sonore permettra de fixer le tempo. Il sera confié au maître ou à un élève expert.

E. Accompagnement de chansons

1) Démarche

Choisir un chant parmi ceux proposés et l'apprendre aux élèves.

Isoler une phrase musicale (ex : la première phrase du refrain).

La faire chanter dans la tonalité instrumentale des partitions ci-jointes.

Indiquer la note de départ, exemple : la lame bleue du balafon.

Demander aux élèves de rejouer la phrase entière en partant de cet endroit.

Fixer l'enchaînement en répétant les fragments dans l'ordre chronologique, ex : bleu, vert, jaune, jaune et rouge.

Après entraînement, diviser la classe en deux groupes : chanteurs et instrumentistes. Les faire agir simultanément. Alternner ensuite les rôles.

Remarque : chaque phrase musicale induit un enchaînement de gestes plus ou moins aisé à réaliser sur le plan de l'alternance des deux mains. Cette logique dépend aussi de l'instrument employé. Il peut donc être intéressant d'indiquer, en plus de la note de départ, le bras qu'il convient d'utiliser. Cela revient à définir un doigté de départ, comme le ferait un pianiste avec ses doigts. Au balafon, si la phrase consiste en un intervalle ascendant puis descendant et sachant que sur cet instrument, les notes ascendantes sont communément rangées de gauche à droite, il convient de jouer bras gauche droit gauche plutôt que le contraire. Le choix du bras de départ conditionne donc le bon déroulement de l'enchaînement gestuel. La phrase musicale devient plus fluide, il est alors possible de varier le phrasé et de jouer rapidement sans se tromper.

La tenue des baguettes a une influence importante sur la sonorité et la vélocité. Il convient de ne pas garder l'index allongé mais de lui faire prendre la même disposition que les autres doigts. Le rebond de l'outil ne sera sinon pas réalisable et empêchera l'instrument de résonner. La décontraction des poignets permettra de jouer plus rapidement.

2) Partitions

A cheval

Au pas é - gal de son che - val
 Jim les gros doigts est aux a - bois
 Mais le che - val qui n'est pas fou
 Jim dé mas - qué est ar - ré - té
 Pau - vre che - val tu as bien joué
 Lou lou lou lou ...

Le gros Bil - ly s'est en - dor - mi
 Il va ti - rer du pis - to - let
 tombe et s'af - fall' sur un cail - lou
 mais le che - val s'est fait très mal
 grac' à toi Bil - ly est sau - vé

La musique des noms d'Afrique

C'est la mu - si que - des noms d'A - fri que - des en - fants de Nia - mey c'est
 la mu - si que - des noms d'A - fri que - des en - fants de Nia mey - A nou -
 na Fa - ti Ou - ma - ra Ba - ko Ma ha - la - Ab - dou Mas - sa ou -
 dou A nou - na - Fa ti - Ou - ma - ra Ba - ko Ma - ha -
 na Fa - ti Ou - ma - ra Ba - ko Ma ha - la - Ab - dou Mas - sa ou -
 dou A nou - na - Fa ti - Ou - ma - ra Ba - ko Ma - ha -
 la Ab - dou Mas - sa ou - dou C'est dou

2 Amadou Moussa
 Fatouma Ali
 Nassirou Biba
 Massaoudou

3 Ramatou Zara
 Mariama Ami
 Hadiza Kalto
 Massaoudou

Petite araignée

Un' pit' a rai - gnée tom be - sur mon nez Un' pe tit' - a - beill'
 tomb' dans mon o - reill' Un pe tit - bour - don tom be - sur mon front
 Un' pe ti - te - mouch' tom be - sur ma bouch'

Assis sur une prune

As sis - sur un' pru - ne trois pe tits - cra pouds re gar - dent - la lu - ne
 qui met son cha peau - son cha peau - à plu - mes a vec - des gre lots -

2-Madame la lune

Rendez-vous sur l'eau
 Vous verrez la lune
 Qui met son chapeau
 Son chapeau à plumes
 Avec des grelots

3-Et la lune danse

Doucement sur l'eau
 Elle se balance
 Au son des grelots
 Et puis elle écoute
 Le chant des crapauds

Le blaireau

Pour fai re - ma bar - be je veux un blai - reau grai ne - de rhu bar - be
 grai ne - de poi - reau Par mes poils de bar - be s'é crie - le blai - reau
 grai ne - de rhu bar - be grai ne - de poi - reau Tu fé ras - ta bar - be
 a vec - un poi - reau grai ne - de rhu bar - be grai ne - de poi - reau

Quand on est en chine

Quand on est en Chine et qu'on est Chi - nois,
 on mang' a - vec des ba - guetts en bois.
 Nous al - lons sur des ba - teaux gros comm' des co - quills de noix.
 Nos voi - les sont en ro - seaux lé - gèrs comm' des oi - seaux.

Le clown des saisons

Le clown est ar - ri - vé sur la pis - te sur la pis - te - Le
 clown est ar - ri - vé sur la pis - te de l'é - té Bon -
 jour les en - fants ra - ta - ta ra - ta - ta plan Bon -
 jour Mon sieur - clown ra - ta - ta ra - ta - ta boum Son

Son nez est rouge et vert	Ses pieds sont bien trop grands	Soufflant dans son trombone
Sur la piste sur la piste	Sur la piste sur la piste	Sur la piste sur la piste
Son nez est rouge et vert	Ses pieds sont bien trop grands	Soufflant dans son trombone
Sur la piste de l'hiver	Sur la piste du printemps	Sur la piste de l'automne

L'horloge

L'hor - lo - ge de mon grand - père elle fait tic tac
 pen - dant des jour - nées en - tières elle fait tic tac
 est quelle a un coeur grand - père qui fait tic tac

La chanson des couleurs

Musical notation for the song 'La chanson des couleurs'. It consists of four staves of music in 3/4 time. The lyrics are: 'Tout est vert vert vert tout est vert dan - se dans l'her - be tout est vert vert vert la gre - nouil' a fait son lit dans u - ne gout - te de pluie tout est vert vert vert'.

2-Tout est bleu, bleu, bleu
tout est bleu danse la vague
tout est bleu, bleu, bleu
le requin a fait son lit
sous un rocher de granit
tout est bleu, bleu, bleu.

3-Tout est blanc, blanc, blanc
tout est blanc danse la neige
tout est blanc, blanc, blanc
le gros ours a fait sa place
dans une boule de glace
tout est blanc, blanc, blanc

4-Tout est gris, gris, gris
tout est gris danse la brume
tout est gris, gris, gris
la souris a fait son lit
dans un fromage de brie
tout est gris, gris, gris

Do ré mi

Musical notation for the song 'Do ré mi'. It consists of two staves of music in 4/4 time. The lyrics are: 'do ré mi l'oi - seau que fait - il que fait - il il vol - ti - ge dans le ciel dans le ciel'.

1-Il voltige, il voltige, dans le ciel
2-Il sautille, il sautille, sur le toit
3-Il picore, il picore, dans la main
4-Il se couche, il se couche, dans son nid.

Le nain Riquiqui

Musical notation for the song 'Le nain Riquiqui'. It consists of two staves of music in 4/4 time. The lyrics are: 'Je me fait pe tit - pe tit - je suis le nain Ri qui - qui - Je me fait tout grand tout grand re gar - dez - le grand gé ant - Je suis le bon homme en bois n'im - por te - qui n'im - por te - quoi qui mar che - tou jours bien droit'.

Le dragon

En de mi - sai - son le roi des dra - gons man ge - les en - fants
 gra ti - nés aux oi - grons ou con fits - dans le pi - ment
 s'en al lant - à Pé - kin sa lu - er - ses cou - sins le roi des dra gons - ventr' à
 terre re gar - dez - comm' il est fier ha - bil - lé de son plus beau cos - tume
 coif fé - de son cha peau - à phnnes vo - yez comm' il est prés - sé car on l'at tend - pour di - ner
 même un dra gon qui est bou gon a be soin d'a mis ain si va la vie même un dra gon qui est gro gon
 a be soin d'a mis ain si va la vie
 Qua tre - feuil - les sur un arbr' l'une s'en
 vo - le dans le vent il en res - te trois

2 Trois feuilles sur un arbre
 L'une s'envole dans le vent
 Il en reste deux

3 Deux feuilles sur un arbre
 L'une s'envole dans le vent
 Il en reste une

4 Une feuille sur un arbre
 L'une s'envole dans le vent
 Il n'en reste plus

Isabelle

A No ël - I - sa - belle a vai - cas sé - la vai - selle on l'a gron dée - c'est pas beau
 elle n'a pas eu de ca - deaux mais les anges c'est é - trange lui ont por té - des o - ranges

La galette

Je pré - pa - re pour la fê - te pour la fê - te des ma
mans Je pré - par' u - ne ga - let - te et j'y mets du beurr' de -
dans Chut chut c'est un se - cret Ne le di - tes pas Mes -
da mes-Chut chut c'est un se - cret Ne le di - tes pas Mes - sieurs

2 Je prépare pour la fête
Pour la fête des mamans
Je prépare une galette
Et j'y mets des oeufs dedans

3 Je prépare pour la fête
Pour la fête des mamans
Je prépare une galette
Et j'y mets du lait dedans

4 Je prépare pour la fête
Pour la fête des mamans
Je prépare une galette
Et j'y mets un beau ruban