

Walter

Walter joue du saxo dans l'orchestre des moineaux. Il vit à 100 à l'heure. Lorsqu'il a trop mangé, à la fin de la chanson, il devient un peu paresseux.



<i>Morceau</i>	Walter
<i>Caractère</i>	Rock et cool
<i>Mesure</i>	4/4
<i>Déroulement</i>	Intro A B C A B Outro

Structure musicale

Intro	A	B	C	A	B	Outro
8,5	8,5	8+8,5	8,5	8,5	8+9	9 Plus lentement

Walter – Idée 1

Disposition

En cercle ou frontal

Déroulement

Avec l'aide de la monitrice, les enfants résument des idées sur ce que fait et peut faire un oiseau (moineau). Ces idées doivent être transformées en mouvements. La monitrice peut apporter son soutien si nécessaire.

Ces différentes propositions de mouvement sont ensuite reliées entre elles. Il en résulte une séquence de mouvements.

Un mouvement est exécuté pendant la durée d'une partie musicale (intro, partie A, etc.) et passe ensuite au deuxième mouvement.

Durée Partie Mesures Description

0'00	Intro	8,5	1ère idée de mouvement
0'23	A	8,5	2e idée de mouvement
0'44	B	8+8,5	3e et 4e idées de mouvement
1'28	C	8,5	5e idée de mouvement
1'50	A	8,5	6e idée de mouvement
2'12	B	8+9	7e et 8e idées de mouvement
2'56	Outro	9	9e idée de mouvement

Idées possibles

- Battre des ailes, lentement ou rapidement
- Se secouer
- S'étirer en l'air = oiseau effrayé
- Se gonfler = s'accroupir très bas
- Tendre une jambe, de côté ou en arrière = préparation à la balance



- Tendre la jambe et l'aile



- Picorer de la nourriture
- Trotter = faire de petits pas rapides ici et là ou en cercle
- Dormir = tête sous l'aile (bras)
- Tête d'oiseau = mouvements de la tête d'avant en arrière

Walter – Idée 2

Disposition

En cercle ou frontal

Déroulement

Comme pour l'idée 1, des propositions de mouvement sont à nouveau élaborées en groupe. Si le groupe a déjà travaillé l'idée 1, la monitrice peut choisir un autre animal.

Cette fois-ci, les propositions s'enchaînent directement de sorte qu'un mouvement s'enchaîne avec un autre et qu'il en résulte une séquence de mouvements à répéter.

Conseil : au début, n'enchaîner que trois propositions de mouvements différentes, puis ajouter toujours une ou deux idées. Il est important que les mouvements portent un nom (picorer, battre des ailes, ...) et que la monitrice annonce les mouvements de cette manière.

Durée	Partie	Mesures	Description
0'00	Intro	8,5	Séquence de mouvements assemblés, répétés en continu
0'23	A	8,5	
0'44	B	8+8,5	
1'28	C	8,5	
1'50	A	8,5	
2'12	B	8+9	
2'56	Outro	9	

Walter – Idée 3

En déplacement

Tout le monde se déplace dans la salle dans la même direction. La monitrice montre le modèle de mouvement et les duos s'y mettent l'un après l'autre.

Comme modèle de mouvement, on peut prendre les propositions de l'idée 1 et les combiner avec 2 ou 4 pas.

Exemple : faire quatre pas au rythme de la musique, puis s'étirer vers le haut et s'accroupir très bas, se relever et faire quatre pas. Répéter pendant une longueur de salle. Attention : faire une courte pause lors des deux battements intercalés à la fin d'une partie musicale.