

Estelle HUET

DES OREILLES MAGIQUES

Jeux d'oreille pour le cours de flûte



L'auteur consacre toujours les cinq premières minutes de son cours à des jeux de formation de l'oreille qu'elle a inventés.

Ce rituel est un moment très précieux où l'élève se concentre, «ouvre ses oreilles» et expérimente son instrument par de nouvelles approches.

Après une première édition pour le violoncelle en 2019, voici une édition adaptée pour les professeurs de flûte traversière qui cherchent des outils pour aider leurs élèves à progresser, et pourront diversifier leur cours en expérimentant de nouvelles méthodes.

Cette méthode est originale par de nombreux aspects :

- **L'oralité** : L'élève ne voit jamais la méthode, qui fait uniquement appel à la transmission orale. Il fait vraiment jouer ses capacités auditives.
- **L'apprentissage par le jeu** : Les jeux rendent le cours vivant et permettent de surmonter les difficultés en les abordant dans un contexte nouveau.
- **La transdisciplinarité** : Cette méthode fait le lien entre les cours d'instrument et de formation musicale et permet de progresser dans les deux disciplines.
- **Une progression illimitée** : La plupart des jeux sont déclinés selon cinq niveaux progressifs. Chaque jeu proposé est faisable dès le premier cours de flûte et jusqu'aux plus hauts niveaux et s'adresse aux enfants comme aux adultes. Le cinquième niveau est présenté sur un ton humoristique pour mettre en évidence le caractère illimité des progrès potentiels.
- **Le lien avec le chant** : Cette méthode emploie le chant comme un outil central du travail de l'oreille. Tout au long des jeux, l'élève est incité à chanter pour développer son chant intérieur.

HL29576 - 25 € - LEMOINE - 52 pages - niveau 2 - © 2020

ISMN 9790230995764

Des symboles pour se repérer

Un titre ludique

La règle du jeu

Le miroir

Le professeur joue une note, l'élève la répète. Le professeur la rejoue et en ajoute une deuxième. L'élève répète les deux en commençant par la deuxième. La série grandit note à note et l'élève la répète toujours à l'envers.

Des exemples musicaux

Proposez des séries sur des sol, des la et des si.

5 niveaux possibles

Inventez des séries sur toute la gamme de do.

Utilisez tout l'ambitus de la flûte.

Plutôt que d'ajouter les notes une par une, jouez de longues mélodies que l'élève doit directement répéter en miroir.

Allegro giocoso (♩ = 116)

Des conseils et de nombreuses variantes

Ce jeu peut être réalisé en chantant

Une même portée pédagogique que le jeu « Dans ma valise, il y a... » (p. 38). Il exige une concentration encore plus grande et demande de visualiser mentalement la mélodie jouée.

Une fois le jeu terminé, il est possible de demander à l'élève de chanter la séquence dans les deux sens.

Avec deux élèves, le professeur est spectateur et les élèves prennent successivement son rôle.

HL 29576 « 40 »

Les notions abordées, à retrouver dans l'Index pédagogique

Pour les cours collectifs

1 Ouvrir ses oreilles	9
Touché, coulé !	10
Le perroquet	12
Tout en canon	14
La télépathie	16
2 Entendre et comprendre	18
La marelle	19
Tu chauffes, tu refroidis...	20
L'agent double	22
Carré d'as	24
Le gratte-ciel	26
3 L'oreille rythmique	29
Ping-pong	30
Tic, tac, boum !	32
La machine infernale	34
4 Mémoire et écoute intérieure	36
Le mime	37
Dans ma valise, il y a...	38
Le miroir	40
Radio flûte	41
Saute-mouton	42
5 Jeux d'improvisation	43
Les dominos	44
Le labyrinthe	46
Le carrousel	48
Variation, varisson, hérisson...	50
Pour aller plus loin...	51
Index pédagogique	52

Le perroquet

Dans ce jeu d'imitation, l'élève tourne le dos au professeur et essaie de répéter à l'identique ce qu'il joue.

Après avoir annoncé les notes que vous allez utiliser, jouez seulement un si ou un sol que l'élève doit répéter. Si l'élève n'a pas de difficulté, ajoutez le la et changez d'octave. Vous pouvez ensuite jouer ces notes sous forme de petites séries, avec des rythmes très simples.

Élève

Prof.