

Autour du spectacle...

Jazzoo / Jazzons avec les enfants



Genre : Musique

Âge : À partir de 4 ans

Dates : Mercredi 16 décembre à 15h

Durée : 50 min

Lieu : Grande salle du Bateau Feu

Le thème

Découverte ludique de la musique jazz.

L'histoire

Comment faire écouter du jazz aux enfants ? Le groupe suédois Oddjob apporte une réponse à cette question. Les musiciens ont imaginé, en collaboration avec un dessinateur illustrateur, 13 musiques aux rythmes variés, qui évoquent chacune un animal et les aventures qu'il traverse.

Regardez l'écran derrière la scène et les petits animaux qui y apparaissent, tendez l'oreille et imaginez... Kangourou, hérisson, éléphant, baleine prennent forme au son des trompette, saxophone, clarinette, flûte, claviers, basse et batterie. Parfois même, des duos d'animaux jouent ensemble sur les sons de duos d'instruments !

Ce spectacle est un bonheur à écouter ! Il a reçu dans son pays le Grammy du « meilleur album pour enfant ».

L'équipe

Musique : Groupe Oddjob dirigé par Goran Kajfeš

Instruments : trompette, saxophone alto, flûte, clarinette basse, claviers, basse et batterie

Illustration : Ben Javens

Plus d'infos (extrait vidéo du spectacle, dossier artistique...) sur le site du Bateau Feu www.lebateaufeu.com)

LES ACTIVITES À PROPOSER AUTOUR DU SPECTACLE...

Si vous en avez l'envie et le temps, voici quelques activités que vous pouvez réaliser avec votre groupe avant ou après la représentation :

Petits jeux ...

Jeu de mimes : L'animateur met de nombreux noms d'animaux écrits sur des petits papiers dans un sac et demande aux enfants, un par un, de mimer l'animal pioché. Celui qui trouve pioche à son tour. Pour information, les animaux représentés dans le spectacle sont : le kangourou, le hérisson, l'éléphant, la baleine, l'écureuil, l'hippopotame, le cafard, le pic vert, le moineau, le canard, le cheval, le chameau, le serpent, la mouche. Il peut donc être intéressant que ces animaux, entre autres, apparaissent sur les petits papiers.

Jeu sonore : L'animateur garde le même sac de petits papiers que pour le jeu précédent. Les enfants sont assis en cercle. Chacun pioche un papier qu'il garde dans sa main. Chaque enfant doit proposer un son pour illustrer l'animal qu'il a pioché. Par exemple « bamm bamm bamm » pour l'éléphant, « ssssss » pour le serpent, « bomp bomp bomp » pour le kangourou... L'animateur proposera plusieurs passages afin que chaque enfant prononce son son avec assurance. Pour terminer le jeu, les enfants pourront prononcer leurs sons ensemble, de plus en plus fort puis en chuchotant.

Le chef d'orchestre : Les joueurs sont assis en cercle. Un volontaire sort de la pièce. Les enfants choisissent un chef d'orchestre qui reste à sa place et mime successivement différents instruments de musique. Les autres joueurs doivent l'imiter en le regardant discrètement. Le volontaire est appelé et vient au milieu du cercle afin de retrouver le chef d'orchestre. On lui accorde 3 essais. Le chef d'orchestre sort à son tour quand il a été désigné et l'on nomme un nouveau chef d'orchestre.

Proposition : Chaque chef d'orchestre désigné est obligé de mimer au moins l'un des instruments suivants : batterie, piano, flûte, basse (guitare) et trompette.

Après le spectacle...

- Demander aux enfants quels animaux ils ont reconnus et quels instruments les représentaient.
- Demander aux enfants de dessiner leur animal ou instrument préféré dans le spectacle.

Grande activité : Fabriquons notre « Mémo des instruments » !

Projet : Chaque enfant réalise son propre jeu de « mémo ».

Matériel : Pour chaque enfant, il faut : une feuille cartonnée colorée (format A4), une photocopie de la feuille ci-jointe et une paire de ciseaux, des feutres, des crayons de couleur et de la colle.

Réalisation :

- Chaque enfant choisit une feuille colorée sur laquelle il colle la feuille « instruments » ci-jointe.
- Il colorie les instruments. Attention, deux mêmes instruments doivent être coloriés à l'identique.
- Il découpe soigneusement chaque carte.
- Le jeu est prêt !

Règle du « mémo » : Les joueurs disposent l'ensemble des cartes, faces cachées, sur une table. A tour de rôle, chaque joueur retourne 2 cartes. Si les cartes retournées sont identiques, il les remporte et peut rejouer. Si elles sont différentes, il les remet faces cachées et attend le tour suivant. Le gagnant est celui qui remporte le plus de paires de cartes identiques.