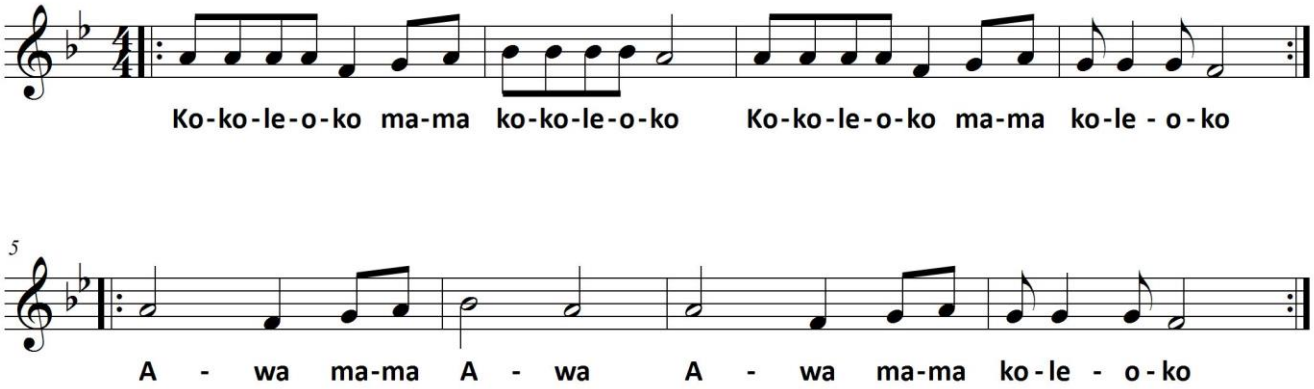
# Kokoleoko – traditionnel africain

**TUTTI**

*Version chantée extraite du CD **Cançons Infantils Catalanes Vol. 3***
*Grup Infantil "El Ruc Català"*




**kokoleoko mama**
**kokoleoko**
**Kokoleoko Mama**
**koleoko**

**awa mama**
**awa**
**awa mama**
**koleoko**

***traduction :***
*Le coq a chanté maman*
*il faut se lever maman*

# Kokoleoko – traditionnel africain

**TUTTI**

*Version chantée extraite du CD **Cançons Infantils Catalanes Vol. 3** - Grup Infantil "El Ruc Català"*

## JEUX RYTHMIQUES à pratiquer en début de chaque séance

Cette chanson permet de travailler la notion de pulsation et de phrase musicale.
En début de séance, on pourra, sur le play-back, mettre en place des jeux rythmiques pour s'approprier ces notions :

**Jeu « aménagé » du chef d'orchestre** : se disposer en grande ronde* - le chef fait des gestes en suivant la pulsation, les élèves reproduisent les gestes à l'identique. Le chef change de geste, les autres élèves doivent le suivre.

**Pour commencer, il est possible de proposer le jeu en se mettant à genou : alterner le frappé sur le sol / sur les genoux.*

- **Quels gestes** ? l'objectif de ce jeu est double :
  - *Découvrir les percussions corporelles : produire des sons avec les différentes parties de son corps - être attentif à la qualité et la variété des sons produits.*
  - *Travailler la coordination : alterner des gestes mobilisant différentes parties du corps (pieds, mains, cuisses, poitrine…)*
- **Quand changer de geste** ? si l'on souhaite que le groupe soit bien synchronisé avec le chef, celui-ci doit changer de geste de manière non aléatoire, mais en suivant les phrases musicales (quand la musique marque une pause, équivalente à une virgule ou un point, dans la langue écrite - ici tous les 8 temps). Proposer un travail collectif d'écoute et de repérage des phrases musicales.
- **Le chef** ? l'enseignant sera le premier, afin de présenter le jeu aux enfants - ensuite, il donnera sa place à un élève.
- **Variante** : lorsque la structure du morceau est comprise, chaque enfant à son tour produira un geste, sur une phrase musicale (le groupe reproduira ce geste).

**Création de jeu de mains à deux :** deux par deux, les élèves inventeront un jeu de main, qui devra être suffisamment clair pour que les autres puissent le reproduire, en respectant la pulsation et les phrases musicales.

# 1ère séance

## DECOUVERTE DE LA CHANSON)

**Jeux rythmiques** : cf. ci-dessus - jeu du chef d'orchestre, dirigé par l'enseignant.
**1ère écoute de la chanson :** recueillir les commentaires des élèves (langue, style musical, voix, alternance parties chantées, instrumentales…)
**2ème écoute :** en déplacement (en dansant)

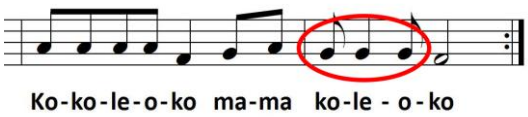
- Parties chantées : on se déplace en suivant la pulsation et en variant ses déplacements en fonction des phrases musicales
- Parties instrumentales : sur place, chacun marque la pulsation avec son corps (percussions corporelles)

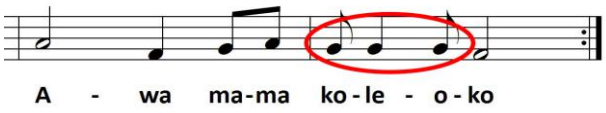
# 2ème séance et suivantes

## APPRENTISSAGE DE LA CHANSON

Jeux rythmiques : cf. ci-dessus - proposer des variantes, permettant aux enfants de devenir « chefs », d'inventer des suites de gestes.
Quelques conseils :

- Dire le texte, sans le rythme, en articulant bien, afin que les enfants entendent bien les sons de cette chanson africaine.
- Dire le texte en « parlé/rythmé », en marquant la pulsation avec son corps.
- Apprendre la mélodie : attention, la fin des phrases (*le dernier kokoleoko de chaque partie - voir ci-dessous*) nécessitera un apprentissage soigné (vérifier les notes avec un clavier)




Interpréter la chanson :
Cette chanson sera toujours accompagnée de gestes : lorsque le groupe chante, un élève peut diriger et proposer des gestes qui seront reproduits par le groupe - toujours en respectant la pulsation et les phrases musicales

## POUR ALLER PLUS LOIN

**Un jeu de mains à 2 : une vidéo sera mise en ligne sur**
**http://education-artistique21.ac-dijon.fr/-CHANTER-A-L-ECOLE-Ecoles-en-**