



Grandir en musique

LIVRET PÉDAGOGIQUE

VERSANT VIVANT

Compagnie L'observable

Cycle 2, Cycle 3, Cycle 4, Lycée, Familiale à partir de 6 ans

Enseignements des programmes de l'Éducation nationale abordés :

Cycles 2 et 3

- Éducation musicale (EM)
- Arts plastiques (AP)
- Questionner le monde (QM) : Histoire et Géographie (HG),
Science et Technologie (SCT)
- Français (Fr)

Retrouvez
la version numérique



LIVRETS PÉDAGOGIQUES APPROUVÉS
par les programmes de l'Éducation nationale



VERSANT VIVANT

Palette sonore d'un rêve éveillé



© Vincent Guilhem-Lataillade

Bercés par une musique organique et hypnotique, les êtres de la montagne s'endorment : humains, animaux domestiques ou sauvages, proies ou prédateurs, tous se retrouvent en rêve pour une trêve bienvenue. Dans ce territoire commun, les échelles de temps et d'espace s'entremêlent et se confondent : un battement d'aile dure une saison, les stalactites grandissent à vue d'œil... Tandis que les timbres des instruments acoustiques tissent un canevas pour la rêverie, le geste du dessin est guidé par le tempo de la musique et les liens qui unissent les différents cycles du vivant se révèlent, immémoriaux, inattendus.

Une dizaine d'instruments sont joués et parfois bouclés par Simon Kansara : flûtes irlandaises, banjo, accordéon, violon, percussions, mélodica... cette diversité offre un large éventail de timbres pour des compositions cinématographiques éclectiques qui accentuent l'émerveillement que procure la découverte des paysages grandement poétiques d'Émilie Tarascou. Une invitation à prendre conscience des rythmes de la nature... tout en douceur.

Compagnie L'observable

(Nouvelle-Aquitaine)

Émilie Tarascou dessin, animation

Simon Kansara flûtes irlandaises, banjo, mandoline, accordéon chromatique, violon, guitares, percussions, clavier, mélodica, xylophone, *looper*

Conception Émilie Tarascou, Simon Kansara

—

Public Élémentaire • Collège • Familiale à partir de 6 ans

Durée 50 min

—

Pour plus d'information, rendez-vous sur le site des JM France

➤ www.jmfrance.org

—

Coproduction Compagnie L'observable • Vallée d'Ossau Communauté de Communes • Parc national des Pyrénées • Espace Jéliote - Centre National de la Marionnette (Oloron-Sainte-Marie)

ARTISTES



© Vincent Guilhem-Lataillade

Qui est Émilie Tarascou ?

Dessin, animation

Quand j'étais à l'école, je dessinais dans les marges de mes cahiers. On dit que tous les enfants dessinent, et qu'en grandissant, il y en a qui s'arrêtent et d'autres qui continuent. Moi, je n'ai jamais arrêté. Au collège, mon cours préféré était le cours d'arts plastiques. Puis, au lycée, j'ai choisi des options qui me permettaient de passer beaucoup d'heures à fabriquer des choses avec mes mains : des dessins mais aussi des sculptures. Ensuite, j'ai décidé d'apprendre à faire des dessins animés dans des écoles spécialisées. J'ai également fait de la bande dessinée pendant dix ans. Aujourd'hui, je dessine sur scène, en mélangeant toutes les techniques que je connais. Mais on n'a jamais fini d'apprendre ! Et j'espère être encore longtemps cette enfant qui n'a jamais arrêté de dessiner !



© La Courbe Productions

Qui est Simon Kansara ?

Flûtes irlandaises, banjo, mandoline, accordéon chromatique, violon, guitares, percussions, clavier, mélodica, xylophone, looper

Avant de devenir musicien, j'étais scénariste : j'écrivais des histoires pour Émilie qui en faisait des bandes dessinées. Un jour, quelqu'un lui a demandé de créer un spectacle de dessin et de musique. Comme je jouais de plusieurs instruments, elle m'a proposé de venir avec elle sur scène et c'est ainsi que *Versant Vivant* est né. J'ai une sœur et un frère qui font également de la musique. Lorsque nous étions enfants, nous nous prêtions nos instruments et c'est comme ça que j'ai appris. Ce qui est formidable avec la musique, c'est qu'elle est une manière universelle de s'exprimer : même si les instruments sont différents, ils parlent tous la même langue !

SECRETS DE CRÉATION



Comment est née l'idée de créer votre spectacle ?

Émilie : *Versant Vivant* raconte notre histoire. Simon est scénariste : il écrit des histoires pour le cinéma et la bande dessinée. De mon côté, je dessine. Nous vivons dans la nature, au cœur de la Vallée d'Ossau, dans les Pyrénées-Atlantiques, une chaîne de montagnes dans le Sud-Ouest de la France. De notre petite maison au fond des bois, nous pouvons observer les animaux et la nature changer au fil des saisons. Nous sommes fascinés par les pièges photos, ces appareils autonomes que l'on accroche dans la forêt par exemple et qui vont prendre des photos ou des vidéos quand il y a du mouvement et qu'un animal passe devant. Ils permettent de rendre compte très justement de tout ce qui se passe dans la nature, loin du regard des humains. Dans le spectacle, nous voulions faire quelque chose de semblable, qui soit représentatif de cette nature qui nous enveloppe et nous transporte au plus près des animaux.

Que raconte *Versant Vivant* ?

Émilie et Simon : Le spectacle raconte les grands cycles du vivant. Nous avons particulièrement choisi de les situer en montagne car c'est là que nous vivons. Le terme « versant » est d'ailleurs spécifique à la montagne ! À travers ce spectacle, nous souhaitons mettre en avant le fait qu'en tant qu'êtres humains, nous faisons partie intégrante de la nature. Nous vivons notre cycle de vie parmi d'autres cycles du vivant : certains plus courts, comme ceux des insectes, et d'autres beaucoup plus longs, comme les saisons, la croissance d'un arbre ou encore la formation d'une grotte. Toutes ces échelles de temps se côtoient et s'équilibrent.

Par quels moyens artistiques représentez-vous la nature et ses cycles ?

Émilie : Nous avons choisi de créer un concert dessiné. Nous projetons sur un grand écran, au milieu de la scène, une vidéo en direct de ma table à dessin. En phase avec la musique, je dessine des croquis de paysages et d'animaux qui évoluent au fil des couleurs et des traits qui se forment et se mêlent sur le papier. Des dessins animés pré-enregistrés, projetés en superposition, y répondent. Nous cherchons à donner l'impression que la nature prend vie sur l'écran.

Simon : Je crée la musique à partir des dessins d'Émilie. Pour cela, je me suis entouré d'une douzaine d'instruments (flûtes irlandaises, accordéon, banjo, mandoline, etc.) et avec un *looper* ou pédale de *loop*, je réalise des boucles sonores qui se répètent et se superposent. Au fur et à mesure, la composition musicale s'enrichit pour former des paysages sonores en harmonie avec le dessin.

Avez-vous une anecdote sur le spectacle à nous raconter ?

Émilie et Simon : Nous avons utilisé la voix de notre petite voisine de six ans qui a découvert le spectacle sur scène avec sa classe. Elle était très fière. Elle avait aussi reconnu tous les animaux qui vivent autour de chez nous, et dont Émilie s'est inspirée pour les dessins.

Cycle 2

- EM : Écouter, comparer ; Explorer, imaginer
- QM : Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité

Cycle 3

- EM : Écouter, comparer et commenter ; Explorer, imaginer et créer
- ScT : Caractériser la richesse, l'unité et diversité actuelle et passée du vivant

L’AFFICHE

Ouverture sur les arts visuels

Julie Guillem

Née à La Rochelle, Julie Guillem a toujours aimé les couleurs et dessiner. Diplômée en 2015 de la section image imprimée de l’École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs à Paris et après deux ans passés à l’Université d’Arts Appliqués de Vienne dans la section graphisme, Julie Guillem est rentrée à Paris pour travailler comme illustratrice, où elle collabore régulièrement pour la presse et l’édition. Son travail mélange plusieurs techniques comme la linogravure, le pochoir, l’encre ou encore l’aquarelle. Les illustrations de Julie Guillem sont toujours minimalistes, poétiques et colorées.

Conception des affiches

La programmatrice artistique des JM France présente chaque spectacle à l’illustratrice pour lui en donner les grandes orientations thématiques et esthétiques. Cette dernière dispose également de tous les outils de communication disponibles : dossiers de présentation, photos, vidéos, enregistrements pour alimenter sa recherche. La composition des affiches est libre, la seule contrainte étant que la musique soit présente au cœur de l’illustration.

Cycle 2

- EM : Explorer et imaginer
- Fr : Oral
- AP : S’exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s’ouvrir à l’altérité

Cycle 3

- EM : Explorer, imaginer et créer
- Fr : Oral
- AP : S’exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s’ouvrir à l’altérité

Visuel générique de la saison 2025-2026



Quelle histoire imagines-tu à partir de cette affiche ?



Découvrir toutes les affiches de la saison sur www.jmfrance.org

OUVERTURE SUR LE MONDE 1

Approches transversales du spectacle

LES CYCLES DU VIVANT

Dans *Versant Vivant*, Émilie Tarascou et Simon Kansara ont souhaité montrer à travers leurs dessins et leur musique les grands cycles du vivant. En effet, la nature et la vie sont rythmées par un grand nombre de cycles, certains durent quelques secondes, d'autres plusieurs millénaires, certains concernent un seul être vivant, d'autres la planète entière. Plusieurs échelles de temps se côtoient, de l'éphémère qui ne vit qu'une journée à une méduse immortelle ; des marées qui se répètent tous les jours, à l'alternance des périodes de glaciation.

Les cycles de la Terre

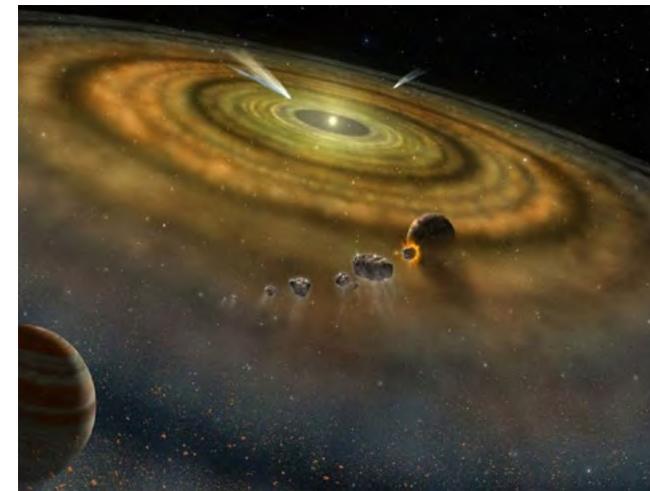
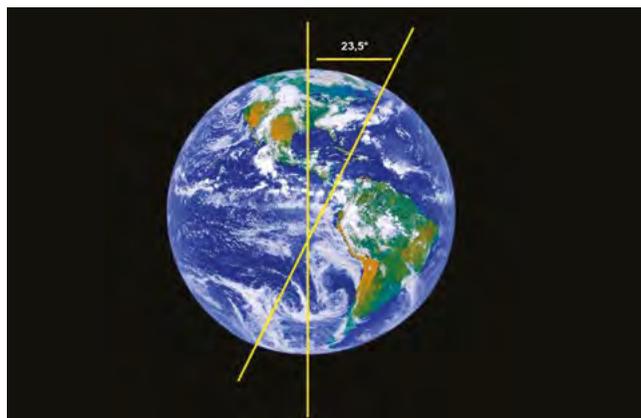
En tant que planète, la Terre est régie par un certain nombre de phénomènes qui se répètent indéfiniment. Sa rotation sur elle-même par rapport au Soleil détermine l'alternance jour-nuit et rythme la durée d'une journée (24h). Par ailleurs, elle orbite autour du Soleil en une année de 365,25 jours. Cette rotation autour du Soleil, combinée à l'inclinaison de l'axe des pôles de 23,5°, provoque l'alternance des saisons.

Du fait de cette inclinaison, la concentration des rayons du Soleil en un même point varie au fil de sa rotation. Ainsi, quand l'hémisphère nord est plus incliné vers le Soleil, les rayons reçus sont plus forts donc les températures augmentent, les jours s'allongent, c'est l'été. À l'inverse, c'est l'hiver dans l'hémisphère sud alors moins exposé aux rayons. Six mois plus tard, c'est le contraire. Le printemps et l'automne sont les saisons intermédiaires quand le temps se rafraichit ou se radoucit.

Notre planète possède un satellite naturel, la Lune, qui tourne autour de la Terre. L'interaction gravitationnelle entre les deux astres participe à la création des marées dans les mers et les océans. Plusieurs fois par jour, le niveau de l'eau varie de la pleine mer ou marée haute, à la basse mer ou marée basse, formant un cycle de marée. L'amplitude et l'horaire des marées sont différents selon les jours et l'endroit de la Terre.

Tout au long de ses 4,54 milliards d'années d'existence, notre planète porte aussi d'autres cycles qui se déroulent sur un temps plus étalé, immuables, comme par exemple le cycle de l'eau (liquide, solide, gazeuse), ou plus variables comme les cycles glaciaires qui alternent périodes de glaciation froides et périodes plus tempérées qui s'étendent sur plusieurs milliers ou centaines de milliers d'années.

Évidemment, tous ces cycles rythment la vie sur Terre et ont un impact sur les êtres vivants qui l'habitent.



Planètes en formation © NASA



Pouppinière d'étoiles dans la nébuleuse de la Carène. En orange, du gaz et de la poussière qui vont donner des étoiles. © NASA, ESA, CSA, STScI

OUVERTURE SUR LE MONDE 1

Approches transversales du spectacle



Les cycles de la vie

Chaque espèce est conditionnée par son environnement et par ces phénomènes. L'alternance jour-nuit joue entre autres sur la photosynthèse des plantes, les temps de sommeil et les rythmes de vie des animaux. Les écosystèmes évoluent selon les saisons et certaines phases de vie des animaux en dépendent (hibernation, reproduction...). Les marées conditionnent la faune et la flore des littoraux qui en dépendent et s'y adaptent.

Le vivant lui-même fonctionne de manière cyclique. En effet, tout être vivant connaît une succession de phases dans sa vie : naissance, croissance et développement, alimentation, reproduction et mort. L'alternance des générations qui perpétuent ces cycles permet l'évolution des êtres vivants au cours du temps.

Sur un temps très long, plusieurs milliers voire millions d'années, les espèces connaissent elles-aussi ce cycle de vie, elles naissent, se développent, s'adaptent et disparaissent. Ainsi, les scientifiques estiment que depuis l'émergence de la vie sur Terre, il y a **3,5 milliards d'années**, plus de 99 % des espèces ayant existé ont aujourd'hui disparu. Ils identifient même cinq grandes crises de la biodiversité qui ont provoqué des extinctions massives des êtres vivants peuplant la planète.

Ces crises ont des causes multiples, souvent combinées : volcanisme intense, chutes d'astéroïdes, glaciation ou réchauffement climatique rapides, baisse de l'oxygénation des océans... À chaque fois, des formes de vie subsistent et les écosystèmes se reconfigurent laissant la place à l'épanouissement d'autres espèces et à la renaissance d'une nouvelle biodiversité.

Aujourd'hui, nous vivons un nouveau déclin majeur de la biodiversité avec pour la première fois une seule et même cause : l'activité humaine. Les experts se demandent si nous sommes à l'aube d'une nouvelle crise d'extinction et si la résilience du vivant sera suffisante pour y faire face.



© bougerenfamille.com

Cycle 2

- QM : Se situer dans l'espace et dans le temps

Cycle 3

- HG : Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques ; Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

Pour aller plus loin

Sites

- [Les mouvements de la Terre](#), Lumni
- [L'évolution des êtres vivants](#), Lumni
- [Quelles sont les cinq grandes crises de la biodiversité](#), Muséum National d'Histoire Naturelle

OUVERTURE SUR LE MONDE 2

Approches transversales du spectacle

La vie dans une grotte

QU'EST-CE QU'UNE GROTTES ?

Une grotte ou une caverne est une cavité souterraine creusée dans la roche qui comporte une partie horizontale accessible, à la différence des gouffres ou des abîmes qui se développent en profondeur, à la verticale. Les grottes naturelles se forment par la dégradation de la roche, le plus souvent sous l'action de l'eau, de réactions chimiques, mais aussi suite à la formation de lave, ou bien à cause d'organismes qui désintègrent la roche.

La formation des grottes est un phénomène lent et certaines peuvent être très anciennes. Les cavernes les plus anciennes du monde, les Jenolan Caves en Australie seraient âgées d'environ 300 millions d'années.

Les grottes peuvent être de taille très variable, de quelques mètres carrés à plusieurs kilomètres de long. La plus vaste galerie souterraine du monde, Hang Son Doong au Vietnam, est estimée pouvoir abriter l'équivalent d'un gratte-ciel de 40 étages, son volume total représenterait 15 000 piscines olympiques !

La vie dans une grotte

Souvent formée dans des massifs calcaires, une grotte est dite « active » quand le ruissellement d'eau acide, riche en CO², qui a participé à sa formation se poursuit, transformant encore son aspect. La grotte continue d'évoluer par creusement ou formation de concrétions, des dépôts minéraux précipités, tels que les stalactites ou les stalagmites.

Les stalactites apparaissent lorsque l'eau infiltrée, chargée en calcaire dissous, débouche très lentement dans la grotte et rencontre l'air. Le CO² s'échappe alors, faisant perdre à l'eau son acidité. Le calcaire dissous reprend sa forme solide et se fixe là où se trouve la goutte qui tombe. Au pied de la stalactite, le reste de calcaire contenu dans la goutte va s'agréger au sol en une stalagmite. Quand la stalactite et

la stalagmite se rencontrent cela forme une colonne ou un pilier. Ces concrétions de calcaire peuvent prendre d'autres formes suivant la température ambiante ou la nature de la roche : draperies, grandes orgues, excentriques, perles, disques, cônes...

Mais les grottes ne sont pas que des environnements minéraux. On y trouve parfois des rivières, des lacs, voire même une jungle à Hang Son Doong ! Ces grottes accueillent également une faune et une flore particulières. Certaines espèces se sont adaptées pour vivre complètement dans les cavités souterraines (**espèces troglobies**) avec peu ou pas de lumière, habituées au manque de nourriture. Ce sont principalement des insectes, araignées, poissons, crustacés ou amphibiens. Ils sont souvent endémiques, c'est-à-dire que ces espèces n'existent naturellement que dans cet environnement délimité et nulle part ailleurs sur la planète.

D'autres animaux ne passent qu'une partie du temps dans les cavernes (espèces troglaphiles ou troglaxènes) pour certaines phases de leur cycle de vie ou pour des motifs particuliers : hibernation, repos, reproduction... C'est le cas des chauve-souris ou des ours, de certains rongeurs, reptiles ou batraciens, mais aussi des humains.

Cycle 2

- QM : Se situer dans l'espace et dans le temps ; Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets
- AP : Expérimenter, produire, créer
- Fr : Écriture ; Grammaire et orthographe

Cycle 3

- HG : Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques ; Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
- AP : Expérimenter, produire, créer
- Fr : Écriture ; Grammaire et orthographe grammaticale
- ScT : Matière, mouvement, énergie, information

OUVERTURE SUR LE MONDE 2

Approches transversales du spectacle

LES HUMAINS ET LES GROTTES

Les cavernes ont servi d'abri aux humains dès la préhistoire. Elles ont pu être des lieux de refuge ou d'habitat, mais aussi des lieux de rituels, de spiritualité ou de célébration.

L'art pariétal que l'on retrouve dans certaines grottes nous donne un aperçu des animaux existant à cette époque, avec lesquels cohabitaient les humains préhistoriques. Certains de ces animaux ont disparu de nos jours : ours des cavernes, lion des cavernes...

L'analyse de ces œuvres d'art fascine encore aujourd'hui, alors que nous nous interrogeons sur le contexte de leur réalisation et leur signification : mythologie, représentation du quotidien, rituels religieux, plaisir de peindre...

De nos jours, les grottes peuvent rester des espaces importants : sites de tourisme ou de loisirs avec la pratique de la spéléologie (exploration des cavités souterraines), lieux religieux et de culte (par exemple, la grotte de Lourdes), et même habitations avec les maisons troglodytes (en France on les trouve principalement en Dordogne, Val de Loire, Anjou, Touraine, dans le Saumurois et la vallée de la Seine).

Pour aller plus loin

Sites

- [Grottes, gouffres et abîmes](#), C'est pas sorcier
- [La grotte de Chauvet : l'origine de l'art](#), C'est toujours pas sorcier

Podcast

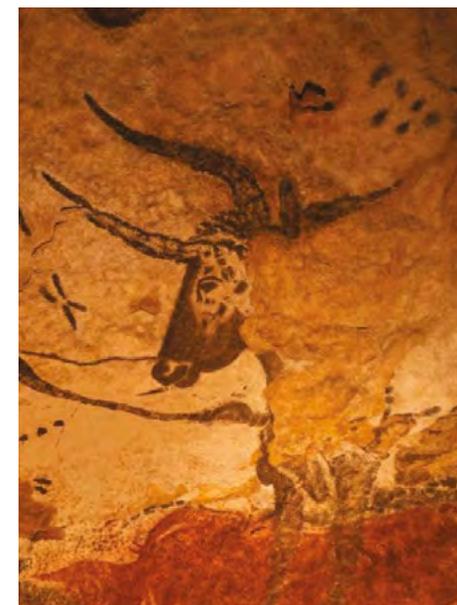
- [Olma - l'art dans les grottes préhistoriques](#), Radio France

Exercices créatifs

- **Rédaction** : imaginer la vie dans une grotte. Choisir sa grotte : près de chez soi ou à l'autre bout du monde ? En montagne, dans un désert, en bord de mer, sous l'océan ? On y entre facilement ou non ? À quelle époque ? À la préhistoire, aujourd'hui ou au fil des siècles ? Qui y vit ? Des animaux, des insectes, des humains, une goutte d'eau, une stalactite ? Qu'est-ce qui s'y passe ?
- **Dessiner** les animaux qui vivent près de chez vous à la manière des humains préhistoriques sur les murs des grottes. Voir le [tuto](#).



© Fotolia



© DR

MUSIQUE



Faisant appel à différentes techniques et outils (crayons, pinceaux, plume, craies, aquarelles, encre, etc.), **Émilie dessine** des paysages naturels sauvages qui se déploient sur le grand écran. De la même manière, Simon s'est entouré de plus de douze instruments sur scène pour créer sa palette, toutes les sonorités dont il a besoin pour composer l'illustration sonore de ces paysages. En direct avec un *looper*, Simon enregistre des boucles sonores qui se répètent. Boucles après boucles, les instruments se mélangent et se superposent formant une hypnotique matière sonore. Convoquant des influences musicales variées et un large éventail de timbres, Simon nous transporte à la découverte de mondes divers qui prennent vie sous nos yeux et nos oreilles. Le temps est suspendu, les couches sonores successives nous invitent à la contemplation de la nature, du vivant, mais aussi du spectacle – dessin et musique – en train de se faire.

Programme

L'envol du corbeau > Durée : 3 minutes • Instrument soliste : melodica

Le sommeil de l'enfant > Durée : 7 minutes • Instrument soliste : guitare électrique

Le rêve de l'ours > Durée : 4 minutes • Instrument soliste : guitare électrique

Le temps des pierres > Durée : 10 minutes • Instruments solistes : *tin whistle*, basse, mandoline, violon

Le galop des planètes > Durée : 5 minutes • Instrument soliste : synthétiseur

L'envers de la nuit > Durée : 4 minutes • Instrument soliste : guitare électrique

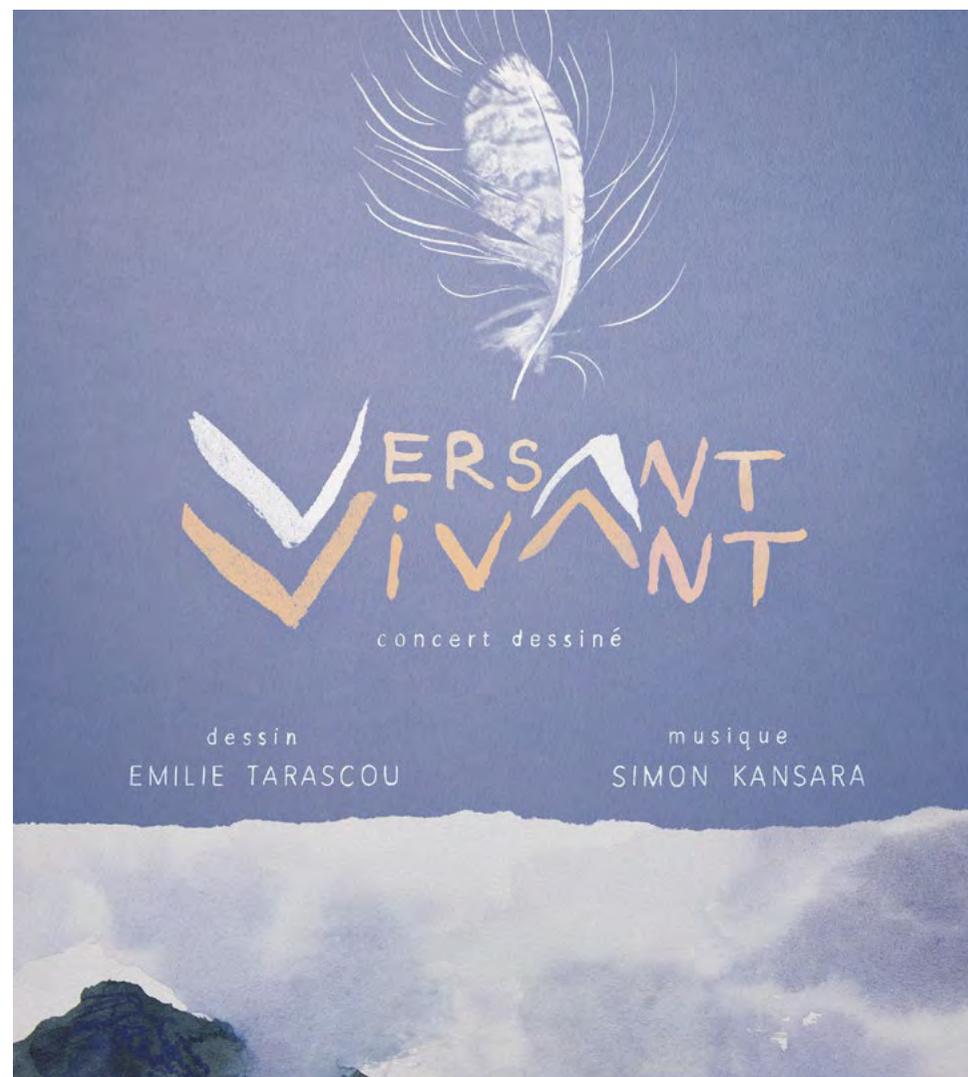
La Réunion > Durée : 7 minutes

Cycle 2

• EM : Écouter, comparer ; Explorer, imaginer

Cycle 3

• EM : Écouter, comparer et commenter ; Explorer, imaginer et créer



© Emilie Tarascou

 Pour aller plus loin

Activité

À quoi ressemblerait la musique d'un être vivant ?
Selon les possibilités matérielles de la classe, créer cette musique.

INSTRUMENTS

Pour recréer l'atmosphère hypnotique de la nature, Simon utilise un large panel d'instruments (plus de 10), en voici quelques-uns :

Le looper



Le *looper* est un appareil électronique qui a trois fonctions principales : enregistrer de courtes séquences sonores, les répéter en boucle (d'où son nom, *loop* signifiant boucle en anglais), et les superposer les unes aux autres. La technique de la boucle a d'abord été utilisée dans le hip-hop et les musiques électroniques ; des échantillons, extraits de musique ont été pris et mis en boucle pour créer des morceaux à part entière. Cet instrument électronique permet de créer des effets polyphoniques : un musicien solo peut jouer avec autant de voix et d'instruments qu'il le souhaite.

La flûte



La flûte est l'un des instruments les plus vieux du monde. Des archéologues ont retrouvé en Europe des flûtes datant de la préhistoire, fabriqués à partir d'os d'oiseaux. Pour cet instrument à vent de la famille des bois, le son est produit par la vibration de l'air (le souffle) à travers un biseau (sur l'embouchure). Il existe plusieurs types de flûtes selon leur forme, leur matériaux mais aussi leur origine géographique. Par exemple, dans le spectacle, Simon joue des flûtes irlandaises, comme le *tin whistle*, flûtes traversières ou droites en bois ou en métal souvent utilisées pour accompagner des danses irlandaises.



La mandoline

Instrument de musique à cordes pincées originaire d'Italie, la mandoline est un petit luth reconnaissable grâce à ses formes arrondies, sa caisse de résonance bombée et son manche court et étroit. Elle possède quatre cordes doubles. Cet instrument est aussi bien répandu dans la musique classique que dans les musiques traditionnelles.



L'accordéon chromatique

L'accordéon est un instrument à clavier de la famille des vents. Son fonctionnement est similaire à celui de l'harmonica : le son est produit grâce au passage de l'air dans des anches (lamelles de métal) contenues à l'intérieur de l'instrument. L'accordéon chromatique est constitué de deux boîtiers séparés par un soufflet à main central. Contrairement à l'accordéon diatonique, celui-ci est unisonore : il donne la même note quelle que soit la direction du soufflet.

Le violon



Né en Italie, le violon fait partie de la famille des instruments à cordes. Il se compose d'une caisse de résonance, formée d'une table d'harmonie en sapin ou en épicéa et de quatre cordes (Sol, Ré, La, Mi) en métal ou en nylon. Celles-ci sont frottées à l'aide d'un archet ou peuvent être pincées avec les doigts ; c'est la technique du *pizzicato*.

La guitare électrique



La guitare électrique naît aux États-Unis dans les années 1930 grâce à l'invention de l'amplification électronique, de la radiodiffusion et du microphone. L'intention des musiciens acousticiens était d'augmenter le niveau sonore de la guitare pour lui permettre de jouer aussi fort que les cuivres dans les ensembles de jazz et de blues, et ainsi lui donner un rôle mélodique et soliste.

Le clavier synthétiseur



Le synthétiseur est un instrument de musique électronique, le plus souvent muni d'un clavier, qui permet de produire et de moduler des sons générés (synthésisés) sous forme d'un signal électrique, à l'inverse des instruments traditionnels qui émettent du son par vibration. Le synthétiseur offre la possibilité d'expérimenter, d'imiter les sons d'autres instruments, de les transformer mais aussi de produire des sons entièrement artificiels, originaux.



Le mélodica

Appelé aussi « piano à bouche », c'est un instrument à clavier dans lequel on souffle pour faire vibrer des anches libres, à l'image de l'harmonica. En posant l'instrument sur une table, on peut en jouer avec les deux mains.

ÉCOUTER



La Réunion

Auteur et interprète :
Simon Kansara

Formation : clavier, sifflement, carillon, flûtes, banjo, percussion, accordéon, violon

 [Cliquer pour écouter](#)



 **Pour aller plus loin**

Activité

Créer avec la classe une courte chanson ou un poème à partir de la mélodie.

Pistes d'écoute

Pour l'enseignant :

Après une très brève introduction où l'on entend des sifflements et des accords au clavier, la mélodie apparaît au carillon. Cette mélodie est reprise tout au long du morceau par les différents instruments. Chacun des instruments, enregistré par le *looper*, se superpose aux précédents (en accumulation).

En classe :

1. Faire écouter le morceau en entier, sans consigne.

Après l'écoute, questionner les élèves :

- > *Qu'est-ce que vous reconnaissez ?*
- > *Qu'est-ce que vous pouvez dire sur :*

- Le matériau sonore : voix, instruments, objets
- Le geste instrumental : frotter, frapper, gratter, pincer, souffler
- La forme, le déroulement, la structure
- La mélodie

- > *Qu'est-ce que cela vous évoque ?*
- > *Qu'est-ce que vous ressentez ?*

2. Réécouter le début jusqu'à 0'36 : que se passe-t-il ? (On entend le sifflement et le clavier, puis le carillon auquel se superpose ensuite la flûte). **Il sera nécessaire de faire écouter plusieurs fois.** Que jouent le carillon et la flûte ? Essayer de le chanter. Est-ce qu'ils jouent la même chose en même temps ? (Non, le carillon et la flûte sont décalés, un peu comme dans un canon). Représenter le déroulement de ce passage au tableau.

3. Écouter jusqu'à 1'32 et signaler, en levant la main, l'entrée de chaque nouvel instrument.
Défi : suivre le carillon jusqu'à 1'32 ! Combien de fois a-t-il joué la mélodie ? (Sept fois).

4. Réécouter le morceau en entier pour apprécier l'enchevêtrement des instruments et de la mélodie.

Cycle 2

• EM : Écouter, comparer ; Explorer, imaginer

Cycle 3

• EM : Écouter, comparer et commenter ; Explorer, imaginer et créer

CRÉER



Projet de classe en lien avec le spectacle

Créer ton propre piège à empreinte

Objectifs

- Comprendre ce qui a inspiré Simon et Émilie dans la création du spectacle avec le piège photographique
- Découvrir un procédé d'observation de la nature
- Apprendre à découvrir la nature



© salamandre.org

Matériel

- de l'argile (verte ou blanche)
- une plaque de plastique

Description

1. Étaler l'argile sur la plaque de plastique.
2. Un soir, dans une forêt, dans un jardin, dans la cour de l'école, déposer au pied d'un arbre l'argile sur la plaque de plastique.
3. Le lendemain matin, relever les résultats et voir si un animal a marché sur la plaque d'argile.
4. Si c'est le cas, prendre la plaque et analyser l'empreinte pour tenter de définir à quel animal elle appartient.
5. S'il n'y a aucune empreinte, tenter de nouveau la nuit d'après !



© pandaclub.ch

AVEC LES ARTISTES

Ateliers de pratique



Des projets d'action culturelle avec les artistes JM France

- Enrichir l'expérience de spectateur des enfants
- Initier les enfants à une pratique musicale collective transmise par des professionnels

Des thématiques et des pratiques en lien avec le spectacle

- > Citoyenneté et vivre-ensemble, nature et environnement, langues et langages, culture des arts, découverte du monde...
- > Pratique vocale, écriture de textes, danse et mouvement, découverte des instruments, pratique instrumentale, lutherie sauvage...

Comment faire ?

- > Contacter la délégation locale pour se renseigner.
- > Consulter le site [JM France](#) et la brochure pour connaître les ateliers proposés pour chaque spectacle.
- > Contacter **Capucine de Montaudry** à l'Union Nationale • cdemontaudry@jmfrance.org • 01 44 61 86 79

Différents formats

Ateliers de sensibilisation > 1h à 3h

Séances ponctuelles accompagnant le concert, en amont ou en aval des représentations.

Parcours d'initiation > 3h à 10h

Ateliers approfondis découpés en séquences, sur une journée ou une semaine, permettant une première expérience artistique collective, autour d'un thème ou d'une pratique musicale.

Parcours suivi > 1 semaine à 2 ans

Projet sur la durée associant des interventions artistiques extérieures et un suivi de pratiques par les enseignants ou les musiciens intervenants. Possibilité de coupler le parcours à une résidence d'artiste avec une restitution collective.

Masterclass

Intervention en conservatoire pour des élèves suivant un cursus musical.

Formations enseignants

Transmission d'une pratique pédagogique en lien avec le spectacle : direction de chœur, percussions corporelles, écriture de chanson...

PRÊTE L'OREILLE

➔ L'Envol du Corbeau

NB : ne pas donner le titre du morceau aux élèves !

1. À 0'34, tu entends :

- Du souffle
- Des oiseaux
- Un mélodica
- Une trompette

2. À ton avis, cette musique illustre :

- Une scène en forêt
- Un bébé qui s'endort
- Une marche militaire
- Une course dans les bois



L'Envol du Corbeau

Auteur/interpète :

Simon Kansara

3. Comment te sens-tu à l'écoute de cette musique ? Coche ta ou tes réponses :

- Je suis calme et reposé.
- J'ai envie de danser.
- Je me sens triste.
- J'ai peur.



Réponses

- 1. Un mélodica
- 2. une scène en forêt

AS-TU UNE BONNE MÉMOIRE ?



Fiche à coller dans le cahier pour se souvenir du spectacle

Titre du spectacle ?

Quel jour ?

Dans quelle ville ?

Dans quelle salle ?

Avec qui ?

COLLE ICI TON BILLET
DU SPECTACLE

Quiz

Toutes les réponses sont surlignées  en jaune dans le livret !

Depuis quand la vie a-t-elle émergée sur Terre ?

- Il y a 2 000 ans
- Il y a 3,5 milliards d'années
- Il y a 60 millions d'années

Comment appelle-t-on les espèces qui vivent exclusivement dans des grottes ?

- Espèces chlorophylles
- Espèces troglobies
- Espèces grotesques

Que fait Émilie quand Simon joue de la musique ?

- Elle danse
- Elle dessine
- Elle chante

Combien d'instruments sont utilisés par Simon ?

- Un seul
- Quatre
- Plus de dix

DESSINE... UN COIN DE NATURE AUQUEL TU ES HABITUÉ
ET QUE TU AIMES BEAUCOUP



VIVRE LE SPECTACLE

Le mémo du jeune spectateur



À l'école

- Je découvre l'affiche
- Je regarde des vidéos et des photos
- Je chante et j'écoute
- Je rencontre les artistes en atelier



Avant le spectacle

- Je vais aux toilettes
- Je range boisson et nourriture dans mon sac
- Je m'assois à ma place
- J'éteins mon portable
- Je découvre la salle

Pendant le spectacle

- Bien assis, les yeux et les oreilles grand ouverts, je suis concentré sur le spectacle
- Je peux fermer les yeux pour mieux entendre
- Je rêve, je découvre, j'observe, je laisse venir mes émotions
- Je respecte le silence



Après le spectacle

- Je partage ce que j'ai vécu avec ma famille et mes amis
- Je réponds aux questions du livret et je colle mon billet
- Je dessine et j'écris mes souvenirs





Grandir en musique

Les Jeunesses Musicales de France (aujourd'hui JM France) : une aventure unique en faveur de l'accès à la musique des enfants et des jeunes prioritairement issus de territoires éloignés ou moins favorisés.



150

artistes
professionnels
en tournées



1 000

bénévoles
partout
en France



350 000

enfants
et jeunes
bénéficiaires



2 000

spectacles
et ateliers
chaque année

Directrice de publication : Ségolène Arcelin | Coordination : Eléna Garry

Rédaction : Camille Royon et Camille Pernelet avec la participation des artistes | Relecture : Evelyne Lieu et Andrée Perez

Couverture © Émilie Tarascou

Pictogrammes © Freepik et Noun Project

Reproduction totale ou partielle de ce livret réservée à la préparation pédagogique des spectacles © JM France

20 rue Geoffroy l'Asnier - 75004 Paris | + 33 (0)1 44 61 86 86 | contact@jmfrance.org | www.jmfrance.org |