



## 1. Projet pédagogique et objectifs:

### Objectifs des séjours 'Graine d'auteur compositeur' & 'Studio Sessions'

(Initiation ou perfectionnement à la composition, à l'enregistrement et à la production de chansons).

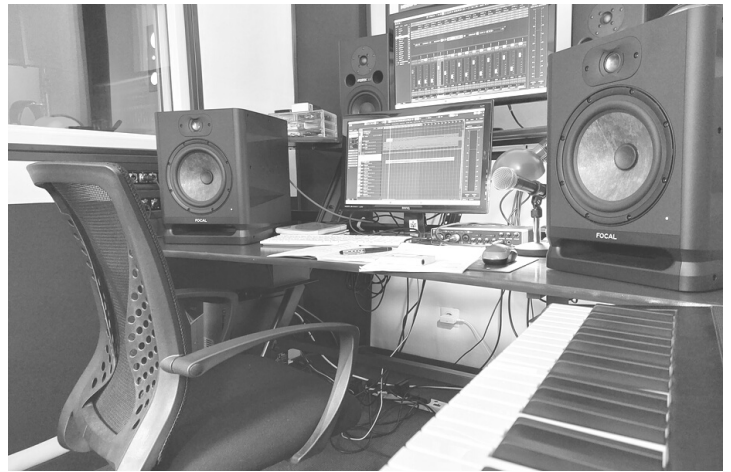


Ma démarche prend en compte que les stagiaires sont en vacances et mon approche reste donc ludique tout au long du séjour. Je me soucie de respecter le rythme des participants.

Composition d'une chanson. Le séjour musical reste dans le domaine de l'initiation et de la pratique musicale sans déchiffrage ou solfège (sauf dans le cas des stagiaires qui déchiffrent déjà bien la musique). Il s'agira de développer la musicalité naturelle de chacun, l'imagination, ainsi que la concentration, les compétences d'écoute et de travail en groupe. Le séjour 'graine d'auteur-compositeur' contient aussi des activités de musique d'ensemble se concentrant sur la mise en place rythmique, le chant en harmonie (chorale) et des principes d'harmonie et de technique vocale. Les enfants jouant d'un instrument seront encouragés à l'apporter, mais ils auront également la possibilité de se servir de nos instruments.

# CONTENU DU STAGE ET COMPÉTENCES QUI Y SONT DÉVELOPPÉES :

- Ressentir la pulsation par le biais de Jeux de rythme et d'improvisation.
- Ressentir, compter et maîtriser la mesure, le tempo, les temps forts, les contre-temps.
- Se familiariser avec la structure d'une chanson (intro, refrain, couplet, bridge, coda, fin...).
- Analyser et faire l'étude de quelques chansons pour en dégager les éléments importants (rythme, paroles, harmonie, mélodies, arrangement, instrumentation).
- Se familiariser ou se perfectionner avec les bases de l'harmonie (les accords mineurs, majeurs et de dominante, les extensions d'accord et leurs fonctions).
- Découvrir la magie de la mélodie, créer des mélodies en improvisant.



- Découvrir et analyser les différents styles de chansons.
- Utiliser la rime pour écrire des paroles.
- Utiliser son imagination pour créer des paroles originales/changer les règles/éviter les clichés.
- Réinvestir ses connaissances et ses acquis pour composer une chanson, selon des critères donnés et/ou choisis.
- Elaborer un arrangement, faire des choix d'instrumentation.
- Se familiariser (ou se perfectionner) avec le logiciel Steinberg Cubase Pro 11.
- Pour le stage 'Studio Sessions', noter que le logiciel CUBASE PRO utilisé est en anglais.

## Objectifs des séjours 'On Tourne!' & 'Action!'

(Tournage et montage d'un court métrage ou d'un clip)

Le projet vidéo qui consiste à la réalisation d'un court métrage ou d'un clip. Il développera les compétences langagières, l'imagination, l'expression orale et corporelle, le travail manuel et créatif, avec en plus, les aspects techniques que requiert la vidéo. Les enfants choisiront un style de film ou de clip vidéo et réaliseront le tournage et le montage de leur court métrage sur Adobe Premiere Pro.



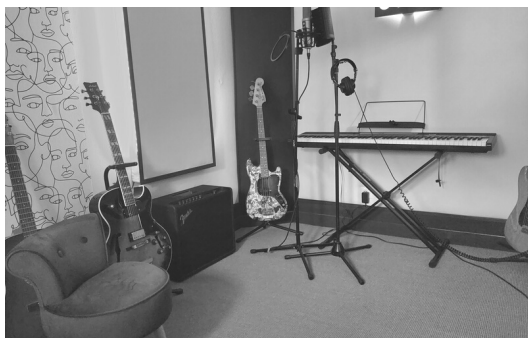
## CONTENU DU STAGE ET COMPÉTENCES QUI Y SONT DÉVELOPPÉES :

- Se familiariser avec les éléments nécessaires à la création d'un scénario :
  - Définir l'intrigue
  - Définir les personnages, les lieux, les symboles, le message, les thèmes importants.
  - Considérer le langage, le registre et le lexique.
  - Elaborer un scénarimage (Storyboard)
- Se familiariser avec les différentes prises de vue et les angles de camera
- Explorer l'utilisation des éclairages
- Découvrir les techniques de montage sur Adobe Premiere Pro :
  - Organiser les séquences,
  - Créer des transitions,
  - Ajouter des effets spéciaux (green screen...)
  - Créer des titres et des génériques
  - Incorporer une bande sonore
- Pour le stage 'Action!', noter que le logiciel ADOBE PREMIERE PRO utilisé est en anglais.



## 2. Mise en œuvre des projets et déroulement de l'action :

Les projets débutent dès la soirée d'arrivée des participants. Nous nous réunissons et échangeons des idées sur la réalisation du projet et les envies de chacun. Nous établissons un "cahier des charges" ainsi qu'un planning.



Les discussions d'évaluation du travail effectué et de réflexion sur le déroulement de la journée sont quotidiennes car elles permettent de mettre en évidence les acquis, les victoires, les réussites ainsi que d'identifier les aspects ayant besoin d'amélioration. Cela permet également aux participants de suivre un véritable parcours d'apprentissage et de quitter le stage avec des acquis solides.

Voici un exemple de planning:

### Séjour 'Graine d'auteur compositeur'

Jour et heure	Objectifs	Activités	Ressources/ Matériel
<b>Lundi</b> (jour 1) 9h30-10h30 Pause 11h00-11h30	-Mise en route et échauffement  -Exploration des éléments du rythme  -identifier la pulsation -Identifier les temps de la mesure  -créer des rythmes sur des structures de 8 mesures  -Créer des phrases en parler-rythmé sur 2, 4 et 8 mesures	Étirements, bâillements, détente des muscles, respiration. Jeu du ballon musical imaginaire. Quelques vocalises. Jeux d'ensemble autour de la pulsation, d'abord en tapant des mains, claquant les doigts, puis avec des instruments de percussion. Devinettes musicales : combien y-a-t-il de temps dans une mesure donnée ? écoute/quiz et discussion  Création d'une phrase rythmique de 2, 4 et 8 mesures d'abord tout le groupe en cercle puis en sous-groupes de deux. Les jouer à tour de rôle en maintenant le tempo. (lent, moyen puis plus rapide) -A l'aide de mots et syllabes de leurs choix, les enfants mettent des paroles sur la/les phrases rythmiques inventées.	Guitare, clavier, instruments de percussion (shaker, maracas, glockenspiel, clave, tambourins, bongos, darbouka), cartes devinettes, papier, stylos, feutres, tableau blanc, Lecteur mp3 ou CD Métronome
13h30- 14h15 Pause 14h30-15h15	-Pratiquer les différents rythmes avec leurs paroles.  -Rechercher les thèmes abordés dans les chansons -Observer des structures de chansons	Reprendre les phrases rythmiques créées le matin et les développer en sous-groupes puis échanger ses idées. Observer (par l'écoute) des exemples de chansons et discuter des différents thèmes, structures et styles (type de mesure, tempo, nombre de sections, de mesures par section, message et humeur de la chanson.) Identifier les sections (couplet, refrain, bridge...)	Cartes, instruments de percussions (shaker, maracas, glockenspiel, clave, tambourins, bongos, darbouka), Lecteur mp3 ou CD Métronome
<b>Mardi</b> (jour 2) 9h30-10h30 Pause 11h00-11h30 Pause 11h50-12h30	-Mise en route et échauffement  -Se familiariser avec la construction des accords et leurs fonctions. Différencier majeur, mineur et dominante -Développer des idées musicales	Étirements, bâillements, détente des muscles, respiration. Quelques vocalises Rejouer les rythmes et paroles inventés la veille, avec percussions et vocalement. Écouter des exemples d'accords plaqués puis décomposés, note par note, de chaque type d'accord. Jeu d'écoute : identifier les accords. À partir de gammes majeures, mineures, pentatoniques et d'arpèges, improviser de courtes phrases mélodiques sur des accords joués au clavier ou à la guitare. Enregistrer quelques idées et travailler en sous-groupes pour y ajouter des paroles.	Guitare, clavier, instruments de percussions (shaker, maracas, glockenspiel, clave, tambourins, bongos, darbouka), cartes devinettes, papier, stylos, feutres, tableau blanc, Lecteur mp3 ou CD Métronome Enregistreurs (1 par groupe)
13h30- 14h15 Pause 14h30-15h00	-Présenter ses idées -Enrichir et développer une phrase musicale.  -S'entraîner et mémoriser les parties composées.	Chaque sous- groupe présente son travail aux autres. Discussion sur les possibilités de développement, arrangement et instrumentation. Chaque sous-groupe retravaille les idées initiales selon les critères proposés. Répétition guidée, d'abord en sous-groupes puis avec tout le groupe.	Guitare, clavier, instruments de percussions. Enregistreurs (1 par groupe)