

Ateliers Sonores

Public visé : Adultes et personnes âgées



Note : Tous les logiciels utilisés lors des ateliers sont des logiciels de musique professionnels sous licence ou « open source ». Le matériel utilisé comprend notamment différents types de contrôleurs MIDI.

Jeu des instruments

atelier S1

Durée : 1h

Groupe de participants : jusqu'à 12

« La véritable musique est le silence et toutes les notes ne font qu'encadrer ce silence. »

Miles Davis - Compositeur

Présentation

Qui ne rêverait d'avoir un orchestre à sa disposition ? C'est aujourd'hui possible avec l'informatique.

Dans cet atelier les personnes choisissent et font jouer un instrument de musique tour à tour. Elles le font ainsi écouter aux autres qui doivent deviner de quel instrument il s'agit. A tour de rôle les personnes se passe un outil informatique (comportant 16 pads en silicone, une note ou un son par pad) avec lequel elles déclenchent les sons de l'instrument choisi. L'intensité et la sonorité varient selon la pression exercée sur les pads.

La liste des instruments jouables est variée : saxophone, piano, orgue, violon, trompette, harpe, flûte, clavecin, hautbois, clarinette, trombone, contrebasse, guitare, cor, tuba, basson, violoncelle, timbales, cymbale, tambourin, percussions, instruments exotiques (flûtes, cornemuse, sitar, kora, ...)

But

- faire travailler la mémoire
- développer l'écoute et la concentration
- travailler les mouvements des mains et des doigts



Quizz musical / Karaoké

atelier S2

Durée : 1h

Groupe de participants : jusqu'à 12

« La musique donne une âme à nos cœurs et des ailes à la pensée. »

Platon - Philosophe

Présentation

Nous avons tous des musiques inscrites dans notre mémoire qui nous évoquent différents souvenirs, différentes sensations et émotions.

Le but est ici d'amener les participants à faire travailler leur mémoire et leur attention par le biais d'écoute de mélodies connues : un air est joué sur un instrument donné et les personnes doivent deviner de quel titre il s'agit.

Une fois le titre deviné, l'ensemble des participants chantent ensemble sous la forme d'un karaoké.

But

- chanter en groupe
- faire travailler la mémoire et favoriser l'expression de souvenirs
- développer l'écoute

Recueil de paroles

atelier S3

Durée : 3 x 1h, 1h30 ou 2h (sur 3 à 5 séances, en fonction des possibilités)

Groupe de participants : jusqu'à 6

« Sur la voûte des cieux notre histoire est écrite. »

Racine - Dramaturge

Présentation

En se basant sur un ouvrage ou un texte choisi au préalable, cet atelier propose au participant de raconter une histoire personnelle, ou son histoire de vie, comme un témoignage ou bien un conte, de l'enregistrer et de l'illustrer à l'aide de sons ou de musiques choisis dans des banques sonores. Le participant est guidé à travers l'ensemble du processus créatif et finit l'atelier avec un cd audio contenant sa réalisation.

Raconter une histoire qui nous tient à cœur, raconter sa propre histoire, témoigner, s'exprimer sur un sujet qui nous parle, ... autant de voies d'expressions qui peuvent devenir des transmissions destinées à des personnes proches de nous. Des grands-parents pourraient souhaiter transmettre à leurs petits enfants leur histoire, comme un témoignage de leur propre enfance.

Cet atelier peut aussi prendre la forme d'un simple acte d'expression de soi, créatif et libérateur pour la personne.

But

- favoriser l'expression de soi et permettre le partage de souvenirs
- travailler sur les émotions liées à ces souvenirs
- développer la créativité

Le geste et le son

atelier S4

Durée : 1h

Groupe de participants : jusqu'à 8

« On ferait beaucoup l'aumône si l'on avait des yeux pour voir le beau geste que fait la main qui reçoit. »

Johann Wolfgang von Goethe - Ecrivain

Présentation

L'exercice du geste et du son est un jeu qui allie l'activité physique, le travail de la mémoire et la concentration tout en étant ludique.

Plusieurs sons d'instruments sont choisis pour une séance (entre 3 et 6), une couleur est ensuite associée à chaque son, plusieurs dalles de couleur (format A4) sont posées au sol.

A chaque fois qu'un son est joué, chacun doit se positionner sur une dalle de couleur. Par exemple : quand l'animateur joue de la flûte, tout le monde doit aller sur une dalle bleue.

Le jeu peut se renouveler en changeant les sons, la position (par exemple mains sur la tête) ou la consigne (un son joué une fois correspond à une couleur, joué deux fois à une autre couleur, etc.).

But

- permettre de se mouvoir dans un contexte ludique
- développer l'écoute, l'attention et la concentration
- faire travailler la réflexion et la mémoire

L'image et le son

atelier S5

Durée : 1h

Groupe de participants : jusqu'à 6

« Nous participons tous à la création. Nous sommes tous des rois, poètes, musiciens ; il n'est que de s'ouvrir comme un lotus pour découvrir ce qui est en nous. »

Henry Miller - Ecrivain

Présentation

Cette animation met en jeu la mémoire auditive. Les personnes écoutent des enregistrements sonores de la vie quotidienne, les sons étant de puissants évocateurs et favorisant les émotions. Pour renforcer le travail de mémoire on peut utiliser des visuels qu'on associera aux sons. Le travail de cet atelier joue sur le surgissement et l'expression du souvenir et de l'émotion.

Les sons choisis correspondent à des scènes d'un quotidien plus ou moins proches des personnes âgées (par exemple : cour de récréation, marché, horloge, environnement urbain ou rural, bistrot, aspirateur, animaux...).

But

- faire travailler la mémoire auditive et la mémoire visuelle
- favoriser l'expression de soi et permettre le partage de souvenirs
- réveiller des émotions liées à ces souvenirs