

## 406-Chant collectif et approches rythmiques - Joute rythmique-joute vocale

### Phase 1:

Travail 2 par 2, debout, face à face, les jambes en fente de manière opposée en se tenant les avant-bras l'un et l'autre.

On insuffle, d'abord, un mouvement symétrique de manière à faire pivoter la colonne vertébrale. Les 2 personnes sont moteur de manière alternée. L'une va tirer le bras droit de l'autre et la faire pivoter sur sa gauche puis inversement l'autre va tirer le bras droit de l'une et la faire pivoter sur sa gauche. Il y a là une liaison forte entre les deux personnes, une liaison qui va devenir rythmique, organique.

### Phase 2:

Dans cette phase on va commencer à émettre un son dans ce mouvement. On détermine un guide. Il va émettre un son quand l'autre le tire vers l'avant. Le son est simple, onomatopées non complexes et accompagne l'énergie du souffle. Petit à petit, l'autre personne va émettre un son, à son tour. C'est le mouvement qui nous permet d'être synchronisés de manière physique dans ce contre-temps et qui va donner l'impulse de cette joute vocale (question/réponse). Celui qui guide prend conscience que l'autre est en énergie et qu'il ne la perd pas. Quand cette accroche est bien présente, le guide va pouvoir explorer différents motifs, jusqu'à aller vers du musical voire en empiétant sur le contre-temps si le guide sent que la personne est bien en phase sur l'énergie du mouvement et de la dynamique vocale.

Quand cette énergie est bien stable, on va commencer à accélérer le tempo en allant jusqu'à ce qui est possible sans que l'énergie vocale et physique ne se perde.

### Une évolution possible:

Après la phase 1, on peut faire un face à face sans accroche des bras toujours dans cette idée de contre-temps: quand une personne va propulser le haut du corps vers l'avant, l'autre va reculer le sien sans bouger les pieds. C'est cette distance qui ne bouge pas entre les 2 personnes qui va permettre, plus de liberté au corps sans penser contre-temps ou énergie et qui va permettre de garder la synchronisation.