

## FORMATION BFC DU 14/03/18

### Textes de référence :

#### • Programmes de 2015

« À l'école, l'éducation musicale est l'un des deux enseignements artistiques obligatoires qui participent de la formation générale de l'élève. Pratiques vocales, pratiques d'écoute et découverte des patrimoines musicaux sont les trois axes principaux qui structurent son parcours de formation. À chaque cycle, ces axes se déclinent avec une ambition croissante et des exigences renforcées. S'inscrivant dans la continuité de l'école, l'éducation musicale au collège se structure par le développement de deux grands ensembles de compétences. Il s'agit d'une part d'apprendre à produire de la musique avec des moyens adaptés et maîtrisés (la voix est le premier d'entre eux), d'autre part d'apprendre à percevoir le sonore et la musique pour se constituer une culture musicale et artistique embrassant l'histoire et l'actualité de la musique et des arts. »

#### **Au cycle 1 les attendus de fin de cycle sont notamment :**

- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

#### **Au cycle 2 les attendus de fin de cycle sont notamment :**

- Expérimenter sa voix parlée et chantée, explorer ses paramètres, la mobiliser au bénéfice d'une reproduction expressive.
- Imaginer des organisations simples ; créer des sons et maîtriser leur succession.

#### **Au cycle 3, les attendus de fin de cycle sont notamment :**

- Identifier, choisir et mobiliser les techniques vocales et corporelles au service du sens et de l'expression.
- Explorer les sons de la voix et de son environnement, imaginer des utilisations musicales, créer des organisations dans le temps d'un ensemble de sons sélectionnés.
- Développer sa sensibilité, son esprit critique et s'enrichir de la diversité des goûts personnels et des esthétiques.

#### • **Le parcours d'éducation artistique et culturelle (PEAC)**

Rendu obligatoire par la loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'école de la République du 8 juillet 2013, il fait l'objet d'une circulaire interministérielle, publiée le 9 mai 2013, qui en précise les principes et les modalités, et d'un arrêté du 7 juillet 2015 qui fixe les objectifs de formation et les repères de progression à la mise en œuvre de ce parcours.

→ 3 axes majeurs : rencontre avec les œuvres et/ou les artistes – pratiques artistiques – acquisitions de connaissances

### Bibliographie :

- EDUSCOL, *Ressources d'accompagnement du programme d'éducation musicale aux cycles 2 et 3*, <http://eduscol.education.fr/education-musicale/enseigner/programmes-et-accompagnement/programmes-de-lecole-au-college/ressources-daccompagnement-du-programme-deducation-musicale-aux-cycles-2-et-3.html>
  - GUY REIBEL, *Le jeu vocal Chant spontané*, Nice, MK2, 2006
  - HELENE JARRY-PERSONNAZ, *Chanter en classe et en chœur*, Nice, Scéren, 2002
  - DIDIER GROJSMAN & MICHEL EDELIN, *Vocalises avant de bien chanter*, Paris, Van de Velde, 2001
  - JOEL GENETAY, *Jeux Voix Vocalises, Voix parlée, voix chantée (à partir de 3 ans)*, N°1, Courlay, Fuzeau, 2001
  - JOEL GENETAY, *Jeux Voix Vocalises, Chœurs, jeunes choristes (cycles 3 et 4)*, N°2, Courlay, Fuzeau, 2001
  - JOEL GENETAY, *Jeux Voix Vocalises, Classes, chœurs, chorales (tous niveaux)*, N°3, Courlay, Fuzeau, 2002
  - JEAN PERRIER & DENISE CHAUVEL, *La voix—50 jeux pour l'expression vocale et corporelle*, Paris, Retz, 1992
- + site Musique Prim sur <https://www.reseau-canope.fr/musique-prim/accueil.html>

	Jeu vocal	Règles du jeu										
			cycle	espace	énergie	vibration	couleur	intensité	hauteur	rythme		
1	Appels	Se placer loin les uns des autres et hors de portée visuelle (cache-cache auditif). Chacun appelle et localise les autres par leurs appels. Le groupe se reconstitue et l'appel prend fin.	1 à 4	X				X				
2	Son tournant	Les chanteurs sont placés aux quatre coins de la salle. Ils se passent un son de manière à le faire tourner. Ils doivent maintenir l'intensité.	1 à 4	X				X				
3	Volume animé	Chanter une gamme descendante avec des départs successifs. On peut élargir l'espace.	2 à 4	X				X	X			
4	Cri silence	Faire alterner des silences de groupe et des cris de groupes accompagnés de gestuelles adaptées (cris explosifs / cris contenus / cris surprises)	1 à 4		X			X				
5	Motif pulsé tournant	Un groupe fait tourner un motif libre sur un rythme régulier de plus en plus rapide. Le rythme de chacun propulse celui du suivant.	3 à 4		X				X	X		
6	Cubes	Tenir des sons de hauteurs libres superposées. Les sons sont attaqués et interrompus ensemble. Les accords sont libres.	2 à 4			X		X	X			
7	Construire un accord	Tenir des sons de hauteurs libres pour chacun. Les départs sont différés sous la conduite d'un meneur. L'accord s'enrichit ainsi.	1 à 4			X		X	X			
8	Tuilage	Tenir des sons de hauteurs libres. Chacun attaque au geste du meneur et tient le son, et réattaque un autre son tenu quand le meneur s'adresse de nouveau à lui.	2 à 4			X		X	X			
9	Trame	Même jeu que le tuilage mais en se déplaçant dans l'espace.	3 à 4	X		X		X	X			
10	Surface colorée	Sur un son tenu, glisser progressivement d'une voyelle à l'autre en suivant et reproduisant le geste du meneur.	2 à 4		X	X	X		X	X		
11	Prisme	Glisser librement d'une voyelle à l'autre sur des sons tenus choisis et renouvelés librement, en se déplaçant dans l'espace.	1 à 4	X		X	X	X	X			
12	Ondulations	Onduler en glissant simultanément en hauteur et en couleur autour d'une hauteur fixe. Associer la gestuelle au son ondulé.	1 à 4		X		X	X	X			
13	Coulée	Augmenter et diminuer le plus progressivement possible un son tenu au geste du meneur.	1 à 4		X			X				
14	Mouvance	Augmenter et diminuer l'intensité d'un son tenu, mais chacun à son rythme propre, en changeant de hauteur à chaque intervention.	3 à 4					X	X			
15	Passage d'un son	Chacun se passe un son en l'offrant gestuellement à l'autre.	2 à 4	X			X	X	X			
16	Fondu enchaîné	Fondre un son tenu qui diminue, disparaît, dans un nouveau son qui apparaît et augmente.	2 à 4	X				X	X			
17	Cloches	Créer un impact avec sa voix et continuer le son par une résonance. En groupe ou à l'unisson ou en relais avec variation de tempo	1 à 4		X	X	X	X	X	X	X	
18	Poussée mobile	Tenir des sons sur des accords libres. Commencer doucement, augmenter l'intensité de plus en plus vite jusqu'à un maximum. Arrêter soudainement. Jouer à l'unisson ou en relais.	1 à 4					X	X	X		
19	Tourbillons	Tenir des sons de hauteurs libres. Augmenter l'intensité en associant une sorte de vibration entre deux voyelles puis diminuer en supprimant peu à peu cette vibration de couleur. Associer la gestuelle. Jouer à l'unisson ou en relais.	1 à 4			X	X	X	X			
20	Sons harmoniques	Tenir un son à l'unisson. Glisser de A à U en fondant au même rythme les 5 voyelles les unes dans les autres.	2 à 4		X	X	X		X	X		
21	Surface colorée résonante	Construire un accord harmonique en superposant au choix des sons de l'accord proposé et en tenant la note. Passer d'une voyelle à l'autre en suivant le chemin dessiné au tableau selon le geste du meneur.	3 à 4			X	X		X			
22	Prisme sur résonance	Glisser librement d'une voyelle à l'autre sur des sons harmoniques tenus et choisis dans un accord proposé. Se déplacer dans l'espace.	2 à 4	X			X		X			
23	Mélisme	Par petits groupes, inventer un parcours mélodique à partir de 5 notes maximum empruntées à un accord de résonance en se déplaçant.	2 à 4	X					X			
24	Mélisme animé	Inventer un parcours mélodique à partir de 5 notes maximum choisies pour un accord de résonance. Accélérer et décélérer pour passer d'une note à une autre et d'une voyelle à une autre, et ce, au rythme de ses pas.	3 à 4		X	X		X	X	X		

	Jeu vocal	Règles du jeu								
			cycle	espace	énergie	vibration	couleur	intensité	hauteur	rythme
25	Cloches sur résonance	Sur des notes harmoniques au choix de l'accord de résonance, chanter des accords avec attaque forte, soudaine et diminuer progressivement l'intensité.	1 à 4	X	X	X		X	X	
26	Poussée mobile résonante	Sur des notes empruntées à l'accord de résonance, tenir des sons avec intensité croissante, brusquement interrompus, comme si on lançait le son. Associer la gestuelle au lancer.	1 à 4	X	X	X		X	X	
27	Tourbillons sur résonance	Tenir des sons sur l'accord de résonance. Intervenir individuellement. Augmenter l'intensité en associant une vibration entre les voyelles, puis diminuer cette intensité en supprimant peu à peu cette vibration de couleur. Associer le geste et le déplacement au son.	2 à 4	X		X	X	X	X	X
28	Mélodie continue	Attaquer un son tenu de hauteur libre au geste du meneur. Bouger lentement en hauteur en suivant le dessin de son geste et en associant son geste au sien. S'arrêter parfois sur des paliers.	2 à 4						X	
29	Pluie	Chanter des sons en glissant lentement, régulièrement de haut en bas, à l'image d'une chute de gouttes de pluie. Associer le geste au son.	1 à 4	X					X	X
30	Espace courbe	Chanter des sons en glissant lentement, à vitesse constante, montant ou descendant. Vitesse bien régulière, à l'image d'un mouvement ralenti en perpétuelle évolution. Associer le geste au son.	1 à 4				X		X	X
31	Fil d'Ariane	Chacun chante en relais des glissades lentes qui s'enchaînent de l'une à l'autre. Le mouvement peut s'accélérer progressivement. Associer le geste.	1 à 4				X		X	X
32	Plumes	Faire un mélange de glissades vives à l'incitation du meneur, ou librement en petit groupe. Associer le geste et les voyelles si l'on veut.	1 à 4				X		X	
33	Nuages	Faire des glissades vives, légères, ensemble au geste du meneur.	1 à 4		X				X	X
34	Flammes	Faire un mélange de glissades vives avec, parmi elles, quelques glissades accentuées en intensité. Associer le geste au son.	2 à 4					X	X	
35	Plumes colorées	Mélanger des glissades vives associées à des glissements de voyelles. Jeu en relais, ou en mélange libre. Associer le geste au son.	2 à 4				X		X	
36	Flammes colorées	se relayer ou mélanger des glissades vives et colorées avec des glissements de voyelles. Parmi elles, accentuer en intensité quelques glissades. Associer le geste au son.	3 à 4		X		X	X	X	
37	Balancements	Faire des glissades douces avec un mouvement de va-et-vient, comme un balancement. Les mélanger librement ou ensemble au geste du meneur. Associer le geste au son.	1 à 4					X	X	X
38	Vagues	Faire des glissades mélodiques ascendantes et descendantes de différentes vitesses comme des vagues. Associer le geste à la syllabe LOU ou A (avec ou sans meneur).	1 à 4		X			X	X	X
39	Remous	Enchaîner des vagues en relais, des vagues aux mouvements très accentués (accélération, et ralentis). Associer le geste au son (et des voyelles éventuellement).	2 à 4		X		X	X	X	X
40	Gerbe	Effectuer des vagues mélodiques aux mouvements très accentués en dynamique. Associer le geste à celui du meneur.	2 à 4		X			X	X	
41	Feux d'artifice	Attaquer énergiquement un son suivi d'une glissade mélodique en diminuant l'intensité. On "décoche la lune". Associer le geste au son. En groupe ou en relais.	1 à 4		X			X	X	
42	Projection	Commencer doucement, augmenter de plus en plus vite jusqu'à rupture finale. On "projette le son". Associer le geste au son. A l'unisson ou librement.	1 à 4		X			X	X	
43	Gerbes colorées	Effectuer des vagues mélodiques aux mouvements accentués en dynamique avec glissement de voyelles. Associer le geste au son. Librement ou au geste du meneur.	2 à 4		X		X	X	X	
44	Feux d'artifices colorés	Attaquer énergiquement un son suivi d'une glissade mélodique et de voyelle en diminuant l'intensité. On "attrape un son". Associer le geste au son.	2 à 4	X	X			X	X	
45	Projection colorée	Commencer doucement, augmenter en intensité de plus en plus vite jusqu'à rupture finale. On "projette le son au loin". Associer le geste au son. Ensemble au geste du meneur, librement ou en relais.	1 à 4		X		X	X	X	
46	Ballons	Sur un son commun de hauteur donnée, s'écarter lentement en glissant par le haut ou par le bas et revenir à son repère en suivant le geste du meneur. On peut varier les intensités.	2 à 4		X			X	X	
47	Repères	2 participants face à face ou plusieurs binômes choisissent une note. Ils s'en écartent en glissant l'un par le haut, l'autre par le bas. Puis ils reviennent lentement sur l'unisson repérée. Intervalles de plus en plus petits. Associer le geste au son.	2 à 4						X	
48	Ecartés	Installer une unisson puis s'en écarter, y revenir librement, individuellement par de petites glissades.	3 à 4						X	

	Jeu vocal	Règles du jeu									
			cycle	espace	énergie	vibration	couleur	intensité	hauteur	rythme	
49	Convergence glissée	Partir d'un accord libre simultanément et rechercher une note commune en glissant lentement. On peut partir de loin et se rapprocher physiquement.	2 à 4	X						X	
50	Fusion	Installer un son repère à l'unisson. Quitter brusquement ce son et y revenir en glissant lentement. Associer le geste au son.	2 à 4							X	
51	Fusion colorée	Installer un son repère à l'unisson. Quitter brusquement ce son et y revenir en glissant lentement, en associant à la glissade un glissement de voyelles.	3 à 4					X		X	
52	Points élastiques	Chanter au geste du meneur des impulsions ou sons ponctuels, séparés par des silences. Le son paraît élastique d'un son à un autre. Associer le geste au son.	1 à 4	X						X	
53	Bulles	Chanter au geste du meneur des impulsions avec des consonnes d'attaque. Le rebond s'accroît et les contrastes s'affirment.	2 à 4	X	X					X	
54	"Tenn"-impulsion-"tenn"	Chaque impulsion "Tenn" est suivie d'une tenue fixe et douce, comme un silence musical. Au geste du meneur, librement ou en relais.	2 à 4	X	X	X				X	
55	Impulsions glissées	Chanter des impulsions suivies de brèves glissades, comme des pizzicati. Associer le geste au son.	3 à 4	X	X					X	
56	Impulsions surprises	Chanter des impulsions soudaines aussi brèves que possible suivies de silences, d'attentes et d'immobilité. Voyelles différentes. Associer le geste au son.	1 à 4	X	X		X			X	
57	Rebonds	Faire rebondir une consonne occlusive (b p d t g k) comme une balle accélérant jusqu'à l'immobilité. Associer le geste au son. On peut accélérer et ralentir. En groupe ou librement ou en relais.	3 à 4	X	X				X	X	
58	Accélérer-ralentir	1er archétype rythmique : l'accélération sur une cellule qui rétrécit.	3 à 4		X				X	X	X
59	Instabilité	2ème archétype rythmique : rythme hésitant provoqué par des balbutiements sur des consonnes occlusives. Pousser en retenant le son, on a alors un équilibre instable avec des accents imprévisibles.	1 à 4	X	X		X			X	X
60	Pulsations régulières	3ème archétype rythmique : rythmes sur une pulsation régulière qui peuvent revêtir des formes infiniment variées.	2 à 4			X			X		X
61	Saccades	Effectuer des groupes rythmiques réguliers et vifs (sur des consonnes occlusives répétées) interrompus soudainement et repris. Surprises des interruptions.	2 à 4		X	X	X				X
62	Granulations rythmiques	Répéter à l'unisson sur un rythme régulier vif une consonne occlusive. Le mélange des voix crée une sorte de granulation rythmique qui peut évoluer dans son dessin général avec des accents. Associer le geste au son.	1 à 4	X		X	X	X	X		X
63	Polyrythmie	Chaque voix entre séparément, répétant une consonne sur une hauteur fixe, à un rythme constant, différent de celui des autres voix. Superposer des rythmes variés. Librement, changer de position à chaque changement de consonne et de hauteur.	3 à 4	X	X	X	X	X	X	X	X
64	Granulations mélodiques	tktktk... Ces 2 consonnes, répétées en alternance le plus vite possible, créent un crépitement sonore qui permet une infinité de jeux mélodiques rythmiques d'une vélocité et d'une variété inimaginable. Avec meneur ou en relais.	1 à 4	X	X		X	X	X	X	X
65	Courbes douces	Une figure musicale comme "dai" ou "doi" permet d'innombrables variations mélodico-rythmiques. Avec ou sans meneur, librement, en relais ou en écho.	1 à 4	X	X	X	X	X	X	X	X
66	Atlantique, Pacifique, Méditerranée	Enchaîner les 3 mots en parlant, avec des variations de hauteurs, de vitesses, d'intensités, de couleurs, avec saccades ou glissades.	1 à 4	X	X	X	X	X	X	X	X
67	Étirements	Lire en cascade au geste du meneur et très lentement quelques phrases d'un texte en étirant les syllabes sur des sons de hauteurs glissées. Le mélange des phases ainsi lues crée une matière insolite évoluant au ralenti.	3 à 4	X		X	X	X	X	X	X
68	Salves	Chaque chanteur dit une phrase au choix, issue d'un texte, et le plus vite possible. Le meneur déclenche chaque intervention qui se superpose aux autres et construit un mélange mobile et volubile.	2 à 4	X	X					X	X
69	Enchevêtrements	Chacun choisit une phrase d'un texte et la répète en la variant de toutes les façons possibles dans le "chanter" et le "parler". Associer les gestes aux variations des phrasés.	1 à 4		X				X	X	X
70	Rumeurs	Le groupe entre d'un pas vif dans l'espace de jeu, tourne en tous sens en émettant une rumeur, un mélange de phrases libres et murmurées empruntées à un texte avec parfois un mot isolé qui jaillit au-dessus de la rumeur. La circulation est rapide dans l'espace et s'entrecoupe de sorties de la zone de circulation.	3 à 4	X	X				X	X	X

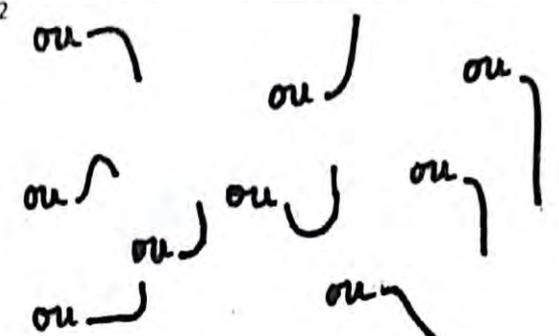
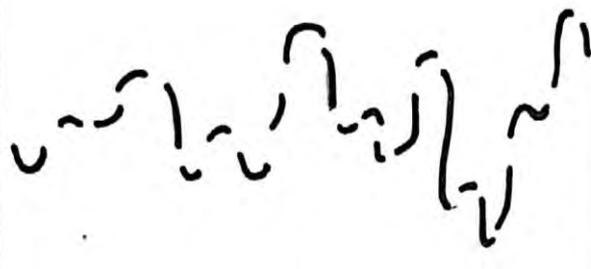
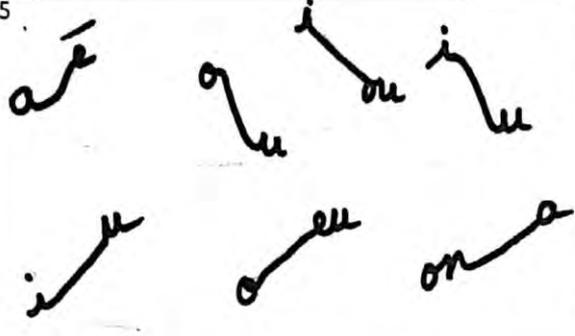
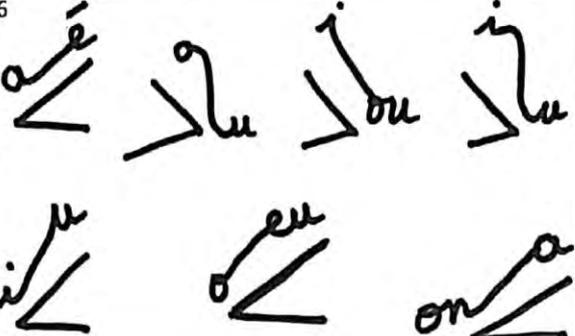
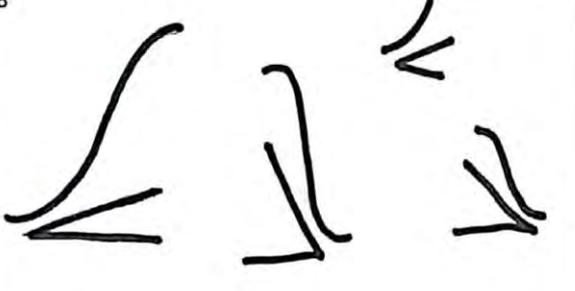
	Jeu vocal	Règles du jeu								
			cycle	espace	énergie	vibration	couleur	intensité	hauteur	rythme
71	Rencontre de phrases	Toutes les métamorphoses chantées et parlées sont possibles. Mélanger des mots extraits d'un texte choisi où chaque intervention est libre ou désignée par le meneur.	3 à 4	X	X		X	X	X	
72	Rencontre de mots	Toutes les métamorphoses chantées et parlées sont possibles. Mélanger des mots extraits d'un texte choisi où chaque intervention est libre ou désignée par le meneur. En ostinato, en relais ou par tuilages.	2 à 4	X	X		X	X	X	
73	Variations sur un mot	Variation de l'intonation d'un mot de toutes les façons possibles, chantées et parlées.	2 à 4		X		X	X	X	X
74	Phrase objet	Choisir des phrases d'un texte et les réciter de manière ininterrompue avec des accélérations et des ralentissements. Créer des vagues de vitesses qui se mélangent.	3 à 4	X	X			X	X	X
75	Motifs pulsés	Créer 2 sous-groupes. Un premier motif pulsé en lancé par le meneur et repris par le groupe 1 qui le répète en boucle. Un second motif pulsé est lancé au groupe 2 qui fait de même. On a une superposition de motifs.	3 à 4		X		X	X	X	X
76	Motif tournant	Quelques chanteurs font tourner un motif en relais sur un rythme constant. On peut varier les rythmes à chaque exercice.	1 à 4							X
77	Mélimotifs	Inventer des motifs sur des onomatopées en prenant appui sur des rythmes respiratoires en accompagnant le son du mouvement suivant le geste du meneur.	1 à 4					X		X
78	Embelliméodie	Omer des glissades lentes par des ondulations vives et rythmées. En groupe, librement, ou en relais.	2 à 4		X	X		X	X	X
79	Motifs sur ostinato	A partir d'un ostinato rythmique, laisser venir un motif qui évolue, porté par la pulsation rythmique et la respiration.	2 à 4						X	X
80	Miméodie	Un meneur dessine des gestes qui sont interprétés par les chanteurs. Toutes les variations parlées et chantées sont possibles.	3 à 4		X	X	X	X	X	X
81	Motifs superposés	Sur "do", chacun dans le groupe en ronde, entre tour à tour en lançant un motif chanté ou parlé qu'il reproduit librement à son propre rythme. Une fois le tour de cercle fini, soit ça s'arrête, soit chacun s'efface à son tour.	3 à 4	X	X	X	X	X	X	X
83	Alternances	Chacun choisit 2 sons de hauteurs différentes qu'il chante alternativement en les tenant sur des durées irrégulières, en passant à son gré de l'une à l'autre.	2 à 4	X					X	X
84	Convergence par palier	Commencer par un accord libre, notes tenues avec attaques simultanées. Puis chacun cherche en changeant de note par petits intervalles à se rapprocher des voisins de façon à ce que, de proche en proche, tous se retrouvent sur l'unisson qui se dégage progressivement.	3 à 4	X				X	X	X
85	Grosse caisse (beatbox)	Tenir une ostinato régulier sur la consonne P soufflée. Varier les rythmes. Superposer des ostinati différents. En groupe, ou en relai au geste du meneur.	2 à 4		X			X		X
86	Cymbales (beatbox)	Tenir une ostinato régulier sur la consonne T sifflée. Varier les rythmes. Superposer des ostinati différents. En groupe, ou en relai au geste du meneur.	2 à 4		X			X		X
87	Claire (beatbox)	Tenir une ostinato régulier sur la consonne K soufflée. Varier les rythmes. Superposer des ostinati différents. En groupe, ou en relai au geste du meneur.	2 à 4		X			X		X
88	Charlet (beatbox)	Tenir une ostinato régulier sur la consonne S soufflée. Varier les rythmes. Superposer des ostinati différents. En groupe, ou en relai au geste du meneur.	2 à 4		X			X		X
89	PeTiKa (beatbox)	Enchaîner PeTiKa Sé PeTiKa sur un tempo régulier. Varier les tempi au geste du meneur. En groupe, ou en relais.	2 à 4		X		X	X		X
90	PTK-S-PTK (beatbox)	Reprendre PeTiKa Sé PeTiKa en retirant les voyelles pour insister sur les consonnes et donner l'illusion d'un rythme de batterie (grosse caisse, cymbales, caisse claire et charlet)	2 à 4		X	X	X	X		X



<p>1</p>	<p>2</p>
<p>3</p>	<p>4</p> <p>Sssi! Hi!</p> <p>Hal... Guh! Hal...</p> <p>Eh!... rrr!... euh!...</p>
<p>5</p>	<p>6</p>
<p>7</p>	<p>8</p>
<p>9</p>	<p>10</p>

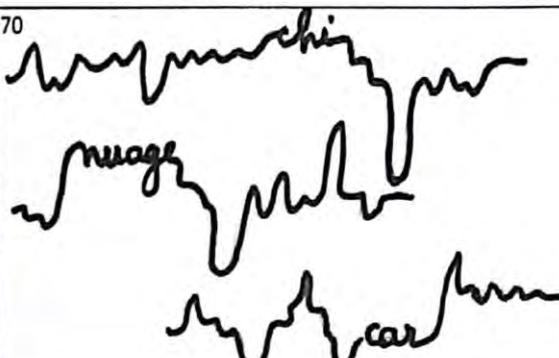
<p>11</p>	<p>12</p>
<p>13</p>	<p>14</p>
<p>15</p>	<p>16</p>
<p>17</p>	<p>18</p>
<p>19</p>	<p>20</p>

<p>21</p>	<p>22</p>
<p>23</p>	<p>24</p>
<p>25</p>	<p>26</p>
<p>27</p>	<p>28</p>
<p>29</p>	<p>30</p>

31 	32 
33 	34 
35 	36 
37 	38 
39 	40 

41 	42 
43 	44 
45 	46 
47 	48 
49 	50 

<p>51</p>	<p>52</p>
<p>53</p>	<p>54</p>
<p>55</p>	<p>56</p>
<p>57</p>	<p>58</p>
<p>59</p>	<p>60</p>

<p>61</p> <p>Adt! ..... pkykyk!..... bbb!.....</p> <p>tktktktk!.....</p>	<p>62</p> <p>ttttt!... bbb!..... ppppp!.....</p> <p>...kkkkkkkkk!</p>
<p>63</p> <p>kkk... ttt... ddd...</p> <p>ggg... bbb... kkk!... ddd...</p>	<p>64</p> <p>tktktktk! etc..</p> 
<p>65</p> <p>doï! dōdōdōï!</p> <p>doï! dōdōdōï!</p>	<p>66</p> <p>Atlantic! Atlanticiie!</p> <p>Pacifiicie! Méméméditerranée</p>
<p>67</p> <p>tant ges beaux so de ca sors chent des tré</p>	<p>68</p> <p>chantétoutlété laigalayant elleallavier pasunculpetitnoceau strouva fortdepeuroue demouchoudovermisseau</p>
<p>69</p> <p>laiga ketla four mi la i ga let la four mi la rigale teltafour mi</p>	<p>70</p> <p>nuage</p> 

<p>71</p>	<p>72</p>
<p>73</p> <p>monocorde! no! mo! corde! mon corde! mo! monocorde! cor! nocorde!</p>	<p>74</p> <p>laigale etla four mi la ci ga letlaf ourmi laig aletl a four mi</p>
<p>75</p> <p>tilatilata! ① toanop! ② tekatatakata ③ shiva shiva ha ④</p>	<p>76</p> <p>...ba! la... ba... .. la.</p>
<p>77</p> <p>Ah! oups! oh! giii! Hi! schutt! wow!</p>	<p>78</p> <p>oi derri</p>
<p>79</p> <p>tom tom tom tom tom tom hei hei hei hei</p>	<p>80</p> <p>da... tal katatata... li la li la li</p>



<p>91</p> <p>   </p> <p>kwi kiwi kou (etc)</p>	<p>92</p> <p>       </p> <p>kukw k kwkw k</p>
<p>93</p> <p>Ptk Ptk Ptk Ptk (etc)</p> <p>f o k o f f o k o f f o k o f</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>kukwk kukwk (etc)</p> <p>f o k o f f o k o f f o k o f</p>	<p>94</p> <p>Hmmm...</p>
<p>95</p> <p>Aie Aie Aie! Aie Aie Aie! Aie Aie Aie! Aie Aie Aie!</p> <p>Bruits qui topat top top top Bruits qui caquent crae et crae</p> <p>Bruits qui tombent Des bruits qui tomb'!</p>	<p>96</p> <p>Blan-an-an-cha Pa-a-a-ille</p>
<p>97</p> <p>Mamie Mamie Mamie Mamie</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>ra rie ra rie ra rie ra rie</p>	<p>98</p> <p>Tou-lou-ou-se Lou-i-i-i-se</p> <p>Tou lou-ou-se Lou-i-i-i-se</p> <p>(etc)</p>
<p>99</p> <p>So-o-o-onne So-o-o-onne So-o-o-onne</p> <p>So-o-o-onne So-o-o-onne So-o-o-onne</p> <p>Continuer à monter ... etc ...</p>	<p>100</p> <p>Va-a Va Va-a Va Va-aaa Va-a Va</p> <p>idem avec</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2) Vou</li> <li>3) Vo</li> <li>4) Vu</li> <li>5) Ve</li> </ol>