

Programme pédagogique

« Animateur d'activités musicales bao-pao »

Module 1 (1ère session de 3 jours)
et module 2 (2ème session de 3 jours) espacé de six mois de pratique
Total : 6 journées de formation

MODULE 1

PREMIÈRE JOURNÉE

Découverte du bao-pao par le jeu en groupe

Découverte (muette) des faisceaux laser :

> Jeu avec la **lumière** : recueillir puis faire monter et descendre le point rouge dans le creux de sa main.

Variantes : au bout de son index (« E.T. »). Avec les dix doigts (« doigts de harpe » ou « les petits points sont rouges ! »)

Objectifs :

- . Prendre conscience de la corde laser virtuelle. (Pour ne plus la traverser par mégarde par la suite...). Et pour la suite de porter son attention sur le laser.
- . Apprivoiser le laser, ne pas en avoir peur, cela ne brûle pas.
- . Magie. Silence. Concentration.
- . Invitation à la motricité fine.
- . Se positionner naturellement par rapport au laser : ni trop près (la tête ou la main dans le faisceau), ni trop loin (on va passer la baguette à côté du laser)...

Apprentissage du mouvement du poignet pour les passages aller et retour de la baguette :

> **Jeu du TIC-TAC :**

- . Tenue de la baguette : extrémité dans le creux de la main, index facilitant le jeu et la rotation du poignet
- . Mouvement ample (180° de débattement possible), libre, détendu et large (jeu souple, rapide, précis), sans risque musculaire (tendinite)
- . baguette horizontale
- . accélérer la vitesse de la baguette jusqu'à entendre son sifflement dans l'air
- . Surveiller le petit point rouge sur la baguette au passage du faisceau (au milieu ou au 2/3 de la longueur)

> **Jeu du « Ventre / J'écoute / Chut » :**

- . Tenue, mouvement aller (vers l'intérieur, « Ventre »), mouvement retour (vers l'extérieur, « Chut »)
- . Etre prêt (ouvert), toujours finir baguette ouverte
- . Introduire son bref, son prolongé. Début / Arrêt des sons
- . Inviter à écouter entre ces deux mouvements, sans « agiter » la baguette. Dissocier les 2 mouvements et le temps d'écoute.

Découverte du lien « mouvement / son »

> Jeu de petits sons :

- . monter le son alors que les personnes jouent avec le laser encore silencieux
- . inviter à une gestuelle libre, personnelle, expressive. Créativité. Inviter à jouer avec les 2 mains, le corps, la tête, les bras, les pieds, les cheveux...

> Jeu Bruitages

- . Ecoute des sons évolutifs
- . jeu sur la durée du son (bref, long).
- . Ecoute : percussions/résonance, nappes, sons entretenus. Ecoute des attaques, tenues, et extinctions automatiques des sons programmés. Influences et actions des mouvements de la baguette.

> Jeu de percussions virtuelles

- . Vers l'intérieur (TIC) : son. Mouvement retour nécessaire pour produire le son suivant
- . Temps de découverte personnelle, puis exercices de synchronisme, rythme collectif...

> Jeu Big Ben

- . 1 son unique
- . jeu en groupe : chacun son tour, trouver puis respecter l'ordre des joueurs
- . Diriger, guider des musiciens
- . Prise de conscience de la maîtrise de la nuance (doux / fort) ?

> Jeu « Velo2Note »

- . Influence de la vitesse de passage de la baguette (grave / aigu). Temps d'ombre. Laser près de la main, ou à l'extrémité de la baguette. Jeu avec le doigt, la main...

Jouer une succession de notes / dérouler une partition « pas à pas »

> Jeu « Brève 5 », « Brève 43 », « Brève 44 », « Brève 56 »

> Jeu « Lettre à Elise » en relais

> Jeu « Fly »

« Trouver », s'arrêter à la fin (spontanément ou à la demande)

- . Nous sommes tous mélomanes. Une personne qui s'arrête à la fin prouve que son mouvement est mené par l'écoute.
- . Ecouter, faire confiance à notre oreille, à notre mémoire musicale (structure), à notre intelligence de la musique.

S'organiser. Jouer en duo.

- . Mode « relais » (chacun son tour ! Tempo régulier, et si possible identique au précédent, mouvement alternatif des baguettes. Penser à ramener sa baguette)
- . Parties autonomes (au « coup près »... Se rattraper...)

Les trois temps fort d'animation d'une séance de bao-pao : découverte, apprentissage, et l'interprétation musicale

1/ Découverte : aucune consigne. Personne face à l'instrument (lien mouvement/son) et à une écriture musicale (avance pas à pas dans une partition). Expérimentation, anticipation, validation ou rectification, composition...

Permet pour l'accompagnant de partir des personnes, de comprendre la structure et l'organisation des parties à jour, élaborer ou adapter l'apprentissage en fonction des objectifs adaptés à chaque personne, reprendre et développer ce qui a été suggéré, ou observé.

2/ Apprentissage : apprendre à proposer 1 consigne. Grader finement et logiquement la progression. Adapter, souvent simplifier ce qui est demandé. Décomposer, organiser, hiérarchiser la mise en place des acquisitions.

3/ Interprétation musicale : Passer de l'exécuté à l'interprété. Du « correct, en place » à l'expression personnelle, au plaisir de jouer, d'offrir au public ou auditeurs présents sa version et son plaisir, à recevoir l'écoute et la bienveillance, de jouer ensemble, de jouer sa version

Applications directes :

> Jeu « *Leave me here* »

- . Découverte libre
- . Consigne 1 : Trouver la fin
- . Consigne 2 : Exécuter une (seule) fois le morceau
(sans recommencer... Mais si on n'a pas anticipé la fin, on a gagné un tour gratuit...)

Ecouter / Reproduire :

> Jeu « *Dueling banjos* »

- . Le refaire sans maître du jeu : se passer la musique « musicalement (par portion repérée)
- . Introduire la pulsation, le tempo, la carrure
- . Jeu de passage de carrure (1 et 2 et 3 et 4 et) sans son avec la baguette avec tout le groupe
- . Démonstration en duo ou à 2 mains du passage virtuose.
- . Reproduction avec tout le groupe (à la queue leu leu derrière les arcs)

Pour terminer, interprétation libre !

> Jeux sur les brèves régulières

- . comparaison des interprétations et des trouvailles de chacun.

Objectifs de la journée :

- . Acquérir une maîtrise fine du maniement de la baguette à travers une prise de conscience par l'oreille de sa propre production sonore (exécution de sons prolongés et brefs, liés et détachés, nuances et accents)
- . S'initier à l'écoute des sons. Introduction de notions fondamentales en matière d'acoustique, de synthèse sonore et d'informatique musicale
- . Découvrir que l'on a tous l'oreille musicale, et que l'on peut faire confiance en sa culture, sa mémoire, son intelligence musicales
- . découvrir le plaisir d'une exécution réussie et expressive
- . expérimenter et partager le jeu en groupe.
- . Acquérir un répertoire musical à jouer pour tous les participants
- . Proposer des « scénarios » de séances directement utilisables en situation d'animation avec des bénéficiaires.

DEUXIÈME JOURNÉE

Présentation des techniques de l'instrument. Prise en main. Utilisation usuelle.

Les pupitres musicaux, les arcs laser

- . Serrage des pieds, installation des pupitres, montage des arcs laser
- . Centrage des faisceaux sur les récepteurs de lumière
- . Les prises de pédales additionnelles
- . Orientation des arcs dans l'espace

Les branchements :

- . les arcs sur le convertisseur (bon sens, collerette de blocage...)
- . la pédale de Reset (switch d'inversion) et son entrée sur le boîtier convertisseur
- . les câbles et entrées jack (stéréo) pour les grosses touches et la touche pneumatique
- . les entrées jack (mono) pour les micros
- . Branchements de l'ordinateur

Utilisation du boîtier mixeur micros (réverbération / écho) et bao-pao

Présentation des enceintes amplifiées

Présentation de l'instrumentarium « déficience motrice »

Démarrage / Extinction de l'ordinateur

Prise en main du logiciel INTERLUD en mode utilisateur :

- . choix de la séance de jeu, validation du morceau
- . Ecoute, jeu sur les senseurs ou les cordes laser
- . Notions fondamentales : Séance de jeu, Lutherin, Titre, Séquenceur
- . Choix de la distribution des parties musicales entre les arcs : « Jouer seul », « Jouer à deux »...
- . Lecture du lutherin

Pour les plus à l'aise :

- . la réaffectation des arcs laser aux parties musicales à jouer
- . le paramètre JEU/ECR pour valoriser le jeu
- . les 3 modes de jeu de parties musicales : MD, Off+On, MDBao
- . explorer et jouer avec des sons : choix dans Interlud, bruitages, mode velotonote...

Objectifs :

- . Donner une autonomie d'utilisation sans décourager les personnes qui ont peur de la technique et de l'informatique.
 - . Se sentir familier avec le matériel, et pouvoir assurer un entretien minimum
 - . Connaître les possibilités d'utilisation, de réglage et d'adaptations
- La présentation est illustrée de nombreux exemples et d'anecdotes concrètes observées et vécues en situation.

Développer l'écoute.

Prendre confiance dans son oreille et sa culture musicales

Reprise d'une succession d'exercices autour de pièces brèves ou très brèves, avec les trois étapes :

- 1/ Découverte : appropriation personnelle de l'instrument, improvisation, créativité
- 2/ Mise en place : pédagogie, apprentissages
- 3/ interprétation : donner sa propre version, musicalité personnelle et collective

Objectifs musicaux :

- . apprendre à trouver la fin, et s'arrêter
 - . prendre conscience des hauteurs de notes : graves, aigus, notes qui montent, qui descendent
 - . jeu en relais : ensemble... chacun son tour : repérer la structure, les arrêts...
 - . Mélodie (rythme) et accompagnement (battue, pattern)
 - . Questions / Réponses : 1 - 2 , 1 - 3, 1 - 4, 1 - 7 etc...
 - . Jeu à deux mains
- Ces quelques heures d'apprentissage de l'écoute permettent de tout tenter dans l'après-midi.

Jeu en groupe. Polyphonie et polyrythmie. Structure musicale.

A travers les « grands succès du bao-pao », les participants découvrent en les vivant, et de manière ludique, voire festive, les scénarios d'animation les plus attractifs.

Jeu en relais (ensemble, chacun son tour) :

- . question / réponse
- . se repérer dans l'œuvre
- . réduire peu à peu les extraits musicaux (analyse de l'œuvre à l'oreille)
- . Tempo, pulsation, carrure

Accompagner un groupe qui chante, s'accompagner soi-même en chantant

- . Jouer régulier
- . Départs / arrêts
- . Comment apprendre une chanson
- . Comment apprendre à ne plus chanter faux

Duo : Thème (rythmique) / accompagnement (régulier, ou « pattern rythmique »)

Jouer à 2 mains (motricité, coordination)

- . Jouer alternativement un passage musical main gauche main droite (relais à 2 mains)
 - . Jouer des petites brèves (5, 6, 9, 12, 14) où les mains jouent de manière alternative
 - . Jouer des pièces où les deux mains jouent en synchronisme (Suzuki)
 - . Jouer des pièces d'après une tablature proposée (Flaming, L'auvergnat, Yesterday...)
 - . Jeu de déchiffrage de vraies partitions de piano (proposées dans le livret de formation) après avoir colorié les coups de baguettes (suggestion : positionner et lire la partition verticalement, le système de gauche étant dévolu à la main gauche, le système de droite à la main droite)
... Peu à peu, les poignets se libèrent, les mouvements de baguette deviennent fiables, la main régulière (commencer par la dominante) passe en automatique : le jeu à deux mains, dont une exécutant la battue régulière est acquise !
 - . Pour aller plus loin : jouer des morceaux pour lesquels on répète un pattern rythmique.
- Trio, quartet : exemples en fonction des compétences des participants.

Objectifs :

- . Se faire plaisir en jouant. Oser. Se lâcher (accompagné, rattrapé, guidé...)
- . Prendre conscience de l'importance du scénario, de l'ambiance à la fois concentrée et détendue de la séance.
- . Disposer d'un répertoire de scénarios et de leçons de musique réutilisables auprès de tous les publics.
- . Se sentir soi-même capable, de manière à regarder les bénéficiaires comme capables. Etre prêt à croire en ses capacités, et en celles des autres. «

TROISIÈME JOURNÉE

Passer du participant à l'encadrant

Les participants sont invités à répertorier l'ensemble des pièces, scénarios, exercices, jeux abordés durant les deux premiers jours (généralement une vingtaine en 2 journées !)

Chacun est ensuite repris, 4 participants jouant le rôle des bénéficiaires, et un d'animateur encadrant.

La technique (logiciel) est gérée par l'encadrant.

Ce qui a été observé est ensuite repris, enrichi, complété, corrigé par l'équipe et les formateurs.

Chacun est invité à constituer ses propres fiches mnémoniques et pédagogiques.

D'autres variantes ou prolongements de ces exercices sont proposés.

Objectifs :

. Disposer d'un répertoire de pièces à jouer, d'autres à travailler. Disposer de l'oreille musicale et d'une méthodologie minimale pour répéter et progresser, en solo, ou en petits groupes.

. Pouvoir proposer pendant 6 mois des exercices de sensibilisation aux bénéficiaires, tout en se familiarisant à l'instrument, et à la musique.

Créer sa propre activité. Se lancer.

Les thèmes à redévelopper dans les sessions suivantes de formation sont évoqués :

. mener les séances en duo

. **structurer le déroulement des séances** : jingle de début et fin (joués par les encadrants), écoute, micro, jeu... Privilégier la prédictibilité du déroulement des séances

. **ritualiser, mettre en scène et scénariser la séance** (auditeurs actifs, joueurs en représentation)

. les 3 temps de l'activité : découverte, apprentissage, interprétation musicale

. **la mallette « sourire »** : se lever pour jouer, saluer, applaudir, checker...

. **la guidance** : par le contact physique, sans contact (chef d'orchestre, langages non-verbaux, établir et conserver la connexion...)

. L'écriture de tablatures simplifiées. la fiche « mémo ». La fiche pédagogique. La feuille d'observation, d'évaluation.

Bilan : s'engager, s'organiser !



Objectifs :

- . Donner les outils minimums et la confiance en soi pour démarrer une sensibilisation des bénéficiaires.
- . Inviter à s'organiser individuellement (travail personnel) et en équipe, de manière à garantir une expérimentation et une pratique réelles avant la session suivante de « validation » des notions découvertes pendant ces trois jours.
- . Etre clair vis-à-vis de l'institution sur les objectifs atteignables avant la session suivante envers les bénéficiaires, en fonction de ses compétences.

Suggestion :

- . concert-animation de sensibilisation auprès des professionnels et bénéficiaires de l'établissement (profitant de la présence des concepteurs et d'un chanteur...)
- . « restitution » aux collègues de la formation, et invitation à collaborer, soutenir, s'y inscrire à terme.

MODULE 2

Après 6 mois de pratique

QUATRIÈME JOURNÉE

Partage des expériences. Audition de morceaux et animation de séances.

Après un tour de table où chacun est invité à partager ses expériences, moments forts et difficultés rencontrées, les participants sont invités à jouer des pièces et animer des séances. En fonction du retour, les aspects organisationnels sont abordés, si nécessaire rédigés, et quand c'est possible, traités sur le champ, à l'occasion de notre présence. Les contenus des 3 jours sont ainsi adaptés aux besoins et demandes spécifiques.

Objectifs :

- . partir de la réalité concrète (et souvent, dès la 2^e session, hétérogène et multi-approches) et des demandes des participants. Eviter les discours qui masquent parfois une réalité fragile. Identifier, si possible résoudre (du fait de la présence des formateurs) les freins institutionnels (local, clés, planning, communication, autorisations...)
- . amener chacun à progresser, dans sa pratique musicale personnelle comme dans la conduite de son activité.
- . privilégier la pratique : « apprendre par la pratique, rectifier par la pratique ».

Conduite de l'activité

Peu à peu se dégage une approche originale, autour de l'idée d'un scénario (ou plusieurs !) différent pour chaque œuvre, qui invite les participants (mais aussi les auditeurs, actifs !) à . aller de surprise en surprise. Se sortir de la complexité.
. S'appuyer sur sa perception, sa mémoire. Attitude relâchée, confiante, intuitive.
Des scénarios de découverte, de perception et de construction progressive sont préférés à un simple fonctionnement « Ecoute (lecture) / reproduction d'une œuvre ».

Aider la personne, la rattraper, l'emmener au bout plutôt que la laisser sur un échec privilégient le plaisir de finir, de réussir, (même aidé, guidé, soutenu, ou rattrapé...) efface la notion d'erreur ou de faute, au profit d'un parcours à réaliser.
Valoriser la grimace, le faux-pas, l'hésitation, l'empathie... autant de preuves que la personne écoute, et est juste surprise ou décontenancé par sa perception.

Privilégier le plaisir de l'écoute et du jeu collectif. Ecouter est aussi actif que jouer.

Faire émerger peu à peu le contrôle de la main par l'oreille.

Instaurer La mallette « sourire » : saluer, applaudir, « checker », tour gratuit si on ne s'est pas arrêté, faire rire, valoriser...

Chacun est invité à objectiver ses perceptions, les formuler au groupe, adopter en toutes circonstances une démarche expérimentale, collaborative, par échanges de points de vue, de mises en commun : construire ensemble, plutôt que de délivrer le savoir ou la méthode.

Que ce soit pour une écriture simplifiée ou une consigne, la mono-consigne ou information unique sera recherchée, les autres paramètres musicaux (rythme, nuance, durées...) apparaissant naturellement par mimétisme ou souvenir de l'oreille.

CINQUIÈME JOURNÉE

Initiation technique

Initiation technique minimale

- . le paramètre JEU/ECR pour valoriser le jeu des polyhandicapés, et équilibrer les niveaux sonores des joueurs.
- . la réaffectation rapide des arcs laser aux parties musicales à jouer. Penser à inverser les rôles. Ou les mains...
- . Les modes de jeu des combinaisons de jeu : MD, Off+On, MDBao.
- . le paramètre de transposition (pour chanter)
- . Mode de jeu « Devient » : pour créer son propre «relais».

Pour les plus à l'aise :

- . Montage / Démontage / Transport du BAO-PAO
- . le mode de jeu Note : création de paysages sonores, ambiances, impros collectives, percussions virtuelles
- . Modifier les paramètres sonores : sonorités (familles), volume, réverbération, transposition.
- . Expérimentation de la vélocité (mode de jeu « velotonote »), et de son influence possible sur la synthèse sonore. Exploitations diverses.
- . les mots clés du script de la séance de jeux.
- . Modifier, créer une séance de jeux
- . Mise à jour des morceaux à partir du site

Si nécessaire : présentation et/ou utilisation de la grosse touche et de la touche pneumatique :

- . branchements. Réglages.
- . La recherche du mouvement fiable à valoriser. Respiration. Décontraction.
- . L'adaptation : instrument de jeu embarqué, ou support positionné

Objectifs :

- . Autonomisation progressive des groupes. Niveau « utilisateur » ou « administrateur »
- . Nomination d'un correspondant technique par équipe et/ou par bao-pao (maintenance, référent pour l'équipe, liens avec la Puce à l'Oreille)

A travers les options de jeu possibles offertes par l'ordinateur, les participants s'initient à travers la souplesse des propositions du BAO-PAO à l'adaptation et l'exploitation des capacités motrices, des compétences et des tempéraments de chacun. Ce module ouvre les principales pistes d'investigation et de recherche inhérente à la diversité des situations

individuelles de handicaps. On découvre aussi comment avec le BAO-PAO il est possible de donner à chacun une place et un rôle qui le mette à la fois dans une situation de challenge, l'invite à la concentration et au dépassement, tout en garantissant au final sa réussite, toujours gratifiante.

Lecture de partitions

L'enregistrement préalable de la succession des hauteurs de notes libère le lecteur (et le joueur) de la lecture et de la gestuelle de production des hauteurs de notes. Chacun est invité à latéraliser les événements (exemple : portée en clé de fa à gauche, portée en clé de sol à droite) et à les exécuter directement à deux baguettes (main gauche et main droite), par simple exercice de synchronisme ou alternativement. La lecture est d'emblée globale (multi-systèmes).

Objectifs :

Même si l'approche intuitive et d'oreille est privilégiée, de par notre culture, beaucoup de professionnels sont rassurés par le recours possible à cette seconde mémoire. D'autres se prennent complètement au jeu de la lecture, ce biais étant un puissant motif de pratique individuelle et d'investissement personnel. Enfin, pour la plupart, accéder à la lecture démystifie la musique et le solfège.

Créer une dynamique institutionnelle autour de la musique et du chant

Comment générer un projet d'établissement fédérateur et festif ?

Comment impliquer l'ensemble de l'équipe, limiter les résistances, assouplir le fonctionnement institutionnel au service des projets individuels et collectifs ? Comment renouveler et consolider l'équipe autour du projet ?

Comment assurer la pérennité de l'activité ?

- . La journée « découverte » préalable, et ouverte à tous (tous concernés, même si pas personnellement impliqués)
- . Les restitutions régulières à l'équipe, à l'établissement.
- . Être attentifs aux freins, aux verrous, aux tracasseries institutionnelles
- . S'organiser : planning libéré pour le bao-pao,
- . Choix (crucial) du lieu et du local
- . Organisation de la maintenance et de la gestion collective du matériel, des plannings d'occupation de la salle.
- . Suivi écrit et vidéo individualisé.
- . Les dangers et les vertus de la représentation publique
- . Le « suivi-formation » de la Puce à l'Oreille : « piqûre de rappel », apprentissage musical, renouvellement et ouverture constante du répertoire, attitude de recherche...
- . Enrichissement et valorisation par le réseau local.
- . Supervision (bienveillante et encourageante) du personnel musicien, des éventuels intervenants extérieurs
- . Les liens inter-services, l'inter-disciplinarité, l'inter-générationnalité...

Ce module clôture le cycle initial de la formation, occasion d'un bilan individuel et collectif, et d'une mise en perspective.

Il peut être ponctué par une animation-concert offert aux personnels et aux personnes accueillies dans l'établissement. Occasion de toucher du doigt les contraintes inhérentes à la régie technique (son, lumière, informatique, mise en scène, présentation, scénographie...) élaborer un programme adapté aux acteurs et au public, maîtriser son trac, découvrir le plaisir et la joie de se donner, d'être écouté et applaudi... De vivre ce que l'on peut proposer de vivre à terme aux bénéficiaires.

SIXIÈME JOURNÉE

Exemples de sujets développés en fonction des besoins des groupes

Exploitation du mode de jeu « Jouer ensemble chacun son tour »

- . des morceaux en mode «RELAIS» (chacun son tour)
- . Exécution de parties musicales régulières, et de parties rythmiques.
- . Principe du jeu par questions/réponses. Variations possibles de ce mode de jeu collectif.
- . Proposer (inventer) / reproduire.

Approfondissement des « brèves »

- . Pour trouver la fin : 5 – 13 – 19 ...
- . Pour « se lâcher » : 13 – 19 – 43 – 44 – 56 ...
- . jeu alterné : 5 – 9 – 10 – 12 ...
- . pour inventer une réponse : 69, 24...
- . pour la lecture de partitions ...

Conduite de séances

Supervision de séances (les formateurs assistent à des séances menées par les professionnels)

Conseil pour une adaptation

Propositions d'exercices, d'adaptations, ou de méthodologie face à une situation d'échec, d'impossibilité ou de stagnation

Progresser musicalement

- . Jeu régulier : régularité Aller-retour, accents, jeu ternaire.
- . jeu à 2 mains : alternatif, pulsation/rythme, lecture musicale, tenir un pattern rythmique : (échanger les parties)
- . Apprendre à tout entendre, conscientiser et formuler sa perception
- . Apprentissage d'œuvres en duo, trio, quartet
- . mémorisation et lecture
- . Apprentissage de « claves »
- . enrichissement progressif du répertoire

Outils et contenus pédagogiques

- . Ecriture de tablatures simplifiées : couleurs, gommettes, bâtons, traits, morse, dessins...
- . aménagement de partitions traditionnelles : grossir, lecture systèmes verticaux latéralisés
- . succession progressive de morceaux par difficultés croissantes

Fiches de travail, d'observation et d'évaluation

Liste progressive d'exercices, et d'objectifs pédagogiques, éducatifs, et musicaux associés, spécifiques aux populations bénéficiaires concernées.

Les niveaux d'intervention pour l'adaptation aux compétences de chacun

- . Le choix du mouvement musical expressif et confortable de la personne. Travail sur la posture, la relaxation, la respiration.
- . L'adaptation « embarquée » : baguette glissée dans la manche, attelles, poignées amovibles, poignées à enfiler,
- . L'adaptation du support : table orientable avec velcro, tablette sur fauteuil, fixation sur accoudoirs, repose-pieds, tétière, dispositif existant...
- . Inventaire des installations de dispositifs et gestuelles observés avec la baguette, la paille, la grosse touche, la touche pneumatique (pédale, tétine pour la bouche...)
- . Les accessoires : élastiques, potences, ficelle, attelles, les objets annexes (piscine, jouets gonflables, ballons sauteurs, percussions...)
- . Le logiciel : mode de jeu, offset de vitesse JEU/ECR. La vitesse « écrite », bloquée, ou de jeu...
- . le choix des parties musicales et des morceaux : en fonction des capacités motrices, des compétences musicales, de la personnalité de chacun des participants.

Musique et polyhandicaps / TED :

Ritualiser et structurer la séance.

Décomposition des objectifs. Méthodes, progressions adaptées, très progressifs, non contradictoires.

Exigence à la fois structurante, encourageante, et proportionnée. Faire simple.

- . Se positionner (sans le son : laser, mouvements de baguette).
- . Tenue de la baguette. Positionnement des instruments. Fixation sur le membre. Support.
- . 1 note à la fois
- . Tenir (écouter) une note
- . Répondre. S'arrêter.
- . Regarder, être avec.
- . Savoir démarrer ensemble, au signal, en fonction de la musique.
- . Idem pour l'arrêt des sons.

L'art de la mono-consigne. Valoriser le peu. Simplifier.

Bao-pao et « clown »

Le bao-pao fait naître le clown. Stage avec Madeleine Cohu.

S'organiser

- . la salle : superficie, agencement, calme sonore, absence d'objets dissipateurs, lieu identifié et repéré
- . la maintenance.
- . la gestion collective : Administrateurs et utilisateurs.
- . les créneaux d'utilisation

La guidance :

- . en contact : tenir, rassurer, guider, rattraper, suggérer, lâcher (envol !)
- . faire accepter le contact et la guidance, non intrusive ou agressive
- . la connexion sans contact : avec la parole, l'appel, nommer, désigner, le regard, démarrer / arrêter
- . guider une personne, diriger un groupe (chef d'orchestre)

Créativité sonore et musicale

- . développer la phase « découverte », et la phase « interprétation »
- . Rencontre avec un dispositif gestuel sonore et une écriture musicale. Improvisation soliste et collective.
- . Création de dispositifs sonores expressifs et contrôlables (mécaniquement, informatiquement)
- . notions d'informatique musicale : échantillonnage, synthèse sonore, effets, logiciels de programmation MIDI (Max),
- . Comment enrichir le son du bao-pao (recours à des logiciels d'arrangements extérieurs comme Cubase)
- . Détournement (son, écriture, dispositif). Lieux et espaces de créativité au sein d'un déterminisme et de contraintes.
- . Le micro, la voix, les bruitages, le papier, les percussions corporelles...

Choix, préparation, création de nouveaux morceaux

- . comment choisir un morceau
- . coordination et collaboration avec l'arrangeur de la Puce à l'Oreille
- . les problématiques soulevées. Etapes de création, d'écriture, de traduction, d'instrumentation, de mixage et d'orchestration, d'adaptation au jeu du bao-pao, corrections après essai en jeu réel, répartition et sélection des combinaisons de jeu, choix de la répartition sur les arcs, choix de modes de jeux de chacune des parties...

Mener des répétitions de jeu en groupe :

- . équilibrer les volumes et vitesses de jeu des joueurs : baguettes plus ou moins fines, réglage logiciel JEU / ECR...
- . Démarrer : compter à la latino ou mode jazz...
- . Soigner les démarrages (synchrone ou décalé), arrêts (breaks) en cours de jeu et reprises... Variantes de morceaux...

Supervision de création de spectacle

Comment construire un thème, une trame, une mise en scène, un déroulé, un programme de spectacle...

Régie technique de concert et spectacle

Valoriser l'activité

- . Se produire à l'intérieur et hors les murs
- . nouer des collaborations musicales et artistiques, attirer les artistes locaux,
- . créer des passerelles avec des écoles, collèges, conservatoires et écoles de musique,
- . s'inscrire dans des manifestations tous publics, festivals, échanges culturels...