

Direction des services départementaux de l'éducation nationale de la Côte d'Or

LES P'TITS BALS

Projet départemental 2013 / 2014
en partenariat avec l'USEP 21

*La danse traditionnelle au service du développement des
compétences rythmiques, corporelles et musicales de l'enfant ...*

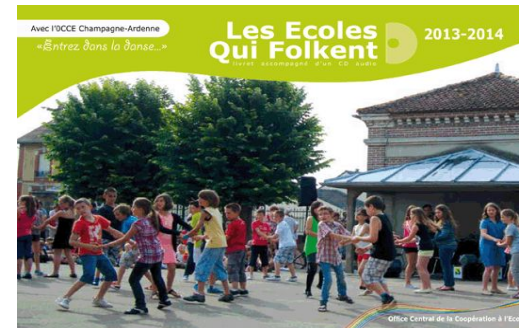


Document pédagogique

Réalisé par Catherine Goxe, conseillère pédagogique en éducation musicale
Avec le concours des conseillers pédagogiques en EPS 21

en accompagnement du livret / CD
« Écoles qui folkent » 2013/2014

produit par l'OCCE CHAMPAGNE-ARDENNE
<http://www.occe.coop/~ad51/>



LIENS UTILES :

- **Compléments à télécharger, sur :** <http://musique21.ac-dijon.fr/P-tits-bals-2013-2014> : jeu de cartes à danser – démarche générale de création de danse – fichiers audio complémentaires
- **« Les violons danseurs »** - <http://vimeo.com/53381040> : danse et musique intimement liés
- **« Ribatz, ribatz »- Dominique Bagouet** – http://www.youtube.com/watch?v=FjygKE_HGZ4 : création contemporaine sur musique traditionnelle
- **pour « se nourrir et aller plus loin »** - <http://www.numeridanse.tv/> : des vidéos de danse contemporaine

POUR PREPARER LES P'TITS BALS – 2013-2014 – Côte d'Or

Chaque classe dansera au moins 5 danses au cours du bal, parmi les 11 danses proposées

DANSE OBLIGATOIRE COMMUNE A TOUS LES CYCLES : chorégraphie imposée (voir livret « Ecoles qui folkent 2013/2014 »)

Cette danse permet à des élèves de cycles différents de danser ensemble : les « grands » dansent avec les « petits »

LE MOULIN DE GUEBWILLER	C1-C2-C3	Démarche d'apprentissage : Mettre en place la chorégraphie en suivant les indications données par la musique
--------------------------------	----------	--

DANSE OBLIGATOIRE : création de chorégraphie

Chaque classe inventera sa propre chorégraphie en utilisant le « jeu de cartes à danser »

LA PIETERNELLE	C1-C2-C3	Démarche d'apprentissage : - Découvrir et s'appropriier la structure de la musique - Créer une chorégraphie, la coder, en s'appuyant sur le « jeu de cartes à danser »
-----------------------	----------	---

3 DANSES AU CHOIX (au moins)

Chaque classe apprend 3 danses, au moins, parmi les 9 suivantes, en plus des 2 danses obligatoires

BLACK NAG LE PONT D'ATHLONE LA TARENTELE NAPOLITAINE	C2-C3	Démarche d'apprentissage : - Découvrir et s'appropriier la structure de la musique - Créer une chorégraphie, la coder, en s'appuyant sur le « jeu de cartes à danser »
CHANJ TU BLACK ALMAIN BRANLE DE LA MONTARDE LE COQ, LE RENARD ET LA BECASSE LE MANEGE DE REBECCA	C1-C2-C3	Démarche d'apprentissage : - Découvrir et s'appropriier la structure de la musique - Apprendre une chorégraphie par imitation, proposée par l'enseignant, s'inspirant du livret « écoles qui folkent » et/ou des propositions des enfants
FRANC OF THE HOLLOW	au choix pour le C2 C3	Démarche d'apprentissage : - Découvrir et s'appropriier la structure de la musique - Apprendre une chorégraphie en suivant un « codage » donné par l'enseignant (cf. codage proposé plus loin, dans ce document d'accompagnement)

Proposition de démarches pédagogiques diversifiées, adaptées à chaque danse

Document réalisé par Catherine Goxe – CPEM 21
en collaboration avec les CPC EPS 21

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT DU LIVRET / CD
« ECOLES QUI FOLKENT – 2013/ 2014 »

réalisé et produit par l'OCCE Champagne Ardenne

informations : OCCE de la Marne - École Lucie Aubrac - 13 rue du Dr. Grangé - 51160 AY

Tel/Fax : 03 26 54 43 00 - ad51@occe.coop

<http://www.occe.coop/~ad51/spip.php?rubrique6>

Fiches pédagogiques pour les 11 danses

1. Branle de la Montarde
2. Le pont d'Athlone
3. Black Almain
4. Le coq, le renard et la bécasse
5. **Le moulin de Guebwiller (danse commune – cycles 1, 2, 3)**
6. La Pieternelle (création de chorégraphie)
7. Black Nag
8. La tarentelle napolitaine
9. Chanj – tu
10. Le manège de Rebecca
11. **Franc of the Hollow (danse commune - cycles 2 et 3)**

. LE BRANLE DE LA MONTARDE *farandoles de 5 danseurs (danse en chaîne)*

entrer en danse, sans musique:

être capable de ne « bouger » qu'une seule partie de son corps : plusieurs jeux possibles

- **marionnette** : par 2, de face à face (debout ou assis) – l'un tire un fil imaginaire pour faire bouger une partie du corps de l'autre

- **imitation** : en cercle, imiter exactement les mouvements du « chef »

inciter à produire des mouvements inhabituels : le jeu de la photo

- imiter les gestes des sportifs (nage, escrime, basket...)

découvrir la musique :

écouter la musique et comprendre la structure :

- une partie « refrain »

- une partie « couplet » composée de 5 interventions musicales

sur une grande ronde

- faire tourner la ronde sur le refrain

- sur les couplets, s'arrêter et produire 5 gestes différents, sur les 5 interventions musicales : faire référence aux gestes trouvés lors de l'activité « entrer en danse »

mettre en place la chorégraphie

- proposer la chorégraphie décrite dans le livret, en laissant une part à l'improvisation sur les couplets

2. LE PONT D'ATHLONE

entrer en danse / découvrir la musique :

Musique en puzzle !

- découvrir les 3 parties qui composent la musique (cf fichiers audio séparés, téléchargeables sur <http://musique21.ac-dijon.fr/P-tits-bals-2013-2014> : les écouter, les différencier, les chanter...

- partager la classe en 3 groupes, chaque groupe étant associé à une partie musicale : groupe 1 = partie 1 / groupe 2 = partie 2...
 - danser sur les 3 pistes audio séparées.
 - danser sur la piste audio comportant les 3 parties + les silences.
 - danser sur la totalité de la musique, chaque groupe évolue sur SA partie...
 - changer les groupes

Représenter la structure de la musique avec un codage (bandes de papier de couleurs différentes associées à chaque partie)

-
- **mettre en place la chorégraphie**

Maternelle :

Constituer 3 groupes, à qui on attribue une partie musicale – chaque groupe choisit un mode de déplacement pour sa partie musicale, à partir du jeu de cartes à danser.
 Les groupes dansent en alternance sur leurs musiques respectives, avec le mouvement choisi.

Élémentaire :

Chaque groupe pourra créer une chorégraphie à partir du jeu de cartes à danser, sur la totalité de la musique.
 Les groupes compléteront le codage initié auparavant.

3. BLACK ALMAIN

entrer en danse, sans musique:

- faire un inventaire de différentes façons de se déplacer, en marchant : déplacements latéraux, antéro-postérieurs, en tournant sur soi...
 - individuellement, choisir 2 déplacements et les combiner

découvrir la musique :

– seul, choisir 1 déplacement, parmi ceux retenus, et l'adapter à la musique : on tiendra compte des phrases musicales.
 – seul, choisir 2 ou 3 déplacements, les combiner en suivant la musique (ex : avancer, tourner sur soi, reculer...)
 – par deux : jeu de question/réponse induit par la musique – le premier propose un mouvement, le second répond (soit imite, soit invente...) - un temps en commun (on danse en se tenant les mains)

mettre en place la chorégraphie

Maternelle :

Choisir des déplacements parmi ceux trouvés précédemment – enrichir les propositions des enfants en puisant des idées dans le livret.
 Puis organiser une chorégraphie simple, tenant compte des possibilités des enfants.

Élémentaire :

Apprendre la chorégraphie par **imitation** : soit en regardant la vidéo (en ligne sur le site de l'OCCE 51), soit en décodant la fiche du livret.

△ **pas de base proposé dans le livret : à réserver aux élèves de cycle 3** – pour les autres, marcher simplement.
 Pour apprendre le pas (G/D/G/lève – D/G/D/lève) – l'expérimenter, seul, en se déplaçant dans tout l'espace disponible, tout au long de la musique afin de « l'automatiser ».

4. LE COQ, LE RENARD ET LA BECASSE

En préalable, écouter « **Le coucou au fond des bois** » - Camille St saens – Carnaval des animaux – cf audio et fiche pédagogique dans « *Musique au quotidien au cycle 2 – CRDP de Bourgogne* »

• entrer en danse : pulsation

- jeu de mains : pratique un jeu de mains sur la comptine « *Jeu de main, jeu de vilain* »



- jeu de pied : adapter la comptine aux pieds (jeux de pieds n'est pas toujours jeu de casse-pied !), aux bras...

• découvrir la musique :

- adapter le jeu à la musique de la danse : permet de repérer les 3 parties de la chanson (couplet / coucou / refrain)-
- « coucou » = s'arrêter et dire « coucou » en mimant.

• mettre en place la chorégraphie

maternelle :

- Petites sections : on se déplace en dansant – lorsqu'on entend le coucou on s'arrête.
- variables : disposer au sol autant de cerceaux que d'enfants – les enfants doivent se trouver dans un cerceau au moment du « coucou »

Moyennes et grandes sections : même chose

- + repérer le refrain – fixer deux figures de danse différentes en fonction des couplets et refrains.

élémentaire : S'inspirer des chorégraphies proposées, en insérant des jeux de mains ou de pieds.

5. LE MOULIN DE GUEBWILLER – danse commune

Danse commune à **tous les cycles** – changement de partenaire indications de danse données par une « voix off » (caller)

entrer en danse, sans musique:

apprendre à occuper l'espace :

- partager un espace en deux zones (A/B) – placer des obstacles dans chaque zone (cerceaux, cônes, caissettes...)
- constituer deux groupes d'enfants (G1/G2)
- les enfants du G1 ont un foulard jaune à la main / G2 = foulard bleu

ZONE A G1 (jaune)	ZONE B G2 (bleu)
----------------------	---------------------

Les enfants se déplacent librement, en marchant, dans leur zone, en contournant les obstacles. Au signal, ils s'arrêtent et posent leur foulard. Au nouveau signal, les enfants vont chercher un foulard d'une autre couleur (changement de zone).

- **les variables** : le nombre de zones, de groupes, de couleurs de foulards

découvrir la musique :

Écouter la musique et repérer les 2 thèmes et leurs caractéristiques (thème lent, thème rapide, voix d'homme).

- S'approprier la structure, exemple :
- G1 : danse sur la musique lente / G2 : danse sur la musique rapide...

mettre en place la chorégraphie :

trouver un partenaire : plusieurs étapes

- les enfants sont par 2 – ils se séparent et se disposent librement dans la salle,
 - sur le thème lent, on se déplace en marchant, en se rapprochant progressivement de son partenaire.
 - Voix d'homme : on se salue (révérence)
 - thème rapide : on danse par 2 (ronde, bras dessus/bras dessous...)
- les couples ne sont plus déterminés. Les enfants doivent inviter, à chaque reprise, un nouveau partenaire.

6. LA PIETERNELLE

création de chorégraphie – tous les cycles

En s'inspirant des activités proposées pour les autres danses, mettre en place une démarche de création avec vos élèves.

Compléter la fiche...

Entrer en danse

découvrir la musique

créer la chorégraphie

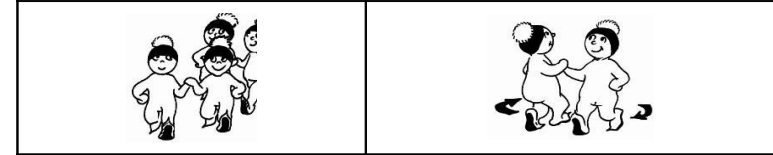
7. BLACK NAG

contredanse - 3 couples ensemble, en cortège

entrer en danse, sur la musique de Black Nag

évoluer en changeant de formation : par 2, par 4, face à face, en ligne... librement, sur la musique

par 2 : évoluer en choisissant 2 modes de déplacement (CARTES : avancer et tourner) : changer de mode librement



- - **s'approprier la structure et les phrases musicales**
repérer les phrases musicales :
 - seul, changer de mouvement quand la musique le suggère (petite pause, grande pause...)
 - à plusieurs : la ronde change de sens à la fin des phrases...

repérer les deux parties musicales identifiables, et leur durée :

 - partie 1 (ou couplet) : musique qui donne envie d'avancer
 - partie 2 (ou refrain) : musique qui donne envie de tourner (plus longue que la partie 1)
 - faire l'inventaire des déplacements possibles (s'appuyer sur le « jeu de cartes à danser ») :
 - avancer seul ou à plusieurs / reculer / pas sur le côté...
 - tourner seul sur soi, par 2, en ronde, en moulin...
 -
 - **coder la structure de la musique**
établir un codage de la structure (bandes de papier de couleur représentant chacune une partie de la musique) -
- | | | | | | | |
|-------|--------------------|------------------------------|------------------------|-----------------------|----------|-----|
| intro | partie 1
16 pas | partie 2 – refrain
32 pas | partie 1
(variante) | partie 2
(refrain) | partie 1 | ... |
|-------|--------------------|------------------------------|------------------------|-----------------------|----------|-----|
- - **mettre en place une chorégraphie**
 - créer une chorégraphie à partir du jeu de cartes à danser, en tenant compte du codage de la structure
 - ou bien, s'inspirer des propositions du livret « Écoles qui folkent 2013/2014 »

8. LA TARENTELE NAPOLITAINE

quadrilles, côte à côte, en ligne

entrer en danse, sans musique

pas marché / pas sautillé : alterner les 2 modes de déplacement, en changeant à un signal sonore (clochette, tambourin...)
passer du quadrille à la ronde : par 4 (2 couples) alterner les 2 formations – au signal sonore, passer du déplacement en cortège, à la ronde à 4.

découvrir la musique : s'appropriier les phrases musicales et la structure

écouter le début de la musique, immobile :

jusqu'à environ 1min04 - thème A (refrain) / B (couplet 1) / thème A (refrain) / B (couplet 2)

- caractériser les parties A et B : l'une « sautillante », l'autre « qui tourne »
- identifier et fredonner le thème A

repérer le thème A

écouter la musique en entier :

- sautiller sur les « thèmes A » (refrain)
- s'arrêter sur les « thèmes B » (couplet) et les « Ponts »

identifier les trois thèmes musicaux

Faire trois rondes, qui tourneront chacune sur l'un des thèmes.

coder la structure de la musique

Réaliser le codage avec des bandes de papier de couleur, que l'on disposera les unes à côté des autres.



mettre en place une chorégraphie - deux solutions :

créer une chorégraphie

- en utilisant le « jeu de cartes à danser »
- en donnant des contraintes, en relation avec le style de la danse :
 - conserver la formation de départ proposée : quadrilles en ligne*
 - associer une figure différente à chacune des 3 mélodies*
 - inclure le pas sautillé et la forme « ronde »-*

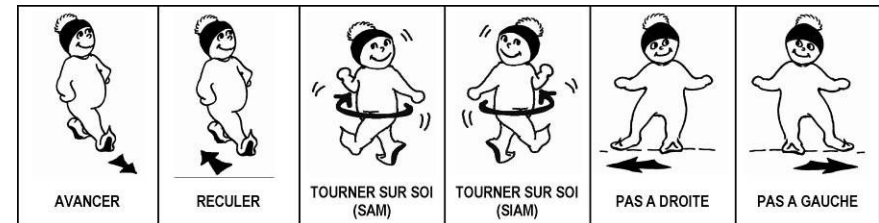
apprendre la danse telle qu'elle est décrite dans le livret « Écoles qui folkent »

9. CHANJ'TU

danse en chaîne ou

entrer en danse : se déplacer, en suivant la pulsation et en changeant de direction

Utiliser les cartes à danser suivantes :



- **sans musique** : découvrir, et expérimenter les cartes
- **sur la musique de « Chanj'tu »** : se déplacer en alternant les mouvements indiqués par les cartes – changer de mouvement à la fin des phrases musicales

découvrir la musique : apprendre le chant

Repérer les trois « moments » de la danse – attribuer un mouvement à chacun:

- **couplet / partie 1** - « *J'ai 5 à 6 moutons dans la maison d'en haut, j'ai 5 à 6 moutons dans la maison d'en bas... »* : déplacement latéral

- **couplet / partie 2** « *Dans la maison d'en haut, dans la maison d'en bas... »* : mouvement vers le haut / vers le bas

- **refrain** « *Chanj'tu, Madeline, madeleine...* » : sur place, en tournant sur soi, dans un sens, puis dans l'autre

mettre en place une chorégraphie

Mettre en place la chorégraphie en conservant le style de la danse (en chaîne) :

- en s'appuyant sur les déplacements trouvés dans la phase précédente
- en enrichissant les propositions avec celles faites dans le livret « Écoles qui folkent »

10. LE MANEGE DE REBECCA

- **entrer en danse, sans musique:**

Jeu pour se dire bonjour :

En ronde - un élève va dire bonjour (sans la parole – avec des gestes) à quelqu'un qui lui répond à l'identique - puis celui-ci va dire bonjour à un nouvel enfant, d'une autre manière.

Jeu chanté pour évoluer par trois : à partir de comptines et chansons du patrimoine (cf. fiche annexe)

Choisir trois figures différentes, à partir :

- du cortège (déplacement par trois – soit librement dans la salle, soit les uns derrière les autres, soit en cortège sur un cercle)
- de la ronde sur place

découvrir la musique :

repérage des phrases musicales : faire correspondre une figure à une partie de la musique. Procéder à plusieurs écoutes, prendre des repères dans la musique.

- **mettre en place la chorégraphie**

Maternelles :

Mettre en place la chorégraphie en s'inspirant des figures proposées, par groupes de 3 enfants. Les trios se déplaceront librement dans l'espace, le cortège sur un cercle étant trop difficile pour les petits.

Élémentaires :

Mettre en place la chorégraphie en s'inspirant des figures proposées. cf. vidéos en ligne, sur le site de l'OCCE 51

NB : la figure « cycle 3 » - partie 3, est celle de la « **cochinchine** » - isoler cette figure et la travailler plus particulièrement.

11. FRANC OF THE HOLLOW

danse commune pour le cycle 3 - possible pour le cycle 2

changement de partenaire

déconseillée pour la maternelle (peu de repères mélodiques)

Préalable : pour cette danse, il est nécessaire que les enfants soient à l'aise dans la relation à l'autre (donner la main, regarder son partenaire...)

entrer en danse et découvrir la musique :

1 - écouter et identifier la partie musicale qui indique le changement de partenaire (partie bleue).

2 - par 2 : danser ensemble, librement, puis changer de partenaire quand la musique l'indique.

3 - faire l'inventaire des différentes façons de danser par 2.

4 - danser à nouveau sur la musique : l'enseignant propose une carte à danser indiquant de quelle façon on doit danser avec son partenaire.

5 - mêmes consignes : on effectuera deux mouvements différents entre les changements de partenaires
réaliser le codage de la structure (6 reprises)



mettre en place la chorégraphie











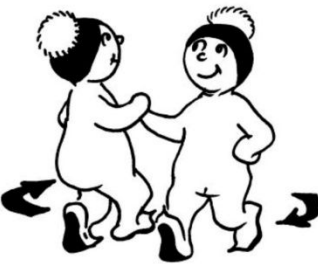
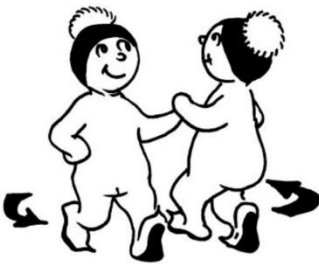



L'enseignant donne le codage de la danse, pour une partie jaune (voir fiche annexe).




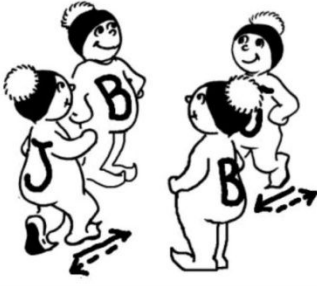


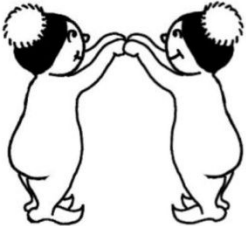


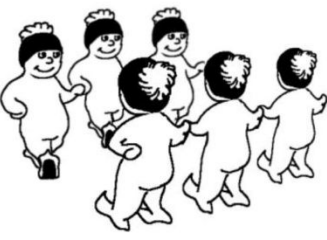





Les enfants, par groupes ou collectivement, décodent et mettent en place la danse.





JEU DE CARTES A DANSER

Utiliser un outil au service des apprentissages : le jeu de « cartes à danser »

- **les cartes ?** : ce sont des images représentant la position dans l'espace, la relation à l'autre, les mouvements, les figures... - *un exemple téléchargeable sur dessins de Catherine Goxe*).
- l'enseignant utilise le jeu proposé, puis l'enrichit avec de nouvelles représentations des figures rencontrées au cours des séances de danse ;
- ou bien, il le fabrique au fil du temps, avec ses élèves : la classe se constitue un « répertoire » de figures qui lui sont propres et en garde la trace grâce à des photos des enfants, des dessins, des symboles.
 - **à quoi sert le jeu ?** Il peut être utilisé tout au long des différentes phases de travail :
- pour « s'échauffer » avant de danser : *piocher 2 ou 3 cartes et se déplacer en suivant les indications données par celles-ci (avec musique ou sans musique)...*
- pour coder la chorégraphie apprise ou inventée, et la mémoriser
- pour jouer à « inventer une nouvelle danse » : *les enfants piochent des cartes dans le jeu, ou bien l'enseignant en sélectionne quelques unes, qui seront utilisées pour inventer une chorégraphie*

		
AVANCER	RECULER	PAS A DROITE
		
PAS A GAUCHE	FRAPPER DANS LES MAINS	SAUTILLER
		
SE BAISSER/SE RELEVER	TOURNER SUR SOI	TOURNER BRAS GAUCHE
		
TOURNER BRAS DROIT	MOULIN A 2 -MAIN DROITE	MOULIN A 2 – MAIN GAUCHE
		
SWING	MOULIN A 4 – MAIN GAUCHE	MOULIN A 4 – MAIN DROITE

		
RONDE A 4 – A DROITE (SIAM)	RONDE A 4 – A GAUCHE (SAM)	FIGURE A 4
		
FIGURE A 4	PONT	CORTEGE
		
ARCHE	TUNNEL	GRANDE RONDE
		
EN LIGNE FACE A FACE	AVANCER	RECULER
		
CORTEGE	TOURNER BRAS DROIT	TOURNER BRAS GAUCHE

		
<p>TOURNER SUR SOI - SAM</p>	<p>TOURNER SUR SOI - SIAM</p>	
		

Pour s'essayer à danser par trois.

Quand trois poules vont au champ

Quand trois poules vont au champ
La première va devant
La deuxième suit la première
La troisième va derrière
Quand trois poules vont au champ
La première va devant.

Il était une fermière

Il était une fermière
qui allait au marché.
Elle portait sur sa tête,
trois pommes dans un panier.
Les pommes faisaient rouli roula (bis)
Stop.
Trois pas en avant, trois pas en ar-
rière,
trois pas sur l'côté, trois pas d'l'autre
côté.

Au fond des bois

1, 2, 3 tout au fond des bois
3, 2, 1 un petit chemin
1, 2, 3 vous mène tout droit
3, 2, 1 chez le roi des nains
1, 2, 3 vous trouverez là
3, 2, 1 près d'un vieux sapin
1, 2, 3 une maison en bois
3, 2, 1 cachée dans le thym

Dans le pré vont trois canards

Dans le pré vont trois canards
Le 1er c'est Léonard
Suivi d'Oscar bon 2ème
Talonné par Nicomède
Le parcours étant très court,
Les canards font demi-tour
Le premier vient Nicomède
Oscar est toujours 2ème
Maintenant c'est Léonard

Dans le pré vont trois ca-nards le pre-mier c'est Lé - o - nard
Le pre-mier vient Ni - co - dème Os - car est tou - jours deux-ième

Sui - vi d'Os - car, bon deux-ième ta - lon - né par Ni - co - dème
Main - te - nant c'est Lé - o - nard le der - nier des

Le par - cours é - tant très court les ca - nards font de - mi tour
trois ca - nards

Dans le pré vont trois canards.
Le premier c'est Léonard,
Suivi d'Oscar, bon deuxième,
Talonné par Nicomède.

Le parcours étant très court,
Les canards font demi-tour.

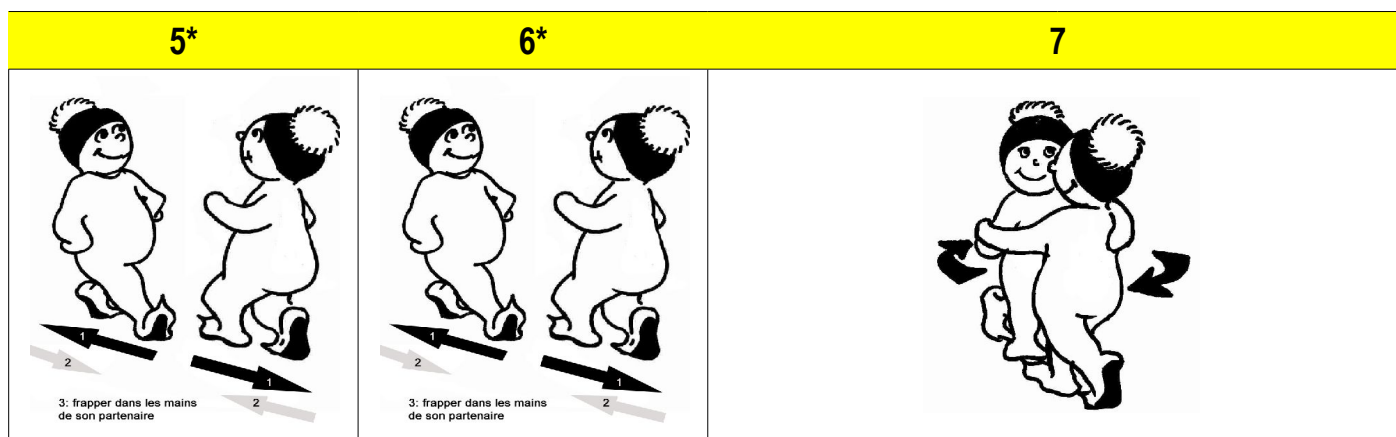
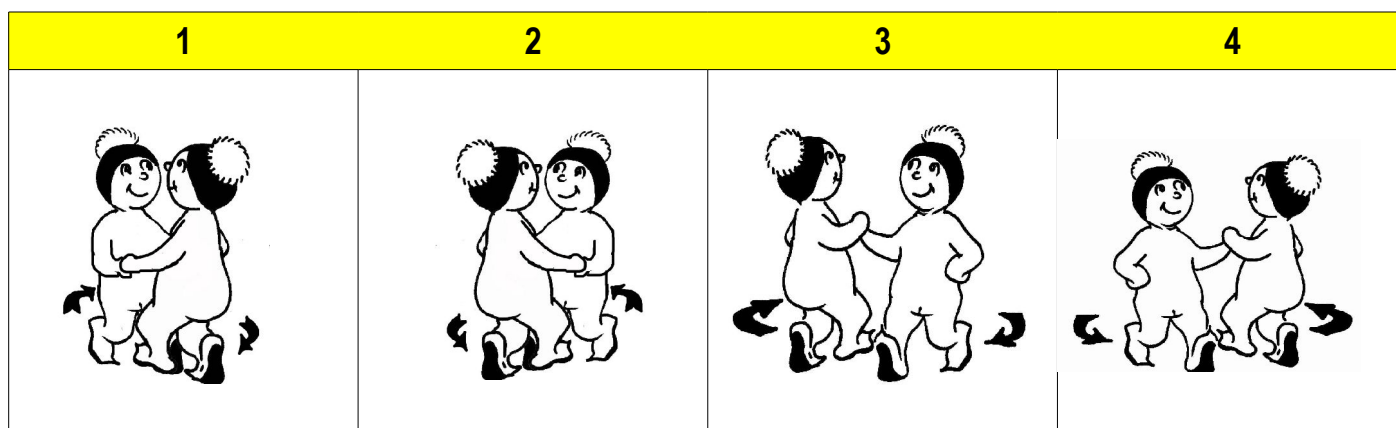
Le premier vient Nicomède.
Oscar est toujours deuxième,
Maintenant c'est Léonard
Le dernier des trois canards.

FRANC OF THE HOLLOW

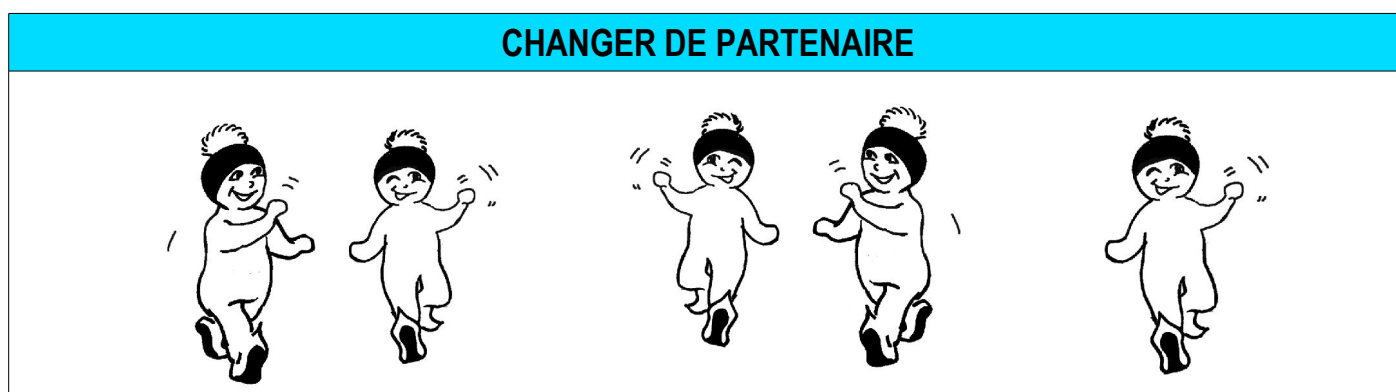
CODAGE

Donner le codage suivant aux enfants qui chercheront à enchaîner les figures ci-dessous sur une partie jaune et une partie bleue, en prenant des repères dans la musique (phrases musicales, voix du « caller »).

INTRO	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6	Changer de partenaire			...
-------	-----------------------	-----------------------	--	--	-----



* reculer, avancer, puis frapper dans les mains de son partenaire



CHANJ-TU

An-dro "retouré" - traditionnel du Pays Vannetais

INTRO

1.J'ai

COUPLET - partie A

9 à 10 mou-tons dans mon mé-nage en haut. J'ai 9 à 10 mou-tons dans
mon mé-nage en bas. J'ai mon mé-nage en bas. Dans

COUPLET - partie B

mon ménage en haut, Dans mon ménage en bas, Dans mon ménage en haut, Dans mon ménage en bas

REFRAIN

Chang'-ras - tu Ma-de - li - ne Ma-de-lei - ne Chang'-ras - tu Ma-de - leine dors - tu?
Chang'-ras - tu Ma-de - li - ne Ma-de-lei - ne Chang'-ras - tu Ma-de - leine dors - tu? 2.J'ai

Couplet 2 : J'ai 7 à 8 moutons....

Couplet 3 : J'ai 5 à 6 moutons...

Couplet 4 : J'ai 3 à 4 moutons...

Couplet 5 : J'ai 1 à 2 moutons...

Couplet 6 : Je n'ai plus de mouton...

Ecoles qui folkent - 2012/2013 - OCCE 51 - CPEM 21

Le coq, le renard et la bécasse

A - hier au soir j'ai tant dan - sé J'en - tends le coq le re-nard chan -

5 ter A - hier au soir j'ai tant dan - sé J'en - tends le coq le re-nard chan -

9 ter. J'ai dé-chi - ré tous mes sou - liers Cou-cou... J'en-tends le

13 coq, le re-nard et la bé - cas - se J'en - tends le coq le re-nard chan - ter J'en - tends

17 coq le re-nard et la bé - cas - se J'en - tends le coq le re-nard chan - ter.

2. J'les ai portés au savetier...
... brav' savetier, brav' savetier...coucou (2x) !
3. Referas-tu bien mes souliers
... oui da, chère dame, très volontiers... coucou (3x) !
4. Je pourrais même les ferrer
... avec des jolis clous dorés... coucou (x4) !
5. Combien faut-il pour mes souliers
... A chaque clou un doux baiser... coucou (x5) !
6. Je n'embrasse pas les savetiers
... Je n'embrasse que les officiers... coucou (x6) !
7. Qui portent l'épée à leur côté
... Et leur ceinture en cuir laqué... coucou (x7) !