

# Une batucada à l'école...

En ligne sur : <http://musique21.ac-dijon.fr/spip.php?article31>

## Le samba\* : un peu d'histoire

À la fois musique et danse populaire, le samba est né dans les bidonvilles de Rio au début du XX<sup>ème</sup> siècle. Il est le fruit d'un processus d'acculturation résultant du clivage de trois cultures : *africaine*, *portugaise* et *indienne* (ou native), qui ont donné au Brésil son identité culturelle unique.

- avec l'abolition de l'esclavage en 1888, des Noirs vont vivre et travailler dans les docks ou les rues de Rio, apportant leurs danses et leurs percussions africaines.
- le Carnaval est amené au XIX<sup>ème</sup> par les Portugais. Depuis, il a lieu tous les ans pendant 4 jours, 7 semaines avant Pâques.

*\*au Brésil, le mot samba est masculin ; en France, on parle de la samba pour la danse, et du samba pour la musique.*

## La batucada, qu'est-ce que c'est ?

La batucada - du mot *batuque* qui signifie « battre en rythme » - est la forme exclusivement percussive du samba\*. Elle est surtout connue pour accompagner les écoles de samba pendant les défilés de Carnaval. Elle est jouée, vécue et reconnue dans tout le Brésil, particulièrement par les classes populaires, mais touche néanmoins toutes les couches sociales de la société brésilienne.

Divers types de batucadas se sont développés, offrant plusieurs rythmes reflétant les différentes régions du Brésil, notamment au Nord à Bahia avec le Samba, l'Afoxé, et récemment le Samba-Reggae. Plus au Nord encore, le Maracatu, le Bumba-meu-boi et autres variations de caractère plus régional.

Cependant, c'est à Rio de Janeiro, l'ancienne capitale du Brésil, que la batucada est la plus présente, vu le nombre et la valeur des écoles de samba qui concourent pendant les défilés du carnaval.

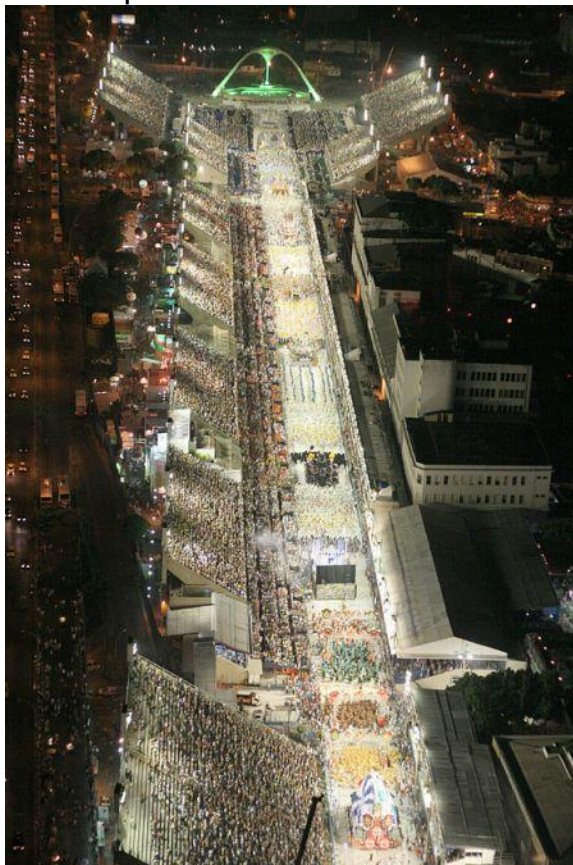
Il est très commun de trouver des batucadas dans les bars, les plages, au cours des matchs de football, enfin dans les nombreuses fêtes populaires.

Index du CD – pistes audio en ligne sur <http://musique21.ac-dijon.fr/spip.php?article31>

Les plages surlignées en jaune correspondent à des extraits non libres de droit et n'ont donc pas pu être mis en ligne.

Pour obtenir les références de ces extraits, contacter Catherine Goxe – CPEM 21 ([catherine.goxe@ac-dijon.fr](mailto:catherine.goxe@ac-dijon.fr))

Le « sambodrome », stade construit en 1984 pour le défilé du Carnaval de Rio de Janeiro



1	Ecoute : <b>Carnaval batucada</b>	14	Samba carioca : intro + agogo originale
2	Questions réponses : phrase 1	15	Samba carioca : intro + tamborim
3	Questions réponses : phrase 2	16	Samba carioca : intro + caixa
4	Questions réponses : phrase 3	17	Samba carioca : intro + guiro
5	Questions réponses : phrase 4	18	Chant : <b>Carnaval à gogo</b> - « Danse, écoute et chante » - volume 14 – ADPEP 21
6	Questions réponses : phrase 5	19	Chant : Carnaval à gogo (instrumental)
7	Questions réponses, intro, départ batucada	20	Chant : <b>Carnaval samba</b> - « Danse, écoute et chante » - volume 9 – ADPEP 21
8	Ecoute : <b>Batucada (Abacaxi)</b> – en écoute sur « deezer »	21	Chant : Carnaval samba (instrumental)
9	Samba carioca : tutti	22	Chant : <b>Signor Maestro</b> – <i>Enfantijazz</i> – ADPEP 21
10	Ecoute : <b>Nyahskahoursk (Percuterreux)</b> – <i>Enfantijazz</i> – ADPEP 21	23	Chant : Signor Maestro (instrumental)
11	Samba carioca : intro repinique	24	Chant : <b>Batucada</b> – <i>Christiane Perroud</i> – <i>Lugdirythme</i> – Ed. <i>Lugdívine</i> (téléchargeable en mp3 sur le site <i>Lugdívine</i> )
12	Samba carioca : intro + surdos	25	Chant : Batucada (instrumental)
13	Samba carioca : intro + agogo simple	26	Ecoute : Batucada

## Séance 1 : découverte de la batucada

Installation : chaises en grand demi-cercle, espace permettant l'évolution



### 1.1 – Écoute : « Carnaval batucada »

- 1<sup>ère</sup> écoute assis, suivie des remarques des élèves :
  - que ressent-on en écoutant (c'est une musique..., qui donne envie de...) ?
  - quels instruments reconnaît-on ?
  - quel peut être le pays d'origine de la musique ?
- l'enseignant apporte les compléments (voir fiche en annexe) et la classe rédige sa propre fiche d'écoute qui sera affichée et/ou placée dans le cahier d'histoire des arts
- 2<sup>ème</sup> écoute, en déplacement libre sur la musique : suivre la pulsation
  - de 0'00 à 0'35 : rapide
  - de 0'35 à 1'50 : lent
  - de 1'50 à la fin : rapide

### 1.2 – Apprentissage du pas de batucada

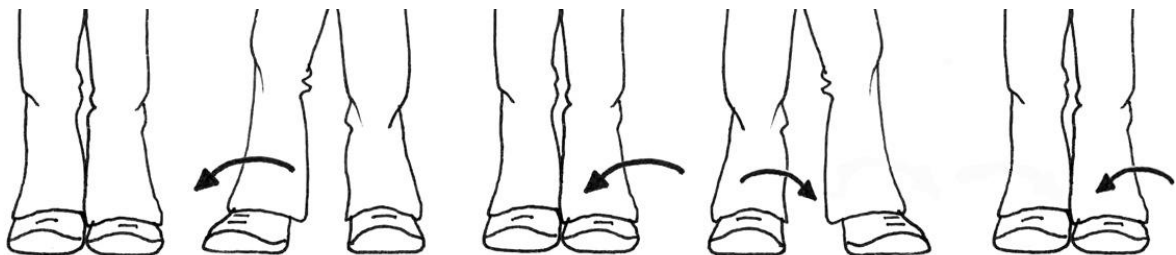
- il est l'indispensable "socle commun" à tous les pupitres, et sera dansé tout en jouant
- il aidera les percussionnistes à rester ensemble sur une même pulsation vécue corporellement et visuellement (voir le balancement latéral du corps des autres permet de se "recaler" rythmiquement)
- il permettra aux musiciens de se repérer par rapport au temps de départ de leur phrase musicale (« je dois démarrer ma phrase sur le pied droit... »)
- le rendu musical (on dit aussi le « swing », le « groove ») de la batucada sera obtenu grâce à cette pulsation\* d'ensemble.

\* Pour l'acquisition de la notion de pulsation, la classe peut s'entraîner à d'autres activités corporelles :

- se déplacer en "suivant la musique", lors des diverses activités d'écoute musicale,
- danser en classe (danses collectives codifiées en particulier).

Le pas de batucada est un pas d'avant en arrière, sur 4 temps (départ pieds joints).

Ce pas pourra être accompagné vocalement des syllabes « ba » « tu » « ca » « da »



Départ pieds joints	Pied droit en avant	Pied gauche rejoint pied droit	Pied droit en arrière	Pied gauche rejoint pied droit
	<b>Temps 1</b>	<b>Temps 2</b>	<b>Temps 3</b>	<b>Temps 4</b>
	« ba »	« tu »	« ca »	« da »

- apprendre d'abord le pas très lentement : l'enseignant, face aux élèves, l'effectuera "en miroir" - départ pied gauche ! - par rapport à la classe puis accélérera progressivement
- danser avec précision, mais aussi souplesse et décontraction, en évitant "l'effet Playmobil"
- mettre en place en écoutant à nouveau « Carnaval batucada » et en respectant les changements de tempo

## Séance 2 : les instruments de la batucada

Installation : chaises en grand demi-cercle, espace permettant l'évolution



CD pl.8

### 2.1. - Réactivation : le pas de batucada

- remettre le pas en place en écoutant l'extrait « [Abacaxi-Batucada](#) », du début à 1'40" : repérer l'introduction du repinique, les deux coups frappés par les surdos primeira, et démarrer le pas sur le pied droit, au premier temps joué par les surdos segunda
- remarquer après l'écoute :
  - le rôle du sifflet et du repinique (ils dirigent la batucada et sont joués par le meneur)
  - que chaque instrument joue une phrase de façon répétitive

qu'on entend souvent tous les musiciens de l'orchestre jouer ensemble, mais que sur certaines parties, seuls un pupitre ou deux jouent (tamborims de 0'27" à 0'33", caixas de 1'01" à 1'15")



CD images

### 2.2 – Les instruments de la batucada

Description et mode de jeu pour chacun, par l'enseignant

Les **surdos** sont les instruments essentiels de toute la musique samba. Ils sont le battement de cœur et l'énergie des sections instrumentales de Salvador de Bahia à Rio de Janeiro. Le surdo "première" (le plus grave, on peut le nommer primeira) joue les temps 2 et 4, le surdo "seconde" (le plus aigu, qu'on nommera segunda ou contra-surdo) joue les temps 1 et 3.

Le **repinique** est aussi important que le surdo. C'est le tambour qui dirige la section en lançant appels et breaks. Il a un son très aigu et il est joué avec une baguette souple ou rigide et une main nue.

L'**apito**, sifflet de samba en bois, est utilisé par le meneur de la batucada, comme le repinique, pour diriger l'orchestre

Le **tamborim** est le plus petit tambour de la section instrumentale. Il peut être joué avec une baguette en bois ou une baguette flexible en plastique.

La **caixa** (ou caisse) a une tonalité aiguë et puissante en raison de la présence de timbres (cordes tendues sur l'une des peaux). Elle se joue avec deux baguettes et se porte autour de la taille, soutenue par une sangle.

Les cloches **agogo** sont les seuls instruments mélodiques de la batucada ; elles comportent deux notes et apportent la brillance nécessaire à l'équilibre des nombreuses sonorités de l'orchestre.

La **cuica** est une percussion à frottements, que l'on joue en frottant un morceau de tissu mouillé sur la fine tige placée au centre de la peau, sur laquelle on appuie avec un doigt.

Le **rocar** (ou chocalho) apporte les aigus dans le spectre de fréquence de la batterie. C'est donc un instrument extrêmement important pour l'équilibre sonore du groupe.

Le **reco-reco** est constitué d'un demi-cylindre en métal sur lequel sont fixés des ressorts. Le son, qui produit beaucoup de résonances, est obtenu avec une baguette métallique frottée contre les ressorts.



## Séance 3 : les questions-réponses

**Installation : chaises en grand demi-cercle, espace permettant l'évolution**

Le samba carioca dont la classe va apprendre les rythmes est constitué de deux parties :

- l'introduction, qui comporte 6 phrases rythmiques distinctes, jouées en dialogue entre le meneur et les musiciens à l'unisson (phrases « questions-réponses »)
- la batucada proprement dite est jouée à la fin des « questions-réponses » ; c'est une superposition de phrases rythmiques jouées en ostinato, différentes pour chaque pupitre (polyrythmie)

Les « jeux de rue » ont pour objectif d'enrichir la production instrumentale et de créer des variations dans l'évolution du groupe ; ils permettent aussi au meneur de reprendre le contrôle du groupe lors d'éventuels « dérapages »...

### 3.1 – Principe des questions-réponses

- l'enseignant frappe le rythme « ba-tu-ca-da » sur les cuisses, en le scandant ; les élèves, assis sur les chaises, répondent par le même geste et les mêmes syllabes.
- idem, en changeant le type de frappé : dans les mains, en claquant des doigts...
- les élèves inventent d'autres phrases sur le même rythme :
  - avec des mots (« j'aime-les-va-cances », « cha-peau-poin-tu »...)
  - avec des onomatopées (« da-di-dou-da »...)
- debout, la classe enchaîne les différentes phrases trouvées, en dansant sur le pas de batucada et en conservant un tempo constant.



### 3.2 – Samba carioca : question-réponse N°1

question (meneur)	réponse (musiciens)

- l'enseignant fait apprendre la phrase par imitation, selon le même principe que ci-dessus
- la classe décompose la phrase : 5 syllabes / 5 syllabes / 11 syllabes
- la classe invente et note « sa » phrase sur ce rythme (ex : *J'a-dore cui-si-ner / le pou-let rô-ti / je fais ma-ri-ner à la sauce du Bré-sil*)
- l'enseignant met en place un jeu de question-réponse avec des frappés / avec les mots seuls / en synchronisant frappés et mots

### 3.2 – Samba carioca : question-réponse N°2



question (meneur)	réponse (musiciens)

- même principe que ci-dessus pour l'apprentissage ; cette fois la réponse (« sam-ba / ba-tu-ca-da ») est différente de la question
- pour mémoriser les deux phrases, les jouer l'une après l'autre ; alterner rythmes frappés et rythmes scandés

## Séance 4 : imiter le meneur

### 4.1.- Apprentissage des jeux de rue

**Jeu du fouet** : le meneur frappe dans ses mains (geste ample, au-dessus de la tête), les musiciens doivent frapper exactement au même moment que lui. Le meneur ralentira ou accélérera ensuite ses gestes, pour éventuellement aboutir à un brouhaha dont il pourra reprendre le contrôle en reprenant le geste du début ou en faisant un appel au sifflet ou au repinique.

**Brouhaha** : après un appel long au sifflet, accompagné d'un geste des doigts qui s'agitent, chacun frappe sur son instrument sans chercher à respecter un rythme ou une pulsation, sous la direction du meneur qui donne les nuances, en particulier l'intensité (par la hauteur des bras). Pour ce jeu, on peut travailler l'aspect visuel, en demandant des déplacements inorganisés avec ondulations du corps et expressions du visage. Le brouhaha pourra trouver comme point de départ et de fin le jeu du fouet, avec un « arrêt sur image » à chaque frappé.

**Volée de moineaux** : à l'appel d'une phrase sifflée ou jouée au repinique convenue à l'avance, les enfants se dispersent et se déplacent en courant dans le public et en faisant du brouhaha instrumental. Au second appel de la même phrase, ils reviennent se mettre en place devant le meneur (qui peut ou non avoir changé de place !).


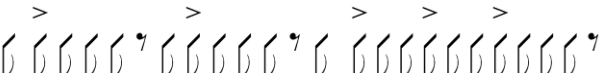


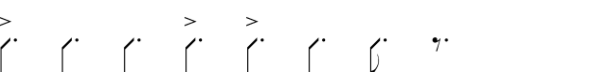
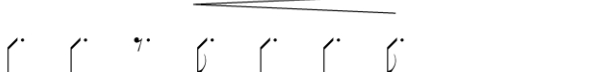

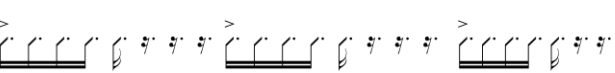


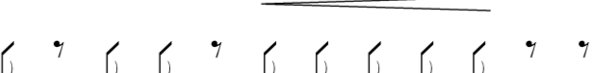


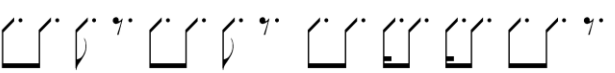


**Arrêt sur image** : le meneur lance une phrase au sifflet ou au repinique, les élèves répondent ensemble par une autre phrase travaillée en classe et restent statufiés en attendant que le meneur donne une nouvelle indication : phrase identique ou différente, brouhaha ou jeu du fouet...

**Parler/jouer** : sur un geste du meneur, les musiciens cessent de jouer pour scander les phrases rythmiques vocales apprises plus loin, pupitre par pupitre ou en tuilage (les phrases s'ajoutent progressivement les unes aux autres). Il est également possible de faire parler certains pupitres pendant que d'autres jouent.

### **Le meneur de l'orchestre**

*Les enfants doivent être habitués à regarder le meneur constamment. Pour cela, au début de chaque séance, procéder à un échauffement rythmique sans les instruments, sur le mode questions/réponses pendant lequel les enfants reproduisent les gestes du meneur, dans la plus grande attention : frappés corporels, claquements de doigts, martèlements des pieds, onomatopées...*

**4.2. Jeux de question-réponse** : le meneur lance une phrase au sifflet ou au repinique, les élèves répondent la même phrase ou une phrase correspondante avec leurs instruments.

	Question repinique (> : coups joués plus fort)	Réponse orchestre
 CD pl.2		
 CD pl.3		
 CD pl.4		
 CD pl.5		
 CD pl.6		
 CD pl.7	<b>Toutes les questions-réponses enchainées + intro repinique et réponse (voir chapitre 3)</b>	

## Séances suivantes : la batucada, musique polyrythmique

### Les phrases par pupitre



Comme on l'a entendu précédemment, une phrase rythmique plus ou moins longue, différente pour chaque pupitre d'instruments, est jouée par les musiciens de la batucada (exemple : réécouter celle des tamborims, reproduite 4 fois dans l'extrait « *Carnaval batucada* », (de 1'14" à 1'29").

CD pl.1

Une fois le départ donné, et en l'absence de breaks (solos, ponts rythmiques...) ou de changements de séquence décidés par le meneur, cette "phrase" est jouée en ostinato (en boucle).



CD pl.9

Voici la partition du samba carioca, dont l'apprentissage est détaillé plus bas :

surdos

caixa

tamborim

agogo

Tous les élèves apprennent toutes les phrases vocalement avant de « passer aux instruments » (cela permet de maintenir leur attention et d'effectuer des remplacements en cas d'absences...) :

- en parlé-rythmé, immobiles (inventer des paroles, puis des onomatopées : voir exemples),
- en parlé-rythmé, en dansant le pas de batucada,
- en percussions corporelles (frappés de mains, jeu sur les cuisses, sur la table, claquements de doigts...), toujours avec le pas de batucada.

Chacun apprend ensuite à transposer sa phrase rythmique vocale sur son instrument.

Lors du passage aux instruments, baguettes et mailloches doivent rester le plus près possible des percussions pour réduire le décalage temporel entre geste et son : de la réduction de ce décalage dépend la précision rythmique de l'ensemble...

### La disposition des musiciens

Les musiciens d'un même pupitre seront placés côte à côte :

- soit sur un grand cercle commun, disposition idéale pour le travail de répétition car chacun peut mieux visualiser et entendre les autres musiciens
- soit en lignes, pour préparer le défilé

La place des surdos :

- en défilé, ils sont situés sur une même ligne, la dernière de l'orchestre
- le meneur indique la pulsation à l'aide de ses deux bras, en faisant un mouvement de type « essuie-glaces » ; surdos primeira et segunda devront être placés de manière à ce que le balancement des bras corresponde à leur placement (à gauche ou à droite) dans l'orchestre.

## Le sifflet et le repinique, instruments du meneur



CD pl.10

Ecouter l'extrait « [Nyahskahoursk](#) » (Les Percuterreux de la Beauce) pour comprendre le rôle du sifflet : chaque phrase sifflée capte l'attention des musiciens et précède un ordre (départ, arrêt, breaks).

### Départ de l'ensemble des musiciens de la batucada

- le meneur lance le pas de batucada (attention, si l'orchestre est disposé en plusieurs lignes, ses déplacements doivent être "en miroir" par rapport aux musiciens : départ pied gauche pour lui, pied droit pour les élèves)
- il donne le départ des instruments (pied droit pour les élèves !) :
  - en ouvrant les mains ou les bras, comme pour une chanson
  - en jouant au repinique la phrase d'introduction
- il choisit un tempo lent pour commencer puis accélère progressivement.

### Arrêt de l'ensemble des musiciens de la batucada

- le meneur siffle pour attirer l'attention des musiciens
- il forme un T avec les deux mains au-dessus de la tête (ou imite des ciseaux, ou fait un « au revoir » de la main : codage visuel de l'arrêt à venir)
- il siffle à nouveau les 4 temps précédant l'arrêt et referme les bras pour stopper.
- chaque pupitre termine sa phrase et donne un dernier coup pour conclure.

### Les autres gestes du meneur

reprenez (après arrêt d'un pupitre)	les deux mains effectuent des moulinets l'une autour de l'autre (geste à précéder par l'indication du pupitre)
continuez à jouer	les deux mains font des va-et-vient d'avant en arrière, comme si elles disaient de reculer
regardez-moi	deux doigts en V pointés vers ses yeux.
marchez	bras levé, deux doigts qui marchent.
jouez immobiles	bras levés, poignets croisés, comme menottés.
reprenez le pas de batucada	main en visière devant les yeux pour se protéger du soleil (brésilien...)

### Codes visuels grâce auxquels le meneur s'adresse à chaque pupitre :

surdo	un bras levé, poing fermé
caixa	bras levés, mime du roulement de tambour
tamborim	doigt frappant la paume de la main
agogo	bras levé doigts en V, mime du geste

### Jeu pour s'exercer aux procédures de départ et d'arrêt et aux codes visuels

Pas de batucada pour toute la classe pendant tout l'exercice						
1. Pas seul	2. Départ surdos + tamborims	3. Stop ! (on continue le pas seul)	4. Départ agogos + caixas	5. Stop ! (on continue le pas seul)	6. Départ surdos + agogos + tamborims	...etc.

En fin de jeu, les quatre pupitres pourront être lancés simultanément.

### Solos par pupitre

Afin de varier les effets sonores de la batucada, les pupitres peuvent jouer seuls, ou par 2, par 3... On peut aussi créer des effets de tuilage (instruments s'ajoutant progressivement les uns aux autres), comme on l'entend dans les extraits sonores proposés.

Une fois la batucada lancée, pour qu'un pupitre fasse un solo, il faut stopper tous les autres ; pour cela le meneur doit anticiper :

- décider à l'avance quel pupitre il veut faire continuer et l'indiquer à ses musiciens grâce aux codes visuels « pupitre » et « continuez à jouer » (voir plus haut).

- mettre en place la procédure d'arrêt de la batucada : le pupitre choisi pour jouer en solo continuera seul.

Pour faire reprendre un ou plusieurs pupitres après un solo

- siffler pour mobiliser l'attention des musiciens
- faire le signe de reprise et indiquer quels musiciens doivent reprendre grâce à leur code visuel
- siffler les quatre temps précédant la reprise et ouvrir les bras sur le temps de reprise

## Le samba carioca, pupitre par pupitre

Ci-dessous, l'apprentissage de la phrase de chaque pupitre est détaillée :

- sous forme graphique (chaque case représente une même durée)
- sous forme de partition

### Le repinique



CD pl.11



Le signal de démarrage de la batucada est donné au repinique par une phrase d'appel qui a aussi pour rôle d'indiquer la vitesse d'exécution (le tempo).

Sur le modèle des questions-réponses, seuls les surdos 1 répondent d'abord à cet appel, puis chaque pupitre joue sa phrase, en ostinato (= "en boucle" : voir pages suivantes)

Phrase d'introduction repinique														Réponse surdos 1		Orchestra				
<p>On est par-tis pour le sam-ba ca-ri-o-ca doo doo bee doo doo bee doo doo bee doo bee dah</p>														<p>O. K. ! bom bom</p>		<i>une phrase par pupitre, en ostinato</i>				
o	e		p	t	p		l	s		b			c	r	o		c		O	K
d	d		b	d	d		b	d		d			b	d	b		d		b	b
o	o		e	o	o		e	o		o			e	o	e	a		m	m	

### L'arrêt du samba carioca (rappel)

- le meneur siffle pour attirer l'attention des musiciens
- il forme un T avec les deux mains au-dessus de la tête (ou imite des ciseaux, ou fait un « au revoir » de la main : codage visuel de l'arrêt à venir)
- il siffle à nouveau les 4 temps précédant l'arrêt et referme les bras pour stopper.
- chaque pupitre termine sa phrase et donne un dernier coup pour conclure.

### Solos par pupitre (rappel)

Une fois la batucada lancée, pour qu'un pupitre fasse un solo, il faut stopper tous les autres ; pour cela le meneur doit anticiper :

- décider à l'avance quel pupitre il veut faire continuer et l'indiquer à ses musiciens grâce aux codes visuels « pupitre » et « continuez à jouer » (voir plus haut).
- mettre en place la procédure d'arrêt de la batucada : le pupitre choisi pour jouer en solo continuera seul.



Pour faire reprendre un ou plusieurs pupitres après un solo

- siffler pour mobiliser l'attention des musiciens
- faire le signe de reprise et indiquer quels musiciens doivent reprendre grâce à leur code visuel
- siffler les quatre temps précédant la reprise et ouvrir les bras sur le temps de reprise

## Les surdos



CD pl.12



code visuel du meneur :  
un bras levé, poing fermé

Les deux surdos sont complémentaires : on peut les considérer comme un instrument unique.

Ils marquent la pulsation et sont les « piliers » de la batucada ; il faut donc confier ces instruments à des élèves capables d'assurer une régularité dans le battement.

Pour les européens, en règle générale, dans une mesure à 4 temps, les temps forts sont 1 et 3, les temps faibles sont 2 et 4.

En samba (comme en jazz), c'est le contraire : dans une mesure à 4 temps, les temps forts sont 2 et 4, les temps faibles sont 1 et 3.

Ce "renversement" des temps faibles et forts peut paraître surprenant pour quelqu'un dont la culture musicale est européenne, et il peut en découler une sensation d'être "à l'envers" qui dure plus ou moins longtemps. C'est une des notions importantes à intégrer pour comprendre comment se joue le samba.

Il est possible que le surdo primeira porte ce nom parce qu'il joue les temps les plus importants de la mesure : les temps forts. Le surdo segunda joue les temps faibles ; aussi, si on doit enlever un surdo, c'est le surdo segunda, pour conserver uniquement celui qui joue les temps forts (l'école de samba Mangueira joue sans surdo segunda).

Diagramme de notation musicale pour le surdo. Une ligne de notation avec une clef de sol et un temps 4/4. Les notes sont des croches avec des accents au-dessus indiquant les temps forts (2 et 4). Les notes sont groupées par syllabes : ba - tu - ca - da. Les notes basses sont notées 'bam' et les notes hautes 'bom'.

s 1 (grave)					tu									da				
s 2 (aigu)	ba								ca									

s 1 (grave)					bom									bom				
s 2 (aigu)	bam								bam									

## L'agogo



code visuel du meneur :  
bras levé doigts en V, mime du geste

L'agogo est le seul instrument mélodique de la batucada : il ne faut donc pas hésiter, pour la mémoriser, à faire chanter leur phrase aux musiciens !

phrase simplifiée



CD pl.13

le ta pe - tit ti ti bon - hom ta ta - me ti le ta pe - tit ti ti bon - hom ta ta - me ti

aigu				pe	tit							me			
grave	le						bon		hom						
(surdos)	ba				tu				ca			da			

aigu				ti	ti							ti			
grave	ta						ta		ta						
(surdos)	ba				tu				ca			da			

phrase originale



CD pl.14

le ta pe - tit ti ti bon - homme va au mar - ché le ta pe - tit ti ti bon - homme va au mar - ché

aigu				pe	tit					va		au	mar		
grave	le						bon		hom						ché
(surdos)	ba				tu				ca			da			

aigu				ti	ti					ti		ti	ti		
grave	ta						ta		ta						ta
(surdos)	ba				tu				ca			da			

# Le tamborim



code visuel du meneur :  
doigt frappant la paume de la main



CD pl.15

Le tamborim joue une phrase plus longue que celle des autres instruments (4 mesures au lieu d'une pour les autres pupitres)

On peut ajouter des claves à ce pupitre

Mesure 1										Mesure 2															
C	'	e	s	t						p	a	s	d	e	l	a	f	r	i	m	e				
p	i	m								p	a	p	a	p	a	p	i	m							
b	a			t	u			c	a	d	a					b	a			t	u				
																						c	a		
																								d	a

Mesure 3										Mesure 4																			
q	u	a	n	d						j	e									d	u	t	a	m	b	o	r	i	m
p	i	m								p	a	m								p	a	m							
b	a									t	u									c	a								

# La caixa



code visuel du meneur :  
bras levés, mime du roulement de tambour



CD pl.16

La caixa est jouée à deux baguettes  
On peut ajouter des claves à ce pupitre

cai				x	a			e	t			c	o	e		t	e		r	a			
doo				doo				b	i			doo		b	i			d	a				
ba							t	u				c	a					d	a				

## Le rocar



CD pl.17



code visuel du meneur :  
les deux mains s'agitent en l'air, d'avant  
en arrière

Le rocar est agité d'avant en arrière et joue les 16 double-croches de chaque mesure, c'est pourquoi il n'est pas nécessaire pour lui de parler de phrase.

Comme il est difficile à utiliser en raison du décalage entre le mouvement et la production du son, on peut le remplacer par un instrument plus « abordable » et dans la même tonalité, le guiro (mouvements du peigne de bas en haut)



## 4. Embellir le défilé

- Jouer sur l'aspect visuel en variant les déplacements de la batucada (éparpillements, demi-tours, déplacement en file indienne ; disposition en lignes, en arcs de cercle, en rondes...)
- Décider d'un costume pour le défilé
- Varier les instruments (changer de pupitre ou ajouter des instruments...)
- Apprendre des chants sur des rythmes de samba et les accompagner avec la batucada :
  - *Carnaval à gogo* (CD pl.18) et sa *version instrumentale* (CD pl.19) (« Danse, écoute et chante » volume 14 - CPEM de Bourgogne)
  - *Carnaval samba* (CD pl.20) et sa *version instrumentale* (CD pl.21) (« Danse, écoute et chante » volume 9 - CPEM de Bourgogne)
  - *Signor Maestro* (CD pl.22) et sa *version instrumentale* (CD pl.23) (« Enfant Jazz » - CPEM de Côte d'Or)
  - *Batucada* (CD pl.24) et sa *version instrumentale* (CD pl.25) (« Partitions fantômes » volume 15 – CPEM de Basse Normandie)
- Apprendre d'autres morceaux...
- Ecouter d'autres batucadas :
  - *Batucada* (CD pl.26) (« Musicabrac » volume 2 – CPEM de Bourgogne)

# Carnaval batucada

Traditionnel - Brésil  
Depuis le XIX<sup>ème</sup>  
siècle



ce qu'on ressent : c'est une musique... qui donne envie de...

## matériaux sonores, éléments musicaux :

enregistrement de rue, pendant le défilé du Carnaval de Rio de Janeiro  
orchestre de cuivres  
orchestres de percussions se succédant devant le preneur de son fixe

## Informations :

À la fois musique et danse populaire, le samba\* est né dans les bidonvilles de Rio au début du XX<sup>ème</sup> siècle. Il est le fruit d'un processus d'acculturation résultant du clivage de trois cultures : africaine, portugaise et indienne (ou native), qui ont donné au Brésil une identité culturelle unique.

La batucada - du mot *batuque* qui signifie « battre en rythme » - est la forme exclusivement percussive du samba\*. Elle est surtout connue pour accompagner les écoles de samba pendant les défilés de Carnaval.

Le Carnaval a lieu tous les ans pendant 4 jours, 7 semaines avant Pâques.

*\*au Brésil, le mot samba est masculin ; en France, on parle de la samba pour la danse, et du samba pour la musique.*

# Carnaval batucada

Traditionnel - Brésil  
Depuis le XIX<sup>ème</sup>  
siècle

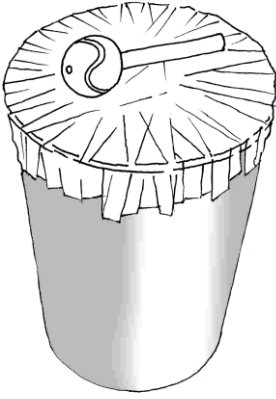
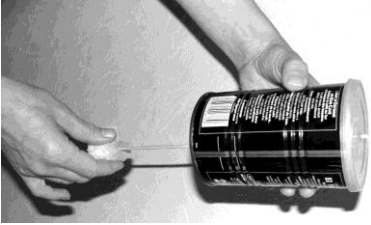




ce qu'on ressent : c'est une musique... qui donne envie de...

## matériaux sonores, éléments musicaux :

## Informations :

## Annexe 2 : fabriquer des instruments en classe

<p>Les surdos, le repinique, le tamborim          Bidon de peinture fermé par plusieurs couches d'adhésif d'emballage, et Mailloche « balle de tennis »          Petite boîte de conserve (ou tube PVC type gouttière) fermée par plusieurs couches d'adhésif d'emballage très tendu</p> <p>La caixa          même procédé que ci-dessus          un système de timbre devra être installé sur la peau (cordes de guitare ou câbles fins tendus de manière à araser la peau)</p>	
<p>La cuica          Boite métallique café sur le couvercle de laquelle on aura collé (à l'araldite par exemple) une tige de bois (brochette)          Le son est obtenu en faisant glisser un fragment d'éponge mouillée sur la tige de bois ; on module en appuyant sur le couvercle avec l'index de l'autre main</p>	
<p>L'apito peut être remplacé par un simple sifflet à roulette</p>	
<p>Le rocar          réunir des capsules de bouteilles de soda, bière, champagne... les percer en leur milieu et les fixer à un câble tendu sur un cadre de bois          solution alternative : ganza fabriquée avec une petite bouteille de lait remplie de grains de riz...</p>	
<p>Le reco-reco          Boîte de bois à l'intérieure de laquelle seront tendus un ou plusieurs ressorts</p>	