

# Stéphane Borel

## L'ABC de la caisse claire

Méthode de caisse claire pour débutants

### Première partie

Avant-propos .....	2
La caisse claire (descriptif) .....	3
Réglages et entretien .....	4
Tenue des baguettes .....	6
Comment et à quel endroit jouer sur la peau.....	7
Aisance et équilibre .....	9
Les nuances.....	10
Notation musicale .....	11
Les fractions de mesure.....	16
Leçon no. 1, la battue à 2/4 .....	18
Leçon no. 2, la battue à 3/4.....	19
Leçon no. 3, la battue à 4/4 .....	20
Leçon no. 4, la battue à 6/8 .....	21

### Deuxième partie

Préparation des exercices et des études .....	22
Exercice et étude no. 1, 5-4-3-2-1 .....	24
Exercice et étude no. 2, <b>Echo des montagnes</b> .....	26
Exercice et étude no. 3, <b>Poum-Tek-Tek</b> .....	28
Exercice et étude no. 4, <b>Thème à l'eau</b> .....	30
Exercice et étude no. 5, <b>Nuances</b> .....	32
Exercice et étude no. 6, <b>Le train roulllll</b> .....	34
Exercice et étude no. 7, <b>La tempête</b> .....	36
Exercice et étude no. 8, <b>Melodi-stik</b> .....	38
Exercice et étude no. 9, <b>Militar-Tar</b> .....	40
Exercice et étude no. 10, <b>Bala-Samba</b> .....	42
Petit lexique de termes musicaux.....	44

**Editions Bim**

P.O.Box 300

CH-1674 Vuarmarens, Suisse

[www.editions-bim.com](http://www.editions-bim.com)

© 2007 World copyright by Editions Bim (Jean-Pierre Mathez), CH-1674 Vuarmarens, Switzerland

Tous droits réservés - Alle Rechte vorbehalten - All rights reserved

# Avant-propos

---

## Je commence la caisse claire

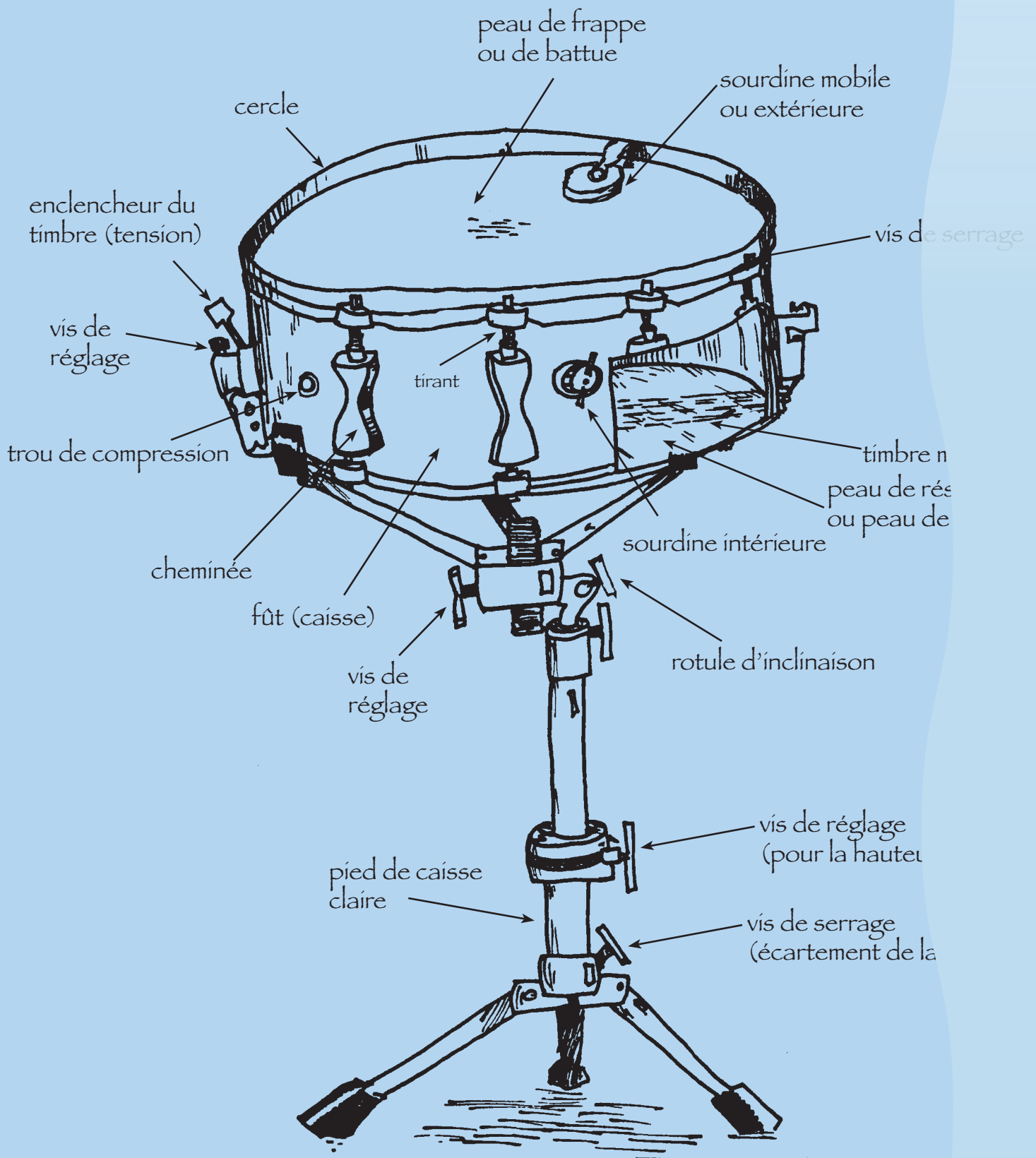
L'ABC de la caisse claire propose une approche qui tient surtout compte des difficultés particulières rencontrées par les jeunes élèves. Son but est pédagogique, technique et musical. Les exercices, très progressifs, se veulent aussi attrayants que possible. Cette méthode cherche d'abord à donner du plaisir aux enfants.

L'objectif de ces petites pièces est d'apprendre à l'élève à jouer de la caisse claire et d'établir un lien entre le jeu musical, par de petites phrases que l'on va chanter, et le mouvement qui permet de contrôler la gestique sur la peau (mémorisation, respiration, souplesse corporelle, écoute, écriture, etc.)

La caisse claire est un instrument merveilleux qui permet d'exprimer des possibilités infinies telles que la sensibilité, la précision, les sonorités, les émotions, etc.

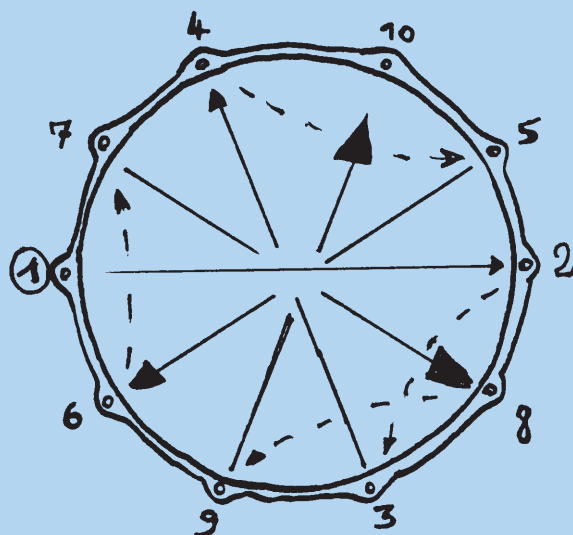
Stéphane

# La caisse claire



Editions Bim, CH-1674 Vuarmarens, Switzerland  
+41 (0)21 909 1000 (Phone) - +41 (0)21 909 1009 (Fax)  
www.editions-bim.com

# Régler et entretenir la caisse claire



## Placement de la peau

Place la peau de caisse claire sur le fût et fais-la tourner pour trouver la meilleure position. Ensuite, place le cercle métallique sur la peau, recherche l'alignement des trous du cercle avec les chemins les plus proches, enfle les tirants (qui seront huilés très légèrement avec une huile fine pour machine) et visse-les à la main, uniformément. Maintenant, la peau et le cercle sont déjà bien placés. La prochaine opération consiste à accroître le serrage avec la clé de caisse claire (et non avec une pince).

## Accordage de la caisse claire

Visse chaque tirant d'un demi-tour dans un ordre précis (voir dessin ci-dessus) en commençant par ton premier repère. Ensuite, répète cette manoeuvre jusqu'à l'obtenir le son fondamental plus ou moins haut, selon les conseils de ton professeur. Une fois le son fondamental déterminé, joue doucement (avec la baguette de caisse claire) près des tirants. Chacun de ces endroits va produire un son, tu en choisis un selon la hauteur que tu accordes tous les autres en sympathie, et cela dans un ordre régulier. Ce travail d'accordage n'est pas facile; demande l'aide de ton professeur.

## Tension des deux peaux

Si la peau de frappe est plus tendue que la peau de timbre, tu obtiendras un bon rendu des baguettes et une précision affinée. Si le son de la caisse claire est trop aigu, il faudra relâcher la peau de timbre.

Si la peau de timbre est plus tendue que la peau de frappe, tu obtiendras une sonorité plus basse. Un intervalle d'environ un ton est souhaité entre la peau de frappe et la peau de timbre.

# Régler et entretenir la caisse claire

## Tension du timbre

Place le timbre contre la peau à l'aide du déclencheur, cela donnera le "son de caisse claire". Suivant le réglage et la tension de celui-ci, l'accord (hauteur du son) de la caisse claire en sera modifié. En effet, plus la pression du timbre augmente, plus le son monte.

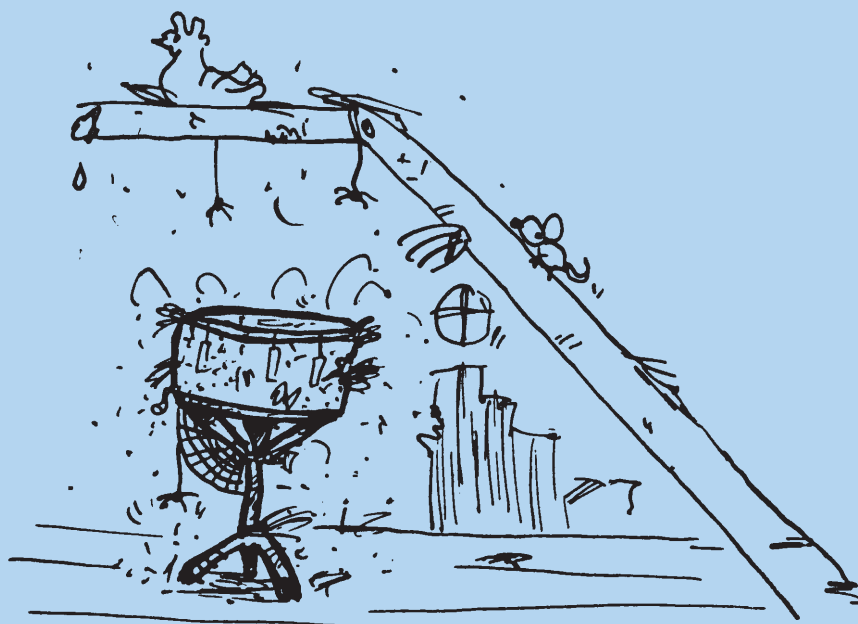
Conseil: déclenche le timbre quand tu ne joues plus. Une tension constante aura pour effet d'étirer les ressorts et à la longue de diminuer leur efficacité.

## Les sourdines

Lorsque tu joues les exercices techniques, tu peux assourdir le son de ta caisse claire. Le son sera ainsi plus sec et plus piqué. Plusieurs procédés permettent d'assourdir la caisse, voici quelques "trucs" et astuces très simples:

- Colle une bande adhésive vers le bord, à l'opposé de ton jeu
- Applique une bande plastique circulaire de 3 à 4 cm de largeur tout le long du périmètre de la peau (que tu peux découper dans une ancienne peau).
- Découpe un petit bout de feutre de 10cm de diamètre, que tu poses sur la peau.
- Si ta caisse claire a déjà une sourdine intérieure et que l'effet n'est pas suffisant, tu peux appliquer les conseils techniques énoncés ci-dessus. Lorsque tu joues les études du *ca tempo*, utilise la caisse claire avec le timbre enclenché et un minimum d'effets de sourdine pour obtenir une grande précision et une bonne sonorité.

Prends soin de ton instrument: il peut paraître très robuste, mais les peaux, le timbre et les tirants sont des éléments qui, une fois réglés, doivent être manipulés avec précaution.

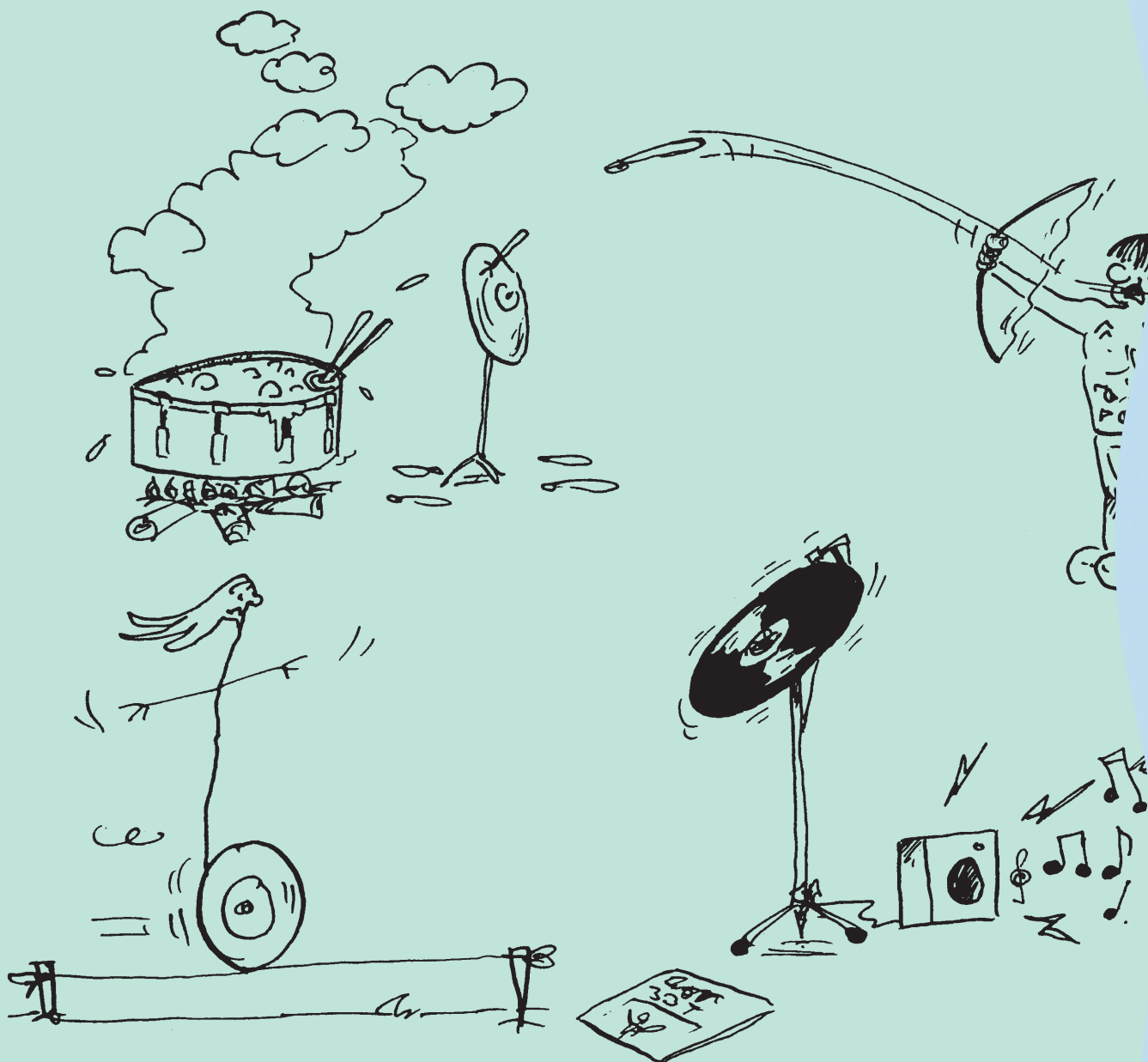


# Notation, symboles et signes musicaux



## Le métronome


Le métronome est un appareil qui t'aide à garder le tempo. Son invention est attribuée à Johann Nepomuk Maelzel qui, en 1816, s'était inspiré des recherches du mécanicien Winkel d'Amsterdam. Ludwig van Beethoven (1770-1827) fut un des premiers compositeurs à annoter ses partitions d'indications métronomiques.



# Notation, symboles et signes musicaux


## Les notes et leur durée

Règle ton métronome sur 60 (il y aura donc 60 "clics" par minute) et joue sur n'importe quelle note du piano ou du vibraphone (pédale appuyée).

Qui-suis-je? 


La \_\_\_\_\_ : joue-moi!

Patience! Je suis la plus longue, je résonne durant quatre temps. Il faut attendre quatre "clics" du métronome pour que je m'arrête.

Qui-suis-je? 

La \_\_\_\_\_ : joue

Je vais deux fois plus vite que la ronde, donc je suis plus courte, je résonne durant deux temps. Il faut attendre deux "clics" du métronome pour que je m'arrête.

Qui-suis-je? 

La \_\_\_\_\_ : joue

Voilà! je suis la plus petite pour le moment, je ne dure qu'un temps. Chaque fois que un "clïc" du métronome, ce sera une noire.

Qui-suis-je? 


La \_\_\_\_\_ : joue

Je m'accroche partout, je suis deux fois plus pressée que ma grande soeur la noire; demi-portion, je ne dure qu'un demi-temps.


Quand on est deux, on se tient comme ceci:  c'est plus simple pour se faire remarquer. Chaque "clïc" du métronome, joue deux croches bien régulières.


# Notation, symboles et signes musicaux

---

Qui-suis-je? 


La \_\_\_\_\_ : joue-moi!

Je double tout le monde, même la croche, je suis encore deux fois plus rapide qu'elle et quatre fois plus pressée que la grande noire, je ne dure qu'un quart de temps. Quand on est quatre on se tient comme ceci:  c'est plus simple pour se faire remarquer. A chaque "clic" du métronome, joue quatre double-croches bien régulières.

Qui-suis-je? 

La \_\_\_\_\_ : joue-moi!

Voilà les cousines avec leurs point de beauté! Le point placé après la note (ou un silencieusement celle-ci de la moitié de sa valeur. Pour moi, ce petit point qui me succède va me faire durer d'un temps. Alors, si je compte bien: deux temps pour moi (la blanche) + un temps (le point) = j'ai donc duré trois temps. Laisse passer trois "clics" du métronome et tu me rejoues.

Qui-suis-je? 

La \_\_\_\_\_ : joue-moi!

Je suis comme ma cousine la noire, mais avec le point en plus qui me prolonge de moitié. Un temps plus un demi temps égal un temps et demi.



# Préparation des exercices et des études

## Préparation des exercices

Il est conseillé que les parents accompagnent l'enfant dans ses exercices quotidiens.

Pour bien préparer les études de ce cahier, il est important de jouer tous les exercices qui les précèdent. Avec les quelques conseils proposés ci-dessous, tu vas acquérir une bonne technique qui te donnera plus de liberté pour t'exprimer musicalement.

1. Joue les exercices de nombreuses fois (20 à 30 fois de suite) et compte les temps à haute voix.
2. Joue les exercices avec l'aide du métronome, que tu gradueras pas à pas (de très lent à très vite)
3. Joue deux à trois exercices par jour, selon les difficultés techniques.
4. Marque au crayon (dans les petites cases) les vitesses que tu as atteintes avec le métronome pour chaque exercice.

Pourquoi faut-il toujours répéter, répéter les exercices de nombreuses fois?

Simple à dire! Le but est de s'imprégner des rythmes, même s'il ne s'agit que d'un rythme simple.

Exemple: 

En jouant ce rythme pendant 10 minutes avec des tempi différents, tu vas très vite entendre la pulsation. Les percussionnistes africains ou latins, par exemple, jouent souvent des heures et leur musique rythmée "tourne" et "groove" magnifiquement bien.

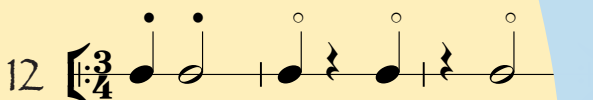
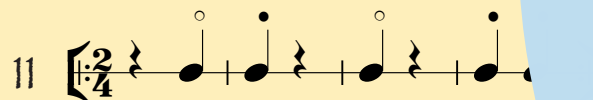
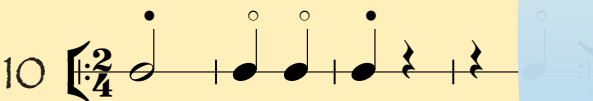
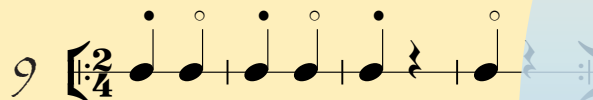
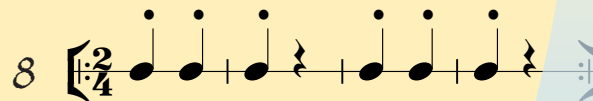
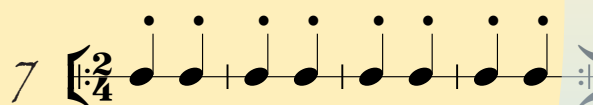
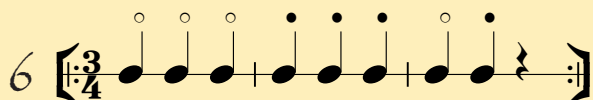
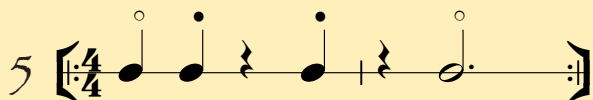
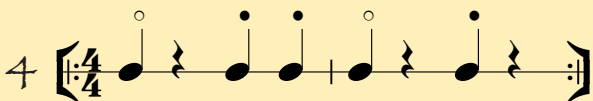
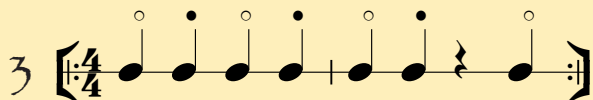
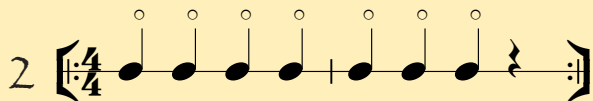
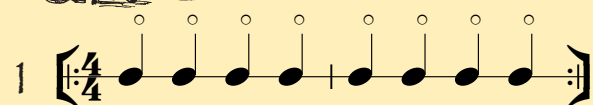
Les élèves débutants ne jouent souvent que 5 à 10 fois les séquences ou les mesures. Si le rythme n'est pas bien fait, il leur est impossible d'acquérir ou de maîtriser les rythmes.



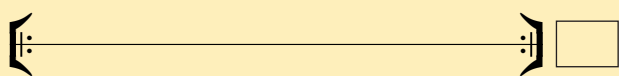
# Exercice 1

Joue avec les nuances *f* - *mf* - *p*

Basic



Invente des exercices



## Indications pour jouer l'étude

Cette première étude peut être jouée de plusieurs manières.

- 1) Joue l'étude telle quelle, en respectant tous les doigtés (main droite o main gauche).
- 2) Joue des double-croches pianissimo et lentement. Utilise un doigté simple, par exemple  $\circ\bullet\bullet$  et accentue le rythme déjà écrit dans les exercices et dans l'étude.
- 3) Joue des triolets, pianissimo et lentement. Utilise des doigtés simples, par exemple  $\circ\bullet\bullet\circ\bullet\bullet$  et accentue le rythme déjà écrit dans les exercices et dans l'étude.

D'autres variantes sont possibles, par exemple avec 2 bongos placés devant la caisse claire ou voir avec ton professeur.

Indique en minutes le temps que tu joues chaque jour.

LUNDI

MARDI

MERCREDI

JEUDI

VENDREDI

SAMEDI

DIMANCHE

# 1. 5-4-3-2-1-0



Ⓐ  $\text{♩} = 80/100$

2/4 *mf*

Ⓑ

Ⓒ

Ⓓ

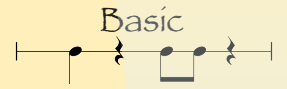
Ⓔ

*f*



# Exercice 2

Joue avec les nuances *f* - *mf* - *p*



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Invente des exercices

## Indications pour jouer l'étude

Joue l'étude sur deux caisses claires (quand tu es au cours): une avec timbre à t l'autre sans timbre à ta droite. A la maison, joue sur ta caisse claire, une baguette la peau (main droite) et une baguette près du cercle (main gauche). Si tu possèc terie, joue la première ligne sur la caisse claire (son aigu) et la deuxième ligne sur l (son grave).

Indique en minutes le temps que tu joues chaque jour.

LUNDI

MARDI

MERCREDI

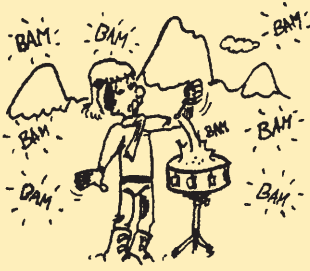
JEUDI

VENDREDI

SAMEDI

DIMANCHE

# 2. Echo des montagnes



1<sup>ère</sup> ligne = son aigu • 2<sup>ème</sup> ligne = son grave

(A) ♩ = 100

4/4 *f*

*p*

(B)

*f* *p*

(C)

*f* *p*

*ff*

(D)

*pp* *p*

*ff* *decrescendo*

(E)

*pp*

*f*



# Exercice 3

Joue avec les nuances *f* - *mf* - *p*



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Invente des exercices

## Indications pour jouer l'étude

Pour ces exercices et cette étude, joue les rythmes sur la caisse claire et chante "tek" sur deux notes de hauteur différente.

Exemple: «poum» sur les 1er temps de chaque mesure avec une note grave et «tek» sur les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> temps avec une note aiguë.

L'ensemble de ton chant et de ta frappe te dirige vers un chant africain à trois temps.

Indique en minutes le temps que tu joues chaque jour.

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE