

Jouer et Chanter avec E

Xote

Agogô || (1) \bar{e} (2) \underline{e} (3) \bar{e} (4) \underline{e} ||

Zabumba || $\cancel{\text{X}}$ 2 e $\cancel{\text{X}}$ 4 e ||

Ijexá

Agogô || $\bar{1}$ \bar{e} $\underline{2}$ \underline{e} $\bar{3}$ \underline{e} $\bar{4}$ \underline{e} || (adaptation)

Atabaque || $\cancel{\text{X}}$ $\cancel{\text{Z}}$ e $\cancel{\text{X}}$ $\cancel{\text{A}}$ e ||

Funk

Agogô || $\bar{1}$ \bar{e} $\bar{2}$ \bar{e} $\bar{3}$ \bar{e} $\bar{4}$ \bar{e} |

| $\underline{1}$ (2) (3) (4) ||

Surdo || 1 $\cancel{\text{Z}}$ e (3) e $\cancel{\text{A}}$ ||

INSTRUCTIONS POUR LA FEUILLE JOUER ET CHANTER AVEC E

Pour travailler cette feuille, il est nécessaire de savoir faire le mouvement du E [vidéo](#)



Cette feuille ramène au défi de chanter une chose tout en jouant une autre, sur le modèle des duos et les montagnes russes présentés dans les Feuilles précédentes. Le soin apporté à l'aptitude à jouer et chanter est dû au fait que cette compétence amplifie considérablement la capacité d'écoute de celui qui fait de la musique. Cette Feuille est aussi une manière dynamique d'améliorer les « e »s.

Rappelez-vous que :

- La feuille sans le pas perd de son utilité.
- La qualité du mouvement est fondamentale quelque soit l'exercice ici proposé.

Pour chacun des rythmes, réaliser la séquence suivante :

- 1 – Parler l'agogô (« numéros » et « e »s).
- 2 – Chanter l'agogô (sur « ding » et « dong »).
- 3 – Parler l'instrument grave (« numéros » et « e »s).
- 4 – Jouer l'instrument grave avec des frappes de mains graves et aigües.
- 5 – Chanter l'agogô et jouer l'instrument grave en même temps.

Observation : Utiliser l'exercice d'O Passo « Rythme pas à pas » pour simplifier cette dernière phase (jouer et chanter en même temps). Ne faites d'abord que ce qui se trouve sur le premier temps, et tout en continuant le pas, ajoutez chaque élément l'un après l'autre. N'ajoutez l'élément suivant que lorsque vous êtes familiarisé avec les précédents.

Codages

- Pour les agogôs, les traits au-dessus des « numéros » et des « e »s indiquent un son aigu, « ding » par exemple ; les traits au-dessous des « numéros » et des « e »s indiquent un son grave, « dong » par exemple.
- Pour les surdos, les éléments barrés indiquent une frappe de main légère (Xote) ou aigu (Ijexá et Funk) ; les éléments non-barrés indiquent une frappe de main grave.

Rythmes

- 1 – Xote [vidéo](#)
- 2 – Ijexá [vidéo](#)
- 3 – Funk [vidéo](#)