

23 choeur

mp La ré- cré, c'est sa- cré, un par- fum à sa- vou-
avec un rebondi style reggae

28

rer, la ré- cré, c'est sa- cré, sa- cré mo- ment de la jour- née.

33 filles garçons

1. Re- trou- ver les co- pi- nes, ri- go- ler en- tre fil- les. Re- trou- ver
2. Un' his- toir' in- cro- ya- ble, par- tie de ri- go- la- de. Un film (m)

38 choeur

les co- pains, par- ler de tout de rien. *mp* La ré- cré, c'est sa- cré,
trop su- per, cha- cun son com- men- tair'.
avec un rebondi style reggae

3. SE PREND POUR QUI ?

♩ = 126

claves (ou quelques solistes claquent des mains) *continuer*

funky
mf

6 *choeur*
Se prend pour qui ce mon- sieur Lee, ouf-ti, il se croit tout per-mis, lui, com-ment va-

10
t-il fair' son é-quip'? Sans nous, il fe-ra rien du tout, mais fair' du bas- ket, ça se-rait chouett', peut-

14
êtr', mais qu'a-t-il dans la têt', oui ! Se prend pour qui ce mon-sieur Lee, ouf- ti, il se croit tout per-

The musical score is written in 4/4 time with a tempo of 126 beats per minute. It features a piano accompaniment and a vocal line. The piano part starts with a 'funky' style and a mezzo-forte (mf) dynamic. The vocal line is marked 'choeur' and begins at measure 6. The lyrics are in French and describe a character named Monsieur Lee who is overconfident. The score includes a section for clappers or soloists to clap their hands, which continues throughout the piece.

83 ♩ = 144

ral.

si on o- sait di- re oui, oui. Si les co- pains

nis, si on o- sait di- re oui. Si les co-

mp

91

ve- naient aus- si, on pour- rait bien s'a- mu- ser, si à plu- sieurs,

pains ve- naient aus- si, bien s'a- mu- ser, si à plu-

V

99

on di- sait oui, ça se- rait un' chouett' i- dée.

sieurs, on di- sait oui, un' chouett' i- dée.

Cresc.

Et c'est ainsi que plusieurs élèves de la classe sont venus s'entraîner un samedi après-midi.

Début timide, incertain ...

Mais ils étaient heureux de faire quelque chose ensemble.

Et puis Mr Lee a su mettre l'ambiance et chacun s'est senti bien.

C'était chaleureux même si l'entraînement n'était pas toujours facile.

53 groupe 1

ci- ne, d'un si-rop sous les pal- miers, de m'en- vo- ler vers les
Et je rê- ve, et je rê- ve les

61

cî- mes com' un oi- seau li- ber- té. Et quand Mr Lee sent trop de fatigue, il propose un nouvel exercice.
cî- mes com' un oi- seau, com'un oi- seau.

69 ♩ = 120 possibilité d'aller directement mes.150

flûtes

mp

mf

74

mf

HAKA terrifiant



jambes un peu écartées,
se centrer dans le bassin

écarter les bras comme
des ailes



Yo,



ha-ka,



hi,

les 2 poings
devant
la poitrine



You-pa-hi

les mains
sur les hanches



Ti,

montrer le public
avec l'index droit



You-pa-ha



Ta,

montrer le public
avec l'index gauche



gagner gagner gagner gagner

mouliner les 2 poings
devant le ventre



dénasser

montrer le public avec le
poing droit

HAKA : 1 PAGE



H,

ramener les
poings
devant le ve



mal -----

poing devant
comme 2 aï
que l'on éca
lentement

heur,

o,

a,

o, a,

frapper des mains



Tipa (silence),

la paume des mains
frappe le vide

mains, vide

Tipa (silence), gagner, gagner, gagner, gagner,



mouliner les 2 poings
devant le ventre



dépasser.

montrer le public
avec le poing droit

rester en suspension 3 ou 4 secondes,
puis se détendre

♩ = 132

52 l'arbitre *gr.1* penser se frotter les mains en rythme dans un sens puis dans l'autre

coup de sifflet "Temps mort!" 1 2 3 4

gr.2

se mettre en deux groupes distincts 1 2 3 4

mp

56 continuer les mains

pré- pa- rer la tac- tique, pré-pa- rer la tac-tik, pré-pa- rer la tac-tik,

pré- pa- rer la tac- tique, h, pré-pa- rer la tac-tik, pré-pa- rer la

60 1 parler libre 2 3 4

accélérons pendant les attaques, attentif aux débordements, ... pré-pa- rer la tac-tik,

ne pas gaspiller les ballons, plus concentré, ...

tac- tik, attention à la défense, regardez bien le n°12, ... h, pré-pa- rer la

gardez le contact, la match est gagné, ...

65 frapper les mains

pré- pa- rer la tac- tik, *p* 1 2 3 4 pré- pa- rer la tac- *f* tik !

tac- tik, pré- pa- rer la tac- tik, *p* 3 4 pré- pa- rer la tac- *f* tik !

69 $\text{♩} = 108$

coup de sifflet fatigués reprise désespérée

Ils ont ga- gné, on a per- du, ils

73

sont trop forts, on en peut plus, c'est pas la pei- n' de con- ti- nu- er,

77 plus lent

plus en- vie de jou- er. Ils er. Trop nuls!

M.D.

Le retour du match est plutôt amer. Déception, silence ... (Finalement, un joueur dit :)

(solo) C'est pas la peine de continuer. Nous n'arriverons jamais à gagner.

Mr Lee : Tu veux jouer pour gagner ?

(solo) Un peu ... j'sais pas. C'est quand même super d'être les champions.

Mr Lee : Je ne pense pas que vous pourriez gagner le championnat.

(solo) Mais alors, pourquoi vous avez créé une équipe ?

Mr Lee : Pour vous apprendre à jouer, à s'amuser avec qualité, pour découvrir plein de belles choses.

(solo) Alors, vous voulez nous apprendre à perdre ?

Mr Lee : Je peux vous apprendre à vous régaler, que vous gagnez, ou que vous perdiez.

(solo) C'est une drôle d'idée ... mais je veux bien apprendre.

Mr Lee : Je propose que notre équipe s'appelle "L'équipe cool".

(tutti) Ouais ! Vive l'équipe cool !

82

♩ = 112

84 gr.1 parler

gr.2

Keep cool, é- quip' cool! Keep cool, é- quip' cool!

cool, cool, cool, cool,

90

ral.

Cool, mêm'dans les coups durs, keep cool! keep cool! Keep cool!

keep cool! Cool, mêm'dans les bles-sures, keep cool! Keep cool!

The musical score is written for three parts: two vocal parts (gr.1 and gr.2) and a piano accompaniment. The tempo is marked as 112 beats per minute. The score begins at measure 82. At measure 84, the vocal parts enter with the lyrics 'Keep cool, é- quip' cool!'. The piano accompaniment provides a rhythmic and harmonic foundation. The score continues through measure 90, where the tempo is marked 'ral.' (rallentando). The lyrics continue with 'Cool, mêm'dans les coups durs, keep cool! keep cool! Keep cool!' and 'keep cool! Cool, mêm'dans les bles-sures, keep cool! Keep cool!'.

Et pendant chaque entraînement, Mr Lee accompagne chacun dans sa manière de jouer.

(tutti) Même si certains joueurs sont franchement pas doués !

Par exemple, il y a celui qu'on appelle "dormeur" (le chœur ronfle doucement)

Eho ! (le chœur se réveille et dit : Hein, quoi ?)

Il y a celui qu'on appelle "pause-goûter" ... et il y a aussi "brailleur".

6. LE BALLON

$\text{♩} = 152$ **choeur (jouant "Braille")**

Chœur 4/4 *mp* Quand je n'ai pas le bal- lon,

Piano 4/4 *mf* *mp*

6

je sais ce qu'il faut fai- re, je com-prends tou-te l'ac- tion,

10

le jeu et son mys- tè- re a- lors je de- man- de,

14

je de- man- de le bal- lon, je suis bien pla- cé dans l'ac-

130

Led. * Led. *

134

ral. le chœur se relève

Parfois, la rencontre est agressive
et cela demande beaucoup de maîtrise
de soi pour ne pas répondre
à la violence par la violence.

M.G.

Led. * Led. *

139 ♩ = 100 en retenant

f Keep cool, é-quip' cool! *mp* Keep cool, é-quip' cool!

mf *mp*

145

ral. *p* Keep cool!

Comme par hasard, le plus souvent,
les coups tordus
tombent sur "Râlouille".
Ce qui passe rarement inaperçu !

8. IL A TRICHÉ

♩ = 144 la partie commence

flûtes
mf

carillons
mf

Piano
mf

6

11

choeur "Râlouille"

f Aïe, *mf* mais ça va pas, non !

♩ = 126

60 **choeur**

mp mer-ci mer-ci pour nous,

flûte solo

65 **flûtes et percus**

mp

mf

69 **ral.** **+ choeur**

Mer-ci !

74

mp

Ce jour-là, dans le bus qui ramène l'équipe, "Super Mario", un des joueurs s'approche de Mr Lee. Il lui explique qu'il veut quitter le groupe pour aller jouer dans une équipe qui gagne plus souvent.

détendre Speedy progressivement

80

Su- per spee- dy qui re- mue la ca- den- ce, keep cool! *mp* Ta ta ta ta ta ta,

ralentir jusqu'à la fin

84

mf Su- per spee- dy qui re- mue la ca- den- ce, nou- veau jou- eur.

M.G.

88

Tip wi ké pa di da, keep cool! Tip wi ké pa di da,

flûtes

♩ = 90

93

nou- veau jou- eur.

doigts

HAKA cool



*pieds à l'écartement du bassin,
se centrer dans le cœur*

écarter les bras, paumes vers le haut



Yo,



les mains sur le cœur

ha-ka,



*mains devant le cœur,
paumes vers le ciel*

oui,



*mains en visière
sur le front*

regarde



*montrer le public
avec l'index droit*

le,



regarde



*montrer le public
avec l'index gauche*

la,



*ramener vers soi
avec la main droite*

ensemble,



*ramener vers soi
avec la main gauche*

ensemble,



*croiser
les doigts*

liés,



*souffler
en écartant
les bras*

fff,



*sourire et relever
les index*

oui,



*écarter les mains
en souriant*

souriez,



*main droite pousse
devant l'épaule
main gauche ramène
vers l'épaule*

mé-----lan



*main droite ramène
main gauche pousse*

ger,

idem
mé-lan-ger,



*frapper
la poitrine*

joie



*écarter
les mains*

ha,

frapper, écarter
joie ha,



*ramener vers soi
avec la main gauche*

ensemble,



*ramener vers soi
avec la main droite*

ensemble,



croiser les doigts

liés.

12. J'AIME JOUER

Pour le dernier match de la saison, l'équipe cool a inventé une chanson pour se présenter.

parler expressif $\text{♩} = 120$
voir gestes en page finale

Chœur

p Yo, *mf* ha- ka, oui, re- gar- de le, re- gar- de la, en- sem- ble, en- sem- ble,

12 souffler

li- és, *fff*, oui, sou- ri- ez, mé- lan- gez joie ha, joie ha,

23 $\text{♩} = 120$ $\text{♩} = \text{♩} = \text{♩}$

Chœur

en- sem- ble, en- sem- ble, li- és.

Piano

jazzy
mf

29 *gr.1*

mp J'ai-me jou- er quand tu de- viens mon ad- ver- sair',

33 *gr.2*

j'ai- me jou- er quand toi aus- si, tu veux mar- quer. J'ai- me jou- er pour dé-

13. FINAL

$\text{♩} = 144$

Piano *mf*

9

Chœur *mp* Mer- ci mon- sieur Lee pour vo- tre fo- lie qui nous a me- né

Piano *mp*

15

au plai- sir de jou- er, sou- tien de l'é- qui- pe qui nous dy- na- mi- se,

21

les cris et les cri- ses, le plai- sir de jou- er. *p* Mer- ci mon- sieur Lee,

27 *crescendo*

pour vo- tre fo- lie, mer- ci mon- sieur Lee, mer- ci !