



JEUX D'ECOUTE

- ❑ **A la découverte du silence** : se déplacer dans la classe sans faire de bruit

- ❑ **Silence !** : assis ou allongé par terre, écouter le silence. Une fois le temps imparti écoulé, chacun nomme les sons qu'il a entendu en dehors, dans, à côté de la classe.

- ❑ **Le roi du silence 1** : L'enseignant est assise les yeux fermés au milieu des enfants. Ces derniers essayent de se rapprocher de l'adulte sans se faire entendre. **Variante** : avec un enfant.

- ❑ **Le roi du silence 2** : Dos tourné, l'enseignant est un peu éloigné du groupe des enfants. Ces derniers doivent venir le toucher sans faire de bruit pour ne pas qu'il se retourne.

- ❑ **A pas de velours** : L'enseignant est assis au centre du cercle, les yeux fermés. Chacun leurs tours, les enfants doivent venir piocher un instrument dans la malle de musique sans faire de bruit.

- ❑ **Ecoute et reconnaissance** de sons, de bruits, de paysages sonores à partir d'extraits sonores :
 - Exemples de CD : *J'écoute les sons de la forêt*, *74 bruits de la vie*, *Sons de la nature*, *100 effets sonores*
 - Des lotos sonores : un loto dispo sur le site de Moustache, de nombreuses boîtes de jeux chez Nathan.



□ **Ecoute de sons ou de suites de sons** produits par enseignant.

Ex de sons faciles à produire :

Papier froissé, déchiré, agité ou plié

Frappes sur le tableau, la porte, une vitre, un meuble...

Découper du papier avec des ciseaux

Laisser tomber différents objets

Tousser

Colorier

Se moucher

Souffler

Mâcher

Verser de l'eau

Claquer des doigts

Faire claquer sa langue

Ecrire au tableau

Fermer une fermeture éclair

□ **Enregistrements** : Faire des enregistrements des activités quotidiennes : accueil, regroupement, toilettes, récré, cantine, ... Les enfants doivent ensuite identifier les étapes de la journée en écoutant la bande sonore. Pour les plus grands, remettre ces étapes dans l'ordre chronologique.

□ **Bruit ciblé** : les enfants sont dispersés dans la salle. Ils ferment les yeux et doivent pointer leur bras dans la direction des sons émis par le meneur de jeu

□ **Bruit ciblé 2** : les enfants sont assis dans le coin regroupement, les yeux fermés. Le meneur de jeu produit un son quelque part dans la classe. Ses camarades doivent localiser la source du bruit. **Variante** : en cachant un réveil ou un métronome.



❑ **Bruit ciblé 3** : Les enfants sont assis en cercle, l'un d'eux produit un son/bruit. Un enfant, au centre du cercle, les yeux bandés, doit retrouver d'où vient ce son.

❑ **Le réveil** : Une dizaine de boîtes à chaussures. Dans l'une d'entre elle, on cache un réveil. Un enfant doit retrouver dans quelle boîte est le réveil.

❑ **Ouvre tes oreilles** : yeux bandés dans la salle de motricité, les enfants se déplacent en fonction d'une source sonore elle-même en mouvement. **Variante** : Répartis dans la salle, yeux bandés, les enfants se rassemblent autour de l'enseignant et de son grelot.

❑ **Intensité** : Un enfant sort, les autres cachent un objet dans la classe. L'enfant doit ensuite rechercher l'objet en se guidant grâce à l'intensité du bruit fait par les autres enfants : de plus en plus fort à mesure qu'il approche.

❑ **Jeu de Kim** : Choisir 3 objets (ou 3 sons). Faire écouter le son de chacun en le nommant. Puis le meneur de jeu se cache derrière un meuble, les enfants doivent dire le nom des objets entendus.

❑ **Jeu de Kim 2** : idem en faisant écouter une série de 4 sons toujours dans le même ordre. Puis faire entendre la série en éliminant un objet. Les enfants doivent retrouver le son manquant.



❑ **Les colliers** : Les enfants tournent le dos à l'enseignant qui défait un collier en faisant tomber les perles dans une boîte en plastique. Ils doivent dire si le collier est court ou long.

❑ **Bruits du corps** : Les enfants découvrent les différents bruits que le corps peut émettre (la voix est exclue). Une fois les bruits clairement identifiés et nommés, le meneur de jeu se cache et émet un bruit. Les autres enfants doivent nommer la partie du corps qui émet ce bruit.

❑ **Résonance** : L'enseignant frappe un triangle ou une cymbale. Les enfants doivent se déplacer dans la salle tant qu'ils entendent la résonance de l'instrument. Quand la résonance cesse, ils s'arrêtent.

❑ **Trouver le jumeau** : Les enfants sont répartis en 2 équipes et sont assis dos à dos. Dans chacune des équipes, ils disposent des mêmes instruments ou objets. Un enfant de l'équipe 1 émet un son. L'enfant qui a le même objet dans l'équipe 2 lui répond.

❑ **Les animaux** : On détermine des couples d'animaux : chiens, chats, oiseaux, vaches ... Yeux fermés, les enfants se déplacent dans la salle en imitant le cri de leur animal. Les couples essaient de se retrouver.

❑ **Chasse à l'intrus** : à partir d'une chanson ou d'une comptine très connue des enfants, changer ou transformer des mots en mots qui n'existent pas.



❑ **Kim auditif** : L'enseignant dit 2/3 mots, ou plus selon le niveau. Il en ajoute un : lequel ? Il en oublie un : lequel ? Il en change un de place : lequel ?

❑ **Les perroquets** : l'enseignant donne une phrase ou une suite de mots difficiles. Les enfants doivent répéter.

❑ **Mot magique** : On décide d'un mot magique. L'enseignant donne une suite de mots. Les enfants doivent chercher le mot qui vient juste avant le mot magique.

❑ **Histoire à suivre** : L'enseignant donne un déterminant et un nom. Chacun leurs tours, les enfants doivent répéter le début de la phrase et ajouter un mot de leur choix. Ex : le chien, le chien court, le chien court dans ...

❑ **Le jeu du téléphone** : Assis en cercle, le meneur de jeu chuchote un court message à son voisin de gauche. Ce dernier fait de même avec son voisin de gauche, et ainsi de suite. Le dernier enfant doit dire à haute voix le message qui lui a été transmis.

❑ **Mémoire, mémoire** : demander à un enfant d'écouter puis d'exécuter une série d'actions. Ex : « Va jusqu'au meuble. Prends un feutre bleu. Pose ta main sur ta tête et lève un pied. »



Avant de se lancer :

Chaque jeux d'écoute doit être pratiqué plusieurs fois.

Ces jeux doivent être pratiqués de manière régulière. L'idéal est un peu tous les jours.

Tous les jeux ne sont pas adaptés à l'ensemble de la maternelle. A vous de voir selon le niveau de votre classe et de vos élèves.

Autres documents liés, disponibles sur le site:

Rythmes et instruments de musique

Idées activités Phonologie GS