

JEU AUTOUR DE LA DISCRIMINATION SONORE, DE LA MEMOIRE AUDITIVE ET DE LA CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

Jeu du « Timbre Jumeau »

Effectif : classe entière

Matériel : 1 instrument par élève, instruments distribués par paires

Compétences : discrimination sonore et mémoire auditive

Dispositif : 2 équipes, chacune assise dos à dos (pas par binôme). Sur consigne du meneur, une série de timbres est émise par la 1ère équipe et reconstituée par la seconde

Jeu de « l'Instrument Manquant »

Effectif : classe entière

Matériel : 1 instrument par élève, instruments distribués par paires

Compétences : discrimination sonore et mémoire auditive

Dispositif : même configuration que jeu du « timbre jumeau ». Toute une équipe joue en même temps à l'exception de quelques musiciens désignés par le meneur. Les musiciens de la 2ème équipe reconstituent l'orchestre au complet

Jeu du « Qui joue quoi ? »

Effectif : classe entière ou demie classe

Matériel : autant d'instruments différents que d'élèves par paires

Compétences : discrimination de timbre, association matériau - timbre

Dispositif : assis dos à dos avec tous les instruments mutualisés, les élèves identifient chacun à leur tour un instrument émis par l'autre équipe et leur répondent

Jeu du « 4 à la suite »

Effectif : Classe entière ou demie classe

Matériel : 4 timbres contrastés

Compétences : Discrimination sonore et mémoire auditive

Dispositif : Le meneur fait entendre une suite de timbres, le joueur doit la reconstituer.

Jeu du « 4 à la suite...aveugle »

Effectif : Classe entière ou demie classe

Matériel : 4 timbres contrastés

Compétences : Discrimination sonore et mémoire auditive

Dispositif : Même dispositif que le jeu du « 4 à la suite », mais en tournant le dos aux instruments

Jeu du « Simon »

Effectif : classe entière ou demie classe

Matériel : au moins autant d'instruments différents qu'il y a d'élèves

Compétences : reconnaissance et mémorisation d'une suite de timbres

Dispositif : assis en cercle les instruments au centre. Chacun reconstitue la succession de timbres précédemment émise et rajoute à cette série un nouveau timbre

Jeu du « Simon aveugle »

Effectif : classe entière ou demie classe

Matériel : au moins autant d'instruments différents qu'il y a d'enfants

Compétences : reconnaissance et mémorisation d'une suite de timbres

Dispositif : Même dispositif que le jeu du « Simon » mais en tournant le dos aux instruments

Jeu du « Tu me reconnais »

Effectif : Classe entière répartie en 2 séances

Matériel : Un magnétophone, un micro

Compétences : Mémoire auditive, prise de conscience de sa voix

Dispositif : Les élèves enregistrent chacun à leur tour la phrase : « Bonjour, tu me reconnais ??? je suis... ». Le professeur diffuse les amorces des phrases, les autres élèves devinent qui parle.

Jeu de « La danse des instruments »

Effectif : Classe entière ou demie classe

Compétences : Discrimination sonore et mémoire auditive

Dispositif : A chaque timbre (3 ou 4) est associé un geste ou une posture. Sur un parcours donné, au déclenchement du timbre, les élèves retrouvent l'attitude voulue.

Jeu du « Plus grand au plus petit »

Effectif : Selon le niveau entre 4 et 8 élèves + observateurs qui valident

Matériel : Jeu de cloches ou de lames accordées

Compétences : Discrimination sonore et mémoire auditive

Dispositif : Les élèves doivent se ranger du plus grave au plus aigu.

Jeu du « Piano Humain »

Effectif : Selon le niveau entre 4 et 8 élèves plus le meneur.

Matériel : Un jeu de lames ou de cloches accordées

Compétence : Sensibilité créative

Dispositif : Les élèves qui disposent d'un instrument sont placés en arc de cercle autour du meneur, une main tendue. Ce dernier déclenche les sons par pression sur la main des instrumentistes.

Jeu de la « course aux timbres »

Effectif : Selon le niveau entre 4 et 8 élèves plus le meneur

Matériel : Autant de timbres qu'il y a de joueurs

Compétence : Discrimination sonore

Dispositif : Chaque joueur est associé à un timbre. A chaque fois qu'il reconnaît le timbre qui lui est associé, le joueur avance d'un pas (matérialisé par des cerceaux par exemple). En cas de manquement ou d'erreur, il retourne au « poulailler »

Jeu de « Dominotes »

Effectif : Selon le niveau entre 2 et 6 joueurs en atelier

Matériel : Un jeu de « Dominotes »

Compétences : Discrimination de hauteurs et mémoire auditive

Dispositif : Chaque joueur dispose d'un seul dominote et essaie de le placer dans la série.

Jeu du Petit train

Effectif : Selon le niveau entre 2 et 6 joueurs en atelier

Matériel : Un jeu de « Dominotes »

Compétences : Discrimination de hauteurs et mémoire auditive

Dispositif : Chaque joueur dispose d'un seul dominote et essaie de reconstituer une série proposée en modèle

Jeu « A pas de velours »

Effectif : Classe entière ou demie classe

Matériel : Clochettes à pinces

Compétences : Liées à la motricité pour le joueur

Dispositif : Des clochettes sont fixées aux manches et (ou) sur le bas des pantalons. Les élèves doivent réaliser un parcours de motricité sans faire tinter les clochettes.

Jeu du « Pareil / pas pareil »

Effectif : Groupes de 4 à demie classe

Matériel : Clavier intra-tonal ou jeu de « dominotes »

Compétence : Discrimination fine des hauteurs

Dispositif : A l'abri des regards, le meneur fait entendre une note étalon, puis une autre s'en rapprochant. Les élèves doivent dire s'il s'agit de la même.

Jeu du « Pareil / pas pareil »

Effectif : Groupes de 4 à demie classe

Matériel : aucun

Compétence : Discrimination auditive

Dispositif : Le professeur propose des mots « proches » en variant l'intonation. Les élèves doivent dire si le mot est le même ou pas

Jeu de « La photo »

Effectif : Classe entière ou demie classe

Matériel : Un instrument par élève...si possible dans la même famille

Compétences : Discrimination sonore

Dispositif : Chaque élève dispose d'un instrument au choix, mais aucun d'entre eux n'a le même que le meneur. Tous les élèves jouent et s'arrêtent au signal sonore du meneur.

JEU AUTOUR DE LA DISCRIMINATION SONORE, DE LA MEMOIRE AUDITIVE ET DE LA CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

Jeu du « Chef d'orchestre »

Effectif : Classe entière ou demie classe

Matériel : Un instrument par élève

Compétence : Discrimination sonore, concentration

Dispositif : Au signal du meneur tout le monde joue ou s'arrête. Un élève doit trouver qui est le meneur.

Jeu du « Modèle sonore »

Effectif : 4 élèves en atelier

Matériel : des boîtes de pellicules photos (toutes semblables) dans lesquelles sont dissimulés des petits objets sonores (un peu de riz, un bouchon de liège, un petit caillou, des punaises, du sable...).

Compétence : Discrimination sonore

Dispositif : Une suite de boîtes sert de modèle. Les élèves disposent de toutes les boîtes du modèle et doivent le reconstituer.

Jeu du « Memory sonore »

Effectif : 4 élèves en atelier

Matériel : des boîtes de pellicules photos (toutes semblables) dans lesquelles sont dissimulés des petits objets sonores (un peu de riz, un bouchon de liège, un petit caillou, des punaises, du sable...) par paires. Les boîtes sont mélangées

Compétences : Discrimination sonore, mémoire auditive

Dispositif : Comme le Memory, mais en utilisant le son

Jeu du « Son caché »

Effectif : Classe entière

Matériel : Un objet sonore (autonome)

Compétences : Discrimination sonore et localisation dans l'espace

Dispositif : Un objet sonore préalablement identifié est caché avant l'arrivée en classe des élèves. (ex. un réveil mécanique, un téléphone portable sur vibreur, un métronome étouffé, une radio entre 2 stations, la sonnerie d'un minuteur étouffée...). Les élèves doivent le repérer et le localiser tout en restant à leur place.

Jeu du « Facteur »

Effectif : Classe entière ou demie classe

Matériel : Un instrument permettant une émission en continu

Compétence : Discrimination sonore

Dispositif : Les élèves sont assis, le front sur les genoux. Un élève tourne autour du cercle avant de déposer son objet sonore dans le dos d'un camarade. Celui-ci doit récupérer l'objet sonore, il devient le facteur (s'il n'a pas rattrapé le joueur précédent)

Jeu du « Roi du silence »

Effectif : Demie-classe

Matériel : Autant de timbres différents qu'il y a d'élèves

Compétence : Discrimination sonore

Dispositif : Le roi du silence est assis au centre de la pièce les yeux fermés. Les autres élèves doivent s'emparer de sa couronne mais n'ont le droit de se déplacer qu'en faisant sonner leur instrument. Le roi du silence renvoie ses sujets au poulailler en citant le nom de leur instrument.

« Jeu de l'oie » en image

Effectif : Demie-classe

Matériel : De quoi matérialiser des pas japonais (cerceaux) + sac à images

Compétence : Conscience syllabique

Dispositif : Les élèves piochent des images et avancent d'autant de pas qu'il y a de syllabes en scandant le mot

Jeu du « furet »

Effectif : Demie-classe en cercle

Matériel : Aucun

Compétence : Conscience syllabique

Dispositif : Sur le cercle, faire tourner syllabe par syllabe ou mot par mot : « le chat de Natacha » ou « Natacha n'attacha pas son chat Pacha » puis « le chat de Natacha s'échappa »

Jeu de « l'appel des animaux »

Effectif : Classe entière par binôme

Matériel : salle de motricité

Compétence : Conscience des attaques

Dispositif : chaque binôme se voit associé à un animal. (chaton, hibou, éléphant, escargot). Le meneur appelle les binômes en scandant « petits + 1 ou 2 syllabes du nom). Les élèves désignés avancent en tenant le dernier son du mot.

Exemple : prof « Petits escar... » élèves en marchant « gots »

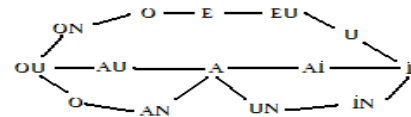
Jeu du « Chemin des voyelles »

Effectif : Classe entière

Matériel : néant

Compétence : conscience phonologique

Dispositif : suivre un chemin proposé sans marquer le passage d'un son à l'autre



Jeu de « l'appel au loin »

Effectif : classe entière en cercle ou répartie par 4 ou 5 en îlots

Matériel : Salle de motricité

Compétence : conscience syllabique

Dispositif : Les élèves s'appellent d'un îlot à l'autre en variant la hauteur de chaque syllabe comme s'il étaient très loin les uns des autres

Jeu du « mélange des mots »

Effectif : Petit groupe

Matériel : Aucun

Compétence : conscience phonémique

Dispositif : chaque élève est dépositaire d'une syllabe. Par rangement successif, les élèves inventent des mots jusqu'à en retrouver un signifiant

Exemple : « go-car-es », « car-es-got », « es-car-got »

Jeu du « Marché de pas d'i, pas d'o »

Effectif : Classe entière

Matériel : néant

Compétence : conscience phonémique

Dispositif : les élèves nomment tout ce que l'on trouve au marché de « pas d'i pas d'o ». La règle peut ne pas être explicite. Elle devra alors être découverte pas les élèves.

Jeu de la « chanson tronquée »

Effectif : Classe entière

Matériel : néant

Compétence : conscience phonémique

Dispositif : à partir de n'importe quelle chanson, on remplace le dernier mot de chaque vers, par un claquement de mains correspondant au nombre de syllabes de ce mot (ex : La famille tortue)

Jeu du « Corbillon »

Effectif : Classe entière

Matériel : Un sac et des étiquettes

Compétence : conscience phonologique

Dispositif : On cherche tout ce que l'on peut mettre dans le sac à Corbillon

Jeu du « duel du corbillon »

Effectif : Classe entière

Matériel : Aucun

Compétence : conscience des rimes

Dispositif : en duel prof/classe, on cherche une série de rimes

JEUX AUTOUR DE LA DISCRIMINATION SONORE, DE LA MEMOIRE AUDITIVE ET DE LA CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

Au Restaurant PADA

Effectif : Classe entière

Matériel : Aucun ou un menu que l'on remplit au fur et à mesure des découvertes

Compétence : Conscience phonémique

Dispositif : Tous chantent la comptine : « *Bonjour, madame, asseyez-vous, voilà la carte, que voulez-vous* » (bis) . Le soliste propose un aliment : si on entend le son [a] : « *Y'en a pas au restaurant PADA* ». Selon le niveau des élèves on joue sur la présence du son...ou de la lettre

Jeu de construction syllabique

Effectif : classe entière

Matériel : Des étiquettes ou rien

Compétence : conscience phonémique

Dispositif : le professeur « distribue » un phonème par élève puis il propose un mot en entier. Les élèves doivent recomposer le mot, chacun scandant uniquement le phonème qui lui a été attribué.

Ex : On distribue : nerre – ra – pa – to – ma – dro – daire – len - ton

On recompose : « paratonnerre » ou « dromadaire » ou « lampadaire » ou « pâtes au thon »

Ex : On distribue : bou – mou – ton – lon

On reconstitue : mouton – boulon – tonton

Jeu de « la phrase cachée »

Effectif : Classe en entière ou demie-classe

Matériel : Aucun

Compétence : conscience phonologique

Dispositif : les élèves sont répartis en 4 groupes. Chaque groupe scande sa propre phrase en suivant la pulsation :

- La diva sur le dos
- Les troupeaux dans les champs
- Les murs ont des oreilles
- Des oiseaux sont passés

En accentuant les syllabes adéquates reconstituer les phrases

- La peau des oreilles
- Les trousseaux sont passés
- Des mûres dans les champs
- Des trous sur le dos

Jeu « des sons »

Effectif : Classe entière

Matériel : Aucun

Compétence : conscience phonologique

Dispositif : En deux groupes, superposer en battant la pulsation

- son–(rien)–son–(rien)–son–(rien)–son–(rien)–son–(rien)–son–(rien)
- Les–sons–(rien)–ne–(rien)–sont– ils - que–(rien)–des – (rien)–sons

Virelangues

Effectif : Classe entière

Matériel : Aucun

Compétence : Conscience phonémique

Dispositif : Faire répéter en variant les paramètres du son et le caractère

- Il fait chaud chez ce cher Serge
- Mon thé t'a-t-il ôté ta toux
- Petite truite cuite, petite truite crue
- Panier, piano
- Crue, cuite
- La grosse cloche sonne
- Roule et bouge la boule rouge
- Le paon pompeux papote
- 4 très gros crapauds criaient dans 4 très gros trous creux
- 6 saucissons secs
- 6 chats chauves assis sous 6 souches de sauge sèche
- Combien font ces 6 saucisses-ci sans ces 7 saucissons-là
- 6 souris sous le lit sourient sans souci de 6 chats
- Natacha n'attacha pas son chat Pacha
- Chez Sacha Angèle et Gilles en gilet gèlent etc.

Virelangues et jeu du furet

Effectif : Classe entière

Matériel : Aucun

Compétence : Conscience phonémique

Dispositif : Faire tourner sur le cercle simultanément

- Le chat de Natacha (découpage syllabique)
- Panier / piano
- Cuit / cru

Comptines en parler/rythmer

Effectif : Classe entière

Matériel : Aucun

Compétence : Conscience phonémique

Dispositif : Entendre et apprendre et manipuler

- Le chat du père Noël
- Toc-toc entrez donc etc.

Comptines et logatomes

Effectif : Classe entière

Matériel : Aucun

Compétence : Conscience phonémique

Dispositif : Entendre et apprendre les comptines

- La serpette
- Caramella
- Tiboulouloulou
- Ani Couni
- etc.

Exemples d'auditions

Effectif : Classe entière

Matériel : Matériel de diffusion audio

Compétence : Conscience phonémique

- Mais pourquoi ? ext. Tangonino - Hélène Bohy éd. Enfance et musique
- Montons dans le train : ext. Tangonino - Hélène Bohy éd. Enfance et musique
- Virelangues éd. Enfance et musique
- Histoire du dragon et du petit garçon – ext. Chanson pour les petites oreilles – Elise Caron éd. Harmonia Mundi

Comptines et chansons pour le tunnel auditif

Effectif : Classe entière

Matériel : Aucun

Compétence : Conscience du tunnel auditif

Dispositif : Après apprentissage d'une chanson, en reconstituer la logique sans la chanter

- « C'était une petite poule grise » : Attention pb blanche et grange
- « Mon chapeau »

C'était une p'tite poule grise
Qu'allait pondre dans l'église.
Pondait un p'tit coco
Pour l'enfant s'il dort bientôt.



C'était une p'tite poule noire
Qu'allait pondre dans l'armoire.
Pondait un p'tit coco
Pour l'enfant s'il dort bientôt.



C'était une p'tite poule blanche
Qu'allait pondre dans la grange.
Pondait un p'tit coco
Pour l'enfant s'il dort bientôt.



C'était une p'tite poule rousse
Qu'allait pondre dans la trousse.
Pondait un p'tit coco
Pour l'enfant s'il dort bientôt.



Bibliographie :

- L'écoute de bruits et de sons pour l'éveil à la conscience phonologique – Danielle Quilan. Éd. Hachette Education. 2008
- Construire la conscience phonologique – Guyot-Séchet – Bohuon – Coupet. Édition Retz. Mars 2008