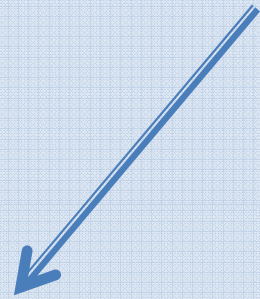
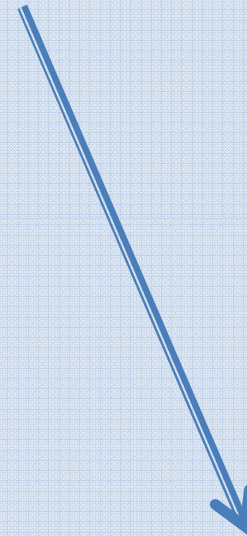


Proposition d'activités musicales
pour renforcer la discrimination
auditive et faciliter l'approche
phonologique de la langue

La lecture



Conceptualisation de l'écrit



Conscience phonologique

Pré requis importants

qui servent et sont travaillés
dans de nombreux domaines

attention

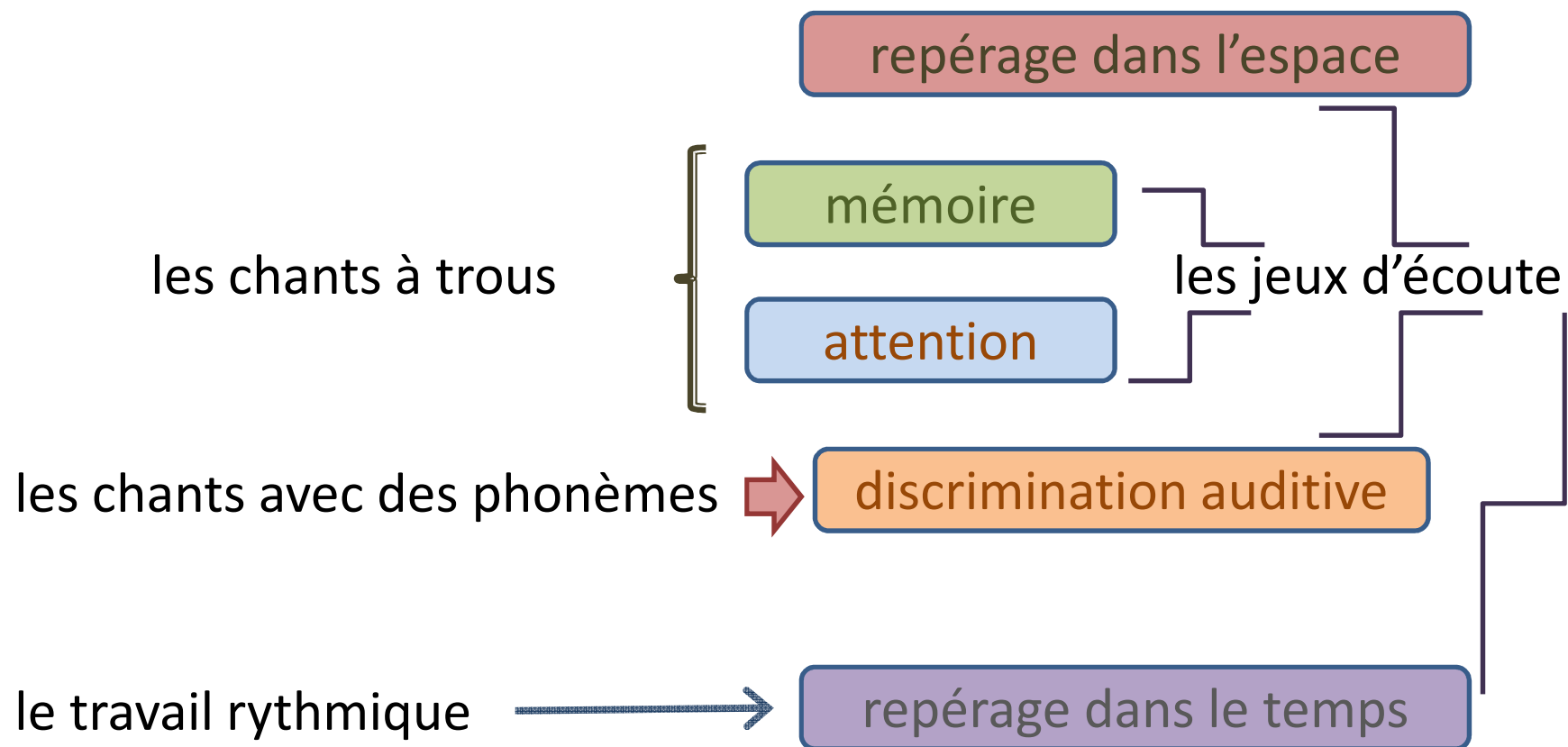
repérage dans l'espace

repérage dans le temps

mémoire

discrimination auditive

Travail de ces capacités en éducation musicale



Faire le silence pour écouter

Les enfants sont invités à faire le silence absolu, les yeux fermés. Ils doivent écouter et retenir tous les bruits perçus pendant quelques secondes.

Exploitation possible : Quels bruits à l'intérieur de la pièce ; en dehors ?

Quels bruits viennent de loin ; de près ?

Possibilité d'imiter les bruits entendus (avec voix, bruits de bouche, frappés de pieds, de mains, utilisation d'objets environnants...)

Les chaises

Les élèves sont assis en cercle. Un enfant est placé au centre du cercle, les yeux bandés. L'enseignant appelle deux enfants qui doivent intervertir leurs places le plus discrètement possible en faisant le tour du joueur au bandeau, sans pouvoir retourner en arrière et sans courir.

Lorsque le joueur au bandeau réussit à toucher l'un de ses deux camarades, les rôles sont inversés.

La balle de ping-pong

Les élèves, assis en cercle se cachent les yeux. L'enseignant lance dans la salle une balle de ping-pong. Les élèves doivent écouter les rebonds de cette balle pour pouvoir la localiser une fois qu'elle est arrêtée.

Les yeux bandés

Les élèves se dispersent dans la classe sauf un qui aura les yeux bandés et sera placé au milieu de la salle. Ce dernier désignera par son prénom un de ses camarades qui, de sa place et sans bouger, devra produire un son sur une surface à sa portée : porte, fenêtre, sol, mur, radiateur, tableau, table... Le joueur au bandeau devra montrer avec son doigt dans quelle direction se trouve son camarade, puis s'orienter dans cette direction jusqu'à toucher du doigt l'enfant appelé.

Les yeux bandés variables didactiques

Le son produit par l'élève désigné doit rester le même et ne doit être entendu que lorsque le joueur au bandeau se trompe de direction.

L'élève désigné produit le son en continu, afin que le joueur au bandeau puisse se diriger.

Les bruits de la classe

Les élèves sont assis ; yeux cachés. Un enfant circule dans la classe le plus discrètement possible, se place à un endroit et fait un bruit avec le matériel qu'il a sous la main (gratter un radiateur ; frapper aux carreaux, à la porte ; poser une craie au tableau...). Les élèves assis doivent reconnaître le bruit entendu, l'associer à une action et localiser sa source sonore.

Les bruits de la classe **variable didactique**

Nombre de bruits produits. Quand plusieurs bruits se succèdent, les élèves auditeurs doivent mémoriser le parcours de l'élève « musicien », afin de le restituer.

Les boîtes en carton

Matériel : des boîtes identiques contenant soit des petites graines, soit des billes, soit des épingles.

L'enseignant montre et nomme les contenus.
L'enfant secoue la boîte près de son oreille et identifie les contenus.

Les boîtes en carton variable didactique

Faire correspondre les contenus 2 à 2, et faire retrouver les paires par l'enfant (identification de bruits identiques = mémoire sonore).

Loto sonore

Ecouter des extraits enregistrés ; reconnaître les sons entendus ; mettre en correspondance les sons reconnus avec des images.

Possibilité de réaliser ce type de loto avec des photos des élèves et des enregistrements de leurs voix.

Paysage sonore

Décrypter (écouter un enregistrement, l'analyser, mémoriser l'ordre des événements, les coder)

ou

Créer (développer l'imaginaire en inventant une histoire, rechercher des bruitages, mettre en forme le paysage sonore).

BD sonore

Des images illustrant une histoire sonore sont proposées aux élèves. Une suite d'extraits sonores est entendue par les élèves, qui doivent remettre les images dans l'ordre.

Variable : quantité de sons et d'images ;
introduction d'intrus.

Les dominos

Les instruments sont au sol, les enfants autour. Appliquer le principe du jeu des dominos. L'enfant A produit deux sons différents ; l'enfant B reproduit le deuxième son et en produit un nouveau ; l'enfant C reprend le deuxième son de B et en produit un nouveau...etc...

Les devinettes

Une variété de petits instruments est à disposition derrière un paravent. Un élève vient choisir un instrument, en joue en restant caché derrière le paravent. Les autres doivent écouter, reconnaître et nommer l'instrument entendu.

Variable : instruments avec des timbres plus ou moins proches.

L'aveugle

Les enfants sont assis en cercle et disposent chacun d'un instrument. L'aveugle prend place au centre. Les élèves jouent à tour de rôle et l'aveugle dit « stop » quand il entend l'instrument demandé.

Variante : l'aveugle désigne au hasard un élève. Il doit identifier et nommer ce qu'il entend.

Promenade sonore

Quelques élèves sont assis le long d'une « promenade ». Ils jouent en continu d'un instrument.

D'autres élèves sont en binômes : un élève qui guide, un élève qui écoute (yeux bandés).

Les binômes se déplacent le long de la promenade et écoutent, essaient de reconnaître et de mémoriser les instruments, les bruits entendus...

Jeu de l'écho

Des instruments (connus de tous les enfants) sont à disposition, cachés derrière quelque-chose. Un élève va jouer d'un instrument (caché).

Les autres élèves, assis en cercle, ont chacun devant eux un instrument : ils écoutent ce que l'élève caché joue, et celui (ou ceux) qui a (ont) le même instrument en joue(nt).

Jeu de l'écho

variantes et variables

Variante : « qui est mon ami » : 2 groupes se tournent le dos. Chaque groupe dispose des mêmes instruments. Chaque élève a un instrument devant lui. Un élève du groupe A joue avec son instrument, un élève du groupe B lui répond en écho (avec le même instrument).

Variables : 2 instruments joués en même temps. Un rythme à mémoriser et reproduire.

La chaîne des instruments

Ecouter une suite de petits instruments joués successivement. Les reconnaître, mémoriser et verbaliser leur ordre d'apparition.

Variables : l'ordre entendu est verbalisé, ou rejoué par un autre élève. Les élèves qui écoutent et doivent mémoriser la suite des instruments entendus peuvent avoir devant eux (comme aide) les instruments qui vont être joués dans cette suite. Il est également envisageable de prévoir des fiches de codages parmi lesquelles les élèves doivent choisir celle qui correspond à ce qui a été entendu. La dernière étape est celle du codage en direct par les élèves (aide à la conceptualisation de l'écrit). Possibilité de fonctionner en sens inverse : activité de décodage.

Isolement d'un son par rapport à : sa place dans la chaîne ; son ajout ; sa disparition.

La bulle

On fait écouter aux enfants un extrait musical qui contient des différences d'intensités (on fait varier le volume). Avec leurs mains et leurs doigts, les enfants forment une bulle imaginaire qui va évoluer et se transformer suivant l'intensité de la musique.

Cache tampon sonore

Les enfants choisissent un objet. L'un d'entre eux sort. Les autres cachent l'objet et définissent un code sonore qu'ils communiquent à celui qui est sorti, afin de le guider dans sa recherche. Ce jeu fait intervenir un code sonore qui évolue en intensité : l'enfant doit donc porter son attention sur la notion d'intensité.

Les musiciens

Cinq instruments (avec des sons bien différenciés, et connus de tous les élèves) sont mis à la disposition d'un groupe « musicien ». Le reste de la classe écoute les instruments joués par le groupe « musicien » (qui est caché).

L'enseignant désigne du doigt un instrument qui doit se taire : les élèves qui écoutaient doivent trouver le plus rapidement possible l'instrument manquant.

A réaliser avec une partie des élèves seulement ; ou doubler chaque instrument.

Variante : plusieurs groupes (1 de musiciens, puis autant d'autres groupes qu'il y a d'instruments différents dans le groupe musiciens). Le groupe des musiciens joue et un instrument de ce groupe s'arrête de jouer : le groupe d'élèves qui possède l'instrument qui vient de s'arrêter de jouer se met à jouer.

L'intensité

Les jeux d'écoute qui permettent de travailler sur l'intensité

La bulle

Cache tampon sonore

Le timbre

Les jeux d'écoute qui permettent de travailler sur le timbre

Faire le silence pour écouter

Les bruits de la classe

Les boîtes en carton

Loto sonore

Paysage sonore

BD sonore

Les dominos

Les devinettes

L'aveugle

Promenade sonore

Jeu de l'écho

La chaîne des instruments

Les musiciens

L'utilisation des TUIC pour des jeux d'écoute

Voici des exemples d'activités préparées sur un support informatique, qui permettent aux élèves de travailler les capacités d'écoutes en autonomie.

Associe un son à chaque image



H

X 

O 

/ 

- 



R



M



T

Retrouve les extraits musicaux qui vont bien ensemble, justifie tes choix



A



B



C



D



E



F

Ecoute le début de l'extrait musical,
essaie de retrouver la bonne suite



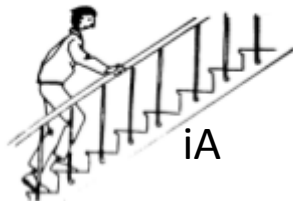
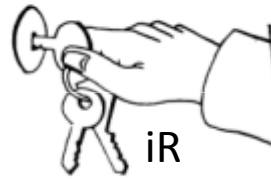
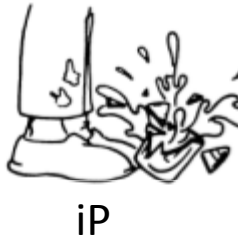
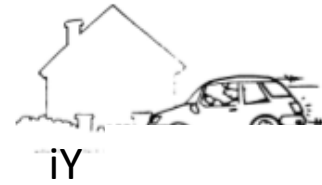
début

suite A 

suite B 

suite C 

BD sonore



6

«

9



^

/

3

*

!

(

X

O

-