

Jeux d'écoute en maternelle

Dès la section de petits, il faut éduquer l'attention auditive des élèves par les jeux d'écoute. La durée des jeux doit être brève, les capacités d'attention de cet âge étant relativement limitées.

Cycle 1

Jeu de KIM sonore

Objectif : Reconnaître différents instruments de musique et leur timbre.

L'enseignant (ou un élève) caché derrière un chevalet a devant lui des instruments variés : maracas, grelots, claves, tambourin...) joue d'un instrument ou de 2 instruments les élèves doivent identifier les différents instruments.

Ce jeu peut aussi être réalisé avec des objets sonores différents, des cris d'animaux...

Le magnétophone

Objectif : Repérer les éléments sonores environnants.

Inviter les élèves à fermer les yeux pendant une à deux minutes, identifier tous les bruits et sons perçus puis, les énumérer en précisant leur direction et... leur chronologie (fin du cycle 1)

Les oiseaux perdus

Objectif : localiser une source sonore et s'orienter dans l'espace jusqu'à cette source.

La maman oiseau (l'enseignant ou un élève) se déplace à l'intérieur de la ronde formée par la classe en appelant ses petits et en imitant un cri d'oiseau ou en disant simplement « coucou ! »

2 ou 3 élèves (aux yeux bandés) doivent se déplacer pour aller la rejoindre.

Le réveil ou le métronome caché

Objectif : Localiser une source sonore et s'orienter dans l'espace jusqu'à cette source

Un réveil ou un métronome sera caché quelque part dans la classe, un élève sorti de la classe pendant quelques secondes, sera invité à le rechercher (la classe observe en silence).

L'appel murmuré

Objectif : Développer la concentration

L'enseignant va appeler un enfant en murmurant ou en articulant son prénom, celui-ci doit venir près d'elle sans un bruit, elle en appelle alors un autre, ou, si la classe est très nombreuse, appeler deux élèves à la fois. Ici l'oreille exerce son contrôle sur le geste afin de ne pas produire de bruit.

La taupe et la sauterelle

Objectif : Localiser la source sonore

Un élève va se déplacer en sautant (sauterelle) sans se laisser attraper par la taupe qui a les yeux bandés et qui sera guidée par le bruit de sauts au sol (toujours à l'intérieur de la ronde formée sécurité assurée par la classe qui observe en silence)

Le loup et l'agneau

Objectif : Localiser la source sonore

Le loup aveugle (un élève les yeux bandés) doit essayer d'attraper l'agneau (un autre élève qui court en agitant des grelots) d'après le son de sa clochette.

Le trésor caché

Objectif : percevoir les variations de hauteur (ou d'intensité)

Un élève sort de la salle Les autres choisissent un objet dans la salle qui sera le trésor et guide leur camarades par des variations de hauteur ou d'intensité.

L'élève rentre et doit deviner de quel objet il s'agit, guidé par l'intensité de l'ostinato rythmique qui augmente en intensité quand il s'approche et diminue quand il s'en éloigne ou la hauteur des sons émis par ses camarades (aigu quand il se rapproche grave quand il s'éloigne de l'objet)

Devine qui je suis

Objectif : distinguer les timbres

Identifier et reconnaître un camarade caché ou des voix d'élèves enregistrées ou des voix familières aux élèves : l'ATSEM , l'aide éducateur, la directrice...

En grande section

Le furet

Objectif : Développer l'attention auditive, la concentration

L'enseignant ou un élève, donne une cellule rythmique simple qui va circuler dans la classe au moyen des instruments (percussions corporelles ou onomatopées).

* Variante (notion de tempo) le furet peut faire le parcours lentement ou très rapidement.

Le gardien du trésor

Objectif : Maîtrise de soi, attention auditive, réaction à un signal sonore.

Matériel : une chaise, un foulard, des objets sonores (instruments)

Les élèves assis en tailleur, forment un grand cercle et au centre un enfant assis sur une chaise les yeux bandés : c'est le gardien du trésor (instruments).

La maîtresse désigne d'un geste un enfant ; celui-ci essaie d'approcher du trésor et, si le gardien entend un bruit, il pointe le doigt dans la direction du "voleur".

L'écho sonore

Objectifs : Identifier, reconnaître les sonorités des différents instruments.

Réagir à un signal sonore.

Reproduire une même sonorité en respectant les paramètres intensité, durée, ...

Deux équipes se tiennent dos à dos;

Chaque joueur d'une équipe a un instrument. Les mêmes instruments sont donnés aux enfants de l'autre équipe. Une équipe questionne, l'autre répond.

L'enfant désigné du doigt par la maîtresse joue de son instrument. Le joueur de l'autre équipe qui a le même instrument répond en écho en jouant du sien.

La promenade de l'aveugle

Objectif : Travailler la mémoire et la discrimination auditive.

Matériel : instruments divers (triangle, cymbale, wood-block, tambourin, cymbale).

Adopter un code par instrument :

Triangle : avancer

Cymbale : reculer

Wood-block : tourner à droite

Tambourin : tourner à gauche

Cymbale : arrêt

Quand le code est assimilé, bander les yeux d'un élève. L'aveugle sera guidé pas à pas sur un itinéraire et par le timbre des instruments joués.

Marie-Pierre Legay, CPEM 14, mars 2011