



C1

Journée 4  
Éducation musicale  
Au hasard des sons

**Domaines d'apprentissage :**

- **Domaine 3** : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

**Compétences travaillées :**

- Écouter.
- Discriminer, reconnaître, repérer des sons.
- Repérer des séries de 3 sons et les ordonner. - Reproduire des sons, jouer avec sa voix.

**Préparation matérielle :**

Vidéo à visionner.

Planche : Famille des animaux à reproduire (annexe 1).

Planche : Famille des personnages à reproduire (annexe 2)

Cartes : Famille des animaux et famille des personnages à reproduire et à découper (annexe 1 et 2).

Cartes : Pions numérotés à découper (annexe 3) ou pions, jetons de la classe.

Planche : 1, 2, 3 à reproduire (annexe 4).

Cartes : Numéro 1, 2, 3, 4 à reproduire et à coller recto/verso. (annexe 5).

## Introduction :

- Sensibiliser les élèves aux activités qui vont suivre autour des sons, dans la thématique du « hasard ».

## Découvrir, écouter

*Matériel : Cette activité peut se réaliser avec ou sans les planches des 2 familles : animaux et personnages.*

### Activité n°1 :

Présentation et découverte des familles de sons :

Déroulement :

Écouter :

- La famille des animaux.
- La famille des personnages.

## Écouter, reconnaître

### Activité n°2 :

Matériel : Par élève :

- ✂ *Une planche : les animaux (annexe 1).*
- ✂ *6 jetons ou 6 pions par élève (si possible à numérotés de 1 à 6) ou planche pions numérotés (annexe 3) à découper.*

Déroulement :

Présentation du jeu n°1 à partir du dé magique.

Réalisation d'un exemple **ensemble** : la vache.

- On jette le dé, on écoute le son associé au numéro, on recherche l'image associé au son sur la planche, on place un pion, un jeton sur celle-ci.
- Découverte de la bonne réponse : la vache.

Puis réalisation de l'activité **individuellement** :

- Reconnaître les 5 sons suivants en plaçant un pion ou un jeton sur la bonne carte.
- Découverte des bonnes réponses.

Recommandations :

- ✂ *Il est possible de mettre la vidéo en pause après chaque extrait, afin de laisser aux élèves le temps nécessaire pour retrouver l'image correspondant au son et placer le jeton ou le pion.*
- ✂ *On peut aussi proposer la planche : les animaux (annexe 1 bis) ou les images ne sont plus placées dans le même ordre que dans la vidéo.*

## Écouter, reconnaître, ordonner

### Activité n°3 :

Matériel : Par élève.

*Une planche : 1, 2, 3 pour placer les cartes dans l'ordre par élève (annexe 4).*

*Une planche les animaux : Découper dans cette planche les 6 cartes (annexe 1).*

*Une planche les personnages : Découper dans cette planche les 6 cartes (annexe 2).*

Prévoir une boîte pour les deux familles afin d'y entreposer les cartes découpées.

Matériel : Pour la classe ou par ateliers

Les cartes : 1, 2, 3, 4 (annexe 5) que l'on aura découpé et coller recto/verso au préalable (pour effectuer le tirage au sort et connaître son équipe).

#### Déroulement :

- Pour chaque élève, choix de l'équipe en tirant une carte (1, 2, 3 ou 4)
- Présentation du jeu à partir des cartes des deux familles.
- Réalisation d'un exemple ensemble : Ecoute de 3 sons qui se suivent, rechercher les images qui correspondent aux 3 sons, les replacer dans l'ordre sur la planche 1, 2, 3. (ne pas hésiter à mettre la vidéo en pause) avec la proposition suivante : **se moucher, le chat, se brosser les dents.**
- Tirage au sort dans la vidéo de l'équipe qui va jouer.
- Chaque équipe écoute sa proposition et place ses 3 cartes.  
On commence par l'équipe n° 3 avec la proposition suivante : **la chèvre, pleurer, le chien.**  
Puis l'équipe n°4 avec la proposition suivante : **rire, la vache, applaudir.**  
Puis l'équipe n°1 avec la proposition suivante : **la poule, chanter, le cheval.**  
Et enfin l'équipe n°2 avec la proposition suivante : **se brosser les dents, le chat, se moucher.**
- Découverte des bonnes réponses pour chaque équipe

#### Reproduire



#### Activité n°4 :

Matériel : Par élève

Déjà utiliser dans l'activité n°3

Une planche les animaux : Découper dans cette planche les 6 cartes (annexe 1)

Une planche les personnages : Découper dans cette planche les 6 cartes (annexe 2)

#### Déroulement :

- Présentation du jeu à partir des cartes.
- Les élèves devront choisir au hasard une carte parmi les cartes des sons de familles qui seront retournées.
- Réalisation d'un exemple ensemble : Parmi les cartes des 2 familles, les animaux, les personnages, choisir au hasard une carte sans la montrer aux camarades. La regarder puis avec la voix imiter le son pour que les camarades puissent deviner cette carte. **(On pourra s'aider d'un geste pour certaine carte).**

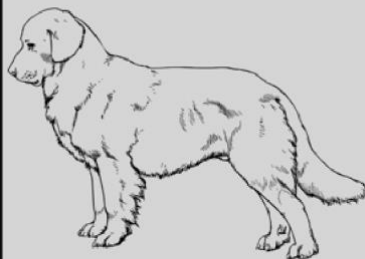
#### Prolongements :

Activité n°3 : Il est possible de proposer à nouveau l'activité en changeant les équipes.

Activité n°4 : Ce jeu peut s'effectuer en duo, en trio (Deux ou trois élèves font deviner ensemble leur carte à l'ensemble de la classe).



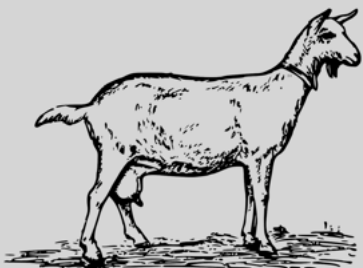
LA POULE



LE CHIEN



LA VACHE



LA CHEVRE



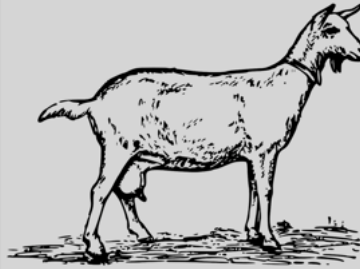
LE CHEVAL



LE CHAT



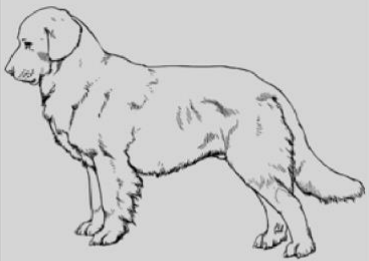
LE CHEVAL



LA CHEVRE



LE CHAT



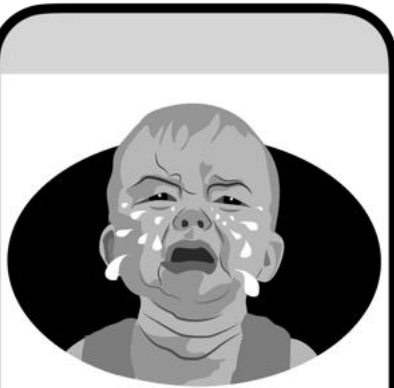
LE CHIEN



LA POULE



LA VACHE



**PLEURER**



**SE MOUCHER**



**RIRE**



**APPLAUDIR**



**CHANTER**



**SE BROSSER LES DENTS**

