



C1

Un jour un geste

CYCLE 1

Domaine : Éducation Musicale

Titre de l'activité : **Cache-cache sonore**

Compétences du socle :

Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

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

Compétences travaillées :

- Travailler l'écoute active et notamment la discrimination auditive.
- Oser entrer en communication ; échanger et réfléchir avec les autres.
- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.
- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.
- Collaborer.

Dispositif et préparation matérielle :

Matériel (si on choisit de faire vivre les activités en prolongement après les jeux modélisants de la vidéo) :

- 4 récipients contenant 4 éléments différents (Par exemple : bille – riz – clou – pois chiche)
- 2 récipients (ex : bols, petites boîtes...) de 2 couleurs différentes.

Prenons par exemple les couleurs **rouge** et **bleu**.

Dans chacun des récipients, placer 4 œufs « Surprise » avec gommettes de couleur : gommettes rouges sur chaque œuf du récipient rouge et gommettes bleues sur chaque œuf du récipient bleu. Cacher dans chaque œuf rouge un élément de matière différente : par exemple un clou (fer), une bille (verre), du riz (petits grains), pois chiches (gros grains) ; Idem dans chaque œuf bleu.

Déroulement

Visionnage de la vidéo :

Jeu de Kim sonore

Présentation des sons de 4 éléments : bille – riz – clou – pois chiche.

Discrimination auditive des 4 éléments : « Vous allez écouter un son et dire à quel élément il correspond ».

1^{er} son : les clous (Réponse en QCM)

2^{ème} son : les pois chiches (Réponse en QCM)

3^{ème} son : les billes (Réponse en QCM)

4^{ème} son : le riz (Réponse en QCM)

Jeu du son manquant

Variante du jeu précédent : on fait entendre une série de 3 sons parmi les 4 sons proposés initialement. Il faut retrouver le son manquant.

1^{ère} série : les clous – les pois chiches – le riz ; Son manquant : les billes.

2^{ème} série : les billes – les clous – les pois chiches ; Son manquant : le riz.

3^{ème} série : le riz – les billes – les clous ; Son manquant : les pois chiches.

Les œufs « Surprise »

Découverte de 4 œufs « Surprise » contenant les mêmes éléments que le jeu précédent.

Validation en ouvrant les œufs.

Le jumeau sonore

Découverte de 2 boîtes contenant chacune 4 œufs : 4 œufs « Surprise » avec une gommette rouge et 4 œufs « Surprise » avec une gommette bleue.

Dans ces œufs sont cachés les mêmes éléments que le jeu précédent.

Appariement sonore de façon à associer l'œuf bleu et l'œuf rouge qui possèdent le même son. Validation : la bonne réponse est l'œuf N°2.

A toi de jouer

Activités de pratique :

L'enseignant-e a préparé 4 boîtes contenant des éléments sonores bien distincts (éléments naturels (ex : noix, brindilles, feuilles séchées...) ou petits objets de la classe).

Découverte des 4 sons en collectif et faire découvrir les différents modes de jeux aux élèves (frotter, tapoter, casser les brindilles, secouer...).

Dans un coin de la classe permettant de se cacher, chaque élève est invité à manipuler un élément, en y associant un geste.

Le groupe classe doit deviner l'élément sonore caché (et le geste associé selon le niveau).

Prolongements :

[Loto sonore des bruits familiers](#)

[Loto sonore des animaux](#)