

Jeux d'écoute : attention et discrimination auditives

Phonologie

GS : DECOUVRIR L'ECRIT - Se préparer à lire et à écrire

Idée principale :

Les élèves vont apprendre à se concentrer sur ce qu'ils entendent par le biais d'activités ludiques afin de favoriser leur capacité d'écoute et faciliter l'entrée dans la phonologie.

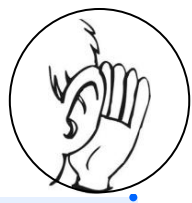
Compétences abordées :

DEVENIR ELEVE : - Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune.
- Ecouter, aider, coopérer.

S'APPROPRIER LE LANGAGE : - Comprendre un message et agir ou répondre de manière pertinente.

DECOUVRIR L'ECRIT : - Différencier les sons.

PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER : - Ecouter une production.
- Développer la discrimination des sons.
- Affiner l'attention.



Où se cache la sorcière ?



Réveil ou minuterie (ou tout autre objet bruyant)



15 min

Les élèves sont assis au centre de la pièce, les yeux fermés. L'enseignant se déplace les yeux fermés et dépose l'objet choisi : « c'est la sorcière qui claque des dents ». Les enfants doivent pointer du doigt l'endroit d'où provient le bruit. *Un enfant peut devenir meneur de jeu lorsque celui-ci est bien compris.*

Le jeu du téléphone arabe



10 min

Les élèves sont assis en cercle. L'enseignant chuchote un message à l'oreille de l'un deux. Il le répète à son voisin, etc. Quand le message a fait le tour du cercle, le dernier enfant l'énonce à voix haute. *On peut diviser le groupe en plusieurs équipes et observer laquelle aura le mieux réussi à reproduire fidèlement le message.*

Le défilé des animaux



Tambourin ou autre instrument à frapper



10 min

Les élèves marchent au son de l'instrument. Si l'enseignant tape fort, les enfants marchent comme des éléphants. S'il tape doucement, les enfants marchent sur la pointe des pieds comme des souris. S'il tape de manière moyenne, les enfants sautillent comme des lapins.



Jacques a dit



10min

L'enseignant donne une consigne au groupe. Si l'ordre est précédé de « Jacques a dit », les enfants doivent s'exécuter ; sinon, les enfants doivent rester immobiles. Au lieu d'exclure les perdants, on peut les faire reculer derrière une ligne mais ils continuent de participer au jeu.

Un enfant peut devenir le meneur de jeu quand les règles sont comprises.

La fanfare



Tambourin ou tout autre objet sur lequel on peut frapper



10 min

L'enseignant tape sur un tambourin d'un tempo régulier. Les enfants se déplacent en frappant dans leurs mains ou en cognant les objets choisis l'un contre l'autre. Les déplacements se font tout en suivant le rythme dicté. Sans avertissement, l'enseignant ralentit ou accélère le tempo.

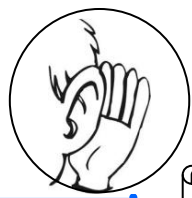
Il est préférable de réaliser cet exercice en 3 étapes (pieds — mains — les 2).

Les robots



15 min

Les élèves doivent exécuter les ordres donnés par l'enseignant. Mais l'enseignant s'adresse à des élèves en particulier, soit par leur prénom, soit en désignant une particularité (les garçons, les enfants aux cheveux blonds, ...).
Pour rendre l'activité plus complexe, on peut la coupler avec le jeu « Jacques a dit ».



Ouvre grand tes oreilles



CD avec des bruits familiers ou des cris d'animaux
Grandes illustrations



20 min

Les élèves essaient d'identifier les bruits entendus. Ensuite, l'enseignant montre l'illustration qui correspond. Si les élèves ne parviennent pas à reconnaître un bruit, l'enseignant montre plusieurs illustrations et les élèves identifient le bruit parmi celles-ci.

Cherchons les intrus



15 min

L'enseignant interprète des chansons ou récite des comptines connues de tous en y introduisant des mots intrus. Les élèves doivent repérer les mots intrus et lever la main au moment où ils les entendent.

Ouvre grand tes oreilles (2)



CD avec des bruits familiers ou des cris d'animaux
Série de 10 jetons qui correspondent aux sons
Grandes illustrations



20min

Les enfants sont placés par 2. Ils écoutent l'enregistrement et essaient d'identifier les sons. Ils choisissent le jeton correspondant ensemble (l'un choisit, l'autre valide puis inversement). L'enseignant montre l'illustration une fois que chaque groupe a fait son choix.



Animal, où te promènes-tu ?



Instruments à percussion : triangle, claves, guiro



15 min

L'enseignant joue d'un instrument à la fois, de manière à ce que les élèves ne voient pas l'instrument. Lorsqu'il joue du triangle, les élèves marchent. Lorsqu'il joue des claves, les élèves sautent. Lorsqu'il joue du guiro, les élèves rampent. On peut changer les mouvements selon le thème en cours.

Histoire d'animaux



Contes contenant de nombreux animaux



15 min

L'enseignant compose autant d'équipes que l'histoire comprend d'animaux. Chaque équipe s'exerce à imiter le cri de son animal. L'enseignant commence la lecture et à chaque fois qu'il prononce le nom de l'animal, les membres de l'équipe qui le représente imitent aussitôt son cri.

Ouvre grand tes oreilles (3)

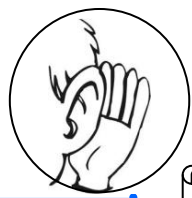


CD avec des bruits familiers ou des cris d'animaux
Grandes illustrations



20min

Même activité que pour ouvre grand tes oreilles mais en changeant la série de sons. Si les enfants ont écouté les bruits familiers, on leur fait écouter maintenant les cris d'animaux ou inversement.



Ouvre grand tes oreilles (4)



CD avec des bruits familiers ou des cris d'animaux
Série de 10 jetons qui correspondent aux sons
Grandes illustrations



20 min

Même activité que pour ouvre grand tes oreilles 2 mais en changeant la série de sons. Si les enfants ont écouté les bruits familiers, on leur fait écouter maintenant les cris d'animaux ou inversement.

Phonologie

GS : DECOURVIR L'ECRIT - Se préparer à lire et à écrire