

PROJET : LE RALLYE MUSICAL :

Réaliser un rallye guitare (soit à partir d'un plateau comme un jeu de l'oie, soit comme une animation. en réalisant des confrontations directes. Les épreuves doivent être de durée égale.

Compétences :

Proposer à chaque séance 1 ou 2 jeux pour construire un capital de jeux aux enfants. Puis les enfants réaliseront leur propre rallye par groupe pour une classe de leur choix.

Jeux musicaux :

Chercher avec l'oreille :

Les enfants sont assis en ronde. On demande à l'un des enfants de sortir de la pièce, les autres cachent un petit instrument de musique ou un objet dans la pièce. Dès que l'enfant rentre les enfants se mettent à chanter : plus il s'approche de la cachette, plus les autres chantent fort, et inversement.

La farfouille aux sons :

Produire des sons, apprendre à les différencier, à les mémoriser.

Dans un premier temps, les enfants exploitent les possibilités sonores des objets.

On peut : frapper, gratter, secouer, frotter.

On peut faire varier l'intensité du bruit.

Enregistrer les sons produits : LOTO DES SONS.

En course ?

Les robots :

Quatre joueurs disposent d'un instrument, à chaque instrument correspond un geste.

Ex : tambourin : un pas en avant

Maracas : on bouge la tête....

Réaliser une chorégraphie imposée.

Qui est absent ?

Avec instrument, objets sonores ou frappés sur le corps :

Les enfants sont en demi-cercle, devant un enfant. Chaque enfant a un instrument. Ils en jouent chacun leur tour. Puis celui hors du demi-cercle se retourne. Les autres réalisent un orchestre en omettant un instrument que l'enfant doit reconnaître.

La partition : Réaliser un morceau à partir de nos différentes percussions (les instruments de percussion (maracas, triangle, claves) ; des percussions corporelles (claquement des lèvres, frapper des mains).

Faire l'inventaire des percussions que l'on a et leur donner un pictogramme.

Faire réaliser la partition par un autre groupe d'enfants.

L'orchestre :

Chaque enfant dispose d'un instrument. L'enseignant raconte une histoire, dès qu'il prononce le nom d'un instrument, celui qui l'a en joue . Lorsqu'il dit « orchestre » tous les enfants jouent. Si l'enfant se trompe, il s'assoit, mais peut continuer à jouer.

Silence : Les enfants sont répartis dans la salle. Chaque enfant a un bruit qui lui est désigné. L'enseignant se déplace en réalisant chacun des bruits. L'enfant doit reconnaître son bruit les yeux fermés et montrer la direction où il est réalisé.

Le béret :

Les joueurs sont répartis en 2 équipes. Comme le béret, mais au lieu d'avoir des numéros, chaque enfant correspond à un instrument de musique. Lorsqu'il entend son instrument, l'enfant doit aller récupérer le béret avant que l'enfant de l'autre groupe ne le fasse. On compte les points.

La fée baguette :

Sur une musique bien rythmée, les enfants se déplacent en faisant circuler une baguette. Lorsque la musique s'arrête, statue et l'enfant qui a la baguette doit reproduire le rythme donné par l'animateur. Les autres reprennent en chœur.

Le chef d'orchestre :

Réaliser un rythme que la classe doit reprendre. Varier les parties du corps.

Jeux des onomatopées ?

Chercher l'erreur :

A partir de chansons apprises en classe, réaliser une erreur dans le texte, la mélodie. L'enfant doit la corriger.

Les cris d'animaux :

On chante une première fois une chanson connue. Puis on choisit le cri d'un animal (miaulement, cricri). La chanson est rechantée en utilisant les cris des animaux au lieu des paroles. L'animateur fait varier l'intensité.

Les ambassadeurs :

4 équipes. Un par un, les joueurs doivent faire deviner à leur groupe des objets, animaux ou ambiance préalablement choisis et mis sur une liste. En réalisant le bruitage. L'équipe gagnante est celle ayant le plus trouvé d'objets.

Réaliser une ambiance sonore : Par groupe, faire deviner une ambiance sonore (rue, campagne, western, fête foraine, jungle...) en se répartissant les rôles ex : la mer : qui fait, les vagues, les mouettes, le bateau etc.... Le groupe classe nous tourne le dos et doit être capable de reconnaître notre ambiance.

Trouver toutes les chansons à partir d'un mot : Comme le shabadabada.
Mots : homme, femme, amour, bateau, tête etc. Par équipe, trouver le plus de chansons possibles avec ce mot.

La chanson déformée :

Prendre une chanson connue par tous. La rechanter dans un registre musical différent : ex : cette année là de cloclo, la faire reggae, rap, country, lyrique...

Le lalalala la : Retrouver la chanson chanter faux en lalalala.

La fureur : arrêter une musique les enfants doivent la chanter et quand la musique reprend, ils doivent avoir respecté le tempo.

Le kim son : deviner à partir du bruit ce que c'est.

Jeux supplémentaires trouvés sur un site :

Le furet

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

Objectifs: maîtrise de soi, attention auditive, réaction à un signal sonore.
Au centre, un enfant est assis sur une chaise les yeux bandés, il garde entre ses pieds un trésor composé d'objets sonores (instruments par exemple). 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" en criant " voleur ! " qui doit retourner à sa place.

Analyse : il est préférable de choisir un endroit calme sans passage, ni bruits extérieurs trop forts. Les autres enfants, assis en tailleur forment un grand cercle autour du gardien et participent à l'évaluation des résultats (les impliquer en tant qu' arbitres pour obtenir le silence le plus total).

L'homme orchestre

Amener les élèves à produire tous les bruits possibles avec les différentes parties du corps : joues, mains, corps, bouche, pieds, ...

Objectifs utiliser les différentes parties du corps comme moyen de production sonore
c'est être à l'écoute de son propre corps.

Observations: le corps est le premier instrument de l'enfant qui favorise la création, la découverte de sonorités originales tout en contribuant à la prise de conscience de ses différentes parties.

Le téléphone

objectif : écouter et reproduire une courte phrase sans la modifier.

Les fourmis dans la nuit

Inviter les élèves à se déplacer dans l'espace (classe ou autre espace), les yeux bandés.

Objectifs : apprendre à se déplacer en isolant la vue, en utilisant l'ouïe et le toucher.

Observations : il est important de :

- découvrir l'espace et ses obstacles avant de proposer le jeu.
- se déchausser : le contact avec le sol rassure l'enfant,
- toucher les différents éléments de l'espace, ce contact sécurise l'enfant privé d'un sens (la vue).

Le jeu du corbillon

objectif : discriminer des sons identiques placés à la fin de certains mots (écoute : lecture).

Dans mon chapeau j'ai mis un manteau, un gâteau, un râteau.

La main cachée

L'enseignante tient dans sa main gauche un carton derrière lequel il cache sa main droite. Les élèves exécutent une chanson bien connue à haute voix lorsque sa main est visible et mentalement lorsque celle-ci est cachée.

Un élève peut être l'animateur. Les périodes de chant mental seront de plus en plus longues.

L'écho sonore

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 équipé qui a le même instrument répond en écho en jouant du sien.

Permuter : l'équipe question devient l'équipe réponse.

Objectifs : identifier, reconnaître les sonorités des différents instruments, réagir à un signal sonore, reproduire une même sonorité en respectant les paramètres intensité, durée, ..

Analyse : le chef d'orchestre (l'animateur) peut accroître l'intérêt du jeu en faisant jouer deux instruments à la fois, en désignant le joueur par un symbole de l'instrument en faisant jouer deux instruments de même matière (claves, wood-blocks par exemple = discrimination auditive). L'attention des joueurs doit être soutenue pendant toute la durée du jeu. Il faut donc préparer ce moment d'écoute pour avoir l'adhésion de tous les élèves car l'écoute est un acte volontaire. Les autres doivent faire silence pour écouter celui qui est désigné du geste. Même la maîtresse est contrainte à respecter la règle du silence (*l'adulte doit aussi jouer le jeu pour inciter ceux qui ne participent pas au jeu à respecter le silence*).

Le voisin invisible

Même principe que le relais sonore mais on imagine qu'il y a un voisin invisible entre deux élèves. Ce voisin doit avoir le temps de jouer cette même cellule rythmique.

Les jumeaux ou l'écho sonore

Deux groupes d'élèves sont dos à dos. Dans chaque groupe les mêmes instruments sont distribués (claves, wood-block, tambourin, triangle, castagnettes) Par exemple : l'animateur invite un élève à jouer une cellule rythmique avec son instrument. Le jumeau (l'élève qui a le même instrument) répond par la même cellule en respectant l'intensité, le timbre, le tempo. Ajouter des difficultés pour accroître la discrimination auditive
Instruments de même matière lames sonores bouteilles musicales.

La promenade de l'aveugle

Adopter un code par instrument

Triangle : avancer

cymbale : reculer

Wood-block : tourner à droite

tambourin : tourner à gauche

Cymbale arrêt

Quand le code est assimilée bander les yeux d'un élevé. L'aveugle sera guidé pas à pas sur un itinéraire par le timbre des instruments joués par ses camarades.

La fine oreille

Préparer un enregistrement avec des séquences de 1 à 2 minutes, afin d'amener les élèves à identifier des voix parlées ou chantées

- des extraits indicatifs radiophoniques
- des extraits indicatifs d'émissions télévisées
- d'instruments différents de même famille etc ...

La sentinelle

Six élèves choisissent un instrument.

Ils doivent évoluer après l'instrument qu'ils auront choisi comme signal sonore. Les élèves acteurs se placent à l'extrémité de la salle et font un pas à chaque émission de leur son.

En cas d'erreur, il recule d'un pas.

Une fois la consigne comprise ajouter la simultanéité des sons (2 ou 3 Joueurs en même temps)

(même principe avec les lames sonores ou les notes émises à la flûte à bec).