

Pistes, listes, sites, idées de jeux permettant de travailler l'écoute, l'attention, la mémoire auditive, en aide personnalisée.... Et en classe

Bibliographie, discographie, sitographie

Listes d'ouvrages des éditeurs permettant de travailler en ateliers de différenciation et de remédiation (lecture, mathématique, maîtrise de la langue et méthodologie),

- **« 29 jeux d'écoute » 4 à 6 ans CRDP 40,00 euros**

Comment améliorer la qualité d'écoute de nos élèves et développer leur attention ? Toutes les activités de *29 jeux d'écoute* sont des supports riches et variés à l'écoute active. Le CD audio de 75 minutes capte l'attention de l'élève, le guide et l'accompagne dans ses recherches. Il lui donne la clé pour répondre efficacement aux consignes.

Sept compétences sont travaillées :

- écouter pour prendre du plaisir ; - imaginer ; mémoriser ; appliquer une consigne ; fabriquer ; s'informer ; comprendre.

- **10 jeux d'écoute Cdrom cd-rom mac/PC tout public**

à partir de 8 ans utilisation individuelle ou en groupe 37,96 euros

<http://www.ircam.fr>

- **Apprendre à écouter au cycle II** CDDP du Haut Rhin

Méthode pédagogique accompagnée d'un CD audio, pour sensibiliser les élèves du cycle 2 au monde sonore. Elle propose des activités typiquement musicales : étude de rythme, chant, création musicale, ... ainsi que d'autres activités dont le point de départ est la musique mais qui débouchent sur d'autres champs disciplinaires : perception de l'espace et du temps, poésie, arts plastiques, ... Les différents morceaux du CD permettront d'aborder les différentes époques de l'histoire musicale.

- **Apprendre à écouter au cycle III** ". BENARDEAU Thierry. 1995. Ed. NATHAN
- **Jeux d'écoute avec les 2-3 ans** VERSINI Anny et Jean-Marc. 1994. Ed. NATHAN
- **100 jeux musicaux** Storms, Ger.- Hachette, 1989

Un éventail de jeux musicaux et sonores s'adressant à des groupes de tout âge. La première partie décrit les objectifs visés par la pratique de ces jeux, en précise les aspects particuliers à chacun (aptitudes personnelles, sociabilité, création).

- **Développer les capacités d'écoute à l'école** ". RIBIERE-RAVERLAT Jacqueline. 1997.
- **Une année au concert cycle 2** – SCEREN / CRDP des Pays de la Loire – 2006 (+ CD) : 36 musiques pour 36 semaines de classe au cycle 2
- **Une année au concert cycle 3** – SCEREN / CRDP des Pays de la Loire – 2006 (+ CD) : 36 musiques pour 36 semaines de classe au cycle 3
- **Ecouter autrement, Premiers repères sonores à l'école maternelle** – SCEREN / CRDP Paris Nathan – 2005 : à noter un chapitre très intéressant sur l'enregistrement à l'école + CD
- **Ecoute Ecoute** - SCEREN / CNDP – 2006 + DVD maternelle 2008
- **Cultivons notre oreille** CPEM Loiret 2005
- **Tout ouïe : une aventure pour les oreilles en 20 jeux d'écoute**. Frapat, Monique, Clément, Geneviève. Nathan, 2002. 1 CDt (74 min) + 1 livret (22 p.) + 8 planches.

Jeux d'écoute à travers deux histoires pour conduire les enfants à comparer des images sonores et

trouver ce qui les différencie, à repérer un intrus dans un ensemble de sons, à raconter une histoire

avec des sons...

- **Loto sonore des bruits familiers.** Nathan, 1992. 1 cass. audio (28 min) + 1 livret (16 p.) + 12 planches + 40 jetons. Jeu d'écoute et d'attention pour découvrir, reconnaître et mémoriser 36 sons de l'environnement.

- **Histoires sonores** Nathan 8 histoires sonores de 2min pour développer les capacités d'attention et d'écoute chez l'enfant K7 + livret et cartes

Exemples de jeux en élémentaire

La pratique des jeux d'écoute doit se poursuivre dans les cycles 2 et 3, pour développer les capacités auditives, l'attention, la concentration dont bénéficieront toutes les autres disciplines.

Jeux à adapter selon le nombre de joueurs

- **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. haut de page

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 groupes 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 élève. 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, ils reculent d'un pas.

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

Sitographie sur le thème de l'aide personnalisée (site de l'IEN des Mureaux) :

http://www.ien-mureaux.ac-versailles.fr/IMG/pdf/aider_sans_faire_a_la_place.pdf

http://www.ien-mureaux.ac-versailles.fr/IMG/pdf/compte_rendu_de_1_atelier_1.pdf

http://www.ien-mureaux.ac-versailles.fr/IMG/pdf/compte_rendu_de_1_atelier_2-2.pdf

http://www.ien-mureaux.ac-versailles.fr/IMG/pdf/faire_des_choix_eclaires.pdf

http://www.ien-mureaux.ac-versailles.fr/IMG/pdf/favoriser_1_estime_de_soi.pdf

<http://www.ien-mureaux.ac-versailles.fr/spip.php?article84>