

Jeux d'écoute : attention et mémoire 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 de mémorisation et d'attention.

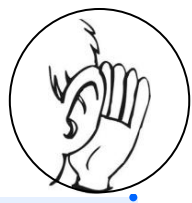
Compétences abordées :

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 mémoire auditive.
- Affiner l'attention.



L'écho



10 min

L'enseignant frappe une séquence rythmée dans ses mains. Les élèves reproduisent la séquence en frappant dans leurs mains. Après plusieurs essais, la classe est divisée en petits groupes afin que l'enseignant puisse repérer plus facilement les élèves qui ont des difficultés.

La farandole des couleurs



Des jetons de couleurs (8 ou 10 par élève)
Des carrés de couleurs pour afficher au tableau



20 min

L'enseignant nomme des couleurs et les élèves doivent les placer devant eux dans le même ordre, de la gauche vers la droite. Ensuite, il affiche les couleurs au tableau et les élèves s'auto-corrigent.

L'enseignant commence par nommer deux couleurs puis augmente la difficulté petit à petit.

La sirène du train



Flûte à bec ou autre instrument
Réglettes longues et courtes



20 min

L'enseignant produit une série de sons courts ou longs avec l'instrument. Les élèves représentent la séquence avec leurs réglettes. L'enseignant trace au tableau des traits courts ou longs pour que les élèves se corrigent.

L'enseignant commence l'activité avec l'émission d'un seul son puis augmente le nombre de sons en fonction de la réussite des élèves.



Ouvre grand tes oreilles (5)



Cd des bruits familiers ou des cris d'animaux
Images des sons entendus
Jetons des sons pour les élèves



15 min

Faire écouter une séquence de sons aux élèves. L'un des élèves de chaque équipe choisit les jetons et les place dans l'ordre, l'autre valide puis inversement. L'enseignant affiche les images au tableau pour que les élèves vérifient.

Dans mon jardin



Une feuille sur laquelle sont dessinés plusieurs légumes.
Une feuille agrandie



15 min

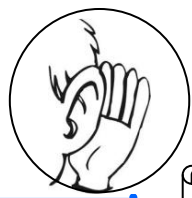
L'enseignant compose une phrase qui contient deux éléments « En me promenant dans mon jardin ce matin, j'ai cueilli une pomme, puis une carotte ». L'un des élèves de l'équipe entoure les aliments nommés. L'autre valide la réponse. L'enseignant corrige au tableau en entourant les aliments sur l'affiche. *L'enseignant augmente progressivement le niveau de difficulté.*

Le maître du château



15 min

L'enseignant donne à tout le groupe deux consignes verbales. A son signal, les élèves exécutent les consignes dans l'ordre « touche ton nez, saute deux fois et fais un tour sur toi-même ».
Toutefois l'enseignant revient de temps en temps à une séquence plus facile pour permettre aux élèves les moins habiles de vivre des réussites.



Ouvre grand tes oreilles (b)



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



20 min

Idem séance 5 en changeant de cd

Le maître du château (2)



15 min

L'enseignant désigne un groupe d'élèves ou en nomme quelques-uns (ex : tous les garçons ; Alex, Louis et Julie). Puis elle donne deux consignes verbales (ou plus). Au signal, les élèves désignés doivent exécuter les consignes. Les autres élèves, immobiles, vérifient si les consignes sont exécutées dans le bon ordre.

On se promène dans mon jardin



Une feuille sur laquelle sont dessinés plusieurs légumes.
Une feuille agrandie



15 min

Les enfants sont placés par 2. L'enseignant donne une consigne double « Ce matin, j'ai mangé une orange. A midi, j'ai pris une carotte ». Au signal, l'un des enfants dessine une flèche du 1er aliment au 2ème. L'autre élève valide la réponse. L'enseignant corrige en traçant au tableau la flèche correspondant. Si le taux de réussite est suffisant, l'enseignant augmente la difficulté.



Au zoo



Une feuille plastifiée avec des animaux de 2 tailles différentes
Une feuille agrandie



15 min

L'enseignant nomme deux animaux en mentionnant leur taille. Un des élèves entoure les animaux donnés, l'autre valide la réponse. L'enseignant corrige en entourant les réponses sur la fiche agrandie.

Ouvre grand tes oreilles (7)



Cd des bruits familiers ou des cris d'animaux
Images des sons entendus
3 cerceaux



20 min

Chaque enfant tient une grande illustration. Après l'écoute d'une séquence de 3 sons, les élèves qui détiennent les illustrations se placent dans les cerceaux en respectant l'ordre. Les élèves se placent dos au groupe et lèvent très haut leur image. On valide la réponse en écoutant une nouvelle fois la séquence.

On se promène au zoo



Une feuille plastifiée avec des animaux de 2 tailles différentes
Une feuille agrandie



15 min

Même activité que pour on se promène au jardin et au zoo.



Les artistes en herbe



Blocs logiques
Formes de grand format pour affichage



15 min

Les élèves sont placés deux par deux. L'enseignant nomme deux pièces (taille, forme, couleur). Au signal, un des élèves de chaque groupe place les pièces dans l'ordre. L'autre élève valide ou non la réponse. L'enseignant corrige la séquence en affichant les pièces au tableau.

Je pars en voyage et je mets dans ma valise



L'enseignant commence le jeu en disant : « Je pars en voyage et je mets dans ma valise... ». Elle termine sa phrase en nommant un objet ou un vêtement qui se place facilement dans une valise. Le premier enfant répète la phrase et ajoute un deuxième objet, etc. Quand un enfant commet une erreur, les autres peuvent l'aider ; sinon, on recommence à zéro.

On peut stimuler le groupe en notant, d'une fois à l'autre, les progrès réalisés quand au nombre d'objets mémorisés.



15 min

Drôle de paysage



Un coloriage
Une liste de consigne



20 min

Chaque enfant a une photocopie du coloriage. L'enseignant donne verbalement les consignes pour colorier le dessin. Entre chaque consigne, il laisse le temps aux enfants de l'exécuter. (ex : colorie le toit de la maison en rouge, dessine des rideaux jaunes à la grande fenêtre).



Les artistes en herbe (2)



Blocs logiques
Formes de grand format pour affichage



15 min

Les élèves sont placés deux par deux. L'enseignant décrit, étape par étape, un dessin à construire à l'aide des pièces. (ex : placer le grand rond bleu. Placer le petit triangle rouge juste au-dessus du rond bleu,...). Les coéquipiers exécutent les consignes tour à tour. Une fois terminé, l'enseignant exécute les consignes au tableau.

J'ai visité le zoo et j'ai vu



15 min

C'est une variante du jeu : « Je pars en voyage et je mets dans ma valise... ». Elle termine sa phrase en nommant un animal. Le premier enfant répète la phrase et ajoute un deuxième animal, etc. Quand un enfant commet une erreur, les autres peuvent l'aider ; sinon, on recommence à zéro.

On peut stimuler le groupe en notant, d'une fois à l'autre, les progrès réalisés quand au nombre d'objets mémorisés.