

# DES JEUX MUSICAUX

## A

### LA PERCEPTION DES PHONEMES DE LA CHAINE PARLEE

#### ATELIERS DE PREPARATION A LA LECTURE TRAVAIL DE L'ANALYSE DE L'ORAL

Cycle de 4 ou 5 séances en MS /GS

Objectifs : exercer l'attention auditive, renforcer les capacités d'attention et de concentration  
aiguiser l'acuité auditive  
analyser la qualité des sons perçus en fonction du paramètre timbre  
éduquer l'oreille à percevoir des phonèmes, à repérer des assonances  
percevoir des phonèmes en finale

#### SEANCE I

Objectif spécifique : passer de la perception de timbres différents à la perception de phonèmes différents.

☞ **Présentation** de quelques sons produits par des petites percussions ( tambourin, triangle, clochette, claves )



reconnaissance auditive de l'instrument joué, et visuelle du code de l'instrument  
On lève l'étiquette correspondant au son joué.

☞ **jeu des questions réponses**

A une stimulation sonore répondent les instruments de même timbre

☞ **jeu du domino vivant**

Les enfants sont dos à dos. A un son joué doit répondre l'instrument de même timbre.

☞ **jeu de l'attention auditive**

Repérer dans la chaîne parlée un mot, ou plusieurs mots déterminés à l'avance.

*exemple* : lever le bras lorsque l'on entend le mot "arbre", et faire les oreilles de lapin lorsque l'on entend le mot "lapin".

"Ce matin Perrette a pris son panier pour aller se promener dans la forêt ; quelques **arbres** avaient de jeunes feuilles printanières ; Perrette s'approcha d'un petit **arbre** et regarda avec attention les bourgeons à peine éclatés; c'est alors qu'un **lapin** sortit de son terrier, un joli **lapin** aux longues oreilles et à la queue blanche ; il s'approcha timidement de Perrette qui s'était assise au pied d'un **arbre**. Un autre petit **lapin** montra son nez à son tour et rattrapa en gambadant le premier **lapin**, mais un bruit effraya les **lapins** qui se cachèrent rapidement derrière un gros **arbre**. Une fois le danger passé, nos deux amis **lapins** se remirent à gambader dans le champ de lupins. "

### ☞ **Mémoire auditive**

chaque enfant doit répéter rapidement une série de mots donnée par la maîtresse.

*exemple :*

pomme, poire, prune, raisin;  
prune, pomme, poire, orange;  
orange, banane, citron, fraise;  
banane, orange, pomme, poire;

### ☞ **jeu des erreurs**

la maîtresse énonce une suite de mots qu'elle répète une fois correctement, puis une fois en changeant un mot. Les enfants doivent repérer le changement. ( changer la place du mot substitué )

### ☞ **premiers repérages d'assonances**

la maîtresse propose plusieurs comptines. Dans chaque comptine un seul phonème-voyelle est particulièrement mis en relief.

c'est demain jeudi	J'ai mis mon manteau	Tara
la fête à la souris	j'ai mis mon chapeau	le petit rat
qui balaie son tapis	j'ai pris le métro	s'en va
avec un manteau gris	j'ai fait du vélo	au Canada
trouve une pomme d'api	c'était rigolo	avec Sacha
la coupe et la cuit		la petit chat
et la donne à ses petits		

*remarque :* au début, les enfants ont des difficultés à isoler un phonème dans des mots. Ils sentent bien confusément qu'il y a quelque chose de "pareil" mais il faut un certain temps pour qu'ils l'expriment. On ne sait pas non plus quel phonème va émerger le premier, d'où l'intérêt de présenter plusieurs comptines.

Pour aider les enfants on pourra faire traîner les syllabes finales, accentuer la prononciation du phonème répété.

Amener les enfants à se concentrer sur la musique des mots, les leur faire prononcer également.

### ☞ **jeu du corbillon**

"dans mon carton, qu'y met-on ?

Les enfants disposent de plusieurs objets qu'ils énumèrent et placent dans le carton ou non.  
exemple de série : du coton, du savon, une éponge, un cornichon, un champignon, un bouton, un boulon, un bouchon, un poisson, des chaussons, un crayon, etc... mais aussi : des ciseaux, un couteau, un ruban, une orange, un croissant, et...

## SEANCE II

Objectifs spécifiques : percevoir la succession des sons, faire travailler la mémoire auditive, coder, décoder

Reprise de jeux auditifs collectifs ; exemple : le domino sonore, reconnaissance de sons, repérage de mots, etc...

### ☞ jeu du corbillon

Même travail que dans la séance I mais en changeant de phonème.

" dans mon cabas qu'est-ce qu'il y a ?"

exemple : un chat, un rat, un drap, un bras, un ananas, du nougat, du sparadrap, un plat, etc...

Ne pas oublier des intrus.

"Dans mon sac à dos, il faut : un micro, un couteau, des ciseaux, un stylo, un drapeau, un domino, un marteau, une photo, un artichaut, un tuyau, un chapeau, etc....Mais est-ce-qu'il faut : un crayon, du savon, des clous ?

### ☞ les comptines

Redire des comptines à assonances ou lire une ou deux histoires tirées de : "le moulin à paroles"

Varié les phonèmes entendus ( les phonèmes voyelles étant les plus perceptibles dans un premier temps )

J'ai faim !	Au zoo	Le soleil est tout rond
si faim !	tantôt	tout blond
Faim de mille et un refrains	un escargot	et j'ai envie de faire des bonds
faim de partir très loin	est parti au galop	et ron, et ron, petit patapon.
et de prendre tous les chemins	pour attraper son métro	quand nous partirons
et tous les trains	Mais c'était un drôle	nous attraperons
par n'importe quel matin.	d'escargot !	des millions de papillons
		et ron, et ron, petit patapon.

### ☞ jeu du loto sonore

Les enfants disposent de plaques sur lesquelles figurent des représentations d'objets ou instruments .On fait écouter quelques sons, les enfants posent des jetons sur les cases représentant les objets entendus.

- au fur et à mesure
- après audition
- les sons en direct
- les sons enregistrés
- en respectant l'ordre d'écoute

### ☞ dictée de sons

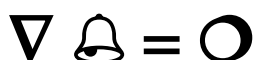
Les enfants posent les jetons correspondant à l'objet entendu dans l'ordre. (sons directs ou sons enregistrés ) Les sons seront produits, soit par des objets, soit par des instruments manufacturés, exemple : bouteille, ciseaux, réveil, claves, triangle, sifflet, etc...

### dictée de bandes

Ecouter l'enchaînement de 3 ou 4 sons et trouver la bande qui correspond. Vérifier le sens de lecture. Consigne : "j'écoute, je me rappelle, je trouve la bande."

(sons directs ou sons enregistrés )

Progression dans la difficulté ; dans un premier temps on utilise des bandes ne commençant pas de la même façon, puis plusieurs bandes commencent par le même instrument (l'enfant ne peut, alors se contenter du premier indice ). Se contenter au début de bandes à 3 instruments, puis passer à 4.



### jeu de tri

Par ateliers : tri d'images ou découpage, sur des phonèmes différents.

On peut utiliser le matériel du jeu " la maison des sons"

Veiller à faire dire les mots par les enfants.

### jeu de l'intrus

Chasser le mot ou le dessin ne convenant pas dans une série.

Travail sur des séries d'images, groupées par phonème, et comprenant une erreur.

### jeu des mariages

Par 2 les enfants disposent de cartes images; un enfant pose une image, le partenaire doit poser une autre image dont le nom finit "pareil". Il s'agit d'apparier des images d'après la finale entendue dans son nom.

## SÉANCE III

### Jeu de localisation

Dans la ronde, un enfant produit un son avec un objet sonore ou un instrument. Un autre enfant, préalablement sorti, les yeux bandés, est réintroduit au milieu de la ronde et doit découvrir la provenance du son ( il en indique la direction avec le bras )

### Roméo et juliette

Roméo, les yeux bandés, doit retrouver sa Juliette, qui, elle, a les pieds attachés, mais qui, en se déplaçant agite une clochette.

### Jeu de rythmes

Suivre le tempo, ralentir, accélérer.

Reproduire des cellules rythmiques données par la maîtresse. (sur 4 temps )

## ☞ Les comptines

Coucou  
petit fou  
coucou  
je suis le loup  
Hou.....Hou....  
Les loups  
je m'en fout  
dis le petit fou  
les loups,  
je les bourre de coups  
je les roule dans la boue !

J'ai trop salé ma salade  
dit le serpent en soupirant  
cette salade  
m'ôte toute ma salive  
Je ne sais pas  
faire la sauce des salades  
je suis un sot de serpent.  
et le serpent  
se met à sangloter  
dans sa salade  
trop salée...

Il était une fois  
un roi  
qui marchait sur les toits.  
Je suis le roi, moi,  
c'est moi qui fait la loi  
et j'ai tous les droits  
même de marcher sur les  
toits!  
et tout le monde le montrait  
du doigt.  
regardez le roi  
qui est monté sur le toit!

## ☞ jeu de l'intrus

Chasser le mot ou le dessin ne convenant pas dans une série.

Travail sur des séries d'images, groupées par phonème, et comprenant une erreur.

## ☞ Jeu de localisation

Première phase : les syllabes orales

On détermine le nombre de syllabes orales de mots en tapant dans les mains.

Exemple :

souris on tape deux fois, il y a 2 morceaux symbolisés par 2 cases

--	--

hippopotame on tape 4 fois, il y a 4 morceaux symbolisés par 4 cases

--	--	--	--

Après avoir frappé dans les mains et déterminé le nombre de morceaux, l'enfant choisit la bande qui correspond.

Deuxième phase : les phonèmes

On détermine la place du phonème choisi dans le mot, en s'aidant des bandes.

Exemple :

Dans « souris », où entend on (i) ?  
Dans le deuxième morceau

sou ris

	●
--	---

Dans « hippopotame », où entend on (i) ?  
Dans le premier morceau

hi ppo po tame

●			
---	--	--	--

On reprendra l'exercice plusieurs fois avec le même phonème, puis avec des phonèmes différents.

## SEANCE IV

Reprise de jeux sur la reconnaissance de sons et sur la localisation de sons

### ☞ Trouve la clochette

On place dans la poche de chaque enfant un objet ( sans que les enfants voient ce que c'est ).  
Tous les enfants se déplacent et on essaie de repérer celui qui a la clochette grâce au son émis.

### ☞ Le petit train

On constitue plusieurs petits trains. A chaque petit train est associé un son. Les petits trains avancent lorsqu'ils entendent leur son et aussi longtemps que le son dure.

### ☞ Trouver son frère

Un enfant a les yeux bandés et dispose d'un instrument. Dans la salle les autres enfants sont éparpillés et disposent aussi chacun d'un instrument. L'enfant joueur doit repérer l'instrument identique au sien.

### ☞ Les comptines

Ce chien est le mien  
non, c'est le tien  
c'est le tien ou le mien ?  
je n'y comprend plus rien.  
il a la tête du tien  
et les pattes du mien.  
si ce chien est le tien  
ce n'est pas le mien.  
mais alors où est le mien ?

Avec mon vélo  
je vais vite vite  
plus vite que les voitures,  
plus vite que les avions  
plus vite que le vent  
c'est vrai !

Voulez vous des oeufs ?  
demande la vache aux boeufs,  
je n'en ai pas sur le feu,  
mais si vous en voulez un peu  
je peux vous en cuire deux !

### ☞ jeu de l'intrus

On reprend le jeu en changeant les séries de dessins et / ou les intrus.

### ☞ jeu de localisation

On reprend le jeu avec les bandes et les jetons à placer en variant le nombre de syllabes orales et les phonèmes recherchés.

### ☞ Les sons proches

Il s'agit ici de discriminer des sons très proches issus d'objets non identifiables.

#### Par exemple :

Deux boites parfaitement identiques sont remplies de matériaux différents ( graines, clous, craies, pâtes, etc...) dont les sons sont très proches. On attribue le nom d'une couleur à chaque boite. On s'entraîne à reconnaître les deux sons. On lève le carton de couleur qui correspond, ou on pose sur la table les cartons de couleur dans l'ordre où on entend les sons.  
ex : rouge, bleu, bleu, rouge, rouge, rouge, bleu ( dictée de sons )

## SEANCE V

## Objectifs spécifiques

Percevoir la durée du son, la variation de hauteur ( aigu, grave ), coder, décoder.

### ☞ la durée du son

Les enfants écoutent des sons et doivent déterminer si ce son est court ou long. Avec la main on suit le son tant qu'il dure ou tant qu'on l'entend.

Mise en évidence de la résonance de certains sons. On pourra travailler avec des claves, tambourins, wood-block, tubes résonnants pour les sons courts, et avec triangles, carillons, guitares, flûtes, etc... pour les sons longs.

Plusieurs instruments étant à la disposition des enfants, leur demander de les classer en deux familles : son long, son court.

### ☞ la hauteur du son

Mise en évidence du paramètre « hauteur » avec le jazzo flûte. Suivre de la main la montée ou la descente de la tige du jazzo en écoutant attentivement l'incidence sur le son. Petit à petit on dissimule le mouvement de la tige pour que seule l'oreille suive le mouvement sonore.

On peut faire le même travail avec le mouvement de tout le corps ( accroupi, debout )

### ☞ rythmes

Reprise de jeux de reproduction rythmique.

### ☞ comptines

Zoé est allée au zoo  
elle voulait voir un zèbre  
tiens voilà un zèbre  
dit maman à Zoé  
zut, zut, et zut  
dit zoé au zèbre  
tout en suçant du zan  
c'est très amusant

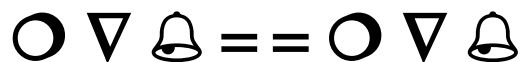
Sacha, macha  
mes chatons chéris  
il ne fait pas chaud ce soir  
mettez vos chaussons  
en peau de chèvre  
mettez vos chaussons  
en peau de chamois

Marie est malade  
malade d'un gros rhume  
maudit rhume  
se dit Marie  
qui se mouche  
et se remouche  
dans son grand mouchoir

### ☞ Jeu de décodage

Une bande sur laquelle figurent des instruments est fournie aux enfants, qui doivent la lire et la jouer à leur camarades.

Exemple :



### ☞ Jeu de localisation

Reprise du travail avec bandes et jetons en variant les mots.

### ☞ Les sons proches

Reprise du travail avec les boîtes anonymes. Se rappeler du son des deux premières boîtes, en ajouter une troisième et reprendre les mêmes exercices.