

## Mise en situation 2 :

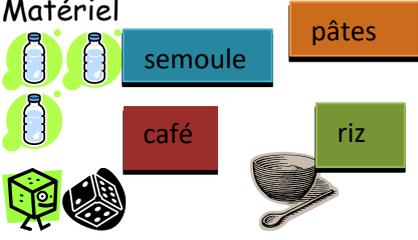
Un hochet fabriqué avec une bouteille opaque est caché dans un sac à surprise → un élève est invité à venir secouer le sac.

« A votre avis, qu'y a-t-il dans le sac ? » →

Il nous faudrait beaucoup de hochets dans lesquels nous ne voyons pas les ingrédients pour faire de la musique tous ensemble et jouer aux devinettes en écoutant.

Nous allons découvrir les nouvelles règles du jeu « le hochet rigolo » et ensuite vous pourrez jouer par groupe pour fabriquer des hochets « devinette ».

Le matériel est disposé devant les élèves assis en cercle.

Nom du jeu	Le hochet rigolo
<b>Matériel</b>  semoule pâtes café riz	Un dé avec faces colorées, un dé avec constellations Différents flacons en matière plastique opaque trois flacons opaques contenant chacun un ingrédient différent sont disposés sur chacun des quatre plateaux. Les ingrédients sont disponibles dans des bols.

## Action :

Partie 1 : L'enseignant dirige le jeu par petit groupe en désignant un joueur pour chaque action :

1. Nous lançons le dé de couleur. S'il tombe sur la face blanche, nous choisissons un flacon, sinon nous relançons le dé.
2. Lorsque nous avons réussi à obtenir le flacon, nous lançons le dé de couleur qui détermine le plateau dans lequel nous prenons un flacon que nous secouons.
3. Nous devons reconnaître en écoutant quel ingrédient se trouve à l'intérieur du flacon. nous dévissons le bouchon du flacon pour vérifier la justesse de notre réponse. Si nous nous sommes trompés, nous passons notre tour et le jeu continue.
4. Quand nous avons reconnu l'ingrédient à l'écoute nous lançons alors le dé à constellation pour déterminer le nombre de cuillère(s) d'ingrédients à introduire dans le flacon.
5. Nous secouons notre hochet pour écouter le son qu'il fait.

### Parties suivantes en petit groupe.

6. Lorsque nous avons tous réalisé un hochet « devinette », nous rangeons ensemble les hochets qui sont fabriqués avec le même ingrédient en les écoutant.
7. Prolongements : jeu d'imitation :
  - Un élève secoue son hochet, les élèves qui ont le même (même ingrédient) se regroupent autour de lui.
  - Un élève invente une façon de secouer son hochet (il peut inventer une cellule rythmique) les élèves qui ont un hochet avec le même ingrédient lui répondent en effectuant le même rythme...

NB : Le nombre d'ingrédients ainsi que les dés choisis détermineront la difficulté du jeu et seront choisis en adéquation avec l'âge des élèves.

**Retour sur action** : Chaque élève présente un hochet confectionné et explique comment il l'a fabriqué et comment il a joué avec.

**Trace** : Les hochets fabriqués, les photos des différentes étapes du jeu, les enregistrements des façons de jouer et des formules rythmiques inventées.