

Concepteurs : CPD Education Musicale- ce.artmus72@ac-nantes.fr							
Nom du jeu : L'attrape sons							
Niveaux		domaines		Où jouer		Nombre de joueurs	
PS1	x	Maîtrise de la langue	x	En classe			
PS2	x	Devenir élève	x	Sur table		Classe entière	x
MG	x	Découvrir le monde	x	Grande salle	x		
GS	x	Imaginer, sentir, créer	x	extérieur	x		

Compétence principale	Jouer avec des sons tenus
Objectif	Produire vocalement un son tenu et savoir l'arrêter instantanément
Compétence maîtrise de la langue	Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente Formuler en se faisant comprendre une description ou une question

Type de coopération	Coopérer/s'opposer pour attraper/se sauver
matériel	Cordes, une maison des sons, une malle du silence

<p>But du jeu</p> <p> : gardiens du silence</p> <p> : gardiens des sons</p>	<p>Pour les gardiens des sons : trainer le plus possible de cordes à sons de la réserve des sons jusqu'à la maison des sons pour construire une harpe géante.</p> <p>Pour les gardiens du silence : attraper le plus possible de cordes à sons pour les ranger dans la malle du silence.</p> 
Déroulement	<p>Chaque gardien des sons traine une corde à son jusqu'à la maison des sons en émettant un son continu tant qu'il arrive à conserver sa corde. Si un gardien du silence attrape sa corde, il doit faire silence immédiatement et retourne en chercher une autre.</p> <p>Quand un gardien attrape une corde il va la ranger dans la malle du silence.</p> <p>A la fin du temps choisi, l'équipe gagnante est celle qui a le plus de cordes.</p> <p>Jouer les deux rôles.</p>
Variantes	Varier le nombre de cordes