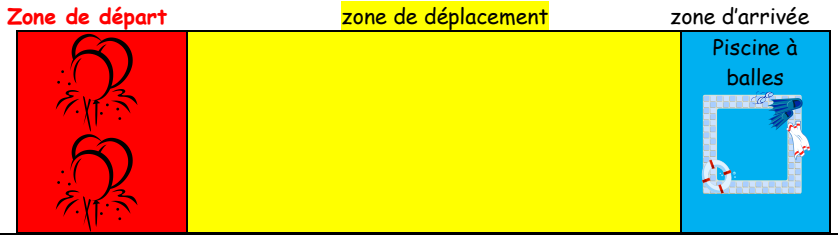
Concepteurs : CPD Education Musicale- ce.artmus72@ac-nantes.fr							
Nom du jeu : Les balles de sons							
Niveaux		domaines		Où jouer		Nombre de joueurs	
PS1	x	Maîtrise de la langue	x	En classe			
PS2	x	Devenir élève	x	Sur table		Classe entière	x
MG	x	Découvrir le monde	x	Grande salle	x		
GS	x	Imaginer,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

Compétence principale	Jouer avec des sons vocaux discontinus
Objectif	Produire vocalement des sons discontinus
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 pour lancer sa voix
matériel	Un ballon de baudruche par élève Un sablier ou un autre indicateur de temps adapté aux élèves (voir jeu « Le mur d'Adrien »)

But du jeu	Tous les ballons ne volent que s'ils sont accompagnés d'un son et doivent se trouver dans la piscine à balles avant la fin du temps choisi. 
Déroulement	Faire voler son ballon de la zone de départ à la zone d'arrivée en émettant un son à chaque fois que le ballon touche la main.
Variantes	1. Faire varier l'émission vocale : projeter des voyelles, des syllabes, des mots, des onomatopées… 2. Un ballon pour deux ou trois élèves