

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

Compétence principale	Mettre en musique un album et prendre conscience des paramètres du son (durée, intensité, hauteur, timbre).
Objectif	Produire des sons illustrant un album.
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 Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte Différencier des sons

Type de coopération	Coopérer pour jouer avec les sons
matériel	Un album permettant d'atteindre l'objectif : Exemple : « Chhht » (Sally Grindley, Peter Utton) [PASTEL] Enregistreur sonore et si nécessaire des petites percussions.

But du jeu	Mettre en musique un album et faire deviner de quel album il s'agit à un autre groupe ou une autre classe en écoutant la production sonore enregistrée.
Déroulement Travail par imitation	<ol style="list-style-type: none"> Couverture : sonoriser avec la bouche le titre, et jouer avec la durée. Même chose page de garde : changer la durée (travail du souffle) « chhhhht ! / chhht toi-même » : faire 2 groupes : un produit un « chut » long (5 « h ») et l'autre un « chut » plus court (3 « h ») Groupe 1 idem, groupe 2 : faire un bruit avec la porte de la classe, l'imiter éventuellement avec la bouche. Ecouter « Variations pour une porte et un soupir » Pierre HENRY http://www.youtube.com/watch?v=dud4D6PeHqQ <p>Voir fiche n°23 du document des CPEM « Cultivons notre oreille Vol 2 »</p> <ol style="list-style-type: none"> Répéter « parle tout bas » et trouver un son qui suggère le cri de la souris. en faisant varier l'intensité. Faire de même pour la chatte et la poule. Pour la femme du géant trouver des sons qui illustrent le bouillonnement de la marmite. Imiter le ronflement du géant le plus fort possible avec une voix grave. Dire « vite » de plus en plus rapidement. Faire des groupes pour émettre très forts et en même temps tous les sons des pages précédentes ; Le livre se ferme : silence complet immédiat. Pour l'enregistrement final, déterminer les intensités, les hauteurs, les durées et les timbres en lien avec l'histoire.

NB : des enregistreurs numériques « talk Tracker » d'utilisation très simple en classe sont disponibles dans les PAM. Vous pouvez les acquérir sur le site <http://www.generation5.fr>