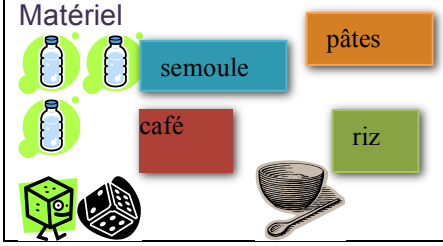
# Une boite musicale - Le hochet « rigolo »

| | |
|---|---|
| Compétence musicale : écoute | Discriminer des sons |
| Compétence découvrir le monde | Fabriquer un objet – découvrir son corps : l'ouïe |
| Compétence maîtrise de la langue | Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente<br>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent. |

| **Nom du jeu** | **Le hochet qui rit** |
|---|---|
| Matériel   | Un dé avec faces colorées, un dé avec constellations<br>Différents flacons en matière plastique<br>Grains de café, semoule, riz, lentilles, pâtes<br>Plateaux ou cartons de différentes couleurs et bols pour les différents ingrédients.<br>Cuillères ou dosettes |

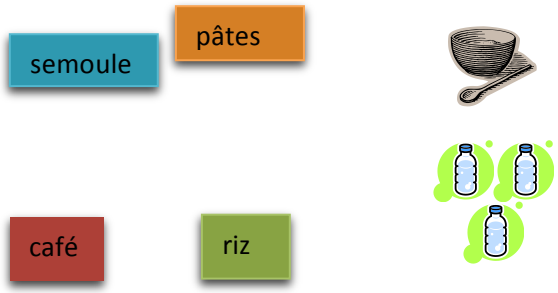
| **But du jeu** | **Fabriquer un hochet pour compléter l'instrumentarium de la classe** |
|---|---|
| Prérequis | Avoir vécu la séquence 1.1 : exploration sonore. |
| Déroulement<br>(D'après la règle du jeu «Le cochon qui rit »)<br><br>Pour présenter la règle, il est souhaitable de jouer une première fois avec la classe entière. | Phase 1 :<br>• Chaque élève à tour de rôle lance le dé couleur. Le dé possède deux faces blanches. Lorsque le dé tombe sur la face blanche, l'élève choisit un flacon.<br>• Quand l'élève dispose de son flacon, il lance de nouveau le dé de couleur afin de sélectionner un ingrédient.<br>• L'élève lance alors le dé à constellation pour déterminer le nombre de cuillère(s) d'ingrédients à introduire dans le flacon.<br>• L'élève visse alors le bouchon et secoue son hochet pour que tous les élèves l'écoutent.<br>Phase 2 : partie suivante : trois flacons opaques contenant trois ingrédients différents sont disposés sur chacun des quatre plateaux. Les ingrédients sont disponibles dans des bols.<br>• Chaque élève à tour de rôle lance le dé couleur. Le dé possède deux faces blanches. Lorsque le dé tombe sur la face blanche, l'élève choisit un flacon.<br>• Quand l'élève dispose de son flacon, il lance de nouveau le dé de couleur. Il choisit un des trois flacons disposé sur le plateau de la même couleur et le secoue. Il doit reconnaître en écoutant quel ingrédient se trouve à l'intérieur du flacon. L'élève dévisse le bouchon du flacon pour vérifier la justesse de sa réponse. S'il s'est trompé, il passe son tour et le jeu continue.<br>• Quand l'élève a reconnu l'ingrédient à l'écoute il lance alors le dé à constellation pour déterminer le nombre de cuillère(s) d'ingrédients à introduire dans le flacon.<br>• L'élève visse alors le bouchon et secoue son hochet pour que tous les élèves l'écoutent. |
| **Prolongement** | Le nombre d'ingrédients ainsi que les dés choisis peuvent évoluer en fonction du niveau de la classe |

# Le hochet rigolo

## Phase de RENCONTRE

### ATELIER EXPERIMENTATION LIBRE 1

MATERIEL :




Un coin expérimentation est installé dans la classe en libre accès pour l'élève :

- Différents ingrédients choisis quant à leur nombre et quant à leur nature selon l'âge des enfants et les objectifs de l'enseignant.
- Toutes sortes de boîtes ou bouteilles, transparentes ou opaques.
- Différentes cuillères.

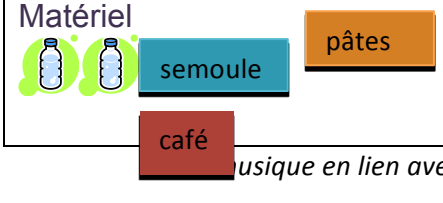
### ATELIER EXPERIMENTATION LIBRE 2

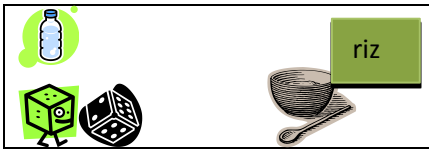
#### MATERIEL

Une boîte avec différentes sortes de hochet.

#### Mise en situation 1 :

Un hochet fabriqué dans une bouteille transparente 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 pour faire de la musique tous ensemble.
Nous allons découvrir les règles du jeu « le hochet rigolo » et ensuite vous pourrez jouer par groupe pour fabriquer des hochets.
Le matériel est disposé devant les élèves assis en cercle.

| Nom du jeu | Le hochet rigolo |
|---|---|
| Matériel   | Un dé avec faces colorées, un dé avec constellations<br>Différents flacons en matière plastique transparente<br>Grains de café, semoule, riz, lentilles, pâtes |

| | |
|---|---|
|  | Plateaux ou cartons de différentes couleurs pour les différents ingrédients.<br>Cuillères ou dosettes |

## 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 l'ingrédient qui sera introduit dans le flacon.

NB : suivant l'âge des élèves le jeu peut s'arrêter là : l'élève met dans le flacon le nombre de cuillères d'ingrédient qu'il désire. Il secoue le hochet et écoute le son émis.

3. Nous lançons le dé à constellation qui nous indiquera le nombre de cuillères à verser dans le Flacon.
4. Nous secouons le hochet pour écouter le son qu'il émet.

Parties suivantes en petit groupe.

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.

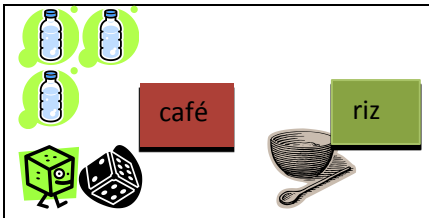
### Trace :

Les hochets fabriqués et les photos des différentes étapes du jeu.

## 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 |
| Matériel | Un dé avec faces colorées, un dé avec |

| | |
|---|---|
|  | constellations<br>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 :

5. Nous lançons le dé de couleur. S'il tombe sur la face blanche, nous choisissons un flacon, sinon nous relançons le dé.
6. 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.
7. 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.
8. Quand nous avons reconnus 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.
9. Nous secouons notre hochet pour écouter le son qu'il fait.

Parties suivantes en petit groupe.

10. Lorsque nous avons tous réalisé un hochet « devinette », nous rangeons ensemble les hochets qui sont fabriqués avec le même ingrédient en les écoutant.
11. 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.