



de 5 minutes à 2 heures
(selon les jeux)



1 à 30 PARTICIPANTS



TOUT ÂGE CONFONDU



INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES

- développer le silence et l'écoute
- développer le vocabulaire autour du son et de la musique
- enrichir la culture musicale
- évaluer les capacités d'écoute des enfants (problème d'audition...)

Ces jeux sonores sont le point de départ de toute activité liée au son. Ils peuvent se pratiquer partout et à tout moment. La plupart ne nécessitent pas de matériel, mais certains se font plutôt avec des enregistreurs et des lecteurs de fichier audio. Il est préférable de les pratiquer dans l'ordre, en commençant par le jeu n° 1.



JEU N°1 « ÉCOUTEZ LE MONDE »

Ce jeu ne nécessite pas de matériel et fonctionne avec toutes les catégories d'âges. Il consiste à analyser les sons, les bruits et les phénomènes sonores qui nous entourent.

1 FAITES LE SILENCE

Proposez aux participants de faire le silence : pour écouter avec efficacité, il faut que tous soient silencieux. Pour vous aider, vous pouvez fermer les yeux.



Pour les petits de 3 à 11 ans, il peut être intéressant d'instituer un cérémonial qui invite au silence :

enlevez les chaussures,

tapez dans vos mains et comptez : **4, 3, 2, 1, SILENCE !**

utilisez une musique forte, puis de plus en plus faible...

2 GÉOLOCALISEZ DES SONS DANS L'ESPACE

- les participants écoutent attentivement l'environnement sonore, de 1 à 3 minutes.
- ils identifient ensuite tous les sons qu'ils entendent.
- tournez doucement autour de votre groupe et produisez du son avec votre voix et/ou avec un objet (stylo, feuille... ce que vous avez sous la main).
- les yeux fermés, les participants pointent avec leur bras l'endroit d'où provient chaque son, puis essaient de préciser où se situe la source du son, un à un : à gauche ou à droite, au dessus...

3 INVENTORIEZ, CLASSEZ ET ANALYSEZ DES SONS

- les participants écoutent à nouveau l'environnement, au-delà de l'endroit où ils se trouvent.
- ils font la liste des sons qui les entourent, en les classant, selon les critères suivants :
niveau des sons : sons très forts/très faibles voir presque inaudibles, moyens...
distance des sons : sons proches et sons lointains
provenance des sons : du dedans ou du dehors
type de sons : naturels (vents, oiseaux, chiens ...) ou artificiels (voitures, trains, usines...)
durée des sons : continus ou discontinus, répétitifs ou non
- les participants cherchent à définir ce qui fait du bruit : la source sonore (ce qui produit le son).
- ils disent où se situe la source sonore et donnent des noms précis aux différents sons.

L'équipe qui repère et note le plus de sons, de la façon la plus précise, gagne le jeu.

CONSEILS POUR ADAPTER L'ACTIVITÉ SELON L'ÂGE

de 3 à 6 ans : se concentrer sur la droite et la gauche, les sons devant et derrière, en haut et en bas et le vocabulaire.

de 6 à 11 ans : aller plus loin dans le classement des sons : naturels, machines, continus et discontinus.

de 11 à 17 ans : vous pouvez faire des listes écrites individuellement ou en équipe et aller encore plus loin dans le vocabulaire (adjectifs précis décrivant les sons).

JEU N°2 « QUIZ SONORE »

Les quiz sonores sont des jeux d'écoute où les participants doivent reconnaître des sons ou des musiques. Le silence doit toujours être respecté pendant les écoutes. Le « maître du jeu » dirige le quiz. Il peut être l'animateur ou l'un des participants.

1 PRÉPAREZ UNE SÉRIE DE SONS

Le ou les maîtres du jeu préparent le quiz sonore en notant les différents sons qu'ils vont utiliser. Ils peuvent mêler :

- l'environnement, en réalisant des bruitages divers avec des objets
- des instruments de musique (à cordes, à vent, percussifs, électroniques ...)
- des sons et des bruitages issus d'une sonothèque libre de droit, en allant sur une banque de sons libres de droit (www.universal-soundbank.com)

Dans ce cas, il vous faut un ordinateur ou un lecteur audio (smartphone ou lecteur mp3) avec des enceintes.

2 ÉCOUTEZ ET DEVINEZ

L'équipe qui reconnaît le plus de son, le plus précisément, gagne le jeu !



Avec les 11-17 ans, vous pouvez faire des quizz autour de la musique.

Le principe est de reconnaître des morceaux de musique (nom du morceau et de l'interprète). Les participants peuvent créer la playlist.

JEU N°3 « LA CHASSE AUX SONS »

Après avoir travaillé sur l'écoute, vous ajoutez l'enregistrement. Cela permet de maintenir une forme de calme et de silence et aide à canaliser l'énergie des participants.

LE PRINCIPE : choisir un son que l'on entend autour de soi puis l'enregistrer le mieux possible ou produire un son (par exemple, ouvrir et fermer une porte).

⚠ il n'est pas toujours simple d'isoler un son dans un champ sonore, car les sons ou les bruits cohabitent et s'interfèrent ! Certains sons faibles ou continus sont assez durs à enregistrer. C'est le cas du vent, notamment.

Faites plusieurs groupes :

un groupe choisit ou trouve les sons, l'autre groupe enregistre. À la fin, organisez une séance d'écoute.

💡 Si vous reproduisez ce jeu, vous pourrez constituer votre propre sonothèque à utiliser, dans les quiz, les fictions, les cartes postales sonores ou tout autre montage.

JEU N°4 « LE FAIT À LA BOUCHE »

LE PRINCIPE : reproduire avec sa bouche un son choisi par un participant ou imposé à l'avance. On peut aussi produire des sons en utilisant son corps, en frottant, en frappant certaines parties du corps par exemple.

1 PRODUIRE DES SONS

Soit l'animateur ou le maître du jeu choisit les sons pour tous les participants, soit il y a deux équipes qui jouent l'une contre l'autre.

exemples :

- bruits entendus sur le moment
- bruits intérieurs (sonnette, téléphone...)
- bruits extérieurs (voiture, sirène, chiens...)

⚠ il vaut mieux se concentrer sur les sons plutôt que sur les voix et les paroles.

2 ENREGISTREZ

Un participant ou un groupe enregistre chaque son. Au début, enregistrez un son après l'autre. Lorsque les participants maîtrisent le jeu, vous pouvez enregistrer plusieurs participants ensemble (on appelle cela la polyphonie).

3 ÉCOUTEZ

Diffusez collectivement les sons, directement sur l'enregistreur ou depuis un ordinateur ou un lecteur audio. Le participant ou l'équipe la plus proche de la réalité, gagne le jeu.

