

4.2.4 Parcours sonores : codage

OBJECTIF

- * Coder et décoder des séries d'instruments.

LE MESSAGE DE LA FÉE

La maîtresse aura dispersé cinq instruments dans la salle (triangle, maracas, couronne de cymbalettes, cymbale, claves). Les enfants sont assis regroupés dans un coin de la salle.

- * La maîtresse raconte :

« C'est l'histoire d'un groupe d'enfants qui sont prisonniers d'un méchant roi. Ils sont enfermés dans une grotte. Un matin, une fée arrive et leur dit : si vous voulez sortir de cette grotte, il vous faudra faire ce qui est indiqué sur ce message. »

- * La maîtresse affiche le message de la fée (voir page suivante)
 - * Commentaires et propositions verbales des enfants.
 - * Faire des essais de parcours en n'oubliant pas de faire sonner les instruments concernés. Quelques enfants passent.
 - * La maîtresse joue le rôle de la fée et leur donne "la liberté" s'ils ont correctement réalisé le parcours (ordre des instruments respecté).
- Nb. : rectifier les dessins symboles si ceux de la classe sont différents de ceux du document qui accompagne cette fiche.



LES MESSAGES DES LUTINS

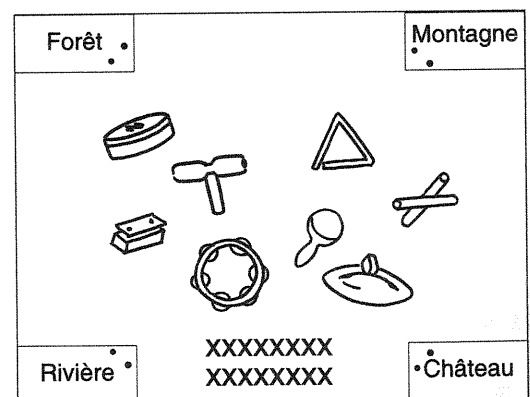
Le méchant roi s'aperçoit de la disparition de ses prisonniers et se lance à leur poursuite. La bonne fée (la maîtresse) indique aux fugitifs qu'ils peuvent trouver refuge chez quatre lutins de ses amis : les lutins de la forêt, de la montagne, de la rivière et du château. Pour pouvoir entrer chez ces lutins, il faut connaître les formules sonores servant de mots de passe (une formule par lutin).

- * La maîtresse distribue les quatre types de message (voir pages suivantes) après les avoir photocopiés et découpés.
- Les huit instruments nécessaires sont posés par terre dans la salle (couronne de cymbalettes, triangle, maracas, tambourin, tube résonant, cymbale, lame sonore et claves).
- Dans chaque coin de la salle se trouvent "un lutin et son garde".



Déroulement du jeu :

- * Le premier lutin s'avance dans la salle, fait son parcours en faisant sonner les instruments.
- * Les enfants fugitifs qui ont entre les mains le message codé correspondant à ce qui vient d'être joué le suivent dans son coin-refuge.
- * Le garde vérifie à leur arrivée que le message qu'ils ont en main est bien le bon.
- * Même jeu pour les trois autres lutins.



ORDONNER LES MESSAGES



- Les enfants sont rassemblés devant le tableau. Ils disposent du jeu de cartes-symboles représentant les instruments (cf 423).
- * La maîtresse affiche quatre bandes de couleurs différentes.
 - * Les enfants qui étaient protégés par le lutin de la forêt reconstituent leur "message" en collant leurs étiquettes sur la première bande. Ainsi, le message est organisé horizontalement, de gauche à droite, c'est-à-dire dans le sens de la lecture.
 - * Même chose pour les autres groupes.
 - * Relire successivement les quatre formules avec les instruments.

