

JEU : Jeux de Kim sonore

Compétence principale	Identifier par l'écoute, le timbre, l'intensité ou le geste
Objectif	Réinvestir et consolider les compétences acquises dans la séquence 1
Matériel	Objets sonores, objets du quotidien et instruments
Déroulement	<p>Principe du jeu de kim sonore : un meneur de jeu se cache et fait entendre différents sons ; les élèves doivent les reconnaître, les qualifier ou les reproduire.</p> <p>Kims possibles :</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconnaître le timbre de l'instrument ou des objets du quotidien• Reconnaître le timbre d'une voix (qui parle ?)• Reconnaître la partie du corps qui émet un son (claquement de langue, frappés de mains, pieds.....)• Reconnaître le mode de jeu (gratter, frotter)• Reconnaître l'intensité d'un son (forte / piano) <p>Les dispositifs possibles :</p> <p>Les instruments/objets à deviner sont derrière un meuble, un paravent, cachés dans un carton,.... Plusieurs essais sont possibles.</p> <p>Remarque : la difficulté augmente avec le nombre d'instruments proposés.</p> <p>Les consignes :</p> <p>Répondre avec le même instrument ou objet</p> <p>Répondre avec le même mode de jeu</p> <p>Répondre avec la même intensité</p> <p>Prendre le même instrument que celui entendu, parmi d'autres</p> <p>Montrer la photo de l'instrument ou de l'objet entendu</p> <p>Nommer l'instrument ou l'objet entendu</p> <p>Quand l'élève réussit, il devient meneur à son tour.</p>