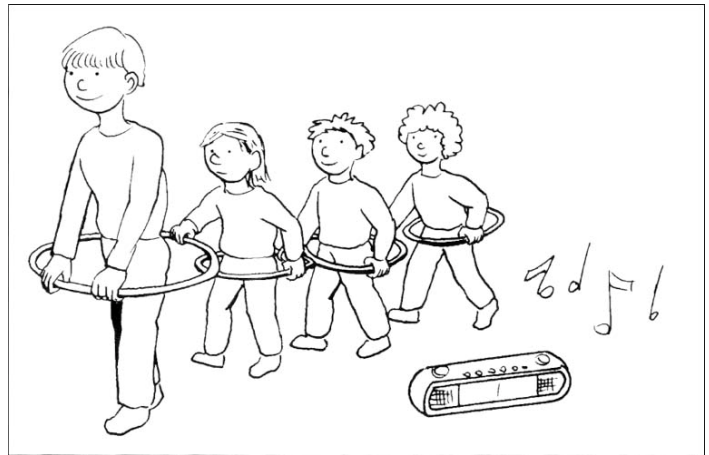


Jeux de Rythme : « Le train »



JEUX DE RYTHME

Ces jeux se déroulent, pour la plupart, en présence de musique. Le choix de celle-ci conditionne l'enthousiasme des enfants.

L'animateur préférera les airs modernes (rocks, musiques de dessins animés ... etc.) aux comptines vieillottes.

D'autre part, il évitera le plus possible de jouer lui-même d'un instrument (tambourin, triangle, batterie, ... etc.) peu entraînant sauf, bien sûr, s'il est un percussionniste averti. Pour les jeux avec instruments de musique, les enfants joueront eux-mêmes de l'instrument qu'ils auront choisi.

1. OBJECTIF

Perception et discrimination auditives.

2. CONDITIONS DE JEU

Age des élèves : 3 ans minimum.

Temps de jeu : 10 min.

Terrain de jeu : Indifférent.

Matériel : Musique, cerceaux.

Disposition : Les enfants sont placés les uns derrière les autres. Chaque enfant se trouve dans un cerceau qu'il tient en même temps que celui de son prédécesseur dans la file.

3. DESCRIPTION

But : Le train (la file d'enfants) se déplace avec la musique. Lorsque celle-ci s'arrête, le train arrive en gare et s'arrête également.

Consignes : Le train emmène ses passagers de gare en gare. Le conducteur (le premier de la file) conduit le train où il veut dans la salle.

Continuité : Lorsque le train est en gare, le conducteur est fatigué et va se placer dans le dernier wagon. Un autre conducteur conduit le train.

4. VARIANTE

++ ► Au signal de l'animateur, le conducteur va se mettre dans le dernier wagon sans que le train ne s'arrête.