

Jeux de rythme : « Le nouveau chef d'orchestre »



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

Discrimination auditive.

Mémorisation auditive.

2. CONDITIONS DE JEU

Age des élèves : 4 ans.

Temps de jeu : 10 min.

Terrain de jeu : Indifférent.

Matériel : Divers instruments.

Disposition : Les enfants sont assis en cercle, l'animateur parmi eux.

3. DESCRIPTION

But : Le chef d'orchestre (l'animateur) est malade et ne pourra diriger le concert de ce soir. Un nouveau chef (un enfant) doit le remplacer.

Consignes : Le nouveau chef doit apprendre les musiques pour ce soir. Le chef malade lui fait entendre la séquence à retenir (suite de sonorités de quelques instruments). Le nouveau chef doit la reproduire pendant que les autres enfants jouent le rôle du public.

Continuité : Tous les enfants deviennent à tour de rôle le nouveau chef. Lorsqu'un enfant a réussi avec 2 instruments, passer à 3, puis 4, puis 5 instruments.

4. VARIANTE

+ ► Les enfants doivent écouter la séquence d'instruments les yeux fermés (il n'y a donc que la mémoire strictement auditive qui intervient).