La fureur des petits : rythmes et bruitages dès 7 ans

Dès 7 ans • 8 à 30 joueurs • 45 à 60 min • Intérieur

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Une veillée d'écoute en équipe dès 7 ans, sans chansons à reconnaître ni enceinte nécessaire. Les enfants identifient six bruitages, comptent les frappes de six rythmes puis inventent une courte séquence sonore ou gestuelle.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Écouter ensemble et se mettre d'accord sur une réponse. À observer : le secrétaire consulte ses partenaires et les rôles tournent.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 15 min. Former 3 à 5 équipes de 3 à 6. Tester les six bruitages et six séquences rythmiques du kit. Faire tourner secrétaire, porte-parole et responsable de l'écoute à chaque manche. Les cartes sont gardées par le meneur.

REPÈRE DE TEMPS
5 min de règles ; 12 min pour six bruitages ; 12 min pour six rythmes ; 10 min de créations d'équipe ; 6 min pour une composition collective et le bilan. Accorder environ 45 secondes de concertation par question.

Matériel et impressions

Kit de 12 cartes sonores originales, corrigé, feuille de réponses et score ; un crayon par équipe ; une table pour produire les sons. L'enceinte est facultative : la séance complète peut être menée avec la voix et des percussions corporelles.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Je produis chaque son deux fois. Vous échangez à voix basse et écrivez une seule réponse. On révèle tous ensemble ; crier en premier ne rapporte rien. Vous avez le droit de ne pas savoir. » Faire un essai non compté en frappant des mains.

2. Manche 1 : produire les six bruitages des cartes du kit, deux fois chacun. Les équipes écrivent ou dessinent leur réponse puis la montrent ensemble. Un point par réponse reconnue ; accepter les équivalents du corrigé.

3. Manche 2 : jouer les six séquences rythmiques du kit. Les équipes notent le nombre de frappes entendues, avec un point par réponse correcte. Montrer les gestes si nécessaire.

4. Manche 3 : chaque équipe prépare une séquence de quatre sons ou gestes et la propose aux autres. Un point de participation par équipe qui essaie ensemble. Maximum des trois manches : 13 points.

5. Final : chaque équipe ajoute un son ou un geste à une composition collective. Rejouer la séquence lentement ; arrêter avant qu'elle ne devienne trop longue.

6. Rôle de l'animateur et régulation. Accepter les équivalents indiqués au corrigé et expliquer le son après chaque réponse. Aucun point retiré. Si les équipes copient, les espacer et retourner les feuilles entre les réponses. Si le niveau est trop difficile, proposer les deux choix du kit. Pour la création, un point par équipe qui prépare puis propose une séquence, même imparfaite.

7. Terminer et faire un bilan court. « Comment avez-vous choisi une réponse quand vous n'étiez pas d'accord ? » Rejouer un rythme choisi par les enfants à un volume confortable.

Adaptations

Sans enceinte, utilisez des bruitages, des rythmes frappés et des mélodies fredonnées par les animateurs.

Adapter au groupe : Un enfant peut battre la pulsation, montrer les cartes ou noter. Pour une difficulté d'audition, montrer les gestes et transformer la reconnaissance sonore en reproduction visuelle.

Vigilance

Gardez un volume confortable. Chanter seul reste facultatif ; proposez toujours un rôle de percussionniste, dessinateur ou porte-parole.
Avant de démarrer, vérifier l'espace et le matériel, convenir d'un signal d'arrêt et montrer où se regrouper.
Ajuster le dispositif avec l'équipe d'animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d'encadrants.

Cartes et consignes • adulte • 1

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Son 1 • Pluie Frotter les mains puis tapoter la table du bout des doigts. Deux choix : pluie ou train. Réponse : pluie (averse acceptée).	**Son 2 • Train** Faire « tchou-tchou » avec un rythme régulier. Choix : train ou vent. Réponse : train (locomotive acceptée).
Son 3 • Horloge Faire « tic-tac » quatre fois. Choix : horloge ou porte. Réponse : horloge (réveil acceptée).	**Son 4 • Vent** Souffler doucement « ffff » en faisant varier la durée. Choix : vent ou cloche. Réponse : vent (souffle accepté).
Son 5 • Cheval Faire claquer doucement la langue en alternant deux sons rapides. Choix : cheval ou eau. Réponse : cheval (sabots acceptés).	**Son 6 • Porte** Frapper trois fois sur la table avec les jointures, doucement. Choix : quelqu'un frappe à la porte ou des vagues. Réponse : porte (trois coups acceptés).

Cartes et consignes • adulte • 2

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Rythme 7 Jouer deux fois cette suite : main, main, pause, main. Question : combien de frappes entendez-vous ? Réponse : 3. En cas de difficulté, montrer les gestes.	**Rythme 8** Jouer deux fois cette suite : cuisses, main, cuisses, main. Question : combien de frappes entendez-vous ? Réponse : 4. En cas de difficulté, montrer les gestes.
Rythme 9 Jouer deux fois cette suite : main, pause, pause, main. Question : combien de frappes entendez-vous ? Réponse : 2. En cas de difficulté, montrer les gestes.	**Rythme 10** Jouer deux fois cette suite : cuisses, cuisses, main, cuisses, main. Question : combien de frappes entendez-vous ? Réponse : 5. En cas de difficulté, montrer les gestes.
Rythme 11 Jouer deux fois cette suite : main, main, cuisses, main, main, cuisses. Question : combien de frappes entendez-vous ? Réponse : 6. En cas de difficulté, montrer les gestes.	**Rythme 12** Jouer deux fois cette suite : cuisses, pause, main. Question : combien de frappes entendez-vous ? Réponse : 2. En cas de difficulté, montrer les gestes.

Feuille de suivi

Équipe : _____ Date : _____

Défi	Réponse	Point
Son / rythme 1		
Son / rythme 2		
Son / rythme 3		
Son / rythme 4		
Son / rythme 5		
Son / rythme 6		
Son / rythme 7		
Son / rythme 8		
Son / rythme 9		
Son / rythme 10		
Son / rythme 11		
Son / rythme 12		

Notes et observations

_____

_____

Création d’équipe

Une feuille par équipe. Les réponses peuvent être écrites ou dessinées.

Nos quatre sons ou gestes

_____

_____

_____

Qui fait quoi ?

_____

_____

_____