

Chantier : Découverte de l'écrit - Discrimination visuelle et auditive

Un des objectifs en maternelle est de développer chez l'enfant une attitude active devant l'écrit, nous l'aiderons en lui apprenant à **mobiliser son attention** et **en développant ses fonctions visuelles et auditives**.

Discrimination auditive

Compétences

Entraîner l'enfant à affiner sa perception auditive sur divers matériaux sonores pour le conduire à son rythme vers le repérage des sons de la langue.

Identifier et comparer des éléments du monde sonore.

Reproduire des bruits et sons de l'environnement familial.

Discrimination visuelle

Compétences

Développer l'observation, la compréhension et l'esprit critique.

Verbaliser

- à partir du vécu

- à partir des objets

- à partir des images.

DEVELOPPER L'ATTENTION AUDITIVE

	TP	P	M	G
Identifier les bruits extérieurs à la classe	X	X	X	X
Identifier les bruits dans la classe	X	X	X	X
Identifier le silence, apprendre le silence		X	X	X
Identifier des bruits enregistrés	X	X	X	X
<u>Identifier les instruments de musique</u>	X	X	X	X
- Reconnaître, manipuler des instruments				
<u>Identifier le son d'instrument de musique</u>	X	X	X	X
- Identifier, nommer, utiliser l'image de l'instrument entendu				
- Jeu des instruments jumeaux				
<u>Réagir à un signal musical</u>	X	X	X	X
- jeu de l'écho				
- jeu du furet				
- jeu de la boîte musicale cachée : il s'agit de retrouver une boîte musicale type boîte de bébé qui est cachée dans un coin de la classe en s'aidant uniquement du son émis				
<u>Identifier une source sonore avec ou sans déplacement</u>			X	X
-en utilisant des instruments qui ont des sons différents ou voisins				
-en évoluant dans un espace plus ou moins grand				
-en modulant l'intensité du son				
-en modulant le temps d'écoute de l'instrument				

	TP	P	M	G
<u>Reconnaître l'intensité : fort/faible</u> - répondre avec un instrument différent en respectant intensité proposée par le partenaire - jouer d'un instrument en produisant des sons forts ou des sons faibles - jouer d'un instrument fort ou faible en respectant une consigne donnée visuellement - jouer d'un instrument fort ou faible en respectant une consigne donnée verbalement - répondre par un frappé fort à un partenaire qui a joué faiblement et inversement		X	X	X
<u>Suivre la hauteur des sons et la traduire gestuellement</u> - reconnaître un son grave et un son aigu - reconnaître un son grave, aigu, médium - émettre un son continu en alternant grave et aigu (ex la sirène) - traduire un son grave ou aigu gestuellement				X
<u>Reconnaître la durée d'un son</u> - en frappant différents matériaux, chercher ce qui produit - des sons brefs - des sons longs - jeu des pantins et des musiciens : le pantin ne se déplacera que lorsqu'il entendra l'instrument de son équipier le musicien.				X
<u>Jouer avec le rythme</u> - frapper un rythme en réponse à l'enseignant - poursuivre par un frappé corporel un rythme frappé sur un instrument par un partenaire - jeu du furet ou de la chaîne rythmée : une structure rythmique est frappée, les élèves la reproduisent à tour de rôle en essayant de ne pas casser la chaîne.		X	X	X
La voix				
<u>Prendre conscience du souffle</u>		X	X	X
<u>Reconnaître des voix</u>		X	X	X
<u>Jouer avec la voix</u> - bruits réalisés avec la bouche : explorer puis reconnaître - imiter des bruits : - la voiture, le vent, le téléphone - le cri des animaux connus		X	X	X
<u>Jouer sur l'intensité</u>		X	X	X
<u>Repérer des mots</u> - repérer dans la chaîne parlée un mot ou plusieurs mots choisis à "avance x : jeu du filet poisson				X
<u>Repérer des assonances</u>				X

DEVELOPPER L'ATTENTION ET LA MEMOIRE VISUELLE

	TP	P	M	G
L'enfant et son environnement				
A partir du vécu				
<u>Regarder et imiter les gestes</u> <i>- jeu du chef d'orchestre</i>	X	X	X	X
<u>Regarder et comprendre les gestes</u> <i>- jeu du muet : le meneur est muet. Ne pouvant pas parler, il va donner des consignes aux autres joueurs par des gestes. Ceux-ci doivent les comprendre et les exécuter.</i>		X	X	X
<u>Regarder et trouver ce qui a changé</u> <i>- Qui est caché ? - Qui a changé de place ? - Qui a modifié son habillement ?</i>		X	X	X
<u>Mimer et trouver</u> <i>- à partir de situations vécues actions simples mimées par une personne, par deux - à partir d'objets ex : bâton, papier journal - à partir d'une histoire - à partir d'expressions du visage</i>			X	X
A partir des objets		X	X	X
<u>Jeux de kim</u>				
<u>Constructions</u> <i>- reproduire une construction réalisée par l'enseignant en utilisant le même matériel - reproduire avec exactitude (grandeur, forme, couleur, orientation) jeu du jumeau - reproduire les positions possibles, de deux éléments l'un par rapport à "autre"</i>		X	X	X
Lecture d'éléments en ligne <i>trouver dans une série d'images celle qui est semblable au modèle en jouant : - des éléments reproduits d'abord très différent puis de plus en plus semblables - des éléments reproduits de tailles très différentes puis de plus en plus semblables - des éléments différents par des détails, des orientations</i>			X	X X X
L'enfant et les images				
A partir de jeux				
<u>Jeux d'appariements</u>		X	X	X
<u>Jeu de « magie »</u> <i>- avec des cartes du commerce, un élève tire une carte au hasard, l'observe. On replace la carte dans le jeu et on bat les cartes. Il s'agit ensuite de retrouver la carte choisie.</i>			X	X
<u>Jeux de loto</u>		X	X	X
<u>Jeu de la différence</u> <i>L'enfant doit faire une analyse fine de deux images presque identiques sans se contenter d'une vision globale, organiser sa recherche afin de distinguer les différences.</i>		X	X	X