

Dossier thématique :



Les jeux musicaux



©Eduscol, rentrée en musique

La chaise musicale



Les chaises sont installées en ronde. Il y a autant de chaises que d'élèves. Les élèves sont debout autour des chaises, musique éteinte. Lorsque le meneur de jeu lance la musique, les élèves doivent se mettre en marche et tourner autour des chaises. Lorsque la musique s'arrête, les élèves doivent s'asseoir au plus vite. L'élève restant debout est éliminé du jeu et une chaise est retirée du cercle. La partie continue ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux participants. C'est la « finale »

La statue musicale



Le meneur de jeu lance la musique. Les élèves dansent comme ils le souhaitent. Quand la musique s'arrête, les élèves doivent faire la statue et rester immobile jusqu'à temps que la musique redémarre. L'élève qui n'arrive pas à rester immobile est éliminé.



Habille ta musique



Il faut disposer de vêtements propres, facile à mettre (bonnets, gants, pulls larges, lunettes de soleil ...) Les élèves sont en cercle. Le meneur de jeu lance une musique animée et passe le grand sac de vêtements et d'accessoires autour du cercle. Lorsque la musique s'arrête, l'élève avec le sac choisit un article et le met. Lorsque le sac est vide, l'élève avec la tenue la plus inhabituelle remporte ce jeu.

Autour d'une musique stoppée

La patate chaude



Le meneur de jeu écrit 5 questions sur le tableau comme par exemple ...

- Quel est ton plat préféré?
- Quelle est ton activité préférée pour t'amuser?
- As-tu un animal de compagnie? Si oui, quel genre? Sinon, quel est ton animal préféré?
- Quelle est ta matière scolaire préférée?
- Quelle est ta couleur préférée?

Les élèves sont en ronde. Le meneur de jeu donne un objet à se passer pendant la musique. Quand la musique s'arrête, l'élève qui possède l'objet répond à l'une des questions. Le jeu d'arrête quand chacun a répondu à au moins 3 questions. Ce jeu facilite la connaissance de l'autre.

Le chef d'orchestre



Les « élèves sont assis en rond. Un élève se porte volontaire pour être spectateur, il s'éloigne du groupe. Un autre élève se porte volontaire pour être le chef d'orchestre. Le chef d'orchestre exécute un frappé rythmique (frapper des mains, claquer la langue, bouger la tête...). Les musiciens (incarnés par les autres élèves) l'imitent. Le spectateur doit deviner qui est le chef d'Orchestre. il a trois essais. Lorsque le spectateur trouve (ou qu'il a échoué), le chef d'Orchestre devient spectateur et un nouveau chef est désigné.

Le téléphone



Les élèves sont en ronde. Le meneur de jeu propose une phrase musicale (en claquement de langue) à l'oreille de son voisin. La phrase est répétée d'élève en élève jusqu'au meneur qui produira devant tout le monde la phrase originelle

La composition



Chaque élève dispose d'une feuille blanche et d'un crayon. et des stylos ou crayons de couleur.

Au tableau est indiqué le code :

-Un cercle = frappe ton bureau avec la paume de la main

-Un carré = tape dans tes mains

-Une étoile = claques tes doigts

Un triangle = piétine ton pied

Chaque élève crée sa chanson en utilisant les symboles, puis va l'écrire au tableau pour que les autres la reproduisent et suivent.

Autour des rythmes corporels

Le cup song



Le cup song est une performance musicale qui consiste à chanter, tout en marquant un rythme, frappé avec un gobelet en plastique.

Le portable



Les élèves sont placés en fil indienne. Le meneur de jeu tape 5 fois, doucement dans le dos d'un élève en suivant un rythme. L'élève doit alors reproduire le son dans le dos de l'élève devant lui et ainsi de suite. Quand le dernier élève est passé on vérifie le rythme de départ.

La chanson mystère



Le meneur de jeu désigne un élève qui devra faire deviner aux autres une chanson ou un air connu en frappant en rythme dans ses mains. Les autres joueurs doivent deviner le morceau choisi, celui qui annonce le bon titre sera le prochain à frapper dans les mains.





Dessiner c'est écouter



Chaque élève est à son bureau avec une feuille blanche, et du matériel de dessin. La/le PE lance une musique pour une 1^{ère} écoute, les élèves ont les yeux fermés. Une 2^{ème} voir une 3^{ème} écoute est nécessaire. L'élève dessine alors la « musique ». (musique classique ou du monde)

Relais artistique



Il y a une feuille et du matériel de dessin sur chaque bureau. Chaque élève est assis. La/le PE lance une musique plus ou moins longue. L'élève commence alors à dessiner à sa place. Au signal sonore, chacun s'arrête et change de place pour aller continuer le dessin d'un camarade. (musique classique ou du monde)

Le mouchoir



Chaque élève place un mouchoir en papier sur sa tête et danse sur de la musique. Le but est de bouger sans perdre le mouchoir. S'il leur glisse de la tête, ils peuvent le remettre et continuer à danser. Si le mouchoir touche le sol, l'élève est éliminé. Le dernier dansant avec le papier toujours sur la tête est le gagnant.

Autour d'une découverte musicale

La géographie



Ce jeu se fait en équipe. Chaque équipe a un planisphère A4 et étiquettes nombres. La/le PE fait écouter une 1^{ère} fois une sélection de musique du monde. A la 2nd écoute, la/le PE annonce qu'il va faire écouter la « musique 1 », chaque équipe doit poser l'étiquette 1 au pays associé, puis la musique 2 ...etc. A la fin de l'écoute, il y a une mise en commun, vérification ...

Les instruments



Ce jeu se fait en équipe. Chaque équipe a des images d'instruments. La/le PE fait écouter une 1^{ère} fois puis une 2^{ème} fois une musique (musique classique ou du monde). A la 3^{ème} écoute, chaque équipe sort les étiquettes des instruments qui semblent pour eux présents dans l'extrait écouté. A la fin de l'écoute, il y a une mise en commun, vérification ...

Kim son



*Les élèves jouent en équipe.
La/le PE lance les différents sons.
Chaque bonne réponse donne un point ...*

Karaoké



*Les élèves peuvent être en regroupement ou à leur bureau.
Youtube propose des karaokés accés spécifiquement maternelle, chansons traditionnelles, musiques actuelles...*

Rondes et farandoles



*Les élèves sont en ronde pour chanter et danser en même temps.
-dansons la capucine,
-le fermier dans son pré,
-mon petit lapin,
-gugusse avec son violon,
-le facteur n'est pas passé,
-bonjour ma cousine,
-scion scions du bois,
-passe passera ...*

Autour des chansons

La rentrée



Les élèves peuvent apprendre une chanson sur la rentrée des classes (entre autres chansons des Versini, de Ch. Oriol, J.Lafitte, C.Albault, Aldebert ...).

Mais pourquoi pas apprendre « Les enfants OUH » qui a le mérite d'avoir des frappés, et des paroles déjà connues des élèves (variation de comptines traditionnelles sur l'air de We wil rock you de Queen)



*Les élèves jouent en équipe. La/le PE lance les différentes musiques. Chaque bonne réponse donne un point ...
Youtube propose des tests pour les plus jeunes, chansons traditionnelles, musique actuelle...*



Blind test