

## JEU : Jeux de Kim sonore

<b>Compétence principale</b>	Identifier par l'écoute, le timbre, l'intensité ou le geste
<b>Objectif</b>	Réinvestir et consolider les compétences acquises dans la séquence 1
<b>Matériel</b>	Objets sonores, objets du quotidien et instruments
<b>Déroulement</b>	<p>Principe du jeu de kim sonore : un meneur de jeu se cache et fait entendre différents sons ; les élèves doivent les reconnaître, les qualifier ou les reproduire.</p> <p>Kims possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconnaître le timbre de l'instrument ou des objets du quotidien</li> <li>• Reconnaître le timbre d'une voix (qui parle ?)</li> <li>• Reconnaître la partie du corps qui émet un son (claquement de langue, frappés de mains, pieds.....)</li> <li>• Reconnaître le mode de jeu (gratter, frotter .....</li> <li>• Reconnaître l'intensité d'un son (forte / piano)</li> </ul> <p>Les dispositifs possibles :</p> <p>Les instruments/objets à deviner sont derrière un meuble, un paravent, cachés dans un carton,.... Plusieurs essais sont possibles.</p> <p>Remarque : la difficulté augmente avec le nombre d'instruments proposés.</p> <p>Les consignes :</p> <p>Répondre avec le même instrument ou objet</p> <p>Répondre avec le même mode de jeu</p> <p>Répondre avec la même intensité</p> <p>Prendre le même instrument que celui entendu, parmi d'autres</p> <p>Montrer la photo de l'instrument ou de l'objet entendu</p> <p>Nommer l'instrument ou l'objet entendu</p> <p>Quand l'élève réussit, il devient meneur à son tour.</p>