

Tirées des ateliers Espace musique

Adaptées par Nancy Lapointe et Josée Busque, animatrices Passe-Partout (2017)

Objectifs

- Découvrir quelques instruments secoués;
- Découvrir les notions vite et lent;
- Développer l'attention, la concentration et la motricité globale;
- Développer le sens du rythme, de l'ouïe et du toucher;
- Développer l'aspect cognitif par l'association des animaux (vite ou lent);
- Améliorer la coordination mains yeux (regarder et reproduire);
- Respecter les consignes données.

① Mise en situation

Les amis découvrent un vaisseau dans le local et à l'intérieur, il y a Maestro, un habitant de la planète Espace Musique.

Maestro veut nous faire découvrir sa planète musicale et ses habitants.

Il nous présente deux habitants de sa planète. Mme Botte et Mlle Espadrille. Mme Botte aime bien prendre son temps et parler lentement. Pour Mlle Espadrille, tout va très vite elle s'exprime donc rapidement.

Lorsque les enfants découvrent Maestro, ils débent la comptine:
(Sur l'air de Dodo, l'enfant do)

**Maestro, en vaisseau
Viens nous faire découvrir
Maestro, en vaisseau
La musique de ta planète.**

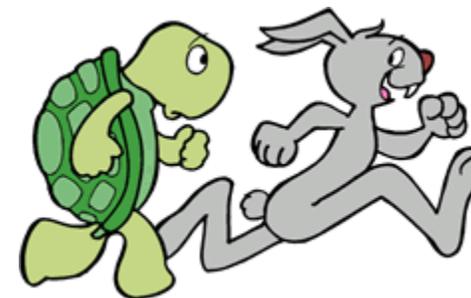
② Le jeu du perroquet

Pour nous familiariser avec nos deux nouveaux amis, on discute avec les enfants à la façon de Mme Botte (lentement) et de Mlle Espadrille (rapidement).

Les enfants doivent imiter l'animatrice dans sa façon de parler. En montrant Mme Botte, on parle lentement et avec Mlle Espadrille, on parle vite.

Suggestion : reprendre la comptine de Maestro à la façon de Mme Botte et de Mlle Espadrille.

Par la suite, on demande aux enfants de nommer des animaux qui sont rapides ou d'autres qui sont lents.



③ À la découverte des instruments!

Les instruments sont préalablement placés en cercle cachés sous les serviettes colorées.

« Sur la planète musicale, les habitants adorent jouer de la musique. Maestro veut justement nous faire découvrir des instruments.

Devinez la forme de l'instrument en palpant à travers la serviette. »

- Qu'est-ce que c'est?
- Est-ce dur, mou, court, long...?
- Comment on en joue?
- Dois-je le frapper, le secouer ou le frotter?
- Découvrez l'instrument!!!

Avec l'aide de l'éducatrice, chaque enfant doit présenter son instrument.

Avec l'aide de Mme Botte et de Mlle Espadrille, on joue de nos instruments, on se défoule un peu.

- Mme Botte : sons lents
- Mlle Espadrille : sons rapides

On joue lentement et on augmente le rythme.

Dans un sac, plusieurs animaux s'y trouvent. Les enfants doivent en piger un et reproduire sa vitesse avec son instrument.

④ À vos instruments: on joue!

L'éducatrice chante la chanson une première fois.

Par la suite, on la chante avec les enfants.

Finalement, on ajoute les instruments mais **seulement où on fait l'action de secouer.**

Lorsque les trois lunes se lèvent le matin, la chanson du réveil démarre (air de votre choix) :

**La pluie tombe sur mes mains
OH! OH! OH!
J'ai les mains mouillées
Secoue, secoue, secoue les mains
Pour les faire sécher!**

⑥ C'est la fin...

« Nos nouveaux amis doivent maintenant retourner sur leur planète. On leur chante aurevoir.»

Chanson de départ (même air qu'au début):

**Maestro, en vaisseau
N'oublie pas de revenir
Maestro, en vaisseau
N'oublie pas d'revenir bientôt.**

⑤ Histoire mimée

L'éducatrice raconte l'histoire de La Petite Souris une première fois. La deuxième fois, les enfants la miment et la troisième fois, on ajoute les instruments de musique.

**Dans ma maison, il y a un gros chat paresseux qui s'est endormi et qui se met à ronronner.
(bouger les maracas lentement)**

**Mais pendant ce temps, dans ma maison, il y a une toute petite souris qui se promène : tip, tip, tip.
(coco maracas : petits coups)**

**Tout à coup, le chat se réveille!
Vite! Vite! Cache-toi, petite souris!
(secouer les grelots rapidement)**

Utilisez les illustrations avec les enfants.



N'oubliez pas de visiter les coffrets 1 et 3 pour vivre d'autres activités musicales divertissantes!

