

## Fiche d'activités

<b>Titre : discriminer des sons/associer des sons identiques</b>	
<b>Compétences générales : cf programmes et brève n°10 joints</b>	
Affiner son écoute : développer la sensibilité, la discrimination et la mémoire auditive	
<b>Objectifs :</b> Affiner son écoute avec un étayage visuel Comparer des sons Sensibiliser à l'intensité du son	
<b>Matériel :</b> Bouteilles de lait opaques contenant de l'eau, du sable, des graviers, des pâtes, du riz, du sucre, de la farine. Coupelles contenant l'eau, le sable, les graviers, les pâtes, le riz, le sucre, la farine.	
<b>Déroulement petite section</b>	<b>Déroulement moyenne et grande sections</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Montrer 3/5 bouteilles et interroger les enfants sur ce qu'ils voient : pareilles/pas pareilles ? Elles se ressemblent ?</li> <li>• Les agiter et laisser les enfants commenter.</li> <li>• Il y a quelque chose dedans.</li> <li>• Montrer les sachets avec leur contenu visible, tâter les sachets et nommer leur contenu.</li> <li>• Associer chaque bouteille à son sachet.</li> <li>• Vérifier en versant le contenu de la bouteille dans la coupelle</li> <li>• Remettre le contenu dans chaque bouteille,</li> <li>• Montrer les cartes et les associer aux sachets</li> <li>• Associer chaque bouteille à sa carte contenu</li> <li>• Vérifier en versant dans la coupelle</li> <li>• Secouer les bouteilles et nommer le contenu</li> <li>• Ordonner les bouteilles en commençant par celle qui fait le plus de bruit, le bruit le plus fort</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Montrer 6 bouteilles d'apparence identique.</li> <li>• Les secouer et commenter</li> <li>• Montrer les sachets avec les contenus visibles et les tâter : nommer le contenu, recueillir toutes les remarques liées au toucher</li> <li>• Essayer d'associer chaque bouteille à son contenu</li> <li>• Formuler des hypothèses et vérifier en versant dans coupelle</li> <li>• Montrer les cartes, nommer ce qu'elles représentent, les éparpiller sur la table.</li> <li>• distribuer les bouteilles aux enfants qui doivent essayer de retrouver ce que leur bouteille contient en la posant devant la carte du contenu.</li> <li>• Commenter/réajuster/vérifier</li> <li>• Un élève prend toutes les bouteilles, les autres une carte contenu. Une bouteille est secouée, l'élève qui pense avoir la carte contenu la lève.</li> <li>• Ordonner les bouteilles en commençant par celle qui fait le bruit/son le plus fort</li> </ul>
<b>Imaginer la place de cette séance dans un projet :</b>	
<p><b>Installer dans la classe un coin bouteilles :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Remplir des bouteilles pour constituer le pendant de chaque bouteille proposée (3 suffisent)</li> <li>2. Fabriquer un jeu de memory à 6 bouteilles (pour commencer) sur un quadrillage à 6 cases : 3 paires à reconstituer. Jeu à pratiquer seul ou par deux.</li> </ol> <p><i>Vérification : coller une gommette identique pour chaque paire sur le fond de la bouteille.</i></p>	<p><b>Installer dans la classe un coin bouteilles :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Remplir des bouteilles pour constituer le pendant de chaque bouteille proposée</li> <li>2. Remplir des bouteilles avec des contenus différents et les ordonner</li> <li>3. Constituer des paires de bouteilles ayant le même contenu et en les remplissant pour qu'elles produisent à peu près le même son</li> </ol> <p>Fabriquer un jeu de memory à 12 bouteilles sur un quadrillage à 12 cases : 6 paires à reconstituer. Jeu à pratiquer seul ou par deux.</p> <p><i>Vérification : coller une gommette identique pour chaque paire sur le fond de la bouteille.</i></p>