

**Audio Flashcards - Animals**  
**Tierbilderbuch mit Ton**  
**Colección de imágenes y sonidos de animales**  
**Fotoimmagini sonore degli animali**  
**Prentenboek met dierengeluiden**  
**O Mundo dos animais em sons e imagens**

**2+**



**Nathan**

**Nathan**

342212

Recherche iconographique : Christine Morel

**Imagier sonore des animaux**



Liant des situations d'apprentissage du vocabulaire et de développement de l'écoute, cet imagier sonore propose un ensemble de 30 photographies en deux formats et un CD audio permettant de développer le langage, d'enrichir le lexique sur les animaux d'ici et d'ailleurs, de connaître leur cri et leur lieu de vie.

Le choix thématique des animaux est motivant pour de jeunes enfants ; il favorise le classement et la catégorisation qui sont des activités essentielles pour fixer le langage.

**Objectifs pédagogiques**

**• Développer le langage oral et favoriser les échanges**

- Apprendre et mémoriser le vocabulaire des animaux : nommer en utilisant le déterminant adéquat.
- Être capable de constituer un premier champ lexical autour des animaux et de leurs milieux.
- Formuler une description ou une question.

**• Apprendre à lire une image**

Décrire les animaux et leur environnement, les caractériser.

**• Développer l'écoute et affiner l'attention**

- Donner envie de découvrir le cri d'un animal et d'être capable de le reconnaître.
- Dans une ambiance sonore, discriminer les différents bruits et cris.

**• Trier des images et les classer**

- Procéder à des associations.
- Réaliser des collections.

**Niveau d'utilisation**

À partir de 2 ans.

Éducation spécialisée et classe non francophone.

**Contenu de la boîte**

- 30 photographies en carton format 21 x 29,7 cm ;
- la reprise des 30 photographies en format carte : 8,5 x 12 cm ;
- 1 CD audio composé de 44 pistes d'une durée totale de 65 minutes et 49 secondes ;
- 1 notice pédagogique.

**Ordre des plages et durée des enregistrements**

**Plages 1 à 30 : présentation des animaux**

<b>• Basse-cour</b>			
1. Cochon	grogne	0'36"	
2. Chèvre	bèle	0'35"	
3. Chien	aboie	0'34"	
4. Chat	miaule	0'34"	
5. Poule et coq	caquette et chante	0'35"	
6. Canard	cancane	0'42"	
7. Oie	cacarde	0'37"	
8. Dindon	glougloute	0'33"	
9. Tourterelle	roucoule	0'35"	
<b>• Campagne</b>			
10. Abeille	bourdonne	0'37"	
11. Grenouille	coasse	0'37"	
12. Cheval	hennit	0'32"	
13. Vache	beugle	0'40"	
14. Mouton	bèle	0'33"	
15. Âne	brait	0'35"	
<b>• Forêt</b>			
16. Chouette	ulule	0'41"	
17. Coucou	coucoule	0'33"	
18. Cerf	brame	0'41"	
19. Ours	grogne	0'26"	
20. Loup	hurle	0'27"	
<b>• Savane</b>			
21. Lion	rugit	0'34"	
22. Hippopotame	grogne	0'37"	
23. Éléphant	barril	0'37"	
24. Serpent à sonnette	siffle	0'31"	
25. Crocodile	lamente	0'32"	
26. Singe (chimpanzé)	hurle	0'35"	
<b>• Mer</b>			
27. Dauphin	siffle	0'38"	
28. Baleine	chante	0'52"	
29. Otarie	grogne	0'36"	
30. Mouette	crie	0'39"	

**Plage 31 : les animaux de la basse-cour**

Cochon - Chèvre - Chien - Chat - Poule et Coq - Canard - Oie - Dindon - Tourterelle

5'23"

**Plage 32 : ambiance sonore de la basse-cour**

1'07"

**Plage 33 : les animaux de la campagne**

Abeille - Grenouille - Cheval - Vache - Mouton - Âne

3'37"

**Plage 34 : ambiance sonore de la campagne**

1'07"

**Plage 35 : les animaux de la forêt**

Chouette - Coucou - Cerf - Ours - Loup

2'50"

**Plage 36 : ambiance sonore de la forêt**

1'05"

**Plage 37 : les animaux de la savane - la jungle**

Lion - Hippopotame - Éléphant - Serpent à sonnette - Crocodile - Singe (chimpanzé)

3'30"

**Plage 38 : ambiance sonore la savane**

1'05"

**Plage 39 : les animaux de la mer**

Dauphin - Baleine - Otarie - Mouette

2'47"

**Plage 40 : ambiance sonore de la mer**

0'54"

**Plage 41 : dix animaux dans un ordre aléatoire**

Tourterelle - Cochon - Cerf - Éléphant - Dauphin - Chat - Loup - Singe - Baleine - Oie

6'16"

**Plage 42 : dix animaux dans un ordre aléatoire**

Cheval - Coucou - Serpent - Otarie - Poule et coq - Grenouille - Ours - Crocodile - Mouette - Dindon

5'35"

**Plage 43 : dix animaux dans un ordre aléatoire**

Chèvre - Abeille - Chouette - Chien - Vache - Lion - Canard - Mouton - Hippopotame - Âne

6'11"

**Plage 44 : dix animaux dans un ordre aléatoire**

Éléphant - Poule et coq - Cheval - Dauphin - Singe - Chèvre - Mouette - Chat - Chouette - Grenouille

6'05"

**Propositions d'activités**

• **Avec les images seules**

- Nommer l'animal présenté par l'adulte.
- Regrouper les animaux en fonction de leur milieu de vie.
- Trier les animaux par caractéristique : deux pattes, quatre pattes, sans pattes, à plumes, avec des écailles, à poils...
- Décrire les différents pelages : la fourrure du loup ou du chien, la peau rugueuse de l'éléphant et la peau lisse de l'hippopotame, etc.
- Jeu de devinettes : Prendre une carte sans la montrer, la décrire pour faire deviner de quel animal il s'agit.
- Jeu de *Kim* : présenter 4 cartes, en enlever une et faire retrouver celle qui manque.
- Jeu de mime : choisir une carte et faire mimer l'animal représenté.
- Afficher les photos en grand format au tableau. Poser, face cachée, les mêmes photos en petit format sur une table. Un enfant vient piocher une petite carte et l'examine sans la montrer. Les autres élèves doivent poser une question de manière à obtenir un indice, par ex. : « Ton animal a-t-il des pattes ? ».
- Si la réponse est « oui » retirer du tableau les photos d'animaux qui n'ont pas de pattes. Par un jeu de questions et en procédant par élimination il s'agit de trouver le nom de l'animal.

• **Avec le CD seul**

- Écouter et identifier l'animal.
- Imiter le cri d'un animal en le reproduisant.
- Trier par sons : aigus et graves.
- **Avec le CD et les photos**
  - Faire correspondre le cri de l'animal à sa représentation photographique : par milieu de vie (plages 31, 33, 35, 37 ou 39) puis dans un ordre aléatoire (plages 41 à 44)
  - Choisir une ambiance sonore (plages 32, 34, 36, 38 ou 40). La faire écouter et demander aux enfants de reconnaître des sons et/ou des animaux. Rechercher les photos d'animaux correspondant à cet univers sonore.
  - Écouter deux ambiances sonores et faire distinguer leurs caractéristiques. Parmi une série de cartes petit format, trouver trois images de chacune de ces ambiances.
  - Sélectionner 4 grandes photos d'animaux appartenant chacun à un univers différent et distribuer les petites cartes correspondantes.
  - Faire écouter la plage du CD (40 à 44). Lorsqu'un enfant reconnaît le cri de l'animal représenté sur sa carte, il vient la poser sur la grande image correspondante.
  - Proposer plusieurs cartes puis faire entendre un son de plus que d'images ou une image de plus que de sons. Demander aux enfants de trouver l'intrus.