

le monde sonore de Claire et d'Adrien

Objectif pédagogique

Le Petit Monde Sonore de Claire et d'Adrien est beaucoup plus qu'un jeu d'écoute dont le seul objet serait d'identifier des voix et des bruits; travaillant la succession ordonnée de l'écoute des bruits et le décodage de gauche à droite des fiches de contrôle, il prépare à la lecture; par les jeux de position des objets, de situation dans l'espace des personnages, il affine les notions de topologie; par l'obligation d'un classement des vignettes et des portraits, il aborde les mathématiques. Ce jeu entraîne l'enfant à une attitude de responsabilité puisqu'il lui permet de s'organiser seul et de contrôler seul ses réussites et ses erreurs; d'autre part il développe l'attention à la voix parlée; de cette attention à entendre et à comprendre un message dépendra en grande partie la réussite de sa vie scolaire future.

Niveau d'utilisation

- A partir de 5 ans
- Utilisation individuelle, par petit groupe ou avec toute la classe.

Description du matériel

- 3 cassettes
- 5 planches-situations dont 1 double
- 88 vignettes
- 20 jetons
- 2 fiches quadrillées
- 10 fiches de contrôle
- 1 livret pédagogique

L'enregistrement est fait sur cassettes.

Tout au long des cassettes se déroule l'histoire de Claire et d'Adrien en huit épisodes retraçant chacun un petit morceau de la vie de tous les jours. Chaque épisode est suivi de jeux très variés. Chaque nouveau personnage se présente assez longuement de façon à ce que l'enfant-auditeur ait une écoute suffisante de la voix.

Au cours des séquences, il y a une progression quant à la longueur des énoncés et au nombre de voix à identifier.

Dans la première scène l'enfant n'a à identifier que deux voix, les énoncés du dialogue sont suffisamment longs pour permettre une identification facile.

Au cours des séquences suivantes une troisième voix (la mère) puis une quatrième (le père) seront introduites; les répliques deviennent plus rapides, ce qui nécessite des réactions plus vives aux changements de voix.

Aux voix humaines s'ajoutent des bruits familiers puis des cris d'animaux.

Les difficultés augmentent lors de l'introduction de deux autres voix enfantines, celles des amis d'Adrien et de Claire (différenciations plus fines entre des voix au timbre voisin) puis par l'introduction de deux autres voix d'adultes (grand-père et grand-mère).

L'anniversaire de Claire réunissant tout le monde, il y aura huit voix à identifier et des bruits entendus dans les scènes précédentes.

Pour les planches-situations, nous avons choisi volontairement l'illustration dessinée en noir pour laisser toute l'importance aux vignettes qui, elles, sont en couleur.

La taille des vignettes peut sembler insuffisante (4 cm x 4 cm); il est vrai que pour un travail collectif elles sont petites, ce qui nécessite de regrouper les enfants près du meneur de jeu, mais ces vignettes devant essentiellement être utilisées par un petit groupe d'enfants ou individuellement,

il était nécessaire que ce matériel ne prenne pas trop de place sur un plan, certaines séquences comportant quinze, vingt vignettes ou plus.

La fiche quadrillée sert à poser les vignettes au fur et à mesure que se déroule l'écoute de la bande sonore, elle se présente comme une page de livre, lecture de gauche à droite, de haut en bas. Les fiches de contrôle ont le même format et portent à l'angle supérieur gauche un sigle permettant de les identifier.

Si en début d'année la lecture d'une page vous semble trop difficile vous pouvez confectionner avec du bristol une bande de 4 cm x 80, divisée en 20 cases de 4 x 4 et découper les premières fiches de contrôle pour en constituer aussi des bandes, la lecture en étant plus facile.

Le livret pédagogique propose une organisation de la classe pour une écoute soit collective, soit avec un petit groupe d'enfants, soit individuelle et donne les objectifs poursuivis. Les huit épisodes et les jeux s'y rapportant sont détaillés dans ce livret.

Utilisation du matériel

Nous suggérons ici quelques possibilités d'utilisation du jeu suivant l'option choisie: groupe-classe, petit groupe, enfant seul.

I - Écoute des séquences

A. Meneur de jeu et groupe de classe

Matériel utilisé : vignettes

Les enfants sont installés près de la maîtresse et près d'un support vertical, tableau avec un rebord par exemple, ce qui permet de poser les vignettes verticalement.

- **Première écoute:** A la fin de la séquence, la maîtresse pose quelques questions pour s'assurer de la bonne compréhension de la scène, pour rechercher les bruits entendus et, lorsqu'il s'agit des portraits de la famille, pour relever les traits caractéristiques de chacun.

La toute première fois, la maîtresse explique comment on joue avec Claire et Adrien: "à chaque fois que vous reconnaîtrez la voix d'Adrien vous poserez un portrait d'Adrien; il n'y a pas plusieurs Adrien mais un seul, le portrait indique seulement que vous avez reconnu sa voix à chaque fois qu'il a parlé".

- **Deuxième écoute:** Il s'agit d'identifier les différentes voix et les bruits entendus; la maîtresse distribue aux enfants portraits et vignettes; un cadre de couleur permet de les sélectionner en fonction de la séquence.

a) Il s'agit uniquement de différencier deux voix.

Exemple: Le Parc, première séquence.

Le meneur de jeu distribue aux enfants tous les portraits d'Adrien et de Claire et forme deux groupes; les enfants de chaque groupe lèvent le bras avec le portrait quand ils identifient la voix dont ils sont responsables.

b) Identification de voix et de bruits.

Exemple: Le goûter, deuxième séquence.

— trois groupes chacun responsable d'une voix (Adrien, Claire, Françoise)

— quatre enfants chacun responsable d'un bruit (lave-vaisselle, l'horloge, les oiseaux, la vaisselle).

- **Troisième écoute:** Jeu de la succession des voix et des bruits entendus.

La maîtresse donne autant de portraits que le personnage intervient dans la conversation et distribue les vignettes des bruits se rapportant à la séquence.

Exemple: Le goûter, deuxième séquence.

Le meneur de jeu donne six portraits de Françoise, quatre de Claire et trois d'Adrien, les vignettes de l'horloge, des oiseaux, du lave-vaisselle et de la vaisselle. Au fur et à mesure que se déroule la bande sonore, les enfants viennent se placer face à leurs petits camarades en présentant bien la vignette dont ils sont porteurs ou ils posent leur vignette au fur et à mesure de l'ordre d'écoute sur le rebord du tableau (attention à la rapidité d'exécution); il est préférable que les enfants porteurs de vignettes soient déjà debout; quand plusieurs d'entre eux ont le même portrait, le meilleur moyen de ne pas perdre de temps est de les placer en file l'un derrière l'autre.

B. Meneur de jeu et petit groupe d'enfants

On reprend les mêmes activités mais avec un nombre limité d'enfants et on utilise tout le matériel, planches-situations, vignettes, fiche quadrillée et fiches de contrôle.

La maîtresse explique comment utiliser ce matériel. Les planches-situations servent pour les jeux de position, la fiche quadrillée pour les jeux de succession; les fiches de contrôle servent à savoir si l'on n'a pas fait d'erreur; la fiche se lit comme une page de livre (au début utiliser, si besoin est, une bande de lecture plus facile).

Les jetons servent à remplacer les vignettes des voix et des bruits non identifiés.

a) Jeu de succession

Il y a deux possibilités; la maîtresse peut prévoir dans le groupe autant d'enfants qu'il y a d'intervenants, plusieurs enfants identifiant la voix du même personnage.

Exemple: les chambres d'enfants, troisième séquence.

On peut donner:

- 5 vignettes de jouets
 - 3 portraits d'Adrien
 - 4 portraits de Claire
 - 1 portrait de Françoise
- } 13 participants

Mais on peut aussi charger un seul enfant de reconnaître une voix ce qui donne:

- 5 enfants pour les vignettes
 - 1 enfant pour les trois portraits d'Adrien
 - 1 enfant pour les quatre portraits de Claire
 - 1 enfant pour le portrait de Françoise
- } 8 participants

b) Jeu de position et de compréhension du message

Il s'agit après avoir reconnu le bruit de placer la vignette correspondante au bon endroit sur la planche-situation en tenant compte du discours des personnages.

Exemple: la ferme, septième séquence.

Distribution de quatre vignettes d'animaux, il faut placer:

- les vaches dans l'étable
- le chat dans la mangeoire
- les volailles dans la cour
- le chien dans la cour.

C. L'enfant seul

- La maîtresse lui donne le matériel nécessaire.
- Il écoute la séquence une ou plusieurs fois.
- Il joue au jeu de la succession sur la fiche ou au jeu de position sur la grande image.
- Il cherche lui-même s'il n'a pas fait d'erreur grâce aux fiches de contrôle.

II - Jeux consécutifs aux séquences

Tous les jeux peuvent être faits par le meneur de jeu et un petit groupe d'enfants avec utilisation du matériel; la plupart, toujours en utilisant le matériel, peuvent être faits par l'enfant seul, s'il a l'habitude de se servir d'un magnétophone, ou aidé par deux ou trois camarades; enfin certains jeux peuvent être faits verbalement par la classe entière.

Vous trouverez suivant les séquences:

- **Des jeux de mémoire auditive:** Après avoir écouté une série de bruits, il faut retrouver ces bruits et les redonner dans l'ordre soit verbalement soit en utilisant les vignettes.
- **Jeu de l'intrus:** Trouver le bruit qui n'appartient pas à une série donnée. Exemple : nous sommes dans la rue, nous entendons des bruits mais parmi ces bruits, il y en a un qui n'est pas un bruit de rue, lequel ?
- **Jeu de l'absent:** Écoute de trois bruits, la deuxième fois il n'en reste plus que deux. Quel bruit a disparu ?
- **Jeu de substitution:** Une série de bruits, la deuxième fois un des bruits a été remplacé par un autre. Lequel ?
- **Jeu de l'histoire à inventer:** Écouter une série de bruits, les identifier, placer les vignettes correspondantes en ordre et à partir de là inventer une histoire.

- **Jeu du vrai et du faux** : Au cours d'une histoire certains bruits correspondent aux paroles prononcées, ils sont vrais, d'autres non, ils sont faux. On s'entend sur le geste qui signale les bruits vrais et sur le geste qui signale les bruits faux.
- **Jeu de compréhension du message** : Identification de bruits et bon positionnement des vignettes en tenant compte de message émis par les participants de la scène.
- **Jeu du loto sonore** : Identifier les bruits et placer les vignettes correspondantes sur les planches-situations au bon endroit.
- **Jeu des imitations** : Dans une série de cris d'animaux, un cri n'est pas vrai : il a été imité par Yves, le trouver.
- **Jeu de la voix chantée** : Reconnaître la voix des personnages du jeu,chantant: "savez-vous planter les choux" ?

Présentation des séquences et des jeux

I - Le parc : première séquence

A. Texte

Claire : Je m'appelle Claire et j'ai cinq ans. Je peigne toujours mes cheveux avec deux petites couettes et je mets des rubans assortis à la couleur de mes yeux qui sont bleus.

Nous jouerons ensemble si tu veux, mais pour cela il faudra que tu reconnaisse mon portrait, cherche-le, je suis brune, j'ai deux petites couettes et des yeux bleus.

Adrien : Je m'appelle Adrien, je suis le frère de Claire, j'ai six ans; j'aime bien rire; mon plus grave problème c'est toutes les petites bouclettes que j'ai sur la tête et qu'il faut toujours être en train de démêler. Pour jouer avec moi, il te faudra reconnaître mon portrait; ce n'est pas bien difficile, j'ai les cheveux blonds, courts et frisés.

Maintenant nous t'emmenons jouer avec nous dans le Parc.

Attention, écoute.

Claire : Notre maison donne sur le Parc; maman nous permet d'y jouer à condition de ne pas trop nous éloigner. C'est un joli parc avec des jeux pour les enfants; le nom des allées est facile à retenir, il y a l'allée de l'écureuil, l'allée du papillon, l'allée de la tortue.

Pour le moment je suis au bord du lac et je regarde les cygnes nager.

Adrien : Moi, aussi, je suis au bord du lac; j'ai apporté du pain et je vais nourrir les cygnes et les canards. Petits... petits... ils me connaissent bien, dès que je les appelle, ils approchent.

Claire : Tu vois le gros buisson qui borde l'allée de l'écureuil, je me suis cachée tout à côté; je crois qu'Adrien est en train de me chercher, je le vois qui se dirige vers la cabane.

Adrien : et dans la cabane, n'y aurait-il pas une petite fille qui s'appelle Claire? Entrons pour voir.

Claire : Je suis en haut du toboggan maintenant; de là j'aperçois ce pauvre Adrien qui court dans l'allée du poisson.

Adrien : Me voici près du grand sapin de l'allée du poisson où nous avons l'habitude de jouer, mais il n'y a toujours pas de Claire, où est-elle donc? Claire, Claire... où es-tu? réponds!

Claire : Ouf, je suis fatiguée, je m'assois sur notre banc pour attendre Adrien. Il vaut mieux qu'on arrive ensemble sans ça maman ne sera pas contente. Adrien... hou, hou!... je t'attends sur le banc; viens vite. Le voici qui arrive, le pauvre est tout essoufflé tellement il a couru.

Adrien : Dis donc mademoiselle Claire! j'en ai assez de passer mon temps à te chercher alors que tu te prélasses sur ce banc. La prochaine fois tu resteras à la maison et j'irai jouer tout seul dans le Parc.

B. Matériel nécessaire

- Planche-situation du Parc, portraits de la famille.

C. Objectifs

Reconnaissance des voix d'Adrien et de Claire.

Jeu de position, placer sur l'image du Parc les portraits à l'emplacement où se trouve l'émetteur de la voix.

II - Le goûter: deuxième séquence

A. Texte

Françoise: Je suis la maman de Claire, d'Adrien et d'un petit bébé Clémentine. Je m'appelle Françoise; je suis brune comme Claire, mais j'ai les cheveux longs; je porte toujours de grandes boucles d'oreilles et de longs colliers; tu trouveras facilement mon portrait: cheveux longs et bruns, boucles d'oreilles et collier.

Je suis infirmière, c'est-à-dire que je soigne les malades, mais pour le moment, je reste chez moi à la maison pour m'occuper du bébé Clémentine; elle a six mois, pleure de temps en temps, tiens comme en ce moment, écoute (pleurs d'enfant), mais le plus souvent elle gazouille et fait de grands sourires.

Pour le moment je prépare un bon goûter pour les enfants qui sont toujours affamés quand ils reviennent de jouer dans le Parc. Je crois que tu as joué avec eux toi aussi?

Ici c'est notre cuisine-salle de séjour; tu peux entendre le bruit du lave-vaisselle (bruit du lave-vaisselle), nous avons aussi une grosse horloge, Adrien aime bien entendre sonner les heures (l'horloge sonne quatre coups), il est quatre heures. Quant à Claire, elle adore le chant des oiseaux qui sont dans la cage, ils chantent bien; ce sont des canaris (chant d'oiseaux).

Je mets le couvert, assiettes, bols, cuillères; cela fait un joli bruit (bruit de vaisselle) et je pose sur la table le gâteau et le lait. Voici les enfants.

Attention, écoute.

Françoise: Bonjour les enfants, avez-vous bien joué dans le Parc?

Adrien: Oh! Claire s'est cachée et je l'ai cherchée partout avant de la retrouver assise sur notre banc et toute contente de la bonne farce qu'elle m'avait faite mais je lui revaudrai ça.

Françoise: Pour le moment venez donc goûter, lavez-vous les mains et installez-vous. Mais Claire, je te répète que je préfère que tu restes avec ton frère quand tu joues dans le Parc, tu pourrais tomber, te blesser et qui viendrait me prévenir alors?

Claire: Oui, maman, je te promets. Est-ce que tu nous a fait un bon gâteau?

Françoise: Regarde sur la table, petite gourmande, tu vois c'est un gâteau au chocolat (la pendule sonne quatre heures).

Adrien: Je veux bien un peu de lait avec le gâteau. Oh! il est très bon, tu fais bien la pâtisserie maman!

Claire: Je sais moi aussi comment on le fait, la maîtresse en classe, elle nous a expliqué et c'est moi qui a apporté la recette à maman.

Françoise: C'est vrai, je suis bien contente que tu m'apportes des recettes de gâteaux.

Adrien: Maman, si tu me donnes la recette, je la porterai à la maîtresse, elle nous fera peut-être faire aussi un bon gâteau.

Françoise: C'est une excellente idée, je la copierai pour te la donner (les oiseaux chantent).

Claire: Maman, Fifi et Mimi ont faim, je vais leur donner un petit peu de gâteau.

Françoise: Oui, mais après aidez-moi à débarrasser la table, il faut que je m'occupe du biberon de Clémentine, elle ne va pas tarder à se réveiller.

Claire: Oui, maman; Adrien tu veux bien commencer, je viens tout de suite (bruit de vaisselle).

Adrien: Je mets tout dans le lave-vaisselle et je le mets en marche (bruit du lave-vaisselle).

B. Matériel nécessaire

- Planche-situation de la cuisine-salle de séjour, portraits de la famille, vignettes encadrées de rouge, fiche quadrillée, jetons, fiche de contrôle marquée d'un gâteau.

C. Objectifs

Reconnaissance de la voix de Françoise et de quelques bruits familiers: le lave-vaisselle, l'horloge, les oiseaux, le bruit de la vaisselle.

III - Les chambres des enfants: troisième séquence

A. Texte

Adrien: Tu vois ma chambre! Elle est amusante, mon lit ressemble à une grande voiture, c'est épatant pour faire des rêves de voyage; j'ai un placard où je range mes vêtements et un coffre pour mes jouets. J'en ai beaucoup mais je vais te montrer seulement mes préférés; tiens mon train électrique; écoute-le quand il roule à toute vitesse sur les rails (bruit du roulement du train) et ma voiture de police (pin pon de la voiture de police), j'ai aussi une petite trompette écoute (bruit) et puis j'ai des livres et des disques.

Claire: Viens avec moi dans ma chambre maintenant; regarde, tout est blanc, mon lit, mon armoire. J'ai un ours sur mon lit, je l'aime beaucoup parce qu'il est tout doux, j'ai aussi une poupée qui parle (la poupée dit maman) et une boîte à musique qui joue une petite chanson (bruit de la boîte à musique).

Françoise: Maintenant nous allons jouer ensemble; tu écoutes les bruits, les voix et tu poses les vignettes et les portraits à la bonne place.

Attention, écoute.

Adrien: Je suis sur mon tapis et écoute avec quoi je joue (bruit de train).

Claire: Adrien, ne fait pas tant de bruit, moi, je suis assise dans mon petit fauteuil et j'essaie d'endormir mon ours.

Adrien: Aille! il y a eu un accident, c'est un déraillement mais heureusement le secours arrive (bruit de la voiture de police).

Claire: Si tu continues je vais fermer la porte (la poupée appelle maman).

Claire: Oui ma petite chérie, ta maman arrive, ne pleure pas; c'est tout ce bruit qui t'a réveillée, Adrien arrête. Et toi, ma belle, écoute cette petite chanson et rends-toi (boîte à musique).

Adrien: Moi je vais te faire de la plus jolie musique, je suis sur que ça plaira à ton ours et à ta poupée (air de trompette).

Claire: Ah non, laisse-moi tranquille, je vais le dire à maman et en attendant je ferme la porte et ne viens pas m'ennuyer dans ma chambre.

Françoise: J'entends bien du bruit dans les chambres, j'espère que vous jouez sagement sans vous disputer.

B. Matériel nécessaire

- La planche-situation des chambres, portraits de Françoise, d'Adrien et de Claire, vignettes encadrées de vert, vignettes encadrées de rouge, fiche quadrillée, jetons, fiche de contrôle marquée d'une poupée.

C. Objectifs

Reconnaissance de bruits faits par les jouets, le train, la voiture de police, la trompette, la poupée, la boîte à musique; reconnaissance des voix d'Adrien, de Claire et de Françoise; jeu de succession, jeu de position.

IV - Jeux concernant la séquence 3

A. Matériel nécessaire

- Planche-situation des chambres des enfants
- Vignettes bordées de vert

B. Objectifs et déroulement

La révolte des jouets: Jeu de compréhension du discours et de position. Il s'agit de poser la vignette à l'endroit indiqué après avoir identifié le bruit. Le contrôle se fait verbalement en écoutant le dialogue entre Claire et Adrien.

V - Jeux concernant les séquences 2 et 3

A. Matériel nécessaire

- Vignettes bordées de rouge, vignettes bordées de vert, jetons.

B. Objectifs

Reconnaissance des bruits entendus dans les trois premières séquences, entraînement à la mémoire auditive, jeu d'attention et de raisonnement.

C. Déroulement

• **Jeu de mémoire auditive:** Au stop la maîtresse arrête le magnétophone, les enfants doivent retrouver les bruits entendus et les redire dans l'ordre, pendant ce temps un enfant utilise les vignettes pour faire le jeu, on contrôle ensemble s'il n'a pas fait d'erreur.

— Série de trois bruits: trompette, horloge, poupée.

— Deux séries de quatre bruits: vaisselle, poupée, oiseaux, police; puis train, boîte à musique, oiseaux, lave-vaisselle.

• **Jeu de l'intrus:** On procède comme dans le jeu précédent, un enfant utilisant les vignettes; trouver le bruit qui n'est pas fait par un jouet.

— Trompette, poupée, horloge, train (il s'agit du train d'Adrien).

puis:

— Police, oiseaux, train, boîte à musique

— Poupée, train, trompette, lave-vaisselle.

• **Jeu de l'absent:** L'enfant qui utilise les vignettes sort celles des trois bruits entendus et à la deuxième écoute, il prend dans sa main la vignette du bruit qui a disparu.

— Trompette, boîte à musique, oiseaux

— Trompette, oiseaux.

puis:

— Police, vaisselle, train, poupée

— Police, vaisselle, train.

puis:

— Lave-vaisselle, boîte à musique, trompette, horloge

— Lave-vaisselle, boîte à musique, horloge.

VI - La salle de bains: quatrième séquence

A. Texte

Yves: Je m'appelle Yves, je suis le papa d'Adrien, de Claire et de Clémentine. J'aime bien faire du jogging et du vélo mais seulement le dimanche; le samedi matin, je m'occupe de Clémentine pendant que Françoise fait son jogging et les autres jours, je travaille dans une banque. Tu trouveras facilement mon portrait, je suis le seul à avoir une petite moustache. Je te présente Bobby, il m'accompagne tous les dimanches quand je cours dans le Parc. Bobby, dis bonjour... (aboiements) voilà c'est bien, tu es un gentil caniche. Je me suis levé de bonne heure pour faire mon jogging et maintenant je vais passer dans la salle de bains pour ma toilette et je vais te raconter ce que j'y fais.

Attention, écoute

Yves: Françoise a mis le lave-linge en marche, la lessive est presque terminée. Je m'en occuperai quand j'aurai fini ma toilette (bruit du lave-linge).

Yves: Une bonne douche après une bonne course ça fait du bien, d'abord de l'eau chaude pour me laver, puis de l'eau froide pour me mettre en forme (bruit de la douche).

Yves: J'enfile mon peignoir, mais où est donc le sèche-cheveux, c'est encore Adrien qui s'en est servi et ne l'a pas remis à sa place. Ah! le voilà (bruit du sèche-cheveux).

Yves: N'oublions pas les dents, un peu d'eau dans un gobelet et un bon brossage (bruit du robinet d'eau - bruit de la brosse à dents).

Yves: Je vais me raser sans cela Claire en m'embrassant dira encore "ça pique papa" (bruit du rasoir).

Yves: Je m'habille et me voilà fin prêt pour aider Françoise.

B. Matériel

- Planche-situation de la salle de bains
- Portraits de Yves, vignettes encadrées de bleu, fiches quadrillées, jetons, fiche de contrôle marquée d'une brosse à dents.

C. Objectifs

Présentation de Yves, père des enfants. Reconnaissance de sa voix. Présentation de Bobby le chien, écoute des bruits de la salle de bains: lave-linge, douche, sèche-cheveux, robinet d'eau, brosse à dents, rasoir.

Jeu de position, jeu de succession.

VII - Jeux concernant la séquence 4

A. Matériel nécessaire

- Planche-situation de la salle de bains
- Portraits de Yves, de Françoise, de Bobby, vignettes encadrées de bleu, fiches quadrillées, jetons.

B. Objectifs

Présentation de Yves, père des enfants, reconnaissance de sa voix, présentation de Bobby le chien, écoute des bruits de la salle de bains: lave-linge, douche, sèche-cheveux, robinet d'eau, brosse à dents, rasoir.

Jeu de position, jeu de succession, jeu d'imagination: à partir de quelques bruits et d'une phrase, inventer une histoire.

C. Déroulement des jeux

Jeu de position: En utilisant la planche-situation et les vignettes.

Jeu de la succession: Répartition entre les enfants des portraits et des vignettes. Jeu de la succession avec contrôle, en utilisant la fiche quadrillée marquée d'un savon.

Robinet d'eau, rasoir, sèche-cheveux, douche, aboiements, brosse à dents, lave-linge, Yves oh! que cette eau est froide!, aboiements.

Jeu de l'histoire à inventer: • Adrien est dans la salle de bains, il fait sa toilette (robinet d'eau, Yves:dépêche-toi, Adrien j'ai besoin de la place, sèche-cheveux, aboiements). Les enfants posent les vignettes correspondant aux bruits entendus puis inventent une histoire.

Voici une histoire possible: Adrien est dans la salle de bains, il ouvre le *robinet* et fait couler l'eau dans le lavabo, il se débarbouille rapidement, puis décide de se laver les cheveux parce qu'il se trouve drôle, quand il a plein de mousse blanche sur la tête, mais voici que Yves lui demande de libérer la salle de bains "*dépêche-toi Adrien j'ai besoin de la place*". Alors vite, il se rince et prend le *sèche-cheveux* pour sécher ses bouclettes; voilà, voilà il n'y en a pas pour longtemps, et Bobby qui *aboie* maintenant, c'est sûrement qu'il est content de sortir de là, car la salle de bains lui, il n'aime pas; il a toujours peur qu'on le mette sous la douche.

• Claire est dans la salle de bains (douche, Françoise : n'éclabousse pas toute la salle de bains, robinet, brosse à dents, sèche-cheveux, rasoir, Françoise : pas ça, ce n'est pas pour les petites filles). Poser les vignettes, inventer une histoire.

Voici une histoire possible: Claire trouve *la douche* bien bonne, l'eau est juste comme il faut, elle se tourne, se retourne fait virevolter ses cheveux et généreusement envoie de l'eau partout dans la salle de bains; elle entend Françoise dire "n'éclabousse pas tout dans la salle de bains" comment peut-elle bien le savoir! La voici sortie de la douche, elle s'enveloppe dans un peignoir puis ouvre *le robinet* et se *brosse les dents*, ensuite Françoise lui *sèche les cheveux* et la peigne en lui faisant deux petites couettes. Pendant ce temps Claire prend le rasoir qui était resté branché et appuie sur le bouton. Françoise passant doucement la main sur les joues de Claire, lui dit que les petites filles n'ont pas de barbe et n'ont pas besoin de rasoir.

Les histoires trouvées par les enfants peuvent être enregistrées sur un magnétophone.

VIII - Le repas de midi: cinquième séquence

A. Texte

Françoise: Il est bientôt midi, nous allons déjeuner. Veux-tu jouer avec nous? Essaie de reconnaître les voix et les bruits.

Attention, écoute.

Yves: J'ai bien couru avec Bobby ce matin et j'ai très faim; Françoise je vais t'aider à préparer le repas.

Françoise: Le poulet est entrain de cuire; si tu veux préparer des entrées, il y a des tomates et occupe-toi des frites, tu n'as qu'à les mettre dans la friteuse.

Yves: Quel beau soleil aujourd'hui? Que dirais-tu d'un petit tour en bicyclette cet après-midi? Je prendrai Clémentine dans le sac à dos et les enfants pourraient nous suivre sur leurs vélos à condition d'aller doucement.

Françoise: Oui, j'y avais pensé aussi; nous prendrons la piste cyclable, les enfants seront contents! En attendant regarde où en est le poulet et appelle les enfants pour qu'ils mettent le couvert; le lave-vaisselle va bientôt s'arrêter (bruit du lave-vaisselle - la pendule sonne 12 coups).

Yves: Il est midi. Adrien, Claire, rangez vos jouets et venez mettre la table.

Claire: Oui p'pa attend une minute (bruit de la poupée).

Claire: Reste là gentiment, je reviendrai te chercher après le repas.

Adrien: J'arrive, j'arrive, me voilà (bruit de trompette).

Yves: Clémentine a-t-elle bien mangé?

Françoise: Oui, je l'ai couchée pour la sieste, mais elle ne doit pas encore dormir, tiens écoute-la (gazouillis de Clémentine).

Adrien: Moi, je mets les assiettes et toi Claire, les verres et les couverts (bruit de vaisselle - chants d'oiseaux).

Claire: Maman il y a un bon dessert?

Françoise: Oui, j'ai fait une tarte aux fraises.

B. Matériel nécessaire

- Planche-situation de la cuisine - séjour, portraits de Françoise, Yves, Claire, Adrien, Clémentine, vignettes bordées de rouge, vignettes bordées de vert, fiche quadrillée, jetons, fiche de contrôle marquée d'une pendule.

C. Objectifs

Les échanges entre les différentes personnes sont plus rapides que dans les scènes précédentes, ce qui demande de la part des enfants des réactions plus vives. Révision de certains bruits entendus dans le séjour et les chambres.

IX - Jeux concernant les 5 premières séquences

A. Matériel nécessaire

- Planches-situations de la cuisine-salle de séjour, des chambres, de la salle de bains, les portraits de Françoise, Yves, Adrien, Claire et Bobby.
- Les vignettes bordées de rouge, celles bordées de vert et celles bordées de bleu.

B. Objectifs

Jeu d'écoute, révision de toutes les voix et de tous les bruits entendus.

Jeu de position, bien placer les vignettes sur les images.

Jeu d'attention auditive, écouter et comprendre les messages.

C. Déroulement des jeux

• Loto sonore

S'installer par terre ou autour d'une grande table; il peut y avoir un responsable par image, il sera chargé de placer vignettes et portraits, que les enfants lui donneront au fur et à mesure du déroulement de la bande et de l'identification des bruits et des voix. Vignettes et portraits seront distribués aux autres enfants qui au fur et à mesure du déroulement de la bande identifieront bruits et voix. Exemple : si on entend la voiture de police, l'enfant qui possède la vignette la donne au responsable des chambres, qui lui la place (vingt-quatre enfants sont actifs, les autres sont spectateurs actifs).

— Voiture de police, lave-linge, douche, pendule, robinet, poupée, Adrien (c'est moi qui m'occupe de Clémentine, elle sera très bien assise dans ce petit fauteuil, je vais la tenir pour qu'elle ne tombe pas).

— Oiseaux, boîte à musique, Françoise (mais où est donc passée la savonnette, je parie que Claire l'a encore emportée pour faire la toilette de sa poupée).

— Sèche-cheveux, pleurs de Clémentine, rasoir, vaisselle, Claire (je cherche un livre, je suis sûre que c'est Adrien qui me l'a pris mais où l'a-t-il mis? Je ne le vois pas sur son bureau).

— Brosse à dents, lave-vaisselle, trompette, Boby, Yves (il faut que je remette la pendule à l'heure, elle retarde).

• Jeu de succession: la grande suite sonore

Au fur et à mesure du déroulement de la bande, les enfants porteurs de vignettes ou de portraits se placent les uns à côté des autres, ou viennent placer leurs vignettes sur le rebord du tableau. Si un bruit n'est pas identifié, la maîtresse met à la place un petit carton blanc. On peut au début stopper de temps en temps le déroulement de la bande pour donner aux enfants le temps de réagir.

X - Les amis et la promenade en bicyclette: sixième séquence

A. Texte

LES AMIS

Marc: Bonjour. J'ai cinq ans comme Claire; je suis dans la même classe qu'elle à la maternelle, c'est ma copine et celle de ma sœur Sophie. Sophie et moi on est jumeaux, on se ressemble beaucoup paraît-il, et surtout, on a tous les deux les cheveux roux mais moi j'ai des lunettes. J'ai oublié de te dire que je parle beaucoup et que ça agace Sophie qui, paraît-il, a du mal à placer un mot. As-tu trouvé mon portrait? Cheveux roux et courts et lunettes, je suis facile à reconnaître!

Sophie: Bonjour... moi je suis Sophie. Quelquefois, Marc m'appelle Sophie-la-Colère mais c'est pour me taquiner. Il dit aussi: "quand tu es en colère tu deviens aussi rouge que tes cheveux". Je suis rousse tu comprends, avec deux petites nattes et j'ai plein de taches de rousseur sur le visage. Cherche mon portrait: deux petites nattes et des taches de rousseur.

LA PROMENADE

Françoise: Si tu écoutes bien les voix, tu sauras qui vient faire une promenade en vélo cet après-midi.

Attention, écoute

Françoise: Tout le monde est prêt? Chacun à son vélo? Écoutez-moi nous traverserons le Parc, puis nous prendrons la piste cyclable jusqu'à la forêt de la Dame blanche.

Yves: Je passe devant avec Clémentine. Adrien, tu me suis.

Adrien: Oui p'pa; Marc tu te mets derrière moi, comme ça on pourra se parler.

Claire: Drelin... drelin... (en même temps, timbre de bicyclette) faites place à la championne!

Marc: Écoute Claire, ne commence pas à nous agacer, reste derrière moi et occupe toi un peu de Sophie, tu sais que ce n'est pas l'"as" du vélo.

Sophie: Dis donc, maintenant je ne tombe plus! J'en fais aussi bien que toi, je peux même lâcher une main!

Françoise: Les enfants, plus de discours et en route. C'est moi la dernière de la file et je surveille tout le monde. Yves! pédale doucement, pense aux petites jambes des enfants! (Aboiements).

Françoise: Bobby tu restes gentiment à côté de nous et tu ne fais tomber personne. Tu as compris! (Aboiements).

BRUITS DE LA CIRCULATION

Françoise: Nous sommes arrivés dans la forêt. Après le goûter, les enfants ont voulu traverser le pont qui enjambe l'autoroute pour aller près des cascades. Écoute avec eux ce qu'ils entendent. Attention.

Adrien: On est bien sur le pont, pour regarder ce qui se passe sur l'autoroute, mais aujourd'hui il n'y a pas beaucoup de circulation.

Marc: Oh! la grosse moto! quel bruit elle fait! dis donc elle va drôlement vite, elle dépasse tout le monde: moi, ce que j'aimerais en avoir une pareille? (Bruit de moto).

Claire: Moi, je préfère une belle auto comme la blanche qui arrive. C'est une décapotable. Au moins on a de l'air. C'est Bobby qui serait content, hein Bobby? (Aboiements - bruit d'une voiture).

Sophie: Regarde en l'air, il y a un hélicoptère, il doit surveiller l'autoroute. Pourtant il n'y a presque pas de voitures. Il passe au-dessus de nous. Bonjour, bonjour... (Bruit de l'hélicoptère).

Adrien: Il y a deux camions qui font la course; c'est le camion d'essence qui va le plus vite, il dépasse l'autre, c'est sûrement parce qu'il est vide (bruit de camion).

Marc: Adrien, Claire, Sophie, regardez les avions comme ils brillent dans le soleil; ils laissent derrière eux de grandes traînées blanches. Ils dessinent dans le ciel (bruit d'avion).

Sophie: Allez, on en a assez vu, venez aux cascades.

Claire: Bobby, viens ici, fais attention aux bicyclettes qui arrivent sur le pont (timbres de bicyclette - aboiements de Bobby).

B. Matériel nécessaire

- Portraits de Françoise, Yves, Claire, Adrien, Marc, Sophie et Bobby, vignettes bordées d'orange, fiches quadrillées, jetons, fiches de contrôle marquées d'une bicyclette et d'une voiture.

C. Objectifs

Introduction de deux nouvelles voix d'enfants proches des voix connues de Claire et Adrien, écoute de six bruits nouveaux se rapportant à la circulation: auto, moto, hélicoptère, avion, camion, bicyclette.

XI - Jeux concernant la séquence 6 et des bruits des séquences précédentes

A. Matériel

- Trois portraits de Bobby, onze vignettes (pendule, oiseaux, bicyclette, auto, moto, hélicoptère, voiture de police, douche, sèche-cheveux, vaisselle, boîte à musique).

B. Objectifs

- Jeu d'écoute: reconnaissance de bruits pris dans des séquences différentes.
- Jeu de succession: placer les vignettes en suivant l'ordre d'écoute.
- Jeu d'imagination; inventer une histoire.

C. Déroulement des jeux

On écoute une première fois l'histoire, puis vignettes et portraits de Bobby sont distribués. Un meneur de jeu se tient près du tableau pour placer les vignettes sur le rebord, quand celles-ci lui seront données par ses camarades, après identification du bruit, lors du déroulement de la bande. Quand toutes les vignettes sont placées les enfants inventent une histoire.

Proposition d'histoire :

Histoire du chien Bobby

La pendule sonne quatre coups, ça j'ai reconnu, c'est l'heure du goûter mais personne n'arrive, moi je m'ennuie, j'en ai assez d'attendre. Il y a une fenêtre ouverte, je vais aller faire un tour dans le parc. C'est très bien le parc pour se promener, on entend même les oiseaux qui chantent et des enfants qui font de la bicyclette. Tiens, la grille est ouverte, partons pour la grande aventure, mais attention, qu'est-ce qu'il y a comme autos et comme motos, c'est dangereux ça!

Le temps passe, Bobby marche toujours; il est de plus en plus fatigué, de plus en plus triste, il commence à regretter son escapade. Le voilà dans la forêt maintenant, il est perdu, qui va le retrouver? Tiens, un hélicoptère! C'est peut être moi qu'il cherche? Holà, Holà! je suis là. Je vais me mettre sur le pont pour qu'on me voie bien. J'entends une voiture de police comme celle d'Adrien; elle s'arrête. C'est Adrien qui en descend; il me prend dans ses bras, je suis bien content. En rentrant, j'ai eu droit à une douche, j'étais sale paraît-il! Et maintenant le sèche-cheveux pour que je ne prenne pas froid. Mais je n'aime pas ça du tout! Je ne suis pas prêt de retourner me promener tout seul. Un bruit de vaisselle! c'est mon bol que Claire remplit de lait, elle est gentille. Après j'irai dormir sur son lit avec son ours; elle me mettra peut-être la petite musique que j'aime bien.

XII - Jeux concernant les 6 premières séquences

A. Matériel

Vignettes bordées de rouge, d'orange, de bleu, de vert. Portraits de Françoise, Yves, Adrien, Claire, Sophie et Marc.

B. Objectifs

Jeux d'écoute, de reconnaissance de bruits, de voix chantées.

Jeu de raisonnement.

C. Déroulement

• Jeu de l'intrus

— Auto, hélicoptère, *pendule*, camion, bicyclette - camion, bicyclette, avion, *lave-linge*, auto.

Nous sommes dans la chambre de Claire:

— Poupée, boîte à musique, *douche*.

Nous sommes dans la chambre d'Adrien:

— Trompette, *robinet d'eau*, train, voiture de police.

• Qui chante?

Enfants répartis en six groupes; chaque groupe est responsable d'une voix (un portrait par groupe).

A une deuxième écoute, jouer au jeu de la succession:

— Françoise: "savez-vous planter les choux à la mode, à la mode..."

— Sophie: "savez-vous planter les choux à la mode de chez nous..."

— Yves: "on les plante avec le doigt à la mode à la mode..."

— Marc: "on les plante avec le doigt, à la mode de chez nous..."

— Adrien: "savez-vous planter les choux, à la mode, à la mode..."

— Claire: "savez vous planter les choux, à la mode de chez nous..."

XIII - La ferme des grands parents: septième séquence

A. Texte

Papy: Je suis le Papy d'Adrien, de Claire et de Clémentine. Je m'occupe d'une petite ferme où j'éleve des animaux; j'aime bien jardiner mais aussi bricoler et quand c'est la saison je vais pêcher au bord de la rivière. Regarde mon portrait: j'ai toujours porté la barbe; mes cheveux commencent à grisonner. Me reconnaîtras-tu?

Mamy: Moi je suis Mamy; quand j'étais plus jeune j'étais institutrice dans notre village. Maintenant, je m'occupe des fleurs du jardin et je couds de jolies choses pour mes petits enfants. Pour

eux aussi, j'invente de belles histoires. Regarde mon portrait: mes cheveux sont courts, frisent naturellement comme ceux d'Adrien, mais ils sont tout blancs. Depuis quelques années je porte des lunettes.

LA FERME

Mamy: Adrien, Claire, Clémentine et leurs parents viennent d'arriver à la ferme. Les enfants sont ravis; je crois qu'ils veulent t'emmener voir les animaux. Veux-tu les suivre?

Attention, écoute.

Adrien: Papy, veux-tu venir avec nous, nous voudrions dire bonjour à Lisette, Minouchette, Perle et Blanchette.

Papy: Si vous voulez, les enfants; nous allons aller voir ces braves vaches; elles sont dans l'étable.

Adrien: Bonjour Lisette, Minouchette, Perle et Blanchette! (Meuglements)

Claire: Elles sont polies, elles répondent quand on leur dit bonjour! Dis-donc, elles sont toujours en train de manger, ces vaches?

Adrien: Mais non, tu n'y connais rien, elles ruminent.

Claire: Oh! regarde Papy, ta petite chatte: elle était couchée dans la mangeoire (miaulement).

Adrien: Viens ma belle Minette. La gentille; elle ronronne quand je la caresse.

Papy: Et tu sais elle chasse bien, c'est la terreur des souris.

Mamy: Les enfants, il faut rentrer maintenant, c'est bientôt l'heure du dîner.

Claire: Oui Mamy, mais laisse moi donner du grain aux poules.

Mamy: Viens dans la grange, je vais remplir un seau avec du grain et pendant que tu nourriras les volailles, moi j'irai dénicher les œufs comme ça ce soir vous en mangerez des tout frais.

Claire: Petits... petits... venez manger le bon grain (caquètements des poules - cocorico du coq).

Adrien: Tu entends le coq, il appelle toutes les poules et les poussins pour qu'ils viennent manger.

Claire: Comme ils sont mignons, tous ces petits poussins jaunes. Mais qu'est-ce qu'ils paillent! (paillements des poussins - aboiement de Bobby)

Adrien: Et voilà Bobby, tu fais peur à tout le monde! Regarde les poules se sauvent avec leurs poussins et le coq est furieux, et Minette fait le gros dos.

Mamy: Adrien, Claire, venez m'aider à porter les œufs. Ne les cassez pas, surtout!

Papy: Bobby, tu rentres avec nous à la maison, c'est l'heure de la soupe.

Attention, écoute

LE TEMPS

Françoise: Quel vent aujourd'hui! Le ciel est tout gris, nous aurons de l'orage et de la pluie avant ce soir! (bruit du vent)

Mamy: Il me semble que j'entends tonner au loin. Les enfants, vous devriez sortir pendant qu'il ne pleut pas, si vous voulez profiter un peu de la campagne. (grondement de l'orage)

Papy: Qui vient avec moi? Nous allons aller chercher les moutons pour les rentrer dans la bergerie, avant que le tonnerre ne leur fasse peur.

Adrien: Moi, je viens.

Claire: Moi aussi. Je mets mes bottes et je prends mon imperméable.

Yves: Et bien moi, je vous suis. Il me semble qu'il pleut, écoutez le bruit de la pluie! (bruit de la pluie)

Mamy: C'est déjà arrêté, dépêchez-vous d'aller chercher les moutons avant que ça ne recommence.

Françoise: Je reste à la maison avec Clémentine, je ne voudrais pas qu'elle se fasse mouiller, elle tousse déjà un peu. (gazouillis de Clémentine)

Attention, écoute.
(tonnerre)

LES MOUTONS

Claire : Voilà l'orage qui approche. Dans la cour, il n'y a plus une seule poule, pourquoi?

Papy : Elles ont peur sans doute et se sont réfugiées dans leur poulailler. Entends-les (caquette-ments, cocorico, pépiements) tous ensemble.

Yves : Je crois qu'il faut nous presser si nous ne voulons pas être mouillés.

Adrien : Même les vaches qui sont dans l'étable sentent l'orage, elles meuglent pour qu'on aille les voir.

Papy : Je crois plutôt que c'est parce que c'est l'heure de les traire, mais elles attendrons un peu. (bruit de la pluie)

Claire : Voilà les premières gouttes d'eau, sur la mare ça fait des petits ronds et les canards sont contents. (cancanements)

Adrien : Oui, eux ils aiment bien la pluie, ils remuent la queue de plaisir.

Papy : Dépêchez-vous il nous faut atteindre le pré avant que l'orage n'éclate.

Yves : Nous allons avoir du mal à ramener les moutons, heureusement que nous avons Boby (aboissements - bruit du vent)

Yves : Le vent redouble, mais nous voici arrivés.
(bêlements)

Adrien : Les pauvres, ils ont peur, ils sont tous les uns contre les autres.

Papy : J'ai débranché la clôture électrique, poussez les moutons devant vous. Le bélier va prendre la tête, les autres vont suivre.

Claire : Allez, allez... Boby, fait quelque chose, aide-nous.

Adrien : Ça va, ils ont pris le bon chemin.

Yves : Les voilà qui avancent à toute allure vers leur bergerie, on a du mal à les suivre.

Claire : Je suis tout essoufflée d'avoir couru. Ouf! voici la maison. Je rentre, tu viens Adrien!

Adrien : Oui, on va se mettre à l'abri. (miaulement)

Claire : Minette n'aime pas non plus la pluie, elle a les poils tout mouillés, elle est comme nous.

Mamy : J'ai fait un bon feu dans la cheminée, venez tous vous sécher pendant que je prépare du lait chaud.

B. Matériel nécessaire

- Image de la ferme, portraits de Françoise, Yves, Adrien, Claire, Clémentine, Papy, Mamy, Boby.
- Vignettes bordées de jaune, de gris, 2 fiches quadrillées, jetons, fiches de contrôle marquées d'une maison, d'un soleil, des moutons.

C. Objectifs

Introduction de deux nouvelles voix d'adultes, celles de papy et de mamy à différencier des voix de Françoise et d'Yves. Écoute des cris d'animaux : vaches, chat, coq, poules, poussins, canards et moutons.

Jeu de position, jeu de succession.

XIV - Jeux concernant la séquence 7

1. Le rêve de Claire

A. Matériel

- Planche-situation du Parc.
- Vignettes bordées de jaune.

B. Objectifs

Jeu d'écoute, jeu de position, jeu de compréhension du message verbal.

C. Déroulement

Distribution des vignettes: des canards, des vaches, des moutons, du coq, des poules, des poussins et du chat. Utilisation de la planche-situation du Parc.

Jeu de position: Claire cache les canards sur l'étang; les vaches près du buisson; les moutons autour du sapin; le coq, les poules et les poussins dans la cabane; le chat sous le banc. Le contrôle se fait verbalement en écoutant ce que dit Papy.

2. Le réveil d'Adrien à la ferme

A. Matériel

- Portraits de Papy, Mamy, Françoise, Bobby. Vignettes bordées de jaune, d'orange, fiche, jetons.

B. Objectifs

Identification de cris d'animaux et de bruits de la circulation.

Jeu de succession.

C. Déroulement

• **Jeu de la succession:** Distribution des vignettes. Les voici en ordre d'écoute: coq, poules, poussins, canards, Mamy, camion, Papy, vaches, Papy, Mamy, Françoise, Mamy, moutons, Bobby, Papy, hélicoptère, Papy.

• **Histoire à inventer:** On procèdera de même pour le deuxième réveil d'Adrien. Les bruits proviennent de la cour et de la salle de bains, mais cette fois-ci il faut inventer une histoire à partir des vignettes et en se souvenant des paroles prononcées par Yves.

Douche, Yves chantonne, chat, Yves, tu es rentré par la fenêtre, attention tu vas te faire mouiller, robinet, brosse à dents, poules, Yves (mais qu'est-ce que vous faites-là sur cette fenêtre, voulez-vous rester dans la cour; on ne peut plus faire sa toilette tranquille ici), sèche-cheveux, rasoir.

3. Jeux des imitations

A. Matériel

- Portraits de Yves.
- Vignettes bordées de jaune.

B. Objectifs

Finesse d'écoute.

C. Déroulement

Il s'agit de reconnaître l'imitation d'un cri d'animal au milieu d'une série de vrais cris.

— Meuglement, bêlement, imitation du miaulement, cancanement, caquettement, cocorico, pépiements.

STOP

— Cocorico, meuglement, pépiement, miaulement, caquettement, imitation du cancanement, bêlement.

STOP

Maintenant, le jeu devient plus difficile, Yves imite le cri de deux animaux:

— Cocorico, imitation du meuglement, miaulement, pépiement, imitation du caquettement, bêlement, cancanement.

STOP

Maintenant, il y a trois imitations à reconnaître:

— Meuglement, imitation du bêlement, imitation du pépiement, caquettement, imitation du cocorico, pépiement, cancanement.

STOP

4. Jeu du vrai et du faux

A. Objectifs

Jeu de logique : attention au message parlé.

B. Déroulement

Quand c'est un faux bruit vous levez le doigt.

Histoire de Blanchette la petite vache qui s'ennuyait

Blanchette est une jolie petite vache blanche, le matin elle dit bonjour au soleil en meuglant, l'entendez-vous ? (Meuglement) Puis elle sort dans le pré et se roule dans l'herbe verte. Il fait très beau, le ciel est tout bleu sans un seul nuage (bruit de la pluie). Blanchette s'ennuie toute seule et décide d'aller voir passer les trains (bruit de camion). Elle remue la tête pour dire bonjour, mais personne ne lui répond. Elle s'approche de la haie d'épine blanche et appelle les moutons (meuglement), mais les moutons s'enfuient en criant bêtement (caquettement). Personne ne veut s'occuper d'elle, elle est triste.

Tout à coup, Blanchette tourne la tête, elle voit venir sur le chemin Claire qui est sur sa bicyclette bleue (bruit d'hélicoptère) et Adrien qui pédale derrière elle (timbre de bicyclette). Ils viennent la chercher pour l'emmenager faire une promenade dans le bois, elle est contente. Elle aime bien entendre chanter les oiseaux (oiseaux), se reposer à l'ombre des grands arbres. Surtout comme aujourd'hui, quand il n'y a pas un souffle de vent et que rien ne bouge (bruit du vent), et puis surtout ce qu'elle aime, c'est les caresses de Claire et d'Adrien.

Voilà Bobby qui arrive en remuant la queue et en aboyant (miaulement). Il vient chercher tout le monde, c'est l'heure de rentrer, mais c'était une belle journée.

STOP

XV - L'anniversaire de Claire: huitième séquence

A. Texte

LA CONFECTION DES CADEAUX

Papy : Adrien a décidé de fabriquer lui-même un lit en bois pour le nounours de Claire; je lui ai prêté mes outils. Il scie les planches dont il a besoin pour fabriquer le lit (bruit de la scie).

Il cherche des clous qui sont rangés dans une boîte métallique (bruit des clous).

Puis, il tape avec le marteau sur les clous pour assembler les différents morceaux du lit (bruit du marteau).

Françoise : J'ai confectionné deux jolies robes, une pour Claire et la même pour sa poupée. J'ai eu besoin de ma machine à coudre pour piquer le tissu (bruit de la machine à coudre).

Et après, j'ai dû passer l'aspirateur pour ramasser tous les fils qui étaient par terre (bruit de l'aspirateur).

Mamy : J'ai pensé qu'un joli réveil ferait plaisir à Claire qui maintenant sait lire l'heure. J'en ai trouvé un avec un joli petit Schtroumpf, écoute son tic-tac (bruit du réveil).

BON ANNIVERSAIRE

Françoise : Pour l'anniversaire de Claire, nous nous sommes tous réunis. Nous t'invitons aussi, mais avant, écoute la conversation et reconnais les voix.

Attention !

Claire : Quel beau gâteau ! On croirait qu'il y a plusieurs gâteaux les uns sur les autres !

Françoise : Cela s'appelle une pièce montée; nous sommes nombreux, il faut bien que chacun en ait une bonne part.

Adrien : Tu sais au moins combien il y a de bougies dessus ?

Claire: Bien sûr, il y en a six parce que j'ai six ans.

Yves: J'allume les bougies, prends bien ton souffle Claire pour les éteindre toutes à la fois.

Adrien: T'as pas de souffle! Quel bébé! Il reste trois bougies allumées, tu veux que je t'aide?

Mamy: Adrien ne taquine pas ta sœur le jour de son anniversaire, on va tout rallumer et elle va recommencer.

Sophie: Cette fois-ci, souffle fort!

Papy: Bravo, tu as réussi! Nous allons maintenant t'offrir chacun notre cadeau; voici le mien, ne le tiens pas la tête en bas.

Claire: Pourquoi il y a des trous dans le papier? (miaulement d'un chaton).

Adrien: Oh! j'ai trouvé, c'est un chat qui est dans le paquet et les trous c'est pour qu'il respire.

Claire: Comme il est mignon! Je suis bien contente, merci papy. Il ressemble à Minette, c'est son bébé peut-être?

Mamy: Oui, c'est le chaton de Minette. Mon paquet à moi est beaucoup plus petit, mais écoute le bruit, je suis sûre que tu vas deviner (bruit du réveil).

Claire: C'est un réveil pour mettre dans ma chambre, merci, Mamy, tu sais je sais lire l'heure.

Françoise: Voici mon cadeau, c'est pour toi et ta poupée.

Sophie: Oh vous allez avoir la même robe! Moi j'aimerais bien que ma poupée soit habillée comme moi!

Marc: Je t'ai fait un dessin et c'est moi qui l'ai encadré tout seul, c'est pour mettre dans ta chambre.

Adrien: Tiens mon cadeau, moi aussi je l'ai fait tout seul, ou presque, c'est pour coucher ton nounours.

Sophie: Et moi, c'est une corbeille à ouvrage que j'ai tressée avec du rotin, maman m'a aidée un peu pour la doubler.

Claire: Merci, merci vous êtes tous très gentils... mais papa que caches-tu derrière ton dos?

Yves: Une surprise! Défait le paquet et tu verras.

Claire: C'est un jeu électronique! J'en voulais un depuis longtemps, tu me montreras papa (bruit du jeu).

Adrien: Si tu ne sais pas t'en servir, tu pourras toujours me le donner (gazouillis de Clémentine).

Mamy: Oh! Clémentine veut aussi te souhaiter ton anniversaire.

Papy: Levons tous nos verres aux six ans de Claire. (toutes les voix, aboiements). Joyeux anniversaire Claire!

B. Matériel nécessaire

Portraits de toute la famille, des amis et de Bobby. Vignettes bordées de jaune, de rouge, de vert, y compris les pointillés. Fiche quadrillée, jetons, fiche de contrôle marquée d'un paquet.

C. Objectifs

Faire écouter, dans une conversation, toutes les voix entendues dans les séquences précédentes; écoute de quelques bruits nouveaux concernant le bricolage (scie, clous, marteaux), concernant la couture et le ménage (machine à coudre, aspirateur), un nouveau cri d'animal (chaton), deux nouveaux jouets (jeu électronique, réveil).

XVI - Jeux concernant la séquence 8

1. Jeu de mémoire auditive

A. Matériel

• Vignettes bordées d'un pointillé rouge, d'un pointillé jaune, d'un pointillé vert. Fiches quadrillées.

B. Objectifs

Écoute de nouveaux bruits, jeu de mémoire.

C. Déroulement

Écoute de quatre bruits (machine à coudre, marteau, aspirateur, clous).

Quatre nouveaux bruits (scie, clous, réveil, aspirateur).

Écoute de cinq bruits (clous, machine à coudre, réveil, marteau, aspirateur).

2. Jeu de substitution

A. Matériel

• Vignettes bordées de pointillés rouge, jaune et vert, vignettes bordées d'orange.

B. Objectifs

Développement de l'attention fine.

C. Déroulement

1^{re} série: Aspirateur, réveil, machine à coudre (la deuxième fois le réveil est remplacé par l'hélicoptère).

2^e série: Clous, aspirateur, réveil, machine à coudre (la deuxième fois l'aspirateur est remplacé par le timbre de bicyclette).

3. Histoires à inventer

A. Matériel

• Portraits de Papy, Adrien, Françoise, Claire, Clémentine et Bobby. Vignettes bordées de pointillés jaunes, rouges, vignettes bordées de rouge, d'orange.

B. Objectifs

Développer imagination et langage.

Jeu d'écoute, reconnaissance de voix et de bruits, jeu de mémoire. Essayer de mémoriser les phrases entendues pour les introduire dans l'histoire.

C. Déroulement

Il y a trois histoires :

1^{re} histoire: Scie, clous, marteau, Adrien "aïe ça fait mal", Papy "va te faire soigner", Bobby.

2^e histoire: Françoise "hou hou les enfants!", timbre de bicyclette, Adrien "on ne sera pas long", Bobby, Claire "il m'a fait tomber".

3^e histoire: Machine à coudre, auto, Françoise "quelle bonne surprise!, bonjour Papy, bonjour Mamy", pleurs de Clémentine, pendule, vaisselle, Adrien "bonjour m'man on arrive de l'école", Claire "Oh Papy, Mamy".

Les histoires inventées par les enfants peuvent être enregistrées sur magnétophone.

XVII - Jeux concernant toutes les séquences

1. Jeu du message à comprendre

A. Matériel

Il faut beaucoup de place pour ce jeu, le mieux est de s'installer par terre. Toutes les planches-situations, un portrait de chaque membre de la famille, un portrait de Marc, un de Sophie. Vignettes bordées de gris, d'orange, de vert, de rouge, de bleu.

B. Objectifs

Reconnaissance des bruits, des voix, compréhension des messages, jeu de position.

C. Déroulement

Distribution des vignettes et des portraits. Avant de placer les vignettes, être très attentif aux paroles prononcées qui situent leur position dans l'espace.

Pluie: Sophie "les cygnes sont contents, mais plus personne ne se promène" (image du Parc).

Hélicoptère: Papy "avec tout ce bruit, il va bien faire peur à mes moutons" (image de la ferme).

Tonnerre: Marc "voilà l'orage qui approche, Adrien je ferme la fenêtre de ta chambre, il risque de pleuvoir" (chambre d'Adrien)

Poupée: Adrien "je te remets en place, sinon Claire va encore se mettre en colère, si elle s'aperçoit que j'ai joué avec toi" (chambre de Claire).

Bicyclette: Claire "je vais la ranger dans la grange pour la nuit" (image de la ferme).

Lave-vaisselle: Yves "c'est bientôt terminé, je vais pouvoir mettre la table" (image de la cuisine-salle de séjour).

Vent: Mamy "cela risque encore d'abîmer mes fleurs dans le jardin" (image de la ferme).

Lave-linge: Françoise "j'ai oublié de mettre les serviettes de table, heureusement que le programme vient juste de commencer" (image de la salle de bains).

2. Le grand loto sonore

A. Matériel

• Toutes les planches-situations, toutes les vignettes (les grouper par couleur), un portrait de chaque membre de la famille, des amis et de Bobby.

B. Objectifs

Révision de l'écoute de tous les bruits et de toutes les voix, jeu de position, jeu de compréhension du message.

C. Déroulement

Distribution des vignettes et d'un portrait des personnages. Un enfant a la responsabilité de chaque image, il sera chargé de placer vignettes et portraits au bon endroit, ceux-ci lui ayant été donné après identification des bruits et des voix par les enfants porteurs.

Voici dans quel ordre d'écoute se présente cette séquence

1	2	3
voiture de police	coq	clous
douche	train	lave-linge
bêlement	rasoir	caquettement
scie	cancanement	marteau
réveil	boîte à musique	aboïement
lave-vaisselle	robinet	sèche-cheveux
trompette	meuglement	aspirateur
pépiement	machine à coudre	miaulement du chaton
jeu électronique	vaisselle	brosse à dents
pendule	miaulement	

puis :

vent

Yves : Je ferme la fenêtre, les pauvres Mimi et Fifi ont toutes les plumes qui s'envolent (Yves est dans le séjour, le vent près de la fenêtre).

avion/camion

Marc : J'ai cru qu'il allait accrocher le grand sapin bleu, tellement il volait bas. Les jardiniers eux aussi ont eu peur, ils viennent chercher les gros tas de feuilles mortes. (Marc se trouve dans le parc, un avion vole au-dessus, un camion vient pour les feuilles mortes).

auto/tonnerre/hélicoptère

Papy : Voilà Mamy qui rapporte les courses de la ville, il est temps qu'elle rentre, il m'a semblé entendre de l'orage à moins que ce soit encore cet engin bruyant qui fait peur à mes moutons. (Papy est dans la cour de la ferme, l'auto de Mamy arrive, orage dans le ciel et hélicoptère).

moto

Mamy : Qui vient nous voir en faisant tant de pétarades ? (Mamy dans la ferme, une moto dans la cour).

pluie/bicyclette

Claire : Quelle averse ! Vite, je me mets à l'abri dans la grange. (Claire est à la ferme près de la grange avec sa bicyclette. Pluie dans le ciel).

miaulement du chaton

Sophie : Tu es tout seul mon pauvre petit mais tu es bien couché avec nounours, je cherche partout ta maîtresse, je me demande où elle est ? (Sophie est dans la chambre de Claire avec le chaton).

Adrien : Je ne trouve pas que je suis si sale que ça ! Il faut peut-être mieux que je me lave quand même (il est dans la salle de bains).

Françoise : Mais c'est merveilleux, Adrien a fait un effort de rangement n'est-ce pas mon bébé (gazouillis de Clémentine, aboiement de Bobby, Françoise est dans la chambre d'Adrien avec Clémentine et Bobby).