

Programmation des ateliers de prévention GS – L'attention auditive

Livre utilisé : *L'écoute de bruits et de sons*, Danielle QUILAN

Séance/Matériel	Objectif(s)	Activité(s)
<p>1</p> <p><u>Matériel</u> Lily la licorne</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminer et identifier les bruits de l'environnement proche</li> <li>Découvrir l'attention</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluation diagnostique orale : qu'est-ce que l'attention ?</li> </ul> <p><u>Exercice 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Un élève raconte à Lily la licorne ce qu'il a fait la veille au soir (à la maison). Au milieu du discours de l'élève, Lily s'en va et n'écoute plus l'élève.</li> <li>Langage oral : que s'est-il passé ? qu'a ressenti l'élève ?</li> <li>Conclusion : ce besoin d'être écouté c'est un besoin d'attention.</li> </ul> <p><u>Exercice 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'enseignant « Lily je vais cacher tes yeux avec mes mains. Tu vas bien écouter tout ce que tu entends avec tes oreilles mais tu ne diras rien. Je te demanderai après ce que tu as entendu. Tu ne vois rien ? Alors tu écoutes bien. Lily est-ce que tu as entendu des bruits ? (faire comme si Lily racontait à l'enseignant) D'accord. Ah mais tu as quelque chose à me dire ? Tu veux que les enfants fassent comme toi ?! Ok.</li> <li>Alors on va faire tous comme Lily. Lily surveille que l'on ferme bien les yeux. Si tu ne fermes pas les yeux, tu ne peux pas jouer.</li> <li>Faire le jeu (l'enseignant peut faire des bruits avec des instruments ou des objets). Ouvrir les yeux et faire expliciter à chacun ce qu'il a entendu et si possible d'où venait le son.</li> <li>Conclusion : dans cet exercice, vous avez utilisé votre attention auditive pour bien entendre ce qu'il se passait autour de vous.</li> </ul>
<p>2</p> <p><u>Matériel</u> image à décrire Affiche Images à trier</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Découvrir l'attention</li> <li>Identifier des gestes, des postures, des stratégies pour être attentif.</li> <li>Utiliser une stratégie pour être plus attentif.</li> </ul>	<p><u>Exercice 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rappels : qu'est-ce que l'on a fait / dit la dernière fois ?</li> <li>Jeu : diviser le groupe en 2 : les observateurs et ceux qui écoutent. Ceux qui observent doivent regarder si les autres écoutent bien et ce qu'ils font pour écouter/ne pas écouter. Montrer une image et décrire l'image.</li> <li>Le groupe qui observe explique ce qu'ils ont vu =&gt; qui était distrait ?</li> <li>Ceux qui étaient distraits expliquent pourquoi</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminer les bruits produits avec du matériel de classe / des gestes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceux qui étaient attentifs expliquent comment</li> <li>Conclusion : quels gestes/ quelle attitude pour être attentif ?</li> <li>Présentation de la méthode « give me 5 »</li> </ul> <p><u>Exercice 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tri d'images attentif / non attentif en expliquant pourquoi à chaque fois</li> </ul> <p><u>Exercice 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jeu : discriminer les bruits produits avec du matériel de classe / des gestes (en utilisant les principes du « give me 5 »)</li> <li>Avez-vous réussi ? pourquoi ?</li> </ul>
<p>3</p> <p><u>Matériel</u> Loto sonore 4 images au VPI affichage</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prendre conscience de la « petite voix » intérieure</li> <li>Discriminer et identifier des bruits familiers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rappels de ce qui a été fait la séance précédente</li> <li>Rappels de la stratégie « give me 5 »</li> </ul> <p><u>Exercice 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Montrer 2 images (au VPI) : expliciter le vocabulaire. Les élèves doivent ensuite fermer les yeux (ou l'enseignant éteint l'écran) puis redonner les images dans l'ordre.</li> <li>Faire de même avec 4 images.</li> <li>Langage oral : comment avez-vous fait ? que se passe-t-il dans votre tête ?</li> <li>Conclusion : il y a une « petite voix » dans notre tête qui répète les mots en boucle pour ne pas les oublier. Vous avez attention à vos pensées, à cette petite voix, à ce qui se passe dans votre tête.</li> </ul> <p><u>Exercice 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Loto sonore des bruits familiers en utilisant la stratégie « give me 5 »</li> <li>Conclusion : Avez-vous réussi ? pourquoi ?</li> </ul>
<p>4</p> <p><u>Matériel</u> Masque ou tissu 7 images en double (animaux)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Localiser la source d'un son dans un espace proche</li> <li>Discriminer un mot chuchoté en même temps que d'autres mots</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rappels de ce qui a été fait en séance précédente</li> <li>Rappels de la stratégie « Give me 5 »</li> </ul> <p><u>Exercice 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se mettre en carré, chacun est assis par terre</li> <li>1 élève met un masque sur les yeux et tourne un peu sur lui-même</li> <li>Demander à un autre élève de dire son prénom. L'élève bandé doit dire le prénom + retrouver où est l'élève.</li> </ul>

Téléphone	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser de façon approprié du lexique spatial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2<sup>ème</sup> variante : même exercice mais chacun chuchote son prénom et l'élève bandé doit trouver l'élève Z en passant près d'eux pour bien écouter.</li> <li>3<sup>ème</sup> variante : même exercice mais chacun a une image et chuchote son image (animaux). L'élève bandé a une image et doit retrouver qui a la même.</li> <li>Bilan sur les stratégies utilisées.</li> </ul> <p><u>Exercice 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ecouter le bruit d'un métronome (sur téléphone) et expliquer à quoi sert ce son.</li> <li>Un élève a les yeux bandés et doit trouver où est le métronome (ici téléphone). L'élève peut se faire aider d'un autre pour se déplacer (en utilisant du vocabulaire spatial adapté).</li> <li>2<sup>ème</sup> variante : utiliser un instrument de musique.</li> <li>3<sup>ème</sup> variante : 1 élève utilise l'instrument (et non plus l'enseignant)</li> <li>Bilan sur les stratégies utilisées</li> </ul>
<p>5</p> <p><u>Matériel</u> Images (objets) craies pour traçage au sol</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exercer sa mémoire auditive</li> <li>Exercer son attention auditive</li> <li>Transmettre un message entendu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rappels de ce qui a été fait en séance précédente</li> <li>Rappels de la stratégie « Give me 5 »</li> </ul> <p><u>Exercice 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Espacer les élèves (on peut faire des marques à la craie au sol)</li> <li>Chuchoter un mo (escargot) au 1<sup>er</sup> élève qui doit le transmettre au second, etc. Le dernier doit rapporter à l'adulte le mot chuchoté.</li> <li>Refaire une partie mais avec 2 mots puis 3 puis une phrase courte.</li> </ul> <p><u>Exercice 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Même exercice mais avec 1 image à piocher. Le 1<sup>er</sup> joueur chuchote au 2<sup>ème</sup> ce que c'est. Le dernier doit trouver l'image dans le sac.</li> </ul> <p><u>Exercice 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Même exercice mais avec une consigne à réaliser (va prendre un crayon vert par exemple).</li> </ul>
<p>6</p> <p><u>Matériel</u> 5 instruments 5 affiches</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer la place d'un son dans une suite de sons musicaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rappels de ce qui a été fait en séance précédente</li> <li>Rappels de la stratégie « Give me 5 »</li> </ul> <p><u>Exercice 1</u> : ordonner des sons musicaux</p>

<p>affiches de 1 à 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier le 1<sup>er</sup> son d'une suite</li> <li>• Identifier le dernier son d'une suite</li> <li>• Mémoriser et ordonner une suite de trois sons</li> <li>• Utiliser les nombres ordinaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Présenter chaque instrument. Pour chacun, un élève vient montrer l'affiche correspondante + nommer l'instrument.</li> <li>• Choisir 3 instruments parmi les 5. Se cacher pour les faire retentir un par un. Combien d'instruments avez-vous entendu ? enlever les 2 affiches d'instruments en trop. Afficher les nombres de 1 à 3 au tableau.</li> <li>• Refaire retentir les 3 instruments dans le même ordre. Les élèves doivent retrouver l'instrument joué et placer son affiche dans l'ordre (1, 2,3).</li> </ul> <p><u>Exercice 2 Variantes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire de même avec 4 instruments puis 5</li> <li>• Varier : chercher le 1<sup>er</sup> instrument ou l'ordre ou le dernier instrument</li> <li>• On peut aussi changer les instruments</li> </ul> <p><u>Exercice 3 enlever un son dans une suite de sons musicaux</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reprendre les instruments utilisés dans l'exercice 1.</li> <li>• Faire une suite de 2 sons, faire reconnaître les instruments.</li> <li>• « Cette fois, je vais enlever un son, vous devrez trouver celui qui reste. » Enlever le 2eme son.</li> <li>• Refaire avec une suite de 3 instruments et enlever le 1<sup>er</sup>.</li> <li>• Refaire en enlevant le dernier.</li> </ul>
<p>7</p> <p><u>Matériel</u></p> <p>Jeu des consignes simples</p> <p>Jeu de la maison de la fourmi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exercer son attention auditive</li> <li>• Réaliser une consigne donnée</li> <li>• Utiliser du vocabulaire de la vie quotidienne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappels de ce qui a été fait en séance précédente</li> <li>• Rappels de la stratégie « Give me 5 »</li> </ul> <p><u>Exercice 1 : jeu des consignes simples</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Afficher les cartes images au tableau (niveau 1 fiche 1) : expliciter le vocabulaire.</li> <li>• L'enseignant lit une consigne, un élève réalise la consigne. Validation par les pairs.</li> <li>• On essaye de bien utiliser la méthode « give me 5 » pour bien être attentif à la consigne.</li> <li>• De même avec niveau 1 fiche 2, fiche 3, fiche 4, fiche 5. On peut aussi donner les images aux élèves et ils doivent faire attention quand on appelle leur personnage/objet.</li> </ul> <p><u>Exercice 2 : La maison de la fourmi</u></p>

- |  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Chaque joueur a une ardoise « maison de la fourmi » ainsi que des jetons de couleur.</li><li>• L'enseignant (puis un élève) dispose sur son ardoise les objets (au choix) puis donne des consignes pour que les joueurs mettent les jetons de la bonne couleur sur le bon objet.</li><li>• Au début faire 3 objets puis augmenter jusqu'à 10.</li></ul> |
|--|--|---|