



CONTENU

- 1 ONLINE AUDIO MP3 en 14 langues.
- 25 CARTONS de PHOTOGRAPHIES recto-verso
- 150 PIONS ROUGES

OBJECTIFS DU JEU

Jeu SENSORIEL d'ASSOCIATION et de RECONNAISSANCE AUDITIVE permettant de travailler de multiples objectifs essentiels au maintien du langage :

- Discrimination auditive.
- Prise de conscience de l'environnement sonore à travers la reconnaissance de sons d'actions et d'instruments de musique.
- Association du son à l'action ou à l'instrument de musique qui le produit.
- Apprentissage d'autres langues.

DESCRIPTION

Le ONLINE AUDIO MP3 contient 44 PISTES dont le contenu est réparti comme suit :

- Pistes 1 à 14 : chaque piste contient 25 sons avec leurs noms dans une langue différente. Il y a 14 langues au total (il est joint une feuille descriptive avec les langues et l'ordre dans lequel apparaissent chacun des sons et leurs noms).
- Pistes 15 à 19 : chaque piste contient les 25 sons répartis au hasard de différentes façons.
- Pistes 19 à 44 : chaque piste contient un seul son pour faciliter sa recherche si le travail porte sur chaque son séparément.

Les 25 CARTONS de PHOTOGRAPHIES recto-verso contiennent :

- Au recto, la photo d'une action ou d'un instrument de musique.
- Au verso, 6 photos d'actions ou d'instruments de musique réparties en 6 cadres.

SYSTÈME DE JEU ET CONSEILS D'UTILISATION

Deux façons de jouer :

1. Reconnaissance des sons et de leurs noms. Permet de familiariser le joueur avec le jeu et d'apprendre les sons à travers l'association entre le son, son nom et sa photographie. Pour cette façon de jouer, l'animateur utilisera :

- Les 25 CARTONS de PHOTOGRAPHIES, face sur laquelle figure une seule image (action ou instrument de musique), après les avoir classés dans l'ordre donné par la feuille qui est jointe.
- Le ONLINE AUDIO MP3 en utilisant la piste correspondant à la langue choisie pour travailler (entre la piste 1 et 14).
- Cette façon de jouer permet à tout le monde de participer, en observant les photographies des actions et instruments de musique, tout en écoutant les sons et leurs noms.

2. Bingo de sons : Pour cette façon de jouer, l'animateur utilisera :

- Les 25 CARTONS (face sur laquelle figurent 6 cadres avec des photographies) répartis entre les joueurs.



- Le ONLINE AUDIO MP3 en utilisant une des pistes 15 à 19, sur lesquelles se trouvent les 25 sons d'actions et d'instruments de musique répartis au hasard.
- Les 150 pions rouges répartis entre les joueurs : 6 pour chacun.
- Cette façon de jouer permet la participation de 25 joueurs, chacun avec un carton, en écoutant le ONLINE AUDIO MP3 et en cherchant sur leur carton le son correspondant.
- Pour chaque piste, il y a un ordre de cartons gagnants à mesure que sont écoutés les sons :

- **Piste 15** : carton 9 (flûte), carton 1 (brosser), carton 5 et 21 (percer), carton 19 et 14 (accordéon).

- **Piste 16** : carton 24 (siffler), carton 6 (harmonica), carton 2 (pleurer), carton 10, 14 et 23 (accordéon).

- **Piste 17** : carton 11 (pleurer), carton 25 (triangle), carton 24 (siffler), carton 14 (harmonica), carton 15 (bâillement), carton 7 et 8 (violon).

- **Piste 18** : carton 24 (xylophone), carton 10 et 14 (accordéon), carton 3, 15 et 20 (bâillement).

- **Piste 19** : carton 13 (guitare), carton 18 (brosser), carton 16 et 25 (triangle), carton 4 et 17 (déchirer du papier).

ACTIVITÉS

RECONNAISSANCE DES SONS ET DE LEURS NOMS

A) Pendant que les joueurs écoutent le ONLINE AUDIO MP3, l'animateur montre la photo correspondante dans l'ordre dans lequel les photos sont numérotées et dans la langue sélectionnée.

B) Après distribution des photos entre les joueurs, ceux-ci écouteront le ONLINE AUDIO MP3. Le joueur possédant la photo correspondant au son écouté la montrera aux autres.

C) Pendant l'écoute du ONLINE AUDIO MP3, chaque joueur dira le nom d'un son (en utilisant les pistes 20 à 44).

D) Après distribution des photos entre les joueurs ou pendant que l'animateur les montre, chaque joueur devra dire le nom d'une action ou d'un instrument de musique et essayer de reproduire le son correspondant.

BINGO DE SONS

- Après distribution des cartons entre les joueurs (face sur laquelle figurent 6 cadres avec des photographies), ceux-ci écouteront le ONLINE AUDIO MP3 et quand un joueur entendra un son dont la photo apparaît sur son carton, il mettra un pion rouge sur cette photo. Le gagnant sera le joueur qui sera le premier à compléter son carton en posant les 6 pions rouges sur les 6 photographies.



Liste des sons

FR

Piste 03

1. Tambour
2. Trompette
3. Violon
4. Tambourin
5. Harmonica
6. Piano
7. Cymbales
8. Xylophone
9. Flûte
10. Guitare
11. Accordéon
12. Triangle
13. Éternuer
14. Crier
15. Brosser
16. Siffler
17. Faire bouillir quelque chose
18. Pleurer
19. Romfler
20. Talons
21. Bâillement
22. Déchirer du papier
23. Rire
24. Souffler
25. Percer

Pistes pour le loto

Pistas para BINGO (orden de sonidos)
Tracks for BINGO (order of sounds)

Piste 15	Piste 16	Piste 17	Piste 18	Piste 19
18	23	25	12	11
5	9	23	19	14
13	17	11	7	8
3	2	13	16	24
22	24	9	4	2
1	6	10	6	13
17	13	17	24	5
7	8	2	17	20
23	14	24	5	3
2	12	7	20	23
16	7	8	9	1
4	20	15	23	16
21	4	6	10	6
8	16	18	14	25
20	15	12	8	9
9	5	20	13	19
15	18	4	3	10
10	3	16	25	15
25	19	5	11	12
11	11	21	18	22
24	21	3	21	18
12	1	14	1	4
14	22	19	22	21
6	10	1	2	7
19	25	22	15	17

Sons seuls

Piste	SONIDO / SOUNDS
TRACK 20	1
TRACK 21	2
TRACK 22	3
TRACK 23	4
TRACK 24	5
TRACK 25	6
TRACK 26	7
TRACK 27	8
TRACK 28	9
TRACK 29	10
TRACK 30	11
TRACK 31	12
TRACK 32	13
TRACK 33	14
TRACK 34	15
TRACK 35	16
TRACK 36	17
TRACK 37	18
TRACK 38	19
TRACK 39	20
TRACK 40	21
TRACK 41	22
TRACK 42	23
TRACK 43	24
TRACK 44	25

