

# Sites pour l'aide personnalisée

<http://charivari.eklablog.com/des-idees-pour-l-aide-personnalisee-p8693> \*\*\*

Charivari à l'école : Français (lecture, conjugaison, orthographe), maths (calcul mental, monnaie) tous les cycles

<http://ww2.ac-poitiers.fr/ia79-pedagogie/spip.php?article143> \*\*\*

Activités en ligne tous les cycles

Exemple :

[L'école élémentaire de prof virtuel](#) : cycle 2 et cycle 3 en Maths, français, Histoire, Sciences, Géographie...

- ▶ [Le Matou matheu](#) : exercices interactifs et animations en maths du CP à la seconde.
- ▶ [Taka Bosser](#) de Taka Trouver : exercices et activités en ligne.
- ▶ [Les jeux de Lulu](#) : Une mine d'activités, notamment des exercices sur les lettres, les mots, les images, les sons mais aussi la logique, les maths... à partir de 4 ans.
- [Les jeux en ligne de Webinstit](#) : jeux des paires, associations...
- ▶ [Caillou, activités amusantes](#) : ce site Web présente des thèmes pédagogiques marquants à mesure que les nouveaux épisodes correspondants de Caillou seront diffusés sur PBS cette année :
  - [« A-B-C et 1-2-3 »](#) (programme pédagogique),
  - [« Viens jouer avec moi ! »](#) (sports et entraînement),
  - [« Une pomme par jour »](#) (santé et hygiène)
- ▶ [P'titClic](#) propose des jeux pour apprendre, pour découvrir, pour vérifier les connaissances de l'élève.
- ▶ [Gomaths](#) : des jeux "intelligents" qui permettent de s'amuser en travaillant des notions de mathématique paramétrables à volonté.
- ▶ [PEPIT](#) propose de nombreux exercices de la maternelle à la cinquième en français et mathématique. Ces exercices sont disponibles en ligne ou en téléchargement.

<http://circ41-blois4.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/spip.php?rubrique34> \*\*

Activités, jeux, dispositifs d'évaluation utiles dans le cadre de l'aide personnalisée.

## Jeux structuration de l'espace à l'école maternelle

Domaines d'activité : Langage oral et écrit Découverte du monde : structuration de l'espace Jeux de manipulation favorisant les premières approches de notion d'espace : encastrement, labyrinthes, tissages, panneaux à (...)

## Documents de suivi de l'aide personnalisée

Le document qui suit a été élaboré lors du stage d'école du 25 septembre 2008 à l'école Victor Hugo de Blois. Objectifs Cibler les difficultés passagères et /ou durables des élèves et « refaire classe » différemment, en groupe (...)

## Jeux de Mémoire

Pique plume Cette variante de jeu de Memory est très attrayante. Utile pour : mémoire spatiale Apprentissage des règles : quelques minutes. Age : à partir de 4 ans Durée d'une partie : 20 minutes environ. Prix : 35 € environ. (...)

## Jeux de réflexion

Quand les difficultés des élèves portent sur la concentration, l'organisation dans l'espace, la motivation, il peut être utile de connaître quelques jeux simples à apprendre, rapides à jouer et qui aident à renforcer ces compétences (...)

<http://trukastuss.over-blog.com/article-34693167.html> \*\*\*

### **Des jeux :**

#### **--> orthographe :**

\* "trivial poursuite" [sur les accords](#) (je joue en classe)

\* [des jeux](#) (lefebvre stephane)

#### **--> vocabulaire :**

\* [jeux sur les synonymes, les contraires, la nature des mots](#) (classe delphine)

#### **--> grammaire :**

\* mémoire "[pronominalisation](#)" (cartablevfloriane)

\* trivial poursuite "[GNGV](#)" (cartablemarydoan)

\* jeu 7 familles "[nature des mots](#)" (cartableseverinemerlin)

\* [jeu 7 familles](#) les gpes de V, la nature des mots (cartablechristemmemillasseau)

\* [jeu trivial poursuite cycle 2](#) (lecoleaujourdhui)

\* [jeux](#) (cheznonette)

#### **--> conjugaison**

\* [Jeux 7 familles en conjugaison](#) (tableauvert)

\* Jeu trivial poursuit cycle 3 pour réviser la "[grammaire et conjugaison](#)" (cartablemary)

\* [Un jeu de conjugaison](#) sur cat's family

\* [Jeux](#) sur le présent (bdemaugé)

\* [Domino](#) sur le présent (charivari)

\* [Différents jeux](#) CE1 (type qui est ce ? 7 familles...) (cheznonette)

\* [Situations de manipulation autour des verbes de la phrase](#) (classedu)

\* [Jeu de plateau](#) pour mémoriser les conjugaisons au présent, au futur, au passé composé et à l'imparfait des verbes réguliers du 1er et du 2ème groupe, les verbes être, avoir, aller, faire... (cartable)

\* [Jeu de loto](#) pour réviser le présent de l'indicatif (cartableelisabeth)

\* [Jeudel'oie](#) pour réviser le présent de l'indicatif (cartablesavarit)

\* [textes à transposer](#) (lecoleaujourd'hui)

--> **production d'écrits**

\* [jeux de cartes](#) pour écrire des contes

\* [jeux de langue](#)

\* [construire un texte cohérent](#) (Toulouse)

\* [Soutien et personnalisation](#) (classedu)

--> **calculs :**

\* jeu avec des dés pour [réviser les tables](#) (marevann)

\* [jeux pour réviser les tables](#) (classedelphine)

\* [jeux table add, soustraction](#) ... (alecks)

\* le [calcul mental](#)

--> **numération :**

\* [jeux pour la numération](#) jusqu'à 100 (sylvainobholtz)

\* jeux pour [apprendre à dénombrer](#) (caen)

\* [mémoire 100, mémoire 1000](#) (sophiematiale)

\* jeux de [loto sur les fractions](#) (cartablechristellemillasseau)

\* Jeu "[course aux fromages](#)" sur les fractions (cartablecossiz)

\* Domino "[les écritures fractionnaires](#)" (cartableseverinemerlin)

\* jeu style "Upturn" pour travailler les [suites numériques](#) dans l'ordre croissant et décroissant (cartablemarydoan)

\* Jeu [trivial poursuit sur la numération et les problèmes](#) CM1 CM2 (cartablemarydoan)

\* Jeu du [grand nombre ermel](#) (cartablelinette)

\* [Jeudel'oie](#) grands nombres CM1 CM2 (cartable)

\* [Jeude batailles sur les décimaux](#) (cartablesan57)

\* [Jeux sur les nombres](#) (thereseveilleau)

\* [Jeux sur les nombres au cycle 3](#) (lecoleaujourd'hui)

--> **[activités numériques pour la maternelle](#)**

--> **mesure :**

\* [cartes, règles, plateau jeudel'oie](#) (jmichelfrançois) (merci [Pascally](#))

--> **écriture/copie :**

\* la copie retournée "[principes](#)" et "[fiche récapitulative des résultats](#)" (micmac)

\* Dossier "[copie complète, lisible et sans erreur](#)" (adaptationneuf)

\* dossier "[la copie à l'école élémentaire](#)" (reims)

\* dossier "[les copies sans faute](#)" (IA85)

\* [corpus de textes à copier](#) et sommaire (cartablecourageymathieu)

\* dossier "[apprentissage de l'écriture](#)" (avec notamment l'idée d'un codage pour rendre les élèves autonomes) (versailles)

\* travailler la mémoire et l'attention (et l'empan visuel) : [deux exercices](#) (educaroline)

\* [typologie des erreurs](#) (cf copie) et suggestions de remédiation (limoges)

\* [résumé](#) du livre de Danièle Dumont "Le geste d'écriture" et ses [sites](#) (orléans)

\* [document complet](#) de l'animation qui comprend la trame et la présentation de l'animation, les documents annexes théoriques, la grille de test de latéralité et les extraits numérisés de la revue éducation en enfance. (acNice)

--> **[apprendre à apprendre / méthodologie / écoute / autonomie](#)**

--> **divers :**

\* de très [nombreux jeux](#) pour tous les niveaux et domaines (jeux pour la classe)

\* [jeu 7 familles](#) cycle 1 pour travailler le langage et le lexique (couleur, fournitures scolaires) (ienlamballe)

\* de nombreux jeux chez [Pascally \(l'école des parents\)](#)

- \* de nombreux travaux de stagiaires [toutes disciplines / matières](#) pour le cycle 3 (toulouse)
- \* Des [exemples d'activités](#) menées en CM2 (les grands nombres, résolution de problèmes, les fractions, les partages) (clermont)
- \* des [fiches de remédiation en français](#) (lastrolabe)

### **Des outils :**

- \* [fichiers autocorrectifs maths / français](#)
- \* des [images séquentielles](#)
- \* des [imagiers](#)
- \* fiches "[graphisme](#)" (trukastuss)

### **TICE / Outil informatique :**

- \* [quels logiciels utiliser ?](#) ; [des ressources en ligne](#) (ticeecole48)
- \* [Calcul mental](#) en ligne (gomaths)
- \* [Maths en ligne](#) (championmath)
- \* Maths [exercices en ligne](#) tous niveaux (matoumatheux)
- \* [Nombreux exercices](#) de la maternelle au Cp en ligne (balbutiement)
- \* [Nombreux exercices en ligne](#) pour tous niveaux et tous domaines (profvirtuel)
- \* [Nombreux exercices](#) en ligne pour tous niveaux et tous domaines (pepité)
- \* [Nombreux exercices](#) en ligne pour tous niveaux et tous domaines (exercicesfree)
- \* [Nombreux exercices](#) en ligne de la maternelle au CM2 (logicieleducatif)
- \* Petits exercices en ligne [mathématiques](#) et [lecture](#) CP (petitefée)
- \* Nombreux [jeux éducatifs en orthographe d'usage](#) , en [orthographe grammaticale](#), en [vocabulaire/expression](#), ligne (ccdmd)

### **Des pistes :**

- \* des pistes pour le [cycle 1](#) ; [cycle 2](#) et [cycle 3](#) (toulouseiencahors)
- \* des [pistes concrètes](#) pour les 3 cycles (siteeriff)
- \* [pistes pour le cycle 1](#) (bordeaux)
- \* "[Aide personnalisée en maternelle](#)" (Montpellier)
- \* Activités "[aide mathématiques cycle 2](#)" (ienfeurs)

### **Des activités :**

- \* [pour les 3 cycles](#) (toulouseiencahors)
- \* Fiches Pédagogiques [Partie 1](#) et [Partie 2](#) de situations de langage s'appuyant sur des objectifs de complexité syntaxique (siteeriff) Voir aussi : [le LANGAGE en maternelle](#)
- \* Remédiation en la **LECTURE**, c'est [ICI](#)
- \* Aide pour la **PHONOLOGIE** c'est [ICI](#)

<http://cddp44.crdp-nantes.fr/ftp/soutien%20cycle2.pdf> \*

Sélection de quelques documents, en prêt à la médiathèque du CDDP, dans le domaine de l'aide au travail scolaire.

<http://circo-vire.etab.ac-caen.fr/?Aide-personnalisee-suggestions-d> \*\*

Quelques suggestions d'activités proposées à la suite des conférences pédagogiques sur ce thème :

- TIC au service de la maîtrise de la langue
- Activités autour de l'album en BCD
- Lecture, compréhension et exécution des consignes
- Des jeux pour travailler la conscience phonologique
- Des jeux pour apprendre à dénombrer

<http://www.educasources.education.fr/selecthema.asp?id=144689#Rub2105> \*\*\*

### **Outils pédagogiques**

Des outils pédagogiques utilisables par les enseignants ou par les élèves.

Des logiciels de remédiation

<http://cic-allonnes.ia72.ac-nantes.fr/spip.php?article218>

Liste de logiciels de remédiation proposée en animation pédagogique

[Notice documentaire](#)

---

L'aide personnalisée : activités en ligne

[http://ww2.ac-poitiers.fr/ia79-pedagogie/spip.php?article143&debut\\_page=0](http://ww2.ac-poitiers.fr/ia79-pedagogie/spip.php?article143&debut_page=0)

Le CP TICE de l'Inspection Académique des Deux-Sèvres, propose, dans le cadre de la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication, un article comportant une liste d'activités...

[Notice documentaire](#)

---

Utiliser les TICE pour l'aide personnalisée

<http://www.tice78.ac-versailles.fr/spip.php?article147>

Comment faire travailler les élèves lors des séances d'aide personnalisée sans forcément leur faire reprendre crayons, cahiers, livres... ? L'utilisation des ressources offertes par les TICE constitue...

[Notice documentaire](#)

---

Ressources numériques pour l'aide personnalisée

<http://cic-sable.ia72.ac-nantes.fr/spip.php?article57>

Des écoles s'interrogent sur l'existence de logiciels gratuits permettant de faire travailler les élèves (tous niveaux) pendant les heures d'aide personnalisée.

[Notice documentaire](#)

---

Aide personnalisée en lecture

<http://wheb.ac-reims.fr/ia51chalons2/spip.php?article958>

Des pistes de réflexion pour construire des modules d'aide personnalisée en lecture, des outils pour aider à organiser un ensemble de séances cohérent avec une difficulté ciblée en lecture.

## [Notice documentaire](#)

---

Aide personnalisée au cycle 2

[http://portalecole.scola.ac-paris.fr/ap\\_cycle2.htm](http://portalecole.scola.ac-paris.fr/ap_cycle2.htm)

La mission TICE 1er degré de l'académie de Paris propose une liste de logiciels et une sitographie sélective en mathématiques et en français pour l'aide personnalisée au cycle 2.

[Notice documentaire](#)

---

Aide personnalisée au cycle 3

[http://portalecole.scola.ac-paris.fr/ap\\_cycle3.htm](http://portalecole.scola.ac-paris.fr/ap_cycle3.htm)

La mission TICE 1er degré de l'académie de Paris propose une liste de logiciels et une sitographie sélective en mathématiques et en français pour l'aide personnalisée au cycle 3.

[Notice documentaire](#)

---

Exercices éducatifs en ligne

<http://ww2.ac-poitiers.fr/ecoles/spip.php?article226>

résumé Des batteries d'exercices en Français, calcul (cycle 2 et 3), sciences et technologie, histoire et géographie, lecture de l'image, éducation civique : Ces exercices sont auto correctifs et...

[Notice documentaire](#)

---

Logiciels pour la lecture et l'écriture au cycle 2

[http://www.ac-creteil.fr/id/94/c13/pedagogie/logiciels\\_c2.htm](http://www.ac-creteil.fr/id/94/c13/pedagogie/logiciels_c2.htm)

Ressources communiquées lors de l'animation pédagogique « L'ordinateur en classe, outil pour le lire/écrire au cycle 2 » de la circonscription de d'Orly/Choisy le Roi.

[Notice documentaire](#)

---

Aide personnalisée

[http://www.etab.ac-](http://www.etab.ac-caen.fr/circocaensud/Ressources_pedagogiques/Aide_personnalisee/accueil.htm)

[caen.fr/circocaensud/Ressources\\_pedagogiques/Aide\\_personnalisee/accueil.htm](http://www.etab.ac-caen.fr/circocaensud/Ressources_pedagogiques/Aide_personnalisee/accueil.htm)

La Mission ATICE de la circonscription de Caen Sud propose une liste "par thème" de sites pouvant servir de base de travail dans le cadre de l'aide personnalisée. Il s'agit généralement d'activités "en..."

[Notice documentaire](#)

---

Aide personnalisée : des logiciels pour améliorer les compétences en Lecture

<http://www.ac-caen.fr/orne/ress/tice/spip.php?article99>

Le groupe TICE 1er degré de l'Inspection académique de l'Orne propose une liste de logiciels gratuits ou à des prix très abordables permettant de mener des activités de remédiation en lecture du cycle...

[Notice documentaire](#)

Ressources pour le calcul

<http://netia59a.ac-lille.fr/calculatice/spip.php?rubrique2>

Des exercices en ligne pour découvrir s'entraîner. Des applications à télécharger pour une utilisation hors-ligne.

[Notice documentaire](#) | [Mémoriser la référence](#)

---

Travail autour des inférences en lecture au cycle III

[http://www.ac-reims.fr/ia51/ien.reims5/primitice/inferences/inferences\\_swf/index.html](http://www.ac-reims.fr/ia51/ien.reims5/primitice/inferences/inferences_swf/index.html)

Livret d'exercice de lecture dans lequel l'interactivité permet de travailler sur l'inférence : mettre en rapport deux ou plusieurs éléments d'un texte pour construire une signification qui n'est...

[Notice documentaire](#)

---

Calcul mental à l'école primaire et au collège

<http://mathematiques.ac-dijon.fr/experiences/schene/primaths/primaths.html>

Primaths est un logiciel de calcul mental destiné aux professeurs et aux élèves de primaire et de collège. Il comporte une série de 22 exercices tous paramétrables : type d'opération, niveau de difficulté,...

[Notice documentaire](#)

---

Aide personnalisée : Difficultés orthographiques

[http://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux\\_pedagogiques/?id=1073&action=animer](http://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux_pedagogiques/?id=1073&action=animer)

Le Centre collégial de développement de matériel didactique du Québec produit du matériel destiné aux élèves d'une grande variété de cours et de programmes ainsi que des documents visant particulièrement...

[Notice documentaire](#)

---

Le détecteur de fautes

[http://www.ccdmd.qc.ca/fr/parcours\\_guides/?id=5102&action=animer](http://www.ccdmd.qc.ca/fr/parcours_guides/?id=5102&action=animer)

Le Centre collégial de développement de matériel didactique du Québec produit du matériel destiné aux élèves d'une grande variété de cours et de programmes ainsi que des documents visant particulièrement...

[Notice documentaire](#)

---

[http://ia73.ac-grenoble.fr/IMG/Pistes\\_pedagogiques\\_en\\_Maternelle\\_Acad\\_Bordeau\\_.pdf](http://ia73.ac-grenoble.fr/IMG/Pistes_pedagogiques_en_Maternelle_Acad_Bordeau_.pdf) \*

Pistes pédagogiques pour l'aide personnalisée  
Synthèse du travail mené en animation pédagogique « Maternelle »  
Octobre/novembre/décembre 2008

<http://www.ec83.com/publications/Tice%20et%20aide%20personnalisee.pdf>

\*\*\*

Comment faire travailler les élèves lors des séances d'aide personnalisée sans forcément leur faire reprendre crayons, cahiers, livres...?  
L'utilisation des ressources offertes par les TICE constitue une entrée différente et permet une motivation et une mobilisation accrues.

**(Logiciels ou téléchargement)**

<http://www.crdp.ac-creteil.fr/cddp93/pdf/aide.pdf> \*

bibliographie- documents CDDP et CRDP

[http://www3.ac-nancy-metz.fr/iamoselle/ppre/IMG/pdf/Guide\\_pedagogique\\_-\\_aide\\_personnalisee.pdf](http://www3.ac-nancy-metz.fr/iamoselle/ppre/IMG/pdf/Guide_pedagogique_-_aide_personnalisee.pdf) \*\*

Guide pédagogique complet sur l'aide personnalisée

<http://siteeriff.free.fr/aidepersoPistes%20concrettes%20pour%20l'aide%20personnalise%20C3%20IEN%20Cahors.pdf> \*\*

Pistes concrètes pour la mise en place de l'aide personnalisée :  
(Conseils d'ordre méthodologique donnés aux enfants)

- Aider à mémoriser les poésies
- Apprendre les tables de multiplications
- Conjugaison - Grammaire (cycle 3)

## Pistes, listes, sites, idées de jeux permettant de travailler l'écoute, l'attention, la mémoire auditive

### 1. Bibliographie, discographie, sitographie

<http://ww2.ac-poitiers.fr/ia16-pedagogie/IMG/pdf/Ateliers-autonomie.rtf.pdf>

Listes d'ouvrages des éditeurs permettant de travailler en ateliers de différenciation et de remédiation (lecture, mathématique, maîtrise de la langue et méthodologie)

*Beaucoup de pistes sur le site de l'académie de Poitiers*

[http://www.capcanal.com/capcanal/sections/fr/videos/cap\\_infos\\_primaire/systeme\\_educatif/l\\_a\\_tention/](http://www.capcanal.com/capcanal/sections/fr/videos/cap_infos_primaire/systeme_educatif/l_a_tention/)

Les enseignants évoquent fréquemment leurs difficultés à tenir leur classe, à capter l'attention de leurs élèves. Est-il possible de décrire et comprendre les difficultés d'attention des élèves ? Comment le travail sur la gestion du temps, de l'environnement, la posture de l'enseignant peut-il favoriser l'attention ? L'attention est-elle une condition de la réussite scolaire ? **vidéos en ligne**

- **« 29 jeux d'écoute » 4 à 6 ans CRDP 40,00 euros**

Comment améliorer la qualité d'écoute de nos élèves et développer leur attention ? Toutes les activités de 29 *jeux d'écoute* sont des supports riches et variés à l'écoute active. Le CD audio de 75 minutes capte l'attention de l'élève, le guide et l'accompagne dans ses recherches. Il lui donne la clé pour répondre efficacement aux consignes.

Sept compétences sont travaillées :

- écouter pour prendre du plaisir ; - imaginer ; mémoriser ; appliquer une consigne ; fabriquer ; s'informer ; comprendre.

- **10 jeux d'écoute Cdrom cd-rom mac/PC tout public**

à partir de 8 ans utilisation individuelle ou en groupe 37,96 euros

<http://www.ircam.fr>

- **Apprendre à écouter au cycle II CDDP du Haut Rhin**

Méthode pédagogique accompagnée d'un CD audio, pour sensibiliser les élèves du cycle 2 au monde sonore. Elle propose des activités typiquement musicales : étude de rythme, chant, création musicale, ... ainsi que d'autres activités dont le point de départ est la musique mais qui débouchent sur d'autres champs disciplinaires : perception de l'espace et du temps, poésie, arts plastiques, ... Les différents morceaux du CD permettront d'aborder les différentes époques de l'histoire musicale.

- **Apprendre à écouter au cycle III "** BENARDEAU Thierry. 1995. Ed. NATHAN

- **Jeux d'écoute avec les 2-3 ans** VERSINI Anny et Jean-Marc. 1994. Ed.

NATHAN

- **100 jeux musicaux** Storms, Ger.- Hachette, 1989

Un éventail de jeux musicaux et sonores s'adressant à des groupes de tout âge. La première partie décrit les objectifs visés par la pratique de ces jeux, en précise les aspects particuliers à chacun (aptitudes personnelles, sociabilité, création).

- **Développer les capacités d'écoute à l'école "** RIBIERE-RAVERLAT Jacquotte. 1997.

- **Une année au concert cycle 2** – SCEREN / CRDP des Pays de la Loire – 2006 (+ CD) : 36 musiques pour 36 semaines de classe au cycle 2

- **Une année au concert cycle 3** – SCEREN / CRDP des Pays de la Loire – 2006 (+ CD) : 36 musiques pour 36 semaines de classe au cycle 3

- **Ecouter autrement, Premiers repères sonores à l'école maternelle** – SCEREN / CRDP Paris Nathan – 2005 : à noter un chapitre très intéressant sur l'enregistrement à l'école + CD

- **Ecoute Ecoute** - SCEREN / CNDP – 2006 + DVD maternelle 2008

- **Cultivons notre oreille** CPEM Loiret 2005
- **Tout ouïe : une aventure pour les oreilles en 20 jeux d'écoute.** Frapat, Monique, Clément, Geneviève. Nathan, 2002. 1 CDt (74 min) + 1 livret (22 p.) + 8 planches.  
Jeux d'écoute à travers deux histoires pour conduire les enfants à comparer des images sonores et trouver ce qui les différencie, à repérer un intrus dans un ensemble de sons, à raconter une histoire avec des sons...
- **Loto sonore des bruits familiers.** Nathan, 1992. 1 cass. audio (28 min) + 1 livret (16 p.) + 12 planches + 40 jetons.  
Jeu d'écoute et d'attention pour découvrir, reconnaître et mémoriser 36 sons de l'environnement.
- **Histoires sonores** Nathan 8 histoires sonores de 2min pour développer les capacités d'attention et d'écoute chez l'enfant K7 + livret et cartes

## 2. Exemples de jeux en maternelle

Dès la section de petits, il faut éduquer l'attention auditive des élèves par les jeux d'écoute. La durée des jeux doit être brève, les capacités d'attention de cet âge étant relativement limitées

- **Kim sonore**  
L'enseignant ou un élève caché derrière un chevalet a devant lui des instruments variés :maracas, grelots, claves, tambourin. Il joue d'un instrument ou de 2 instruments et les élèves doivent identifier les différents instruments
- **Le magnétophone**  
Inviter les élèves à fermer les yeux pendant une à deux minutes. Identifier tous les bruits et sons perçus puis, les énumérer en précisant leur direction et leur chronologie (fin du cycle)
- **Les oiseaux perdus**  
Objectif : localiser une source sonore et s'orienter dans l'espace jusqu'à cette source. La maman oiseau (l'enseignant ou un élève) se déplace à l'intérieur de la ronde formée par la classe en appelant ses petits et en imitant un cri d'oiseau ou en disant simplement " coucou !". 2 ou 3 élèves (aux yeux bandés) doivent se déplacer pour aller la rejoindre.
- **Le réveil ou le métronome caché**  
Un réveil ou un métronome sera caché quelque part dans la classe, un élève sorti de la classe pendant quelques secondes, sera invité à le rechercher (la classe observe en silence)
- **Jeu des paires de boîtes**  
Les enfants peuvent contribuer à la fabrication de ce jeu. Remplir divers contenants (petits pots de yaourt, ou boîte de film, photo, boîtes enfermant bien des graines de lentilles ou de perles réparties en quantité égale dans les deux boîtes destinées à former la paire. Visuellement, toutes les boîtes doivent se ressembler. Les élèves doivent retrouver les paires (travail de groupe)
- **L'appel murmuré**  
Objectif : développer la concentration, la motricité fine (déplacement en silence) L'enseignant va appeler un enfant en murmurant ou en articulant son prénom; celui-ci doit venir près d' elle sans un bruit; elle en appelle alors un autre, ou, si la classe est très nombreuse, deux à fois. Ici l'oreille exerce son contrôle sur le geste afin de ne pas produire de bruit.
- **La taupe et la sauterelle**  
Objectif : localiser la source sonore  
  
Un élève va se déplacer en sautant (sauterelle) sans se laisser attraper par la taupe qui a les yeux bandés et qui sera guidée par le bruit de sauts au sol toujours à l'intérieur de la ronde formée (sécurité assurée par la classe qui observe en silence)
- **Le loup et l'agneau**  
Le loup aveugle (yeux bandés) doit essayer d'attraper l'agneau (un élève qui court en agitant des grelots) d'après le son de sa clochette
- **Le trésor caché**  
Un élève sort de la salle. Les autres choisissent un objet qui sera le trésor et guide leur camarades par des variations de hauteur ou d'intensité. L'élève rentre et doit deviner de quel objet il s'agit, guidé par l'intensité de l'ostinato rythmique qui augmente quand il s'approche et diminue quand il s'en éloigne ou la hauteur des sons émis par ses camarades (aigu, quand il se rapproche et grave quand il s'éloigne de l'objet)
- **Devine qui je suis**  
Identifier et reconnaître un camarade caché ou des voix d'élèves enregistrées ou des voix familières aux élèves :l'ATSEM, l'aide éducateur, la directrice.

### 3. Exemples de jeux en élémentaire

**La pratique des jeux d'écoute doit se poursuivre dans les cycles 2 et 3, pour développer les capacités auditives, l'attention, la concentration dont bénéficieront toutes les autres disciplines.**

**Jeux à adapter selon le nombre de joueurs**

- **Le furet**

L'enseignant ou un élève donne une cellule rythmique simple qui va circuler dans la classe au moyen des instruments (percussions corporelles ou onomatopées).

Variante (notion de tempo) le furet peut faire le parcours lentement ou très rapidement.

- **Le gardien du trésor**

Objectifs: maîtrise de soi, attention auditive, réaction à un signal sonore.

Au centre, un enfant est assis sur une chaise les yeux bandés, il garde entre ses pieds un trésor composé d'objets sonores (instruments par exemple). La maîtresse désigne d'un geste un enfant; celui-ci essaie d'approcher du trésor et, si le gardien entend un bruit, il pointe le doigt dans la direction du "voleur" en criant " voleur ! " qui doit retourner à sa place. haut de page

Analyse : il est préférable de choisir un endroit calme sans passage, ni bruits extérieurs trop forts. Les autres enfants, assis en tailleur forment un grand cercle autour du gardien et participent à l'évaluation des résultats (les impliquer en tant qu' arbitres pour obtenir le silence le plus total).

- **L'homme orchestre**

Amener les élèves à produire tous les bruits possibles avec les différentes parties du corps : joues, mains, corps, bouche, pieds, ...

Objectifs utiliser les différentes parties du corps comme moyen de production sonore c'est être à l'écoute de son propre corps.

Observations: le corps est le premier instrument de l'enfant qui favorise la création, la découverte de sonorités originales tout en contribuant à la prise de conscience de ses différentes parties.

- **Le téléphone**

objectif : écouter et reproduire une courte phrase sans la modifier.

- **Les fourmis dans la nuit**

Inviter les élèves à se déplacer dans l'espace (classe ou autre espace), les yeux bandés.

Objectifs : apprendre à se déplacer en isolant la vue, en utilisant l'ouïe et le toucher.

Observations : il est important de :

- découvrir l'espace et ses obstacles avant de proposer le jeu.

- se déchausser : le contact avec le sol rassure l'enfant,

- toucher les différents éléments de l'espace, ce contact sécurise l'enfant privé d'un sens (la vue).

- **Le jeu du corbillon**

objectif : discriminer des sons identiques placés à la fin de certains mots (écoute : lecture).

Dans mon chapeau j'ai mis un manteau, un gâteau, un râteau.

- **La main cachée**

L'enseignante tient dans sa main gauche un carton derrière lequel il cache sa main droite. Les élèves exécutent une chanson bien connue à haute voix lorsque sa main est visible et mentalement lorsque celle-ci est cachée.

Un élève peut être l'animateur. Les périodes de chant mental seront de plus en plus longues

- **L'écho sonore**

Deux équipes se tiennent dos à dos. Chaque joueur d'une équipe a un instrument. Les mêmes instruments sont donnés aux enfants de l'autre équipe. Une équipe questionne, l'autre répond.

L'enfant désigné du doigt par la maîtresse joue de son instrument, le joueur de l'autre équipé qui a le même instrument répond en écho en jouant du sien.

Permuter : l'équipe question devient l'équipe réponse.

Objectifs : identifier, reconnaître les sonorités des différents instruments, réagir à un signal sonore, reproduire une même sonorité en respectant les paramètres intensité, durée, ..

Analyse : le chef d'orchestre (l'animateur) peut accroître l'intérêt du jeu en faisant jouer deux instruments à la fois, en désignant le joueur par un symbole de l'instrument en faisant jouer deux instruments de même matière (claves, wood-blocks par exemple = discrimination auditive). L'attention des joueurs doit être soutenue pendant toute la durée du jeu. Il faut donc préparer ce moment d'écoute pour avoir l'adhésion de tous les élèves car l'écoute est un acte volontaire. Les autres doivent faire silence pour écouter celui qui est désigné du geste. Même la maîtresse est contrainte à respecter la règle du silence (l'adulte doit aussi jouer le jeu pour inciter ceux qui ne participent pas au jeu à respecter le silence

- **Le voisin invisible**

Même principe que le relais sonore mais on imagine qu'il y a un voisin invisible entre deux élèves. Ce voisin doit avoir le temps de jouer cette même cellule rythmique.

- **Les jumeaux ou l'écho sonore**

Deux groupes d'élèves sont dos à dos. Dans chaque groupes les mêmes instruments sont distribués (claves, wood-block, tambourin, triangle, castagnettes) Par exemple : l'animateur invite un élève à jouer une cellule rythmique avec son instrument. Le jumeau (l'élève qui a le même instrument) répond par la même cellule en respectant l'intensité, le timbre, le tempo. Ajouter des difficultés pour accroître la discrimination auditive

Instruments de même matière lames sonores bouteilles musicales.

- **La promenade de l'aveugle**

Adopter un code par instrument

Triangle : avancer

cymbale : reculer

Wood-block : tourner à droite

tambourin : tourner à gauche

- **Cymbale arrêt**

Quand le code est assimilée bander les yeux d'un élevé. L'aveugle sera guidé pas à pas sur un itinéraire par le timbre des instruments joués par ses camarades.

- **La fine oreille**

Préparer un enregistrement avec des séquences de 1 à 2 minutes, afin d'amener les élèves à identifier des voix parlées ou chantées

- des extraits indicatifs radiophoniques

- des extraits indicatifs d'émissions télévisées

- d'instruments différents de même famille etc ...

- **La sentinelle**

Six élèves choisissent un instrument.

Ils doivent évoluer après l' instrument qu'ils auront choisi comme signal sonore.

Les élèves acteurs se placent à l'extrémité de la salle et font un pas à chaque émission de leur son.

En cas d'erreur, il recule d'un pas.

Une fois la consigne comprise ajouter la simultanéité des sons (2 ou 3 Joueurs en même temps)