

## FICHE 13.

# Cache-cache musical

## 1. PRÉALABLE

### Objectifs

- ★ Situer un objet par rapport à soi, puis par rapport à une autre personne
- ★ Explorer des instruments et reproduire une formule rythmique donnée
- ★ Reproduire des variantes d'intensité

### Mots-clés

Intensité, repérage, écoute

### Matériel

- 5 boîtes différentes pouvant contenir la mascotte
- Picoton la mascotte de la classe (ou une peluche, un petit personnage...)
- un instrument par enfant (claves, tambourin, tam-tam, djembé de petite taille, etc.)
- un bandeau pour masquer les yeux

### Activités préparatoires

- ★ Découvrir, manipuler, puis utiliser des instruments de musique, notamment des percussions de taille adaptée aux enfants de maternelle (tambourin, claves, etc.).  
**Consigne 1** : Commencer à jouer au signal, et s'arrêter au signal.  
**Consigne 2** : Jouer tous ensemble en suivant un même rythme.  
**Consigne 3** : Faire varier l'intensité : jouer doucement, de façon modérée, ou plus fort.
- ★ Maîtriser le vocabulaire « proche de », « loin de » : utiliser Picoton (la peluche mascotte de la classe) afin de le situer par rapport à soi, puis par rapport à un tiers (« Picoton est loin de moi », « Il est proche/à côté de la maîtresse/du maître »).

## 2. LA SÉANCE

### Découvrir

Picoton a disparu

- ★ Disposer toutes les boîtes en cercle au centre de l'espace.
- ★ Faire s'installer les enfants en cercle autour des boîtes.
- ★ Expliquer le jeu : Il faut frapper doucement sur son instrument lorsque l'enfant-chercheur est loin de la boîte qui contient Picoton. Frapper moyennement fort quand il s'en rapproche. Frapper fort lorsqu'il est proche de la boîte qui contient la peluche.
- ★ Isoler un élève en lui bandant les yeux (on peut même lui mettre un casque avec de la musique).
- ★ Cacher Picoton dans l'une des boîtes. Tous les « élèves-musiciens » repèrent cette boîte.
- ★ Enlever le bandeau de l'« élève-chercheur ». Il se place au centre du cercle et s'approche successivement des boîtes sans les toucher.

- ★ Sur le principe du jeu « Tu brûles, tu refroidis », les enfants jouent en faisant varier l'intensité : plus les « enfants-musiciens » jouent fort, plus l'« enfant-chercheur » sait qu'il s'approche de la boîte contenant Picoton.
- ★ Quand l'élève a retrouvé Picoton, un autre part s'isoler pendant qu'on cache à nouveau la peluche.

### Aller plus loin

- ★ Augmenter le nombre de boîtes.
- ★ Pour les plus grands, proposer d'augmenter le rythme plutôt qu'une variation de l'intensité sonore.

### Autre activité

- ★ En motricité, faire jouer les enfants par deux : un élève a un instrument en main et joue en faisant varier le rythme (lent, moyen, rapide). Le second enfant se déplace en variant son rythme en fonction de l'indication de son camarade.