

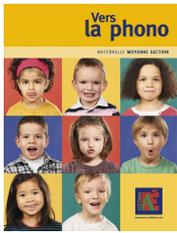
VERS LA PHONO - MS / Groupe 2

PÉRIODE 1

LES COMPTINES

TOUT AU LONG DE L'ANNÉE

<u>Comptines en images pages 16-17</u> Replacer les illustrations d'une comptine dans l'ordre					
Étape 1 : Découverte d'une nouvelle comptine CD plage 1					
Étape 2 : Recherche de l'ordre des illustrations					
Étape 3 : Répétition de la comptine					
<u>Qui sont les intrus ? pages 18-19</u> Scander les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Découverte d'une nouvelle comptine CD plage 2					
Étape 2 : Recherche des illustrations correspondant à la comptine					
Étape 3 : Validation des propositions					
Étape 4 : Répétition de la comptine					
<u>Les mots manquants pages 20-21</u> Retrouver les mots manquants d'une comptine					
Étape 1 : Découverte d'une nouvelle comptine CD plage 3					
Étape 2 : Manipulation orale					
Étape 3 : Répétition de la comptine					
Étape 4 : Réinvestissement					



VERS LA PHONO - MS / Groupe 2

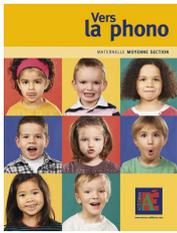
PÉRIODE 1

LES COMPTINES

TOUT AU LONG DE L'ANNÉE

<u>Illustrons des jeux de doigts pages 22-23</u> Trouver des gestes qui illustrent une comptine					
Étape 1 : Découverte du jeu de doigts CD plage 4					
Étape 2 : Recherche de gestes illustrant le jeu de doigts					
Étape 3 : Répétition du jeu de doigts					
Étape 4 : Réinvestissement					
<u>Mot interdit pages 24-25</u> Remplacer un mot par un geste qui le caractérise					
Étape 1 : Découverte d'une nouvelle comptine CD plage 5					
Étape 2 : Recherche de gestes caractérisant les animaux de la comptine					
Étape 3 : Répétition de la comptine					
Étape 4 : Réinvestissement CD plage 6					
<u>Jeu de doigts muet pages 26-27</u> Mimer un jeu de doigts					
Étape 1 : Mémorisation d'un jeu de doigts CD plage 7					
Étape 2 : Mime d'un jeu de doigts muet					
Étape 3 : Réinvestissement					
Étape 4 : Reconnaissance de jeux de doigts					

<u>Jouons avec notre voix pages 28-29</u> <u>Moduler sa voix en fonction d'un code</u>					
Étape 1 : Mémorisation d'une comptine					
Étape 2 : Variation de la hauteur de la voix					
Étape 3 : Variation de la vitesse de diction					
Étape 4 : Réinvestissement					

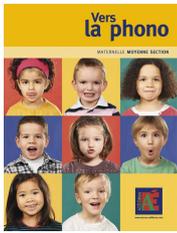


VERS LA PHONO - MS / Groupe 2

PÉRIODE 1

A P P R E N D R E À É C O U T E R

<u>Les sons de la classe page 36</u> Identifier la provenance d'un son					
Étape 1 : Découverte					
Étape 2 : Entraînement					
Étape 3 : Réinvestissement					
<u>Jeux de rythmes page 37</u> Reproduire un rythme					
Étape 1 : Reproduction avec le corps					
Étape 2 : Reproduction avec un instrument					
<u>Instruments en folie pages 38-39</u> Identifier des sons d'instruments et varier leurs intensités					
Étape 1 : Découverte des instruments					
Étape 2 : Variation de l'intensité					
Étape 3 : Jeu du chef d'orchestre					
<u>Qui joue ? pages 40-41</u> Identifier les sons produits par des instruments à percussion					
Étape 1 : Rappel du son et du nom des instruments					
Étape 2 : Écoute de sons successifs					
Étape 3 : Mémorisation de sons successifs					



VERS LA PHONO - MS / Groupe 2

PÉRIODE 1

A P P R E N D R E À É C O U T E R

<u>Loto sonore pages 42-47</u> Identifier la provenance d'un son et l'associer à sa représentation					
Étape 1 : Émission d'hypothèses sur la provenance d'un son C D p l a g e s 2 2 à 3 3 o u 3 5 à 4 6					
Étape 2 : Association d'un son à sa représentation					
Étape 3 : Loto sonore					
Étape 4 : Réinvestissement					
<u>Créons un loto sonore ! page 48</u> Réaliser collectivement un loto sonore					
Étape 1 : Élaboration du projet					
Étape 2 : Choix et enregistrement des instruments					
Étape 3 : Réalisation des planches de jeu					
Étape 4 : Jeu en classe					
<u>Gestes et musique page 49</u> Identifier différents passages dans un extrait musical					
Étape 1 : Découverte de l'extrait					
Étape 2 : Recherche					
Étape 3 : Interprétation de l'extrait musical					

<u>Le gardien du trésor pages 50-51</u> Localiser un son					
Étape 1 : Situation de référence					
Étape 2 : Mise en évidence des problèmes rencontrés					
Étape 3 : Entraînement					
Étape 4 : Réinvestissement					