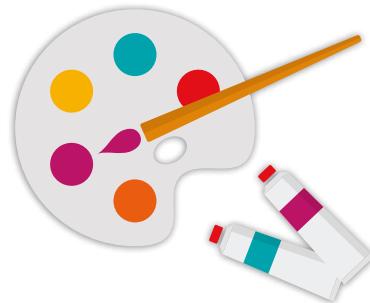


# Le jeu de l'oie en musique



Fiche proposée en partenariat avec les Francas 49

- Artistique -



## But de l'activité

Adapter le jeu de l'oie aux activités musicales :  
à chaque case, une épreuve.



Âge

À partir de  
4 ans

Effectif

Une vingtaine  
d'enfants  
en équipe  
de 4 ou 5

Espace

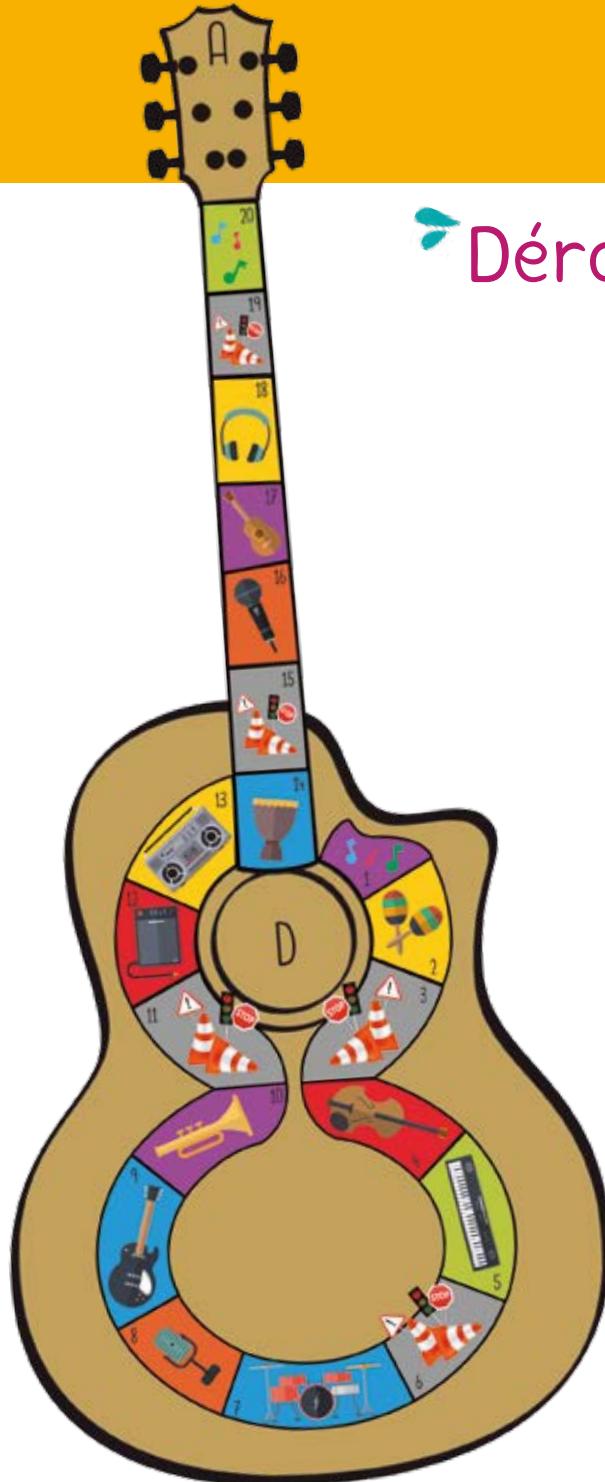
Grand et  
permettant  
du bruit

Durée

1 module de  
2h à 2h30

## Matériel

- Dé
- Grande feuille de papier
- Feutres
- Matériel musical et de percussion



## Intérêt pédagogique

- Synthétiser sous la forme d'un grand jeu les connaissances acquises.



## Préparation

- Rassembler le matériel nécessaire et sur une feuille, dessiner une grande guitare avec des cases numérotées de 1 à 20.

## Déroulement

Sur le modèle du jeu de l'oie, des activités autour du thème de la musique seront présentées sous forme d'épreuves.

Chaque équipe joue à tour de rôle en lançant le dé. Suivant le nombre obtenu, l'équipe avance son pion. A chaque case correspond une épreuve que le groupe doit réaliser :

- Cases 1, 7, 12 & 17 : famille reconnaissance des sons (instruments, voix, bruits familiers, cris d'animaux... et les jeux du cache-cache, sac à malice, silence.)

- Cases 2, 8, 13 & 18 : famille jeux de rythme et de déplacement (frapper un rythme avec les mains, les pieds, se déplacer en rythme, reproduire et transmettre un rythme, les jeux de la fée baguette, le funambule, la traversée du pont...)

- Cases 4, 9, 14 & 20 : famille instruments de percussion (les reconnaître, les utiliser pour accompagner une chanson, un rythme et les jeux de qui fait ça ? réponds-moi, l'orchestre...)

- Cases 5, 10 & 16 : famille jeux divers (les oiseaux, dans la maison, miroir-son, les ambassadeurs...)

Les autres cases correspondent aux actions suivantes :

- Cases 3 & 15 : passe ton tour
- Cases 6 & 19 : recule de 3 cases
- Cases 11 : avance d'une case

Une équipe est déclarée gagnante lorsqu'elle tombe exactement sur la case « Arrivée ».

## Astuces

S'assurer que, même si une équipe « gagne » le jeu, toutes les équipes finalement auront gagné un bon moment de musique et de gaieté.

## Pour aller plus loin...

### Avec les livres :

- Vacarme / Gaëtan DOREMUS, Ed. Notari, **9782940408672, 19.00 €**

### Avec les jeux :

- Lotos sonores / J106446
- Jeu de l'oie au sol géant / J160231

