



L'oreille en colimaçon

Règle du jeu :

Dans la nature, sauras-tu entendre tous les éléments de cette roue ?

Pour commencer, place un trombone sur chaque image. Puis sois silencieux et écoute autour de toi. Chaque fois que tu entends un élément, enlève le trombone correspondant !

Attention, le même bruit ne peut pas correspondre à 2 cases différentes. Par exemple, si tu entends un oiseau chanter, cela peut être « Quelque chose qui chante » OU « Un animal, sauvage ou domestique ». Si dans ce cas tu entends plusieurs fois chanter un oiseau, seule la première fois compte !



L'oreille en colimaçon

Fabrication du support :

Imprimer les 2 roues en recto-verso.

Découper le contour de la roue.

Si vous pouvez, il vaut mieux plastifier, ou utiliser du papier épais.

Placer un trombone sur chaque image.

C'est prêt !

L'oreille en colimaçon

Quelques exemples :

Quelque chose qui bouge : feuilles agitées par le vent, bruit d'un animal ou d'un homme qui se déplace, etc.

Un moteur : voiture, avion, hélicoptère, tronçonneuse, tracteur...

Un animal, sauvage ou domestique : vache qui meugle, moutons qui broutent, souris qui s'enfuit en piaillant, coq qui chante, oiseau qui se faufile dans les buissons, etc.

Que faire dans le cas d'un oiseau qui chante ? Si lorsqu'un oiseau chante l'enfant enlève le trombone de la case « Quelque chose qui chante », lorsqu'il entend de nouveau un oiseau chanter (c'est fréquent!) il ne peut pas utiliser cela pour enlever un 2e trombone, par exemple à la case « Animal sauvage ou domestique ». Enfin... vous pouvez bien sûr adapter la règle de votre jeu !

Quelque chose de tout petit : fourmis sur une fourmilière, ver qui se tortille en froissant des feuilles, escargot qui bave, ver qui ronge du bois...

Quelque chose qui tape : bûcheron au travail ou autre bruit de l'activité humaine, pivert ou autre oiseau qui tambourine contre un arbre, branches qui s'entrechoquent avec le vent...

Quelque chose qui chante : oiseau, grillon, eau d'une rivière (oui, c'est un peu subjectif... c'est même un éveil à la poésie!), lutin (Pourquoi pas accepter des réponses farfelues faisant appel à l'imaginaire!)

Quelque chose qui marche : bruit de pas humains, oiseau qui s'enfuit entre les buissons (c'est souvent le cas du merle), cheval dans son pré...

Un autre bruit : n'importe quel autre bruit qui n'a pas été cité pendant la partie. (Cette case se joue donc en dernier!)