

Loto sonore des bruits familiers

Les activités d'écoute visent prioritairement à développer la sensibilité, la discrimination et la mémoire auditive (les nouveaux programmes).

Objectifs

- Écouter et identifier des bruits familiers.
- Mémoriser des bruits et des sons et les associer à une image.
- Sensibiliser à la lecture, dont l'apprentissage est fondé sur l'écoute des syllabes et des phonèmes.
- Développer le vocabulaire.

Niveau d'utilisation

À partir de 3 ans.

Matériel

- 1 CD (durée 36 min) reproduisant 36 sons enregistrés 4 fois dans des ordres différents.
- 12 planches de jeu en carton, sur chaque planche figurent 3 images en photos des sons enregistrés.

- 40 jetons en plastique à placer sur les images en photos.
- 1 notice pédagogique.

Utilisation du matériel

Individuel / Atelier jusqu'à 12 enfants / Collectif

- Dans un premier temps, il est souhaitable d'utiliser le jeu sous son aspect auditif : reconnaissance des sons.
- Une fois les sons bien identifiés, les planches sont réparties entre les enfants et, à chaque son reconnu, ils posent un jeton sur l'image correspondante à celle de leur planche. La difficulté est de deux ordres : auditive et visuelle.

Prolongements

Placer le matériel dans le coin écoute, un enfant devient le meneur de jeu.

Ordre 1	Ordre 2	Ordre 3	Ordre 4
chien	clavier d'ordinateur	pleurs de bébé	chat
train	scie	brossage de dents	siffllet
scie	moto	eau qui coule	appareil photo
siffllet	machine à laver le linge	chien	réveil
réveil	brossage de dents	ciseaux	train
verre cassé	voiture	vache	marteau
tonnerre	réveil	oiseaux	sonnette de vélo
fermeture Éclair	siffllet	sonnette de vélo	radio
voiture	sèche-cheveux	canard de bain	sèche-cheveux
téléphone	oiseaux	clavier d'ordinateur	claquements de doigts
vache	fermeture Éclair	claquements de doigts	vache
machine à laver le linge	appareil photo	perceuse	trousseau de clefs
chat	sonnette de vélo	hélicoptère	oiseaux
radio	sirène de police	train	verre cassé
ciseaux	chips	téléphone	eau qui coule
chasse d'eau	hélicoptère	réveil	pleurs de bébé
moto	vache	scie	fermeture Éclair
pleurs de bébé	téléphone	sèche-cheveux	tonnerre
chips	pleurs de bébé	papiers de bonbons	clavier d'ordinateur
canard	ciseaux	siffllet	scie
clavier d'ordinateur	perceuse	chips	perceuse
brossage de dents	chat	machine à laver le linge	chien
marteau	claquements de doigts	verre cassé	sirène de police
sonnette de vélo	radio	radio	téléphone
eau qui coule	chien	chat	machine à laver le linge
hélicoptère	verre cassé	tonnerre	chasse d'eau
aspirateur	marteau	aspirateur	canard de bain
oiseaux	papiers de bonbons	fermeture Éclair	hélicoptère
sirène de police	canard	appareil photo	ciseaux
sèche-cheveux	canard de bain	trousseau de clefs	voiture
perceuse	chasse d'eau	chasse d'eau	papiers de bonbons
papiers de bonbons	tonnerre	sirène de police	canard
canard de bain	trousseau de clefs	voiture	chips
trousseau de clefs	aspirateur	canard	aspirateur
claquements de doigts	train	moto	brossage de dents
appareil photo	eau qui coule	marteau	moto

Sprachlotto „Bekannte

Diese Hörübungen fördern insbesondere die Entwicklung der Sensibilität, des Unterscheidungs- sowie des auditiven Erinnerungsvermögens.

Lernziele

- Bekannte Geräusche hören und erkennen.
- Sich Geräusche und Töne merken und einem Bild zuordnen.
- Vorbereitung aufs Lesenlernen, das auf dem Erkennen von Silben und Phonemen beruht.
- Erweiterung des Wortschatzes.

Altersstufe

Ab 3 Jahren.

Spielmaterial

- 1 CD (Spieldauer 36 min) mit 36 Tönen, die je 4 Mal in unterschiedlichen Reihenfolge aufgenommen sind.
- 12 Spieltafeln aus Karton mit Fotos der Geräuschquellen 3 Bilder auf jeder Spieltafel.

- 40 Spielsteine aus Kunststoff zum Auflegen auf die Fotos.

- 1 Anleitung.

Verwendung des Spielmaterials

Allein / Mit bis zu 12 Kindern / Mit der ganzen Gruppe

- Zuerst sollte der auditive Aspekt des Spiels im Vordergrund stehen: das Erkennen von Geräuschen.
- Wenn die Geräusche alle erkannt wurden, erhalten die Kinder die Tafeln und legen das passende Bild auf ihre Karte, wenn sie einen Ton erkennen. Die Kinder werden in zwei Bereichen gefordert: auditives und visuelles Erkennen

Weitere Spielmöglichkeiten

Das Spielmaterial kommt in die Hör-Ecke der Gruppe und kann frei genutzt werden, wobei ein Kind als Spielleiter fungiert.

Geräusche“

Reihenfolge 1

Hund
Zug
Säge
Pfeife
Wecker
zerbrochenes Glas
Donner
Reißverschluss
Auto
Telefon
Kuh
Waschmaschine
Katze
Radio
Schere
Toilettenspülung
Motorrad
Babyweinen
Chips
Ente
Computertastatur
Zähneputzen
Hammer
Fahrradklingel
fließendes Wasser
Hubschrauber
Staubsauger
Vogel
Polizei
Fön
Bohrer
Bonbonpapier
Quietscheentchen
Schlüsselbund
Fingerschnippen
Fotoapparat

Reihenfolge 2

Computertastatur
Säge
Motorrad
Waschmaschine
Zähneputzen
Auto
Wecker
Pfeife
Fon
Vogel
Fahrradklingel
Quietscheentchen
Computertastatur
Fingerschnippen
Bohrer
Hubschrauber
Zug
Telefon
Wecker
Säge
Fon
Bonbonpapier
Pfeife
Chips
Waschmaschine
zerbrochenes Glas
Radio
Hund
zerbrochenes Glas
Hammer
Bonbonpapier
Ente
Quietscheentchen
Toilettenspülung
Donner
Schlüsselbund
Staubsauger
Zug
fließendes Wasser

Reihenfolge 3

Babyweinen
Zähneputzen
fließendes Wasser
Hund
Schere
Kuh
Vogel
Fahrradklingel
Quietscheentchen
Computertastatur
Fingerschnippen
Bohrer
Hubschrauber
Zug
Telefon
Wecker
Säge
Fon
Bonbonpapier
Pfeife
Chips
Waschmaschine
zerbrochenes Glas
Radio
Katze
Donner
Staubsauger
Reißverschluss
Fotoapparat
Schlüsselbund
Toilettenspülung
Polizei
Auto
Ente
Motorrad
Hammer

Reihenfolge 4

Katze
Pfeife
Fotoapparat
Wecker
Zug
Hammer
Fahrradklingel
Radio
Fon
Fingerschnippen
Kuh
Schlüsselbund
Vogel
zerbrochenes Glas
fließendes Wasser
Babyweinen
Reißverschluss
Donner
Computertastatur
Säge
Bohrer
Hund
Polizei
Telefon
Waschmaschine
Toilettenspülung
Quietscheentchen
Hubschrauber
Schere
Auto
Bonbonpapier
Ente
Chips
Staubsauger
Zähneputzen
Motorrad