

• fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



Une société de Québec Média
leseditionsdelabagnole.com

Texte de :
Bertrand Gauthier

Illustrations de :
PisHier

Les Éditions de la Bagnole
Album jeunesse (3 ans et +)
Prix : 14,95 \$
ISBN : 978-2-89714-102-8

Résumé

9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0, l'heure du dodo sonne. Que fait le petit Pierrot? Il veut continuer à s'amuser. Pendant que sa mère Domifa joue du piano, son père Motamo raconte à Pierrot l'histoire de son héros, le seul et unique Super Zéro.



Informations pédagogiques

Disciplines :

Français
Mathématiques
Musique
Arts plastiques

Compétences disciplinaires :

Discipline : Français
Le conte
Textes qui mettent en évidence le choix des mots, des images et des sonorités

Discipline : Mathématiques
S'amuser avec les chiffres de 0 à 10

Discipline : Musique
Motricité globale, comptines, rythme et instruments

Discipline : Arts plastiques
Motricité fine, observation et création

Pour quel niveau :

Éducation préscolaire
Premier cycle du primaire

Pourquoi lire ce livre ?

Loin de présenter une histoire à dormir debout, cet album saura éveiller l'intérêt des enfants en matière de lecture, de musique et de mathématiques. Grâce au texte ingénieux de Bertrand Gauthier et aux vivantes illustrations de PisHier, apprendre à lire et à compter n'aura jamais été si amusant !

Niveau de difficultés des activités proposées :

- Facile *
- Intermédiaire **
- Difficile ***

+ Indique une variante pour faciliter ou compliquer l'exercice proposé.



3, 2, 1... Activité de départ

(français et arts plastiques)

S'éveiller au rythme des mots

Activité de groupe ou d'équipes * à **

Français : Compréhension de lecture, connaissance de soi et de son environnement

Arts plastiques : Motricité fine, observation et création

Tel un superhéros, participe activement à la lecture de l'album *Le dodo rigolo* en répondant à des questions liées à l'histoire et aux illustrations. Sois attentif, car des activités créatives te seront également proposées !

Notes pour l'éducateur ou l'enseignant :

Inviter les enfants à répondre oralement aux questions ou présenter celles-ci sous forme de jeu-questionnaire en formant des équipes qui devront s'affronter (réservé aux élèves du premier cycle). Les activités créatives peuvent être réalisées pendant ou suivant la lecture.

Suggestions de questions et d'activités (à adapter selon l'âge ou le niveau) :

PAGE 1 :

Lire le texte en vue de répondre à ces questions :

- Quel **prénom** porte le **personnage principal** de cette histoire ? (En profiter pour différencier nom et prénom ainsi que personnages principaux et secondaires.)

- Une comptine que tu connais bien s'adresse à un personnage aussi prénommé *Pierrot*. Laquelle ? **Variante :** Faciliter la question en fredonnant l'air d'*Au clair de la lune* ou demander aux enfants de faire un choix entre ces trois comptines :

- 1) *Frère Jacques*
- 2) *Fais dodo, Colas mon p'tit frère*
- 3) *Au clair de la lune.*

Enfants du préscolaire : Au signal de l'éducateur, je réponds à la question en présentant le nombre de doigts qui correspond à ma réponse. **Ex. :** Mon choix s'arrête sur *Frère Jacques*, je lève un doigt ; mon choix s'arrête sur *Au clair de la lune*, j'en lève trois. Faire de même avec les questions à choix multiples qui suivront.

Entonner en chœur le premier couplet de la comptine *Au clair de la lune* !

- Lire une seconde fois le texte aux enfants (facultatif, selon le niveau de difficulté souhaité) puis leur demander de compléter la phrase suivante : «Le jour, Pierrot aime _____, il n'arrête jamais de _____».

- Quel son se répète à la fin des mots trouvés ?

Informez les coquins que ce son répété porte le nom de rime puis les invitez à nommer d'autres mots se terminant par le son «é» afin d'en créer de nouvelles !

- Et toi, qu'aimes-tu faire le jour ? Réponds à cette question en nommant l'activité que tu aimes pratiquer.
Ex. : *J'aime jouer au soccer* ou *J'aime faire du bricolage*.

S'attarder maintenant à l'illustration puis demander :

- Pierrot se trouve-t-il à l'intérieur ou à l'extérieur ? Quels éléments du décor te permettent de dire qu'il se trouve à l'extérieur ?

- Dans quel lieu précis se trouve Pierrot ? Quels éléments du décor t'ont aidé à situer ce lieu ?

- Au parc, quel sport pratique Pierrot ?

- Examine attentivement l'image de Pierrot et celle de la glissoire qui se trouve derrière lui. Unies l'une à l'autre, ces deux images semblent former une pièce de vêtement... Laquelle ? **Variante :** Faciliter la question en demandant aux enfants de faire un choix entre :

- 1) Un pantalon super élastique
- 2) Une cape de super héros
- 3) Un chapeau haut de forme

PAGES 2 et 3

Observer l'illustration de la page 2 avant de lire le texte :

- Combien comptes-tu d'étoiles sur cette illustration ?

- Quelle couleur a choisi d'utiliser PisHier pour colorer l'arrière-plan de cette deuxième page ? (En profiter pour différencier *arrière-plan* et *premier plan*).

- Quel signe de ponctuation apparaît au premier plan, au-dessus de la tête de Pierrot ? **Variante :** Faciliter l'exercice en soulignant que le « ? » est un signe de ponctuation que l'on nomme point d'interrogation et passer à la question suivante.

- À ton avis, ce point d'interrogation signifie... :

- 1) Qu'une question sera posée.
- 2) Qu'une émotion sera exprimée.
- 3) Que PisHier voulait ajouter de la couleur à son illustration.

Lire le texte de la page 2 et convier les enfants à répondre à la question soulevée, soit : « Et le soir, quand sonne l'heure du dodo, que fait le petit Pierrot ? »

Confirmer ou infirmer les hypothèses de vos coquins en faisant la lecture de la page 3 où apparaissent deux nouveaux personnages. Inviter les enfants à deviner le lien de parenté qui unit ces personnages à Pierrot.

PAGE 4

Observer l'illustration avant de lire le texte :

- Dans quelle pièce de la maison se trouve Pierrot ? Quel élément du décor t'a permis de deviner qu'il se trouve dans sa chambre ?

- Que fait papa alors que Pierrot est allongé dans son lit ?

- À ton avis, quel genre d'histoire raconte papa ? Inspecte bien l'illustration, car la réponse s'y trouve !

Variante : Faciliter la question en demandant aux enfants de faire un choix parmi les propositions suivantes.

- 1) Une histoire de princesse (ou conte de fées)
- 2) Une histoire de pêche
- 3) Une histoire de peur
- 4) Une histoire de superhéros

Faire la lecture du texte et demander :

- Pour quelle raison papa raconte-t-il une histoire à Pierrot ?

- Quel prénom porte le papa de Pierrot ?

- Inviter les enfants à nommer ou à écrire au tableau (élèves du premier cycle) le prénom de leur papa.

Y a-t-il des prénoms qui se répètent ? Si oui, lesquels ?

Inventé par Bertrand Gauthier, auteur de l'album, le prénom Motamo n'a pas été choisi au hasard. Bien qu'il semble farfelu, ce prénom souligne l'une des caractéristiques propres au personnage de papa. Choisis celle qui, à ton avis, correspond le mieux à l'histoire et à ce personnage :

- 1) Papa Motamo connaît des milliers de mots qu'il répète jour et nuit à Pierrot pour le calmer.
- 2) Papa Motamo aime ouvrir un livre pour raconter des histoires à Pierrot. Mot après mot, il lui en fait la lecture.
- 3) Papa Motamo déteste lire. Pour lui les mots sont de trop lorsque Pierrot tarde à s'endormir.

- Ce n'est pas un hasard non plus si le héros de l'histoire racontée par papa se nomme Super Zéro. Tu en découvriras le sens au cours de ta lecture... Mais d'abord, inspecte le costume de Super Zéro et trouve le lien qui unit l'image créée par PisHier, l'illustrateur, au nom de ce superhéros.

PAGE 5

Lire le texte et présenter l'illustration :

- Nomme les deux pouvoirs surnaturels de Super Zéro.
- En tant que superhéros, quels autres pouvoirs aurait-il pu posséder ? Pour t'aider, pense aux superhéros que tu connais !
- Et toi, si tu pouvais détenir un super pouvoir, lequel choisirais-tu ? Pourquoi ?

Activité : Amener les coquins à se dessiner dans un costume de superhéros et à illustrer ce super pouvoir en imitant le style de PisHier ! Réaliser ce dessin sur une feuille blanche à l'aide de crayons de couleur au choix.

Note : Guider les enfants en détaillant d'abord, avec eux, l'illustration de la page 5. **Ex. :** Dans le but d'imager le pouvoir d'invincibilité de Super Zéro, PisHier fait usage de couleurs vives et présente, au premier plan, un superhéros dont les muscles des bras sont proéminents ; il emploie une couleur pâle – le bleu – ainsi que des traitillés pour imagé le pouvoir d'invisibilité de ce personnage qui apparaît, cette fois, en second plan, etc.

PAGE 6

Lire le texte et présenter l'illustration :

- Pour accompagner les mots de papa Motamo, de quel instrument joue la maman de Pierrot ?

Inviter les enfants à nommer d'autres instruments de musique qu'ils connaissent. Leur demander ensuite si eux et/ou l'un des membres de leur famille jouent d'un instrument ?

- Que fait Super Zéro sur cette illustration ?
- Combien de notes de musique l'entourent alors qu'il danse ?
- Comment nomme-t-on les feuilles de musique posées sur le piano ? À quoi servent-elles ?

PAGES 7 et 8

Lire le texte de la page 7 et présenter l'illustration :

- Nomme les trois notes de musiques qui, collées l'une à l'autre, forment le prénom de maman.

Inviter les enfants à nommer ou à écrire au tableau (élèves du premier cycle) le prénom de leur maman.

- À ton avis, pourquoi l'auteur a-t-il donné le prénom Domifa au personnage de maman ?

Activité défi (élèves du premier cycle) : Inventer le prénom d'un personnage qui souligne à la fois l'un de mes intérêts (sport, collection, activité créative...) et mon prénom. Pour ce faire, combiner certaines syllabes.
Ex. : Je m'appelle Jonathan et je suis passionné de hockey, le prénom de mon personnage sera « Jockey » ; je m'appelle Anne et j'adore cuisiner avec papa et maman, mon personnage se prénommera « Papillane » ou « Sucrane ».

- S'attarder à l'illustration pour différencier les bulles (phylactères) de pensées et les bulles de paroles en s'attardant à leur forme.

Lire le texte de la page 8 :

- Une fois endormi, à quoi rêve Pierrot ?

Activité : Convier les coquins à imaginer et à illustrer le rêve de Pierrot à l'intérieur d'une bulle de pensée que vous aurez préalablement tracée ou découpée dans un carton. **Variante :** Les enfants y illustrent leur plus beau rêve ou ce à quoi il rêve.

PAGES 9 à 26 (le rêve de Pierrot)

- Cette partie de l'histoire offre de nombreuses possibilités. À exploiter selon vos besoins ! **Ex. :** Identifier l'animal, l'instrument ou le lieu ; nommer le chiffre qui précède ou qui suit ; repérer le chiffre à l'intérieur de l'image, etc.

PAGES 27 et 28

Lire le texte et présenter l'illustration :

- Répondre en chœur à cette question : « Que chante Pierrot alors qu'il termine son dodo ? »

- Quelle sorte de bulle (phylactère) a utilisé PisHier pour illustrer ce chant : une bulle de parole ou une bulle de pensée ?

- Réveillé par Pierrot, que s'en va faire Super Zéro ?

Avant de présenter ces deux dernières pages :

- Inviter les enfants à dresser, de mémoire, la liste des animaux et/ou des instruments auxquels Pierrot a rêvé.
- Valider les réponses en présentant la fin de l'histoire. Ceci, précédé d'un roulement de tambour ou d'un décompte inversé (9, 8... 0).

Enfants du préscolaire : La lecture terminée, travailler les chiffres 0 à 10 grâce à la comptine *La souris verte* (interprétée par Louisette Dussault, cette comptine tire son origine d'une émission de télévision destinée aux enfants à la fin des années 60). **Lien utile :** <https://www.youtube.com/watch?v=J4MxT1UAlmk>.

Variante : Modifier certaines paroles en vous inspirant du rêve de Pierrot. **Ex. :** 10 dragons... 9 clairons... 8 gazelles... 7 pandas... 6 guépard... 5 guitares... 4 lions... 3 violons... 2 belettes et une souris verte.

Bonne lecture !

3, 2, 1... Activités ciblées (français et mathématiques)

Les boîtes à rimes de Pierrot

Activité individuelle ou de groupe * à ***

Français : La rime, savoir la reconnaître et la créer

Lorsqu'on lit cette histoire à voix haute, on croirait entendre de la musique. C'est que l'auteur, Bertrand Gauthier, s'est amusé à jouer avec les mots afin de créer des rimes – mots dont la terminaison sonore se répète.

Apprends, à ton tour, à transformer les mots en musique en alimentant les boîtes à rimes de Pierrot...

Matériel :

- 5 boîtes de carton (ou une boîte par son travaillé);
- Images et objets se terminant par les sons choisis;
- Bandes de papier et bol pour tirage au sort (facultatif selon le niveau);
- Fiches vierges cartonnées 3 po x 5 po (élèves de deuxième année);
- Crayons de couleur (élèves de deuxième année).

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

- Consulter la section « déroulement de l'activité » afin de choisir la variante qui correspond à l'âge ou au niveau des enfants.

- Identifier les cinq boîtes à rimes en y apposant l'image d'un instrument de musique ou d'un animal dont la terminaison sonore du nom servira à créer les rimes (s'inspirer de l'album *Le dodo rigolo*). Inscrire le son à répéter sous l'image.

Suggestions d'instruments et de sons : djembé = son « é », banjo = son « o », harmonica = son « a », violon = son « on », flûte de Pan = son « an ».

Suggestions d'animaux et de sons : sanglier ou chimpanzé = son « é », chevaux = son « o », panda = son « a », lion = son « on », paon ou orang-outan = son « an ».

Rassembler des objets et/ou imprimer des images dont la terminaison sonore du nom rime avec les sons qui seront travaillés. Ex. : papier, soulier, calendrier pour le son « é » ; chapeau, bouteille d'eau, auto pour le son « o ».

Attention : Prévoir suffisamment d'objets et/ou d'images pour que chaque enfant participe à deux ou trois reprises.

Inscrire les sons choisis sur des bandes de papier – un son par papier et par objet ou image mis à la disposition des enfants. Les réserver dans un bol pour un tirage au sort. Ex. : Cinq images ou objets se terminent par le son « an », inscrire cinq fois le son « an ».

Note importante : Ne pas tenir compte des deux dernières étapes pour les élèves de deuxième année qui auront à alimenter chaque boîte à rimes en créant eux-mêmes des mots étiquettes.

Déroulement de l'activité :

1. Expliquer ce qu'est une rime à l'aide d'exemples tirés de l'album *Le dodo rigolo*.
2. Présenter les boîtes à rimes de Pierrot et détailler l'activité (voir point suivant).
3. Inviter les enfants à alimenter les boîtes à rimes selon la variante qui s'applique.

Coquins d'âge préscolaire : Assis au sol, les enfants forment un cercle autour des objets ou des images préalablement choisis. À tour de rôle, chacun pige un son à l'intérieur du bol de tirage et le tend à l'éducateur qui le lit à voix haute. L'enfant voit ensuite à choisir l'un des objets (ou l'une des images) dont la terminaison du nom rime avec ce son puis le dépose dans la boîte qui correspond. Ex. : Je pige le son « o », je m'empare du stylo et le dépose à l'intérieur la boîte à rime sur laquelle est apposée l'image d'un banjo.

Élèves de première année : Assis au sol, les enfants forment un cercle autour des objets ou des images préalablement choisis. À tour de rôle, chacun pige un son à l'intérieur du bol de tirage et le lit à voix haute. L'élève voit ensuite à choisir l'un des objets (ou l'une des images) dont la terminaison du nom rime avec ce son puis le dépose dans la boîte qui correspond. Mais, attention... avant de reprendre sa place, il doit créer lui-même une nouvelle rime en nommant un objet, un animal ou autre (les noms propres sont interdits) !

Ex. : Je lis le son pigé au groupe : « o ». Je m'empare du stylo et je le dépose à l'intérieur de la boîte à rime sur laquelle est apposée l'image d'un banjo. Avant de reprendre ma place, je crée oralement une nouvelle rime avec le mot « tableau ».

Élèves de deuxième année : Les élèves alimentent une fois chaque boîte à rimes à l'aide d'un nom commun dont la terminaison sonore correspond au son recherché. Ceci, en créant des mots étiquettes. **Étapes à suivre :**

- a) Diviser les fiches cartonnées en deux (une fiche par rime);
- b) Incrire le mot choisi dans la section de gauche. Attention à l'orthographe !
- c) Illustrer ce mot dans la section de droite.
- d) Présenter ses mots étiquettes au groupe et les déposer dans les boîtes à rimes.

Ex. : Afin d'alimenter la boîte à rimes liée au son « an », j'écris à gauche le mot éléphant puis je dessine un éléphant à la droite du mot.

Jouer avec les mots c'est franchement rigolo !

+ **Pousser l'activité (élèves de deuxième année) :** Se servir des mots étiquettes créés par les élèves lors d'une dictée où la rime est mise à l'honneur.

Pierrot et les familles de mots

Activité individuelle ***

Français : lecture, grammaire et vocabulaire

Mathématiques : ordre croissant et décroissant

Alors que Pierrot rêve de musique et d'animaux, certains mots contenus à l'intérieur du texte captent l'attention du lecteur par la couleur qu'ils présentent. Ce n'est pas un hasard si ces mots sont mis en relief puisqu'ils font partie de la même famille !

Or à son réveil, Pierrot tente de rassembler de nouveau les familles de mots auxquelles il a rêvé. Mais, trop excité par les activités de la journée, il ne parvient pas à se concentrer. Aide-le à remettre de l'ordre dans ses pensées...

Matériel par élève :

- Bulles de pensées et mots à découper (modèle fourni en annexe);
- Feuille blanche ou papier construction;
- Paire de ciseaux;
- Bâton de colle.

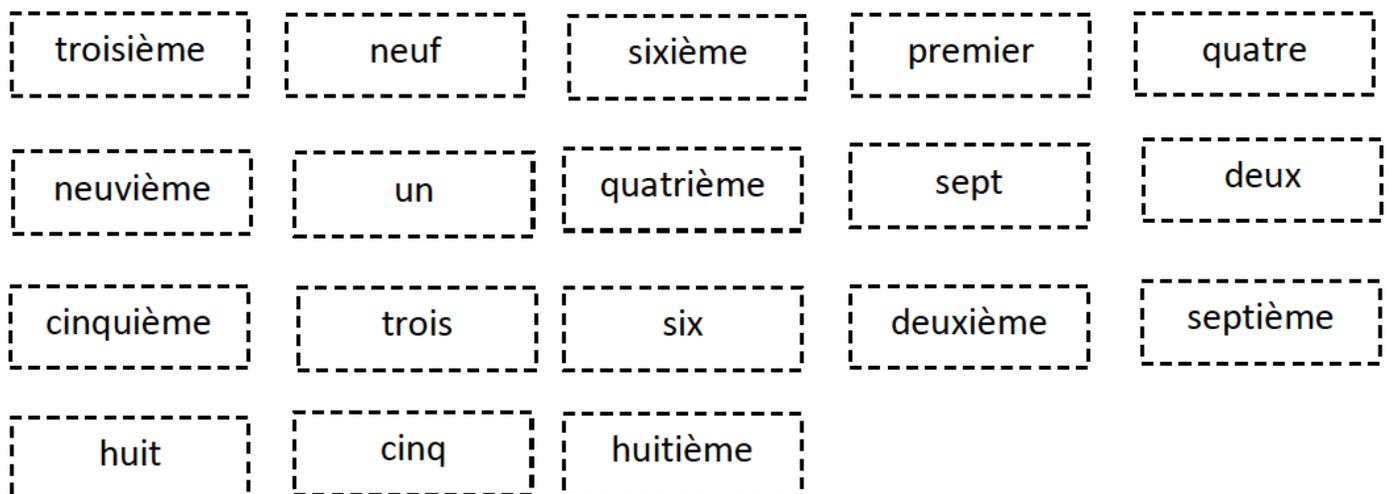
Préparation pour l'enseignant : Imprimer les bulles de pensées ainsi que les mots à découper fournis en annexe ou adapter le tout à vos besoins.

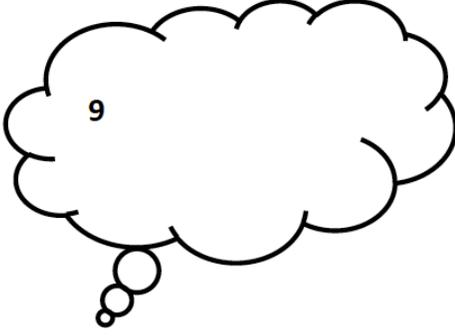
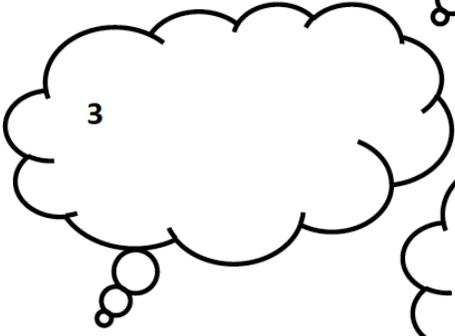
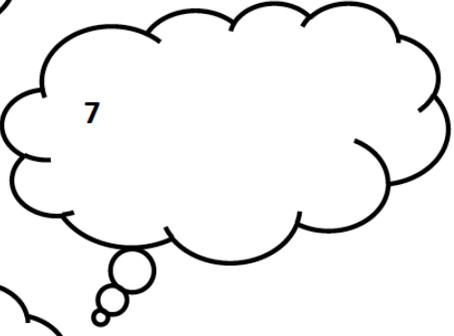
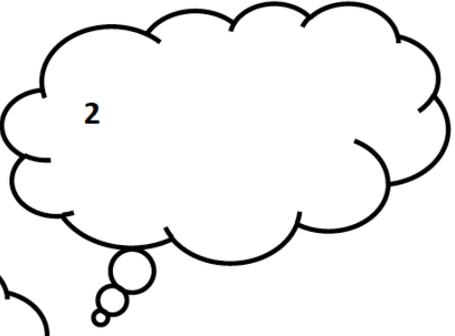
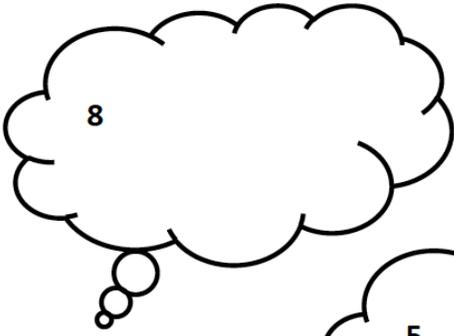
Déroulement de l'activité :

1. Expliquer ce qu'est un mot de même famille à l'aide des mots « dix » et « dixième ».
2. Remettre le matériel nécessaire aux élèves et présenter l'activité :
 - a) Découper les mots apparaissant au bas de la feuille.
 - b) Coller ces mots à l'intérieur des bulles de pensées en respectant leur famille.
Ex. : Je colle les mots dix et dixième à l'intérieur de la bulle où apparaît le chiffre 10.
 - c) Une fois complétées, découper et coller ces bulles en ordre croissant (ou décroissant) sur une feuille blanche ou sur une feuille du papier construction.
3. Faire un retour en groupe afin de corriger le travail des élèves.

+ **Pousser l'activité :** Pour les mots à coller, ne fournir que ceux liés aux rangs (premier, deuxième, troisième...) puis demander aux élèves d'écrire en lettres le chiffre apparaissant à l'intérieur des bulles (**Ex. :** un, deux, trois).

Annexe (à imprimer)





2, 4, 6, 8... Calculatrice!

Activité de groupe * à **

Mathématiques : jeu actif visant à s'amuser avec les chiffres

Le jour comme le soir, Pierrot aime s'amuser. Il te propose un jeu dynamique qui t'aidera à apprendre les chiffres!

Nombre de joueurs :

11 et plus (idéalement 21 et plus)

Lieu :

Grand local

Matériel :

- 1 jeu de cartes et 1 ou 2 « Jokers » supplémentaires;
- Boîte pour tirage au sort;
- Chaises (une de moins que le nombre de joueurs);
- Tambourin ou autre petit instrument de musique.

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

Placer les chaises de manière à former un grand cercle à l'intérieur duquel les enfants pourront librement circuler. Prévoir une chaise de moins que le nombre de joueurs.

Répartition des cartes de jeu :

- Retirer du paquet les valets, les dames et les rois. Conserver les deux « Jokers ».
- Sur les deux cartes « Joker », apposer l'image d'une calculatrice (facultatif). Les déposer dans la boîte de tirage. À noter qu'un « Joker » pourrait y être ajouté selon le nombre de participants.
- Compléter la boîte de tirage en y ajoutant une série de cartes présentant les chiffres 1 à 10 (1 à 5 ou 5 à 10 dans le cas d'un groupe comptant moins de vingt-et-un joueurs). **Note :** Utiliser le trèfle ou le pique pour les chiffres impairs, le cœur ou le carreau pour les chiffres pairs.
- Réserver deux ou trois séries de cartes (1 à 10, 1 à 5 ou 5 à 10) ainsi qu'un « Joker » afin d'attribuer un numéro aux joueurs et d'identifier le premier meneur. **Attention :** voir à décerner au moins deux fois chacun des chiffres. **Ex. :** Deux joueurs recevront le chiffre 1, deux autres le 2, etc. Pour plus de détails, consulter la section qui suit.

Déroulement du jeu :

1. Rassemblés à l'intérieur du cercle formé par les chaises, les participants se voient attribué un numéro par l'éducateur qui leur tend, au hasard, une carte de jeu. (Il sera important de conserver cette carte tout au long de

l'activité.) **Ex. :** Je reçois le 7 de trèfle, mon numéro est le «7» et, comme cette carte est noire, il s'agit d'un chiffre impair.

Attention : Celui qui reçoit la carte «Joker» tiendra le rôle du meneur lors du premier tour. Il échangera ensuite sa carte contre celle du prochain meneur.

2. Tambourin (ou autre instrument) en mains, le meneur se place au centre du cercle. Au rythme de sa musique, les joueurs circulent et dansent autour de lui. Lorsqu'il s'arrête de jouer, tous – à l'exception du meneur – s'assoient sur une chaise.

3. Toujours posté au centre du cercle, le meneur pige une carte dans la boîte de tirage et nomme le chiffre qui y apparaît (les jeunes coquins pourront compter le nombre de trèfles, de piques, de coeurs ou de carreaux). Les joueurs détenant ce numéro doivent automatiquement changer de place entre eux alors que le meneur tente de leur voler un siège. **Attention :** Si la carte pignée est un «Joker», le meneur crie : «Calculatrice!» et tous les joueurs changent de place. À noter qu'il est interdit de se rasseoir à la même place ou sur la chaise d'à côté et que toute bousculade entraîne l'élimination !

Le participant qui ne parvient pas à se trouver une chaise prend le rôle du meneur et le jeu reprend jusqu'à épuisement.

+ **Variantes :** Ajouter encore plus d'action en criant les mots «pairs» ou «impairs»; «plus petit que» ou «plus grand que» suivi du chiffre pigné afin de dégourdir plusieurs joueurs en même temps !

3, 2, 1... Activités musicales (musique et arts plastiques)

Vent, cordes ou percussions ?

Activité de groupe *

Musique : Les trois familles d'instruments, motricité globale et jeu actif

Cet album présente de nombreux instruments de musique. Tente d'identifier leur famille – instruments à vent, à cordes ou percussions – par le biais d'un jeu de poursuite !

Nombre de joueurs :

6 et plus

Lieu(x) et durée :

Grand local ou cours d'école

3 minutes par partie

Matériel :

- Trois cerceaux ou tapis de couleurs différentes;
- Album *Le dodo rigolo*
- Chronomètre ou montre numérique.

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

Disposer les trois cerceaux ou tapis de manière à ce qu'ils soient éloignés le plus possible les uns des autres. Ceux-ci représenteront les zones instruments à vent, instruments à cordes et les percussions. **Note :** Pour les petits coquins, identifier ces zones à l'aide d'images. **Ex. :** une flûte, une guitare, un tambour.

Rôles :

Le chef d'orchestre : ce joueur voit à éliminer le plus de musiciens possible en les touchant.

Les musiciens : il s'agit des autres joueurs. Ceux-ci tentent d'échapper au chef d'orchestre en gagnant la zone sécuritaire qui convient.

Déroulement du jeu :

1. Une fois le chef d'orchestre choisi, l'éducateur nomme un instrument apparaissant à l'intérieur de l'album et en présente l'illustration. Pourchassés par le chef d'orchestre, les musiciens s'empressent alors de gagner la bonne zone (cerceaux ou tapis représentant les trois familles d'instruments). Si un joueur est touché avant d'atteindre la zone sécuritaire, il se retire du jeu et encourage le groupe. Il en va de même pour le ou les participants qui se trompent de zone (**Ex. :** l'instrument nommé est un piano et le joueur se réfugie à l'intérieur de la zone instrument à vent).

2. Sans tarder, l'éducateur enchaîne avec second instrument et le jeu se poursuit. **Attention :** le chef d'orchestre doit se tenir à l'écart entre les annonces, c'est-à-dire qu'il lui est interdit de se poster près d'un cerceau ou d'un tapis pour toucher les musiciens.

3. Trois minutes plus tard, l'éducateur annonce la fin de la partie. On applaudit les vainqueurs et le jeu reprend avec un nouveau chef d'orchestre.

Je recycle et je fais de la musique

Activité individuelle et de groupe * à ***

Musique : Les notes et le rythme

Arts plastiques : Motricité fine et création

Participe au grand bal rigolo des musiciens de Pierrot en jouant d'un instrument que tu auras toi-même fabriqué!

Déroulement de l'activité :

1. Apprendre le nom des notes et s'initier au rythme en travaillant la comptine «Do, le do il a bon dos». Paroles et mélodies disponibles sur Internet. **Note :** Modifier ainsi les paroles du premier vers : «Do, le do il a bon dos» Do, comme dodo rigolo (facultatif).

Variante : Compliquer l'exercice en travaillant la comptine *J'ai perdu le do de ma clarinette*.

2. Fabriquer un instrument de musique à l'aide de matériaux recyclés. Maracas, harmonica, tambour, guitare... les possibilités sont infinies et s'adaptent aisément à l'âge des enfants!

Liens utiles :

<http://www.teteamodeler.com/ecologie/activite/recyclage-bricolage/pilot/maracas-bouteille.asp>

<http://www.cabaneaidees.com/2013/06/special-fete-de-la-musique/>

<http://fr.wikihow.com/fabriquer-un-instrument-de-musique-simple>

3. Jouer l'air de la comptine travaillée précédemment (ou autre au choix) avec cet instrument.

En avant la musique !