



Fuzeau
Le spécialiste de l'éveil musical

Notice explicative

Le loto sonore des Animaux

3 activités proposées :

- On découvre et on se familiarise avec les sons et les images
- On joue au loto sonore
- On apprend quelques notions musicales avec : « Les animaux sont musiciens »

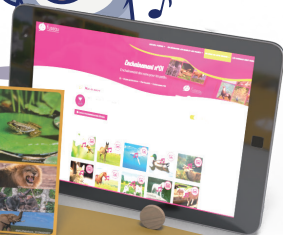
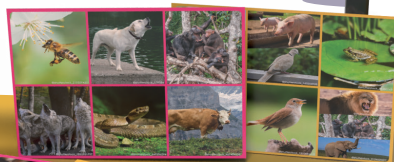
48 Sons

30 Animaux

12 Planches de 6 images

72 Jetons

1 Multitude de séances d'environ 10 minutes



3+
ans



« Le loto sonore des Animaux »

Un jeu sensoriel qui stimule l'écoute et l'attention.

Ce coffret comprend 12 plateaux, 48 jetons et un lien ou QR code permettant d'accéder aux supports audios et visuels.

« Le loto des Animaux » propose 3 activités :

1° On découvre les sons et les images :
Etape d'identification essentielle pour se familiariser avec les visuels et sons correspondants. Cette phase sera l'occasion d'ouvrir des portes communicationnelles entre joueurs et meneur de jeu.

2° On joue au loto sonore :
Inspiré du loto traditionnel, ce jeu sollicite la concentration et procure le plaisir d'écouter tout en s'amusant.

3° On apprend quelques notions musicales avec :
« Les animaux sont musiciens ». Cette activité permet de comprendre les paramètres du son. (Fort/Faible, Aigu/Grave, ...).

48 Sons

30 Animaux

12 Planches de 6 images

72 Jetons

3 Activités

1 Multitude de séances d'environ 10 minutes

Retrouvez aux pages suivantes les conseils pour réussir les activités d'identifications des sons et des images, les explications pour jouer au « loto sonore », puis, les jeux d'écoute pour comprendre quelques notions musicales.

- **Pages 3/4 :** On découvre les sons et les images
- **Pages 5/6 :** « On joue au loto sonore »
- **Page 8 :** On apprend quelques notions musicales



Voici les objectifs et conseils de mise en œuvre pour réussir les activités ... ➤

Activité 1 : On découvre les sons et les images

L'objectif du jeu :



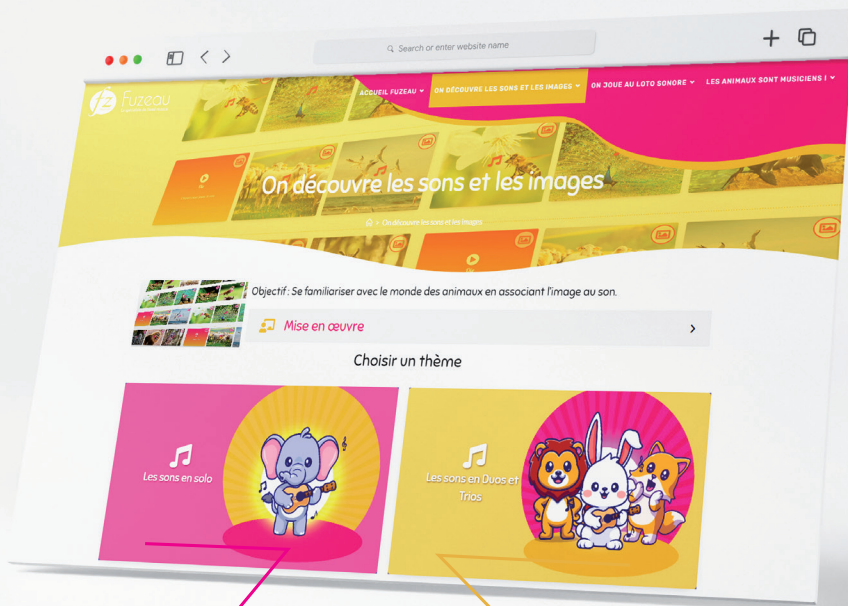
Stimuler l'écoute et l'attention à partir d'images est une activité qui permet de solliciter la concentration, apprendre du vocabulaire et engager des discussions autour de sujets variés.

Mise en œuvre :

A partir de l'interface :

Etape 1 : Sélectionner l'onglet « On découvre les sons et les images ».

Etape 2 : Choisir un thème parmi les 2 proposés.



Les sons en solo
Pour les plus petits

Les sons en duos et trios
Pour les plus grands

Etape 3 : Image par image, Son par son

- Montrer des images et faire entendre des sons d'animaux aux enfants les aide à développer leur curiosité, leur capacité de reconnaissance et leur apprentissage du vocabulaire.
- Montrer des images et faire écouter les sons est l'occasion de mesurer les savoirs de chacun et donner envie d'en apprendre davantage sur le monde qui nous entoure.

Outils à votre disposition :

Plusieurs visuels, correspondant au thème, s'affichent.

Vous pouvez :

Découvrir un texte qui présente chaque animal, explique ses particularités et précise le nom de son cri, son chant, ...



Lancer la bande sonore pour identifier le son en cliquant sur l'image



Agrandir l'image pour une meilleure visibilité

Masquer ☒ Afficher

ent plus visibles et ainsi compliquer l'activité.

Masquer/Afficher pour choisir ou non la visibilité de l'image et ainsi compliquer l'activité

Activité 2 : On joue au loto sonore

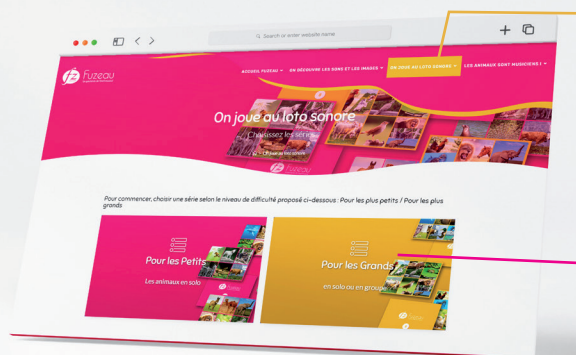
L'objectif du jeu :



Sur la base du loto traditionnel, ce loto sonore permet d'assurer un plaisir de jeu avec les éléments habituels tels que des plateaux de jeux, des jetons, ...
L'interface, très intuitive, garantit la réussite de cette activité simple et ludique !

Mise en œuvre :

A partir de l'interface :



Etape 1 : Sélectionner l'onglet « On joue au loto sonore ».

Etape 2 : Choisir une série selon le niveau de difficulté

- Pour les plus petits
- Pour les plus grands

Etape 3 : Choisir un enchainement parmi les 3 proposés.



Etape 4 : Répartir les plateaux de jeux ainsi que les jetons parmi les joueurs.

Etape 5 : Lancer l'écoute des sons de l'enchainement sélectionné.

Etape 6 : Marquer, sur son plateau de jeu, l'image correspondant au son entendu à l'aide d'un jeton.



Etape 7 : Valider la bonne correspondance son/image en cliquant sur l'icône et afficher l'image en grand.



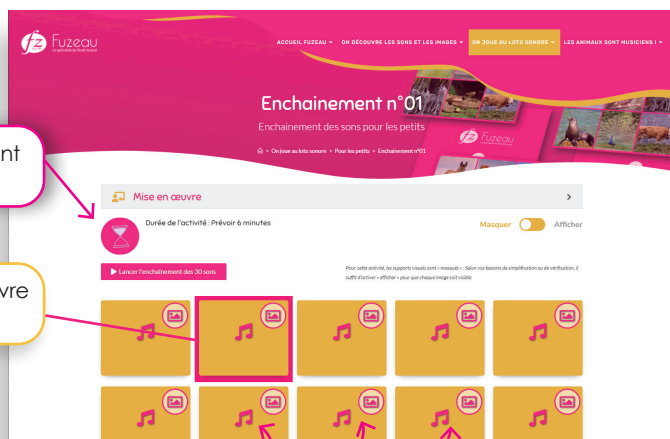
Le vainqueur est le joueur qui aura marqué le premier les 6 images de son plateau de jeu !

Au fur et à mesure du déroulement du jeu, il est possible de :



Lancer l'enchainement des sons

un fond rose permet de suivre l'évolution sonore



Stopper l'enchainement à tout moment ou revenir sur un son spécifique en cliquant sur l'image

Activité 3 : On apprend quelques notions musicales avec « Les animaux sont musiciens »

Les deux premières activités de ce jeu ont permis de découvrir les sons et les les images correspondant aux animaux, puis, ensuite, les associer en jouant au loto.



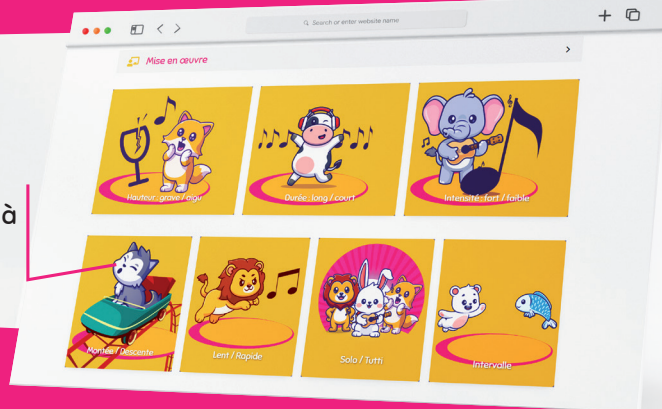
L'objectif du jeu :

L'activité « Les animaux sont musiciens » met en évidence la dimension musicale des sons entendus. Différencier un son long d'un son court, un son aigu d'un son grave, etc ... c'est comprendre les notions musicales et les nommer.

Mise en œuvre :

A partir de l'interface :

Etape 1 : Sélectionner la notion à travailler parmi les 7 proposées



Etape 2 :

Voici des propositions de jeux d'écoute qui mettent en comparaison des situations sonores à partir des bruits d'animaux, puis reprises par des instruments de musique.



Alors le constat est évident !
Les animaux sont de véritables musiciens !

