

# Petits musiciens

8 premiers jeux pour s'amuser à faire de la musique, pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans et 1 adulte.

**Auteure :** Dietlind Löbker, pédagogue musicale  
**Illustration :** Martina Leykamm  
**Durée d'une partie :** env. 5 minutes par jeu

FRANÇAIS

## Contenu du jeu

1 plateau de jeu (illustré sur les deux faces), 4 clochettes, 1 chef d'orchestre (= Éric l'écureuil), 12 plaquettes rondes représentant des animaux, 12 plaquettes rondes représentant des clochettes, 1 dé, 1 règle du jeu

### Chers parents,

Les enfants ont besoin de musique pour acquérir les facultés et aptitudes fondamentales dans le domaine de l'intelligence socio-émotionnelle, qui leur sont nécessaires pour qu'ils se développent sainement et avec succès.

La musique aide au développement du langage, et des facultés intellectuelles et motrices des enfants.

Chaque enfant a des dispositions musicales qu'il s'agit de soutenir et de faire évoluer dans le cadre de l'éveil musical précoce. Chaque enfant s'intéresse aux bruits, aux sons et aux chansons.

Les enfants prennent surtout beaucoup de plaisir à faire de la musique eux-mêmes. La collection de jeux *Petits musiciens* est donc « l'instrument » idéal et divertit les enfants en leur faisant découvrir le monde de la musique, des sons et des tonalités. Dans des actions adaptées, ils peuvent expérimenter les tonalités, sons, rythmes et mouvements et acquérir ainsi tout en jouant les compétences clés essentielles.



**Dietlind Löbker (Pédagogue musicale) &  
Les créateurs pour enfants joueurs**

# Contenu du jeu

Plateau de jeu « Clairière »



case de départ et d'arrivée d'Éric

parcours d'Éric

cases où poser les plaquettes représentant les animaux ou les clochettes

Plateau de jeu « Partition »



cases où poser les plaquettes représentant les clochettes

pion Éric l'écureuil



4 clochettes

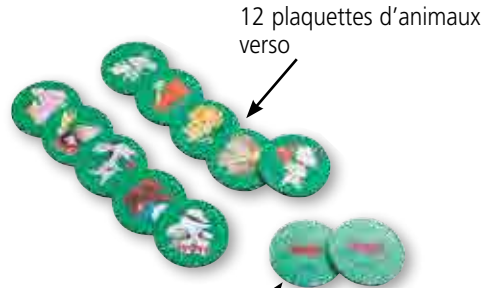


1 dé



12 plaquettes de clochettes recto

12 plaquettes de clochettes verso



12 plaquettes d'animaux verso

12 plaquettes d'animaux recto



# Récapitulatif des jeux

## **Jeu n° 1 : Bienvenue chez les musiciens**

Un jeu divertissant pour s'amuser à faire de la musique

Thème d'apprentissage : apprentissage auditif

*voir page 36*

## **Jeu n° 2 : Tends bien l'oreille**

Un jeu d'écoute dans une pièce

Thèmes d'apprentissage : écoute localisée et attentive, concentration

*voir page 37*

## **Jeu n° 3 : Si on dansait sur une chanson**

Chanter et danser tout en s'amusant

Thèmes d'apprentissage : chanter, motricité, esprit d'équipe

*voir page 39*

## **Jeu n° 4 : Le petit concert des animaux**

Un jeu de mémoire coopératif sur les couleurs

Thèmes d'apprentissage : mémoire, concentration, esprit d'équipe

*voir page 40*

## **Jeu n° 5 : Devinez la bonne clochette**

Un jeu d'attention auditive

Thèmes d'apprentissage : apprentissage auditif, concentration

*voir page 41*

## **Jeu n° 6 : Que chantent les animaux ?**

Un jeu pour écouter et participer

Thèmes d'apprentissage : chanter, motricité, esprit communautaire

*voir page 42*

## **Jeu n° 7 : Je fais ma valise en musique**

Un jeu de mémoire et d'attention auditive

Thèmes d'apprentissage : écoute attentive, d'équipe, mémoire

*voir page 44*

## **Jeu n° 8 : Le grand concert des animaux**

Un jeu de mémoire sur les couleurs, joué avec un dé

Thèmes d'apprentissage : mémoire, concentration, gagner et perdre

*voir page 45*

## **+ Chanson : "Un concert dans la clairière !"**

*voir page 47*

## Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations. Parlez-lui de ce que l'on voit sur les deux faces du plateau de jeu et sur les différentes plaquettes. Vous stimulez ainsi son langage, son vocabulaire et son attention.

Votre enfant aura certainement beaucoup de plaisir à faire sonner les quatre clochettes. Indiquez-lui les différentes couleurs et faites-lui découvrir les différentes tonalités des clochettes. Montrez-lui les plaquettes représentant les clochettes et exercez-vous ensemble à de simples jeux de correspondance et d'écoute. Accompagnez votre enfant en lui posant des questions simples. Exemples : *Quelle clochette a la tonalité la plus aigue ? Quelle clochette correspond à cette plaquette ? Fais sonner deux clochettes en même temps et écoute comment elles sonnent.*



Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions sur les détails. Exemples: Quel animal vois-tu ici? Quelle couleur est-ce ? Où vois-tu des souris/l'écureuil Éric/l'ours ? Les enfants prendront également plaisir à compter différents objets. Exemples: Compte les instruments de musique. Combien de grenouilles vois-tu ? Compte les coccinelles faisant partie de la chorale d'Éric.

FRANÇAIS

## Jeu n°1: Bienvenue chez les musiciens

Un jeu divertissant pour s'amuser à faire de la musique

### Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu face « Partition », clochettes, plaquettes-clochettes

### Thème d'apprentissage :

- apprentissage auditif



### Avant de jouer

Poser le plateau de jeu montrant la face « Partition » au milieu de la table. Mettre les 4 clochettes et 1 plaquette-clochette par couleur devant l'adulte, les plaquettes-clochettes restantes sont réparties faces visibles autour du plateau de jeu.



## C'est parti

L'adulte fait sonner une clochette et pose la plaquette correspondante face visible sur le premier cercle représenté sur la première ligne de la partition.

L'enfant répète le son en prenant la bonne clochette et pose de manière visible sur le premier cercle de la ligne du milieu de la partition une plaquette correspondante parmi celles réparties autour du plateau de jeu.

Puis on recommence comme au début, on pose une nouvelle plaquette-clochette jusqu'à ce qu'il y en ait trois sur la ligne de la partition. L'enfant répète alors la séquence complète des sons.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

La partie se termine quand trois plaquettes-clochettes ont été respectivement posées sur chaque ligne de la partition.

FRANÇAIS

Si des enfants plus âgés jouent, on peut retourner les plaquettes-clochettes tout de suite après que l'enfant ait répété le son. Il devra alors se souvenir de l'ordre des sons et jouer toute la séquence de mémoire.



### Variante

L'enfant pose un nombre quelconque de plaquettes-clochettes, faces visibles, sur la partition et joue alors la mélodie ainsi créée. Il peut ensuite modifier la séquence des sons et écouter la tonalité ainsi obtenue. Cette variante peut être aussi jouée par plusieurs enfants jouant en même temps ou l'un après l'autre.

## Jeu n° 2: Tends bien l'oreille

Un jeu d'écoute dans une pièce

### Accessoires de jeu nécessaires :

Clochettes, Éric l'écureuil, plaquettes-animaux représentant le hérisson, le chat, le chien et le lion, plaquettes-clochettes

### Thèmes d'apprentissage :

- écoute localisée et attentive
- concentration



## Avant de jouer

Ce jeu n'est pas joué sur la table mais dans toute la pièce. Les enfants s'assoient par terre au milieu de la pièce. Les clochettes sont posées aux quatre coins. L'adulte prend les 4 plaquettes-animaux et Éric l'écureuil. On prépare les plaquettes-clochettes.

## C'est parti

Les enfants se cachent les yeux avec leurs mains. L'adulte se dirige vers une clochette sans faire de bruit, la fait sonner et revient au milieu de la pièce. Il pose par terre, face cachée, la plaquette d'animal correspondant à la clochette qu'il vient de faire sonner et y met dessus Éric l'écureuil.

Maintenant, les enfants ont le droit d'ouvrir les yeux. Chaque enfant réfléchit et essaye de se rappeler de quelle direction venait le son. Il choisit un coin et se rend vers cette clochette.

Quand tous les enfants ont fait leur choix, l'adulte retourne la plaquette d'animal posée par terre et la montre aux enfants.

Tous les enfants qui ont bien deviné récupèrent une plaquette-clochette en récompense et la posent ou l'empilent à leur place.

## Fin de la partie

La partie se termine au bout de quatre tours. Tous les enfants empilent leurs plaquettes-clochettes. Celui qui aura la plus grande pile gagne. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.

Localiser un bruit, c'est-à-dire trouver l'endroit d'où vient exactement le son, et le classer correctement ou suivre un bruit quand il s'agit d'un son qui se déplace sont des facultés importantes à maîtriser par exemple pour la circulation routière. Les enfants doivent apprendre cette faculté en s'exerçant, tout comme ils doivent apprendre à évaluer la vitesse d'un véhicule.



## Jeu n° 3 : Si on dansait sur une chanson

Chanter et danser tout en s'amusant

### Accessoires de jeu nécessaires :

Un nombre quelconque de plaquettes-animaux, texte de la chanson avec gestes (voir page 47/48)

### Thèmes d'apprentissage :

- chanter
- motricité
- esprit d'équipe



FRANÇAIS

### Avant de jouer

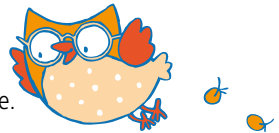
Ce jeu n'est pas joué sur la table mais au milieu de la pièce. Tous les enfants se mettent debout en rond. L'adulte prend un nombre quelconque de plaquettes-animaux et les empile au milieu du cercle.

### C'est parti

L'adulte retourne la première plaquette, chante le refrain ainsi que le texte correspondant de la chanson en faisant les gestes (texte de la chanson et geste correspondant : voir page 47). Les enfants chantent et dansent en même temps.

### Fin de la partie

La partie se termine après que la dernière plaquette ait été retournée.



Si les enfants connaissent déjà bien la chanson et les gestes, on peut aussi poser une rangée de plaquettes et chanter cette séquence tout en dansant.

# Jeu n° 4 : Le petit concert des animaux

Jeu de mémoire coopératif sur les couleurs

## Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu face « Clairière », clochettes, Éric l'écureuil, plaquettes-clochettes, plaquettes-animaux, éventuellement le dé

## Thèmes d'apprentissage :

- mémoire
- concentration
- esprit d'équipe



## Avant de jouer

Poser le plateau de jeu montrant la face « Clairière » au milieu de la table. Poser Éric l'écureuil sur sa case au milieu du plateau de jeu. Poser les clochettes à côté du plateau de jeu. Les plaquettes-animaux sont réparties faces visibles autour du plateau de jeu.

Les plaquettes-clochettes sont d'abord posées faces visibles sur les cases rondes. Les enfants mémorisent la couleur des plaquettes et celles-ci sont ensuite retournées.

## C'est parti

Le joueur le plus âgé indique n'importe quelle plaquette-clochette et fait sonner la clochette dont il pense qu'elle est représentée sur la plaquette. Les plus petits pourront aussi poser le dé sur la plaquette en guise de repère.

## C'était la bonne clochette ?

- **Oui !** Super, le joueur récupère la plaquette en récompense. Il prend alors n'importe quelle plaquette d'animal et la pose face visible à la place de la plaquette-clochette.
- **Non ?** La plaquette-clochette est de nouveau retournée après que tous les autres joueurs l'aient vue. Éric l'écureuil avance d'une case sur son parcours.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.





## Fin de la partie

La partie se termine quand

- l'orchestre formé par les animaux est complet autour du tronc d'arbre, c'est-à-dire quand toutes les cases sont occupées par une plaquette-animal. Les joueurs gagnent tous ensemble et organisent un super concert d'animaux,

ou

- quand Éric a fait une fois le tour du tronc d'arbre. Les joueurs perdent tous ensemble. Ils auront peut-être plus de chance à la prochaine partie.



Pour faciliter le jeu, on peut poser moins de plaquettes-clochettes au début de la partie et compléter les cases par des plaquettes-animaux.

## Jeu n° 5 : Devinez la bonne clochette

Un jeu d'attention auditive

### Accessoires de jeu nécessaires :

Clochettes, Éric l'écureuil, plaquette-animaux, plaquettes-clochettes (4 par joueur)

### Thèmes d'apprentissage :

- apprentissage auditif
- concentration



## Avant de commencer

Chaque enfant choisit une plaquette-animal sur laquelle il n'y a pas de clochette représentée et prend 4 plaquettes-clochettes quelconques. L'adulte prend les quatre plaquettes-animaux (chat, hérisson, chien, lion) sur lesquelles les clochettes sont représentées et Éric l'écureuil. Les 4 clochettes sont posées au milieu en laissant un écart entre elles. L'adulte fait sonner toutes les clochettes une fois l'une après l'autre et les enfants doivent mémoriser le son de chacune d'elles.

## C'est parti

Les enfants se cachent les yeux avec leurs mains. L'adulte fait sonner n'importe quelle clochette et pose la plaquette-animal correspondante, face cachée, à côté des clochettes. Il empile ses plaquettes-animaux restantes, faces cachées, devant lui et y pose dessus Éric l'écureuil.

Les enfants rouvrent les yeux et posent chacun leur plaquette-animal à côté de la clochette dont il pense avoir entendu le son.

Une fois que tous les enfants ont posé leur plaquette-animal, on retourne celle de l'adulte et on vérifie. Celui qui a deviné la bonne clochette a le droit de se débarrasser de l'une de ses plaquettes-clochettes.

On joue ensuite le tour suivant pour deviner une clochette.

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur se débarrasse de sa dernière plaquette-clochette. Ce joueur est le gagnant. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.



On peut aussi commencer à jouer avec 2 clochettes et augmenter la difficulté de partie en partie.

Pendant la partie, les enfants peuvent aussi faire sonner toutes les clochettes afin d'entendre de nouveau le son de chacune d'elles.

## Jeu n° 6: Que chantent les animaux?

Un jeu pour écouter et participer

### Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu face « Clairière », Éric l'écureuil, toutes les plaquettes-animaux ne représentant pas de clochette

### Thèmes d'apprentissage :

- chanter
- motricité
- esprit d'équipe



## Avant de jouer

Poser le plateau de jeu montrant la face « Clairière » au milieu de la table. Mettre Éric l'écureuil sur sa case au milieu du plateau de jeu. Préparer les plaquettes-animaux.

L'adulte choisit une des plaquettes-animaux et la pose face visible sur n'importe quelle case du plateau de jeu. Ensuite, il fait le bruit correspondant à l'animal et le geste (voir page 47). Les enfants refont le bruit et le geste. L'adulte recommence et pose une nouvelle plaquette-animal, et continue ainsi jusqu'à ce qu'il y ait 4 à 6 animaux sur le plateau de jeu. Les plaquettes-animaux en trop sont remises dans la boîte.

## C'est parti

L'adulte prend Éric et le pose à côté de n'importe quel animal posé sur le plateau de jeu. Les enfants doivent alors faire ensemble le bruit correspondant à l'animal ainsi que le geste. Ensuite, l'adulte pose Éric à côté d'une autre plaquette-animal. On réalise ainsi un concert d'animaux turbulent et plein d'actions.

FRANÇAIS

## Fin de la partie

La partie se termine après qu'Éric se soit rendu 3 à 4 fois auprès de chaque animal.

En même temps que les enfants font les gestes, ils peuvent aussi chanter la strophe correspondante de la chanson (voir page 47).

Pendant la partie, on peut ajouter d'autres plaquettes-animaux.

Au bout d'un certain temps, les enfants peuvent aussi prendre le rôle du chef d'orchestre et choisir la plaquette-animal à côté de laquelle le pion doit être posé.



### Variante pour enfants plus âgés :

Quand les enfants connaîtront bien le jeu, chacun d'eux pourra choisir une plaquette d'animal au début de la partie et la poser sur le plateau de jeu. A chaque fois qu'Éric est posé à côté de sa propre plaquette, seul cet enfant a alors le droit de faire le bruit correspondant et le geste.

Chaque enfant peut aussi choisir plusieurs plaquettes-animaux au fur et à mesure. Il est alors possible de jouer avec les plaquettes-animaux sur lesquelles les clochettes sont représentées.

# Jeu n° 7 : Je fais ma valise en musique

Jeu de mémoire et d'écoute

## Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu face « Partition », clochettes, plaquettes-clochettes, plaquettes-animaux

## Thèmes d'apprentissage :

- écoute attentive
- apprentissage auditif
- mémoire



## Avant de jouer

Poser le plateau de jeu montrant la face « Partition » au milieu de la table. Répartir les plaquettes-clochettes faces visibles à côté du plateau de jeu, poser les clochettes à côté du plateau de jeu. Chaque enfant prend 4 plaquettes-animaux. Les plaquettes-animaux en trop sont remises dans la boîte.

## C'est parti

Le joueur le plus jeune commence, prend une plaquette-clochette, fait sonner la clochette correspondante et pose la plaquette, face cachée, sur la première case de la partition.

C'est ensuite au tour du joueur suivant : il fait sonner la clochette correspondant à la plaquette qui vient d'être retournée et vérifie en regardant cette plaquette. Si c'est la bonne clochette, il a alors le droit de prendre une nouvelle plaquette-clochette, fait sonner la clochette correspondante et pose la plaquette, face cachée, sur la deuxième case.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il fait sonner les deux clochettes l'une après l'autre et vérifie la séquence sonore à l'aide des plaquettes

Si un joueur s'est trompé de clochette, il redonne une de ses plaquettes-animaux.

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a redonné sa dernière plaquette ou quand la dernière case de la partition est occupée.

Le joueur qui a alors le plus de plaquette-animal gagne la partie. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.



# Jeu n° 8 : Le grand concert des animaux

Un jeu de mémoire sur les couleurs, joué avec un dé

## Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu face « Clairière », clochettes, Éric l'écureuil, plaquettes-animaux, plaquettes-clochettes, dé

## Thèmes d'apprentissage :

- mémoire
- concentration
- gagner et perdre

## Avant de jouer

Poser le plateau de jeu montrant la face « Clairière » au milieu de la table. Éric l'écureuil est posé sur sa case au milieu du plateau de jeu, les clochettes sont posées à côté du plateau de jeu. Les plaquettes-animaux sont réparties faces visibles autour du plateau de jeu.

Les plaquettes-clochettes sont d'abord posées faces visibles sur les cases rondes. Les enfants doivent mémoriser les couleurs des plaquettes-clochettes et celles-ci sont ensuite retournées. Préparer le dé.

## C'est parti

Le joueur le plus âgé lance le dé et avance Éric du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé en direction de la plaquette-clochette suivante. Le joueur fait alors sonner la clochette dont il pense qu'elle est représentée sur la plaquette.

### Était-ce la bonne clochette ?

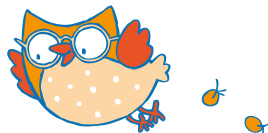
- **Oui !** Super, le joueur récupère la plaquette-clochette en récompense. Ensuite, il prend n'importe quelle plaquette-animal et la pose face visible à la place de la plaquette-clochette récupérée.
- **Non !** La plaquette-clochette est de nouveau retournée après que tous les autres joueurs l'aient bien vue.

Quand on arrive sur une case sur laquelle il y a une plaquette-animal, on avance Éric sur n'importe quelle case recouverte par une plaquette-clochette masquée.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

La partie se termine quand l'orchestre formé par les animaux est complet autour du tronc d'arbre, c'est-à-dire quand toutes les cases sont occupées par une plaquette-animal. Le joueur qui aura le plus de plaquettes-clochettes gagne la partie. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.



Gagner et perdre : cela va de pair quand on joue ! Celui qui gagne est fier comme Artaban, mais celui qui perd est déçu, découragé et parfois même en colère. Quelle que soit la situation, montrez votre solidarité à votre enfant : réjouissez-vous avec lui ou réconfortez-le. Les enfants qui viennent de perdre une partie ont besoin d'avoir la confirmation et de savoir qu'ils ont une nouvelle chance lors de la partie suivante. Cela les rend forts émotionnellement pour les moments de joie et de tristesse auxquels ils seront confrontés au cours de leur vie.

## Chanson : Un concert dans la clairière !

Ici, vous pouvez écouter la mélodie de la chansonnette : [www.haba.fr/ptsmusiciens](http://www.haba.fr/ptsmusiciens)



# Chanson : Un concert dans la clairière !

La chanson commence toujours par le refrain :



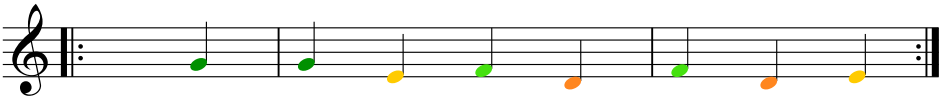
Les a- ni- maux vont faire la fête. Ve- nez tous au con- cert!  
 Les a- ni- maux vont faire la fête. Ve- nez tous au con- cert!

Ensuite, c'est la strophe qui se rapporte à un animal et à un instrument.

De nouveau le refrain + la strophe se rapportant à un autre animal + geste et cri correspondants.

Strophes se rapport à chacun des animaux :

FRANÇAIS



Mon- sieur Min- ou aime la clo- chette,  
 Quel joli son pour faire la fê- te.



Quand il souffle dans la trompette,  
 Monsieur raton laveur est l'maître.



Les enfants tiennent leurs mains en forme d'entonnoir devant leur bouche et crient « Teureu, teureu ».



Sur son gros ventre sans effort  
 De la grosse caisse l'ourson joue fort.



Les enfants se tapent sur le ventre avec une main et crient « Boum, boum ».



Sur la clochette, le lion frappe,  
 Il ne lui faut qu'un coup de patte.



Les enfants font sonner la clochette vert foncé.



Les grenouilles coassent toutes en chœur :  
 C'est extra ordinaire pour l'heure.



Les enfants font remuer leurs hanches et chantent : « Oh la la, coa, coa ».



A tuetête, l'âne gris crie hi-han  
C'est l'plus bruyant, évidemment !

Les enfants forment un poing devant leur visage et crient « hi-han, hi-han ! »



Le chien avec la clochette sonne,  
Tout passionné mène sa besogne.

Les enfants font sonner la clochette orange.



Le tambourin avec cadence,  
La souris tape, tout le monde danse.

Les enfants se tapent sur le bras avec une main et crient « Bing, bing »



La taupe s'exerce au klaxon,  
Tout en donnant le premier ton.

Les enfants tiennent leur poing devant le visage, appuient avec l'autre main et crient « Tou-tout, tou-tout ».



Monsieur Minou aime la clochette,  
Quel joli son pour faire la fête.

Les enfants font sonner la clochette vert clair.



Le blaireau joue comme un fou  
A tout le monde, Ça plaît beaucoup.

Les enfants se frappent sur les cuisses et crient « Bong, bong ».



Sur la cymbale, le cochon frappe  
Comme il aime ça, il tape, tape, tape.

Les enfants frappent dans leurs mains et crient : « Tsching, tsching ».



Le hérisson prend la clochette,  
Une mélodie lui vient en tête.

Les enfants font sonner la clochette jaune.

