

FICHE ANIMATION - JEU

PIERRE ET LE LOUP

Public :
5 - 8 ans

16 participants maximum

Temps d'animation :
1h + 30 min de film



- > 1 iPad par groupe, avec l'application *Pierre et le loup*
- > 1 vidéoprojecteur avec un écran ou un mur blanc / câble HDMI / Apple TV
- > Annexe

Objectifs

- > Développer l'esprit de groupe
- > Développer le sens de l'observation et de l'écoute
- > Apprendre à reconnaître le son des instruments d'un orchestre

Conseils pour l'animation

- > Connaître les instruments d'un orchestre
- > Tester l'animation jusqu'au bout avant de la présenter
- > 1 encadrant pour 3 - 4 enfants

L'application coûte 4.49€ et n'est disponible que sur iPad.



PIERRE ET LE LOUP

Installation du matériel avant la séance pour diffuser le film :

- > Brancher le vidéoprojecteur puis le relier à l'Apple TV avec le câble HDMI.
- > Connecter l'Apple TV à l'iPad en wifi.
- > Aménager l'espace de jeu avec une table et des chaises de façon à ce que tous les participants voient l'écran.

Déroulement de la séance :

1. Accueil des participants



- > Installation des participants
- > Présentation de l'application *Pierre et le loup*

2. Jeu



- > Explication du déroulement de la séance préalablement choisi : il est possible de sauter des jeux, il faut adapter la séance suivant les envies et les participants. (Voir annexe).
- > Chaque enfant s'installe autour d'une table avec la tablette pour collaborer dans l'avancement des mini-jeux. Chaque enfant pourra faire un mini-jeu.
- > Si le nombre d'enfants est important, ils peuvent également s'installer par groupe de trois ou quatre pour jouer dans un temps défini par l'encadrant.
- > Les encadrants sont là pour faire avancer le jeu.
- > Avant de commencer à jouer, il faut visionner le premier extrait "*Écoutez bien...*" afin que les enfants identifient les personnages.

3. Film (facultatif)



- > Diffuser le film

PIERRE ET LE LOUP - Annexe

Déroulement des jeux :

Jeu 1 : Prendre une photo pour être le héros de l'histoire.

Jeu 2 : Créer les personnages à l'aide des formes. Environ 10 min.

Jeu 3 : Associer les sons aux personnages. Jeu de mémoire avec des ronds à retourner. Les couleurs des notes correspondent aux couleurs des personnages. Environ 5 min.

Jeu 4 : Libérer le canard, en bougeant la tablette de façon à diriger la boule sur l'écran pour éviter les obstacles. Environ 10 min.

Jeu 5 : Associer des instruments à différents personnages pour activer des animations. Environ 5 min.

Jeu 6 : Toucher l'écran au rythme de la musique pour faire descendre une corde. Plusieurs enfants peuvent essayer. Environ 1 min par enfant.

Jeu 7 : Trouver le loup en bougeant circulairement la tablette et toucher l'écran pour prendre la photo. Environ 5 min.

Jeu 8 : Déplacer la tablette de façon à voir l'ensemble de l'orchestre. Toucher les différents instruments pour avoir la définition. Environ 5 min.

Jeu 9 : Enregistrer le son de sa voix en lisant l'histoire. Environ 15 min, suivant le niveau de lecture des enfants.

Jeu 10 : Reconnaître la musique des personnages joués par d'autres instruments. Environ 10 min.