

# LES 20 ANS d'AgDS

Atelier/Création du 20 novembre 2017  
Créations sonores

Ensemble pour construire des outils pédagogiques  
grâce au recyclage et animé par Et Colegram



## Présentation :

---

Caroline, directrice de Et Colegram, anime la session du jour et commence par nous présenter l'activité de l'association « Et Colegram ».

Les matériaux sont récupérés auprès des industries puis revalorisés. Les matériaux auront un intérêt pour la création artistique (plastique dur, mou, bois, tissus, carton, savon, métal).

Une boutique Et Colegram existe à Bourgoin-Jallieu.

L'association travaille à 80% avec la petite Enfance.

Caroline nous a indiqué l'objectif de la session du jour : « **confectionner des jeux sonores pour alimenter la malle pédagogique** ».

## Constitution de la malle « pédagogique » :

---

Avant de se lancer dans l'activité, Caroline nous a proposé 6 types de jeux à insérer dans la malle pédagogique :

- Bâtons de pluie de plusieurs types (matière vérandas, tube en carton, ... )
- Cloches
- "Casse-ta-noix"
- Cigales
- Grenouilles
- Sorcières
- Souris

Pour réaliser les jeux, nous avons à disposition une multitude de pièces recyclées.

Les jeux doivent pouvoir être utilisés pour les petits (EAJE) et jusqu'à 6-8 ans (ALSH).

## Le résultat final :

---

Deux malles sonores ont pu être constituées à l'issue de l'atelier, contenant chacune les mêmes jeux en quantité similaire.

### 1. Les souris



Le but est de frotter la mousse contre l'arrière du CD pour obtenir un son.

## 2. Les grenouilles



Pour obtenir du bruit (bruit qui fait penser à une grenouille), il faut humidifier l'endroit où la ficelle est en contact avec le bâton, puis tenir la ficelle tendue et faire tourner le pot autour du bâton.

Attention, il faut impérativement de la ficelle de rôti, sinon le bruit ne se fonctionnera pas.

## 3. Les sorcières



Pour obtenir du bruit (bruit qui fait penser au rire d'une sorcière), il faut humidifier la ficelle, puis la pincer avec les doigts, de haut en bas.

La ficelle est en coton, le bout de tissu est là seulement pour réceptionner le surplus d'eau.

#### 4. Les "Casse-ta-noix" et "Casse-ta-capsule"



Le but est de presser les noix l'une contre l'autre.  
Il existe 2 versions : avec des noix ou avec des capsules.

#### 5. Les cigales



Boîte de pellicules photos remplies avec des graines (comme les bâtons de pluie, possibilité de remplir avec des lentilles, du riz, ...)

## 6. Les bâtons de pluie



Plusieurs types de bâtons de pluie : le premier en matériau de véranda, le second en tube de carton fermé avec bouchon de petit pot, le troisième en plastique fermé avec des boîtes de pellicules photos.

Il est possible de les remplir avec beaucoup de choses différentes : riz, lentilles, graines, ...

## 7. Les cloches



Pour ce jeu, il suffit d'agiter les bouchons entre eux pour faire du bruit, ce qui rappelle le bruit de la vache avec ses cloches.

## Tests de la malle « pédagogique » et préconisations d'utilisation :

---

Nous avons testé les jeux afin de définir s'il s'agit d'un jeu libre ou s'il y a des règles / consignes à donner aux enfants.

La malle pédagogique circulera entre les crèches et les Alsh.



La malle pédagogique et ses jeux doivent être utilisés uniquement en présence et sous la surveillance d'un adulte.

L'utilisation de la malle peut s'adapter à ce que vous décidez de faire avec. Certains jeux sont malgré tout destinés davantage à une utilisation libre, tandis que d'autres nécessitent une utilisation accompagnée, montrée par l'adulte, avec des règles et des techniques.

Objets à manipuler plutôt librement	Objets accompagnés par l'adulte, techniques
Bâtons de pluie	"Casse-ta-noix" et "Casse-ta-Capsule"
Cloches	Sorcières
Souris	Grenouilles
Cigales	

### Propositions et idées de jeux / d'utilisation avec cette malle :

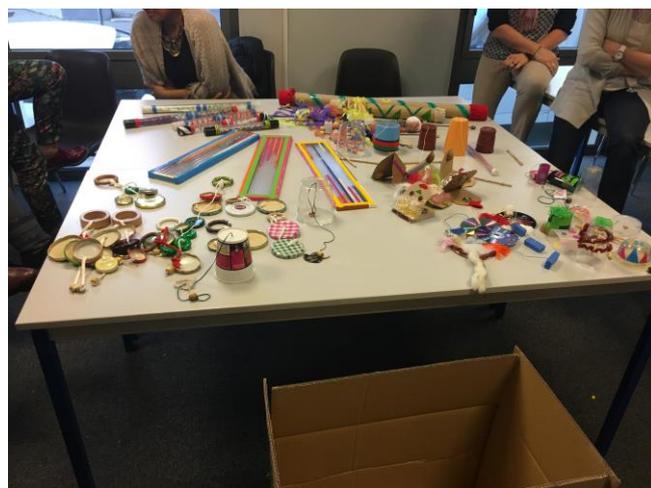
- Travailler les "rythmes", "donner / reprendre le son"
- Intégrer les objets dans les chansons
- Intégrer les objets dans des contes bruités, inventer des histoires par rapport à l'objet
- Utiliser un objet comme signal de retour au calme

## *Idées pour poursuivre*

---

- Insérer une feuille pour faire évoluer les jeux
  - Mettre un cahier dans la malle dans lequel les professionnels pourront noter comment les enfants ont investi la malle, utilisé les jeux. Ajouter des photos.
  - Veiller à ce que la malle reste pleine, si un jeu est détérioré ou cassé, le réparer ou le remplacer.
- 

## *Quelques photos de l'atelier*





*Et maintenant, on remballe... La malle est terminée, en route pour la tournée !*

# LA TOURNEE DE LA MALLE

STUCTURE

DATE

—