

Discipline : Sciences	Date :	Niveau : Cycle 2 (CP)
Titre de la séquence : Les 5 sens		Séance n°6 : L'ouïe
Référence aux I.O (et/ou) aux fiches d'accompagnement : Faire prendre conscience de certaines caractéristiques du corps.		
Objectifs notionnels : - Découverte et rôle de l'oreille pour percevoir les sons - Développer et affiner les compétences sensorielles relatives à l'ouïe et/ou méthodologiques : - Etre attentif à l'écoute des sons et à leur reconnaissance - Entrer dans des activités d'écoute pour mieux se représenter la notion d'ouïe		
Matériel : - collectif : une cassette sur laquelle sont enregistrés et numérotés une trentaine de sons caractéristiques (pluie, lion, voiture, mer, cloche, cigale, mouette, coup de frein, chien, applaudissements, moustiques, petits oiseaux, abeilles, hélicoptère, pigeon, vache, téléphone, vitre brisée, canard, cœur, trompette, avion, coq, réveil ...) des boîtes de pellicules photos noires, du riz, des lentilles, du sable, des punaises, des billes, un verre, des boîtes de différentes matières, une règle en bois. - de groupe : - individuel : une fiche sur laquelle sont représentés les sons correspondant à la cassette avec une case pour y inscrire le numéro du son		

Durée	Organisation matérielle Rôle du maître	Déroulement	Analyse
40 min	Collectif	<p><i>Cette séance se déroulera sous la forme de différents jeux réalisés collectivement pour des raisons de commodité, afin qu'il n'y ait pas de « parasitages » par des bruits d'autres groupes. Il serait préférable d'effectuer cette séance par demi-classe.</i></p> <p>Présentation de l'activité :</p> <p>Rappel de la séquence précédente sur le toucher.</p> <p>Consigne : « Aujourd'hui vous allez vous servir de vos oreilles pour reconnaître des sons et savoir d'où ils viennent. Nous allons faire plusieurs petits jeux. »</p> <p>Mise en situation :</p> <p>1^{er} jeu : Qui a parlé ?</p> <p>Bander les yeux d'un élève et demander (en le désignant du doigt) à un autre élève de prononcer la phrase « bonjour maître, comment vas-tu ? ». L'élève aux yeux bandés doit désigner celui qui a parlé.</p> <p>2^{ème} jeu : Les boîtes jumelles.</p> <p>Prendre une série de petites boîtes identiques (ex : boites à pellicules photos) et les remplir partiellement, 2 par 2, d'un même matériau (exemple : sable, lentilles, riz, punaises, billes, ...) Les enfants doivent retrouver les couples identiques en agitant les boîtes.</p>	

3^{ème} jeu : Quel est ce bruit ?

Passer la bande sonore donnée en annexe et qui contient trente sons. S'arrêter après chaque son afin que les enfants aient le temps de noter sur leur fiche (voir annexe) le numéro du son.
Repasser la bande pour correction.

4^{ème} jeu : Les objets frappés.

Le maître présente divers objets aux enfants (verre, cahier, boîte en métal, boîte en carton, morceau de bois, boîte en plastique, morceau de mousse ...). Le maître se place derrière les élèves (qui peuvent aussi fermer les yeux) et tape sur les objets avec une règle en bois. Les enfants doivent découvrir l'objet frappé.

Mise en commun :

« Qu'avez-vous pensé de ces jeux ?
Lequel a été pour vous le plus difficile ? (normalement c'est le jeu n°2)
Pourquoi ?
Savez-vous comment s'appelle le sens qui nous permet d'entendre ? »
(introduire le terme d' « ouïe »)

Conclusion :

On peut reconnaître certains objets uniquement en écoutant le son qu'ils émettent.
Le sens qui nous permet d'entendre s'appelle l'ouïe.