

Un grand jeu d'aventure  
**La boîte à musique**

@ Le Centre de loisirs de Lannilis – www.clsh-lannilis.com

Public :

- 4 équipes d'enfants de 6 à 12 ans
- 2 animateurs

Principe du jeu :

Les enfants doivent aider Gontran-Bernard Mozart à retrouver ses partitions perdues. Ils doivent ainsi réaliser plusieurs épreuves sur le thème de la musique. Pour chaque poste, chaque équipe obtient un morceau de puzzle de la partition.

Histoire du jeu :

Gontran-Bernard Mozart est un grand chef d'orchestre. C'est le petit-petit-petit-petit-fils du célèbre compositeur de musique classique Amadeus Mozart.

Ces 4 dernières années, Gontran-Bernard a composé une grande symphonie. L'œuvre de sa vie. Mais malheureusement, alors qu'il écrivait les dernières notes de musique, le vent s'est engouffré par la fenêtre grande ouverte de sa chambre et a éparpillé les partitions aux 4 coins de sa maison.

Les enfants devront aider Gontran-Bernard à retrouver toutes les partitions.

A la fin du jeu, Gontran-Bernard interprète pour le plus grand bonheur de ses fans un extrait de sa symphonie (n'importe comment pour que ce soit rigolo). Il les invite ensuite à aller prendre un bon goûter !

Matériel :

- Un lecteur CD et un montage sonore comportant des extraits de musique de différents pays.
- Un piano électronique pour le chef d'orchestre.
- Un déguisement de chef d'orchestre.
- Des instruments de musique ou des objets sonores pour la danse des sons.

Préparation :

- Imprimer les 4 livres de musique (Cf en annexe) : couverture x4 + 1 page intérieure par équipe.
- Imprimer les 4 fiches de poste autonome (Cf. annexe) + Les panneaux indicateurs pour les 2 postes avec animateur. Les placer dans l'espace de jeu.
- Photocopier une partition et la découper en 24 (= 6 morceaux par équipe) morceaux de puzzle qui serviront de récompenses à la fin de chaque poste. (Nous ne pouvons bien-sûr proposer ici aucune partition pour des raisons de droits d'auteur).
- Créer un montage sonore sur CD (ou sur cassette) avec différents extraits de morceaux de musique du monde. Cela est très simple à réaliser sur ordinateur avec un graveur CD. Les morceaux peuvent être facilement trouvés dans des médiathèques ou dans votre CDthèque.

### Déroulement :

Le meneur du jeu, Gontran-Bernard Mozart, interprète une petite saynète devant les enfants. Il explique sa mésaventure en jouant de la musique cacophonique.

Les enfants se mettent en équipe.

Chaque équipe reçoit son livre de musique et un crayon. Les enfants peuvent maintenant suivre le parcours indiqué dans le livre de musique en se repérant grâce aux panneaux indicateurs. Les 2 animateurs vont se placer sur leurs postes.

A la fin de chaque épreuve avec animateur, les équipes obtiennent un morceau partition. Pour les épreuves sans animateurs, les équipes vont voir le chef d'orchestre à la fin du jeu. Et celui-ci leur donne un morceau de puzzle de partition pour chaque épreuve sans animateur réussie. [Remarque : Toutes les épreuves doivent être réussies]

### Epreuves :

Epreuves sans animateur :

1. **Le juke-box** : (Cf. fiche en annexe) Des mots sont donnés aux enfants. Pour chaque mot, ils doivent trouver une chanson. L'équipe doit noter ses réponses sur son livre de musique.
2. **Les paroles folles** : (Cf. fiche en annexe) Les paroles de quelques chansons sont notées sur la fiche. Dans chaque chanson, un des mots a été changé. L'équipe doit trouver les mots changés et noter ses réponses sur son livre de musique.
3. **La chorégraphie** : (Cf. fiche en annexe) Sur la fiche, les enfants pourront trouver les paroles d'une chanson connue assorties d'une gestuelle à apprendre. Les équipes devront reproduire cette chorégraphie en chantant à la fin du jeu.
4. **Les musiques du monde** : (Cf. fiche en annexe) Un lecteur CD est nécessaire pour cette épreuve. Les enfants écoutent un montage sonore comportant des extraits de musique de différents pays. Sur la fiche, l'équipe doit attribuer chaque extrait à un nom de pays.

Epreuve avec l'animateur :

5. **La danse des sons** : (Sur le principe du jeu « Dans la mare, sur la rive ») L'animateur commence par donner des consignes aux enfants. Par exemple, un coup de sifflet = un pas en avant ; un coup de tambour = un petit saut ; 1 clochette = on plie les genoux, etc... L'animateur complique ensuite le jeu petit à petit.

Epreuve avec le chef d'orchestre :

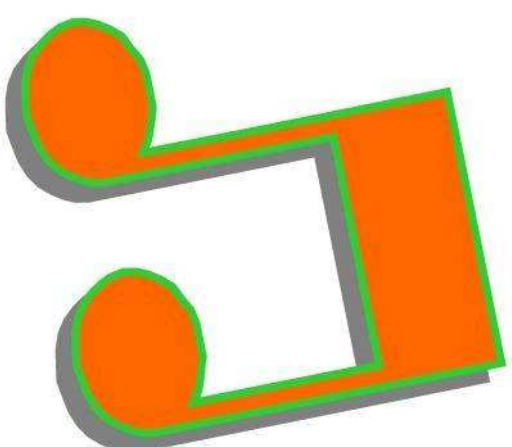
6. **Le Big-Remix** : Le chef d'orchestre interprète des morceaux connus au piano électronique mais en transformant le rythme afin d'en rendre l'identification difficile. Les enfants doivent reconnaître la chanson.

### Navigation des équipes :

*A, B, C, D = Les équipes*

*1, 2, 3, 4, 5, 6 = les numéros de poste*

A	1	2	3	4	5	6
B	6	1	2	3	4	5
C	5	6	1	2	3	4
D	4	5	6	1	2	3

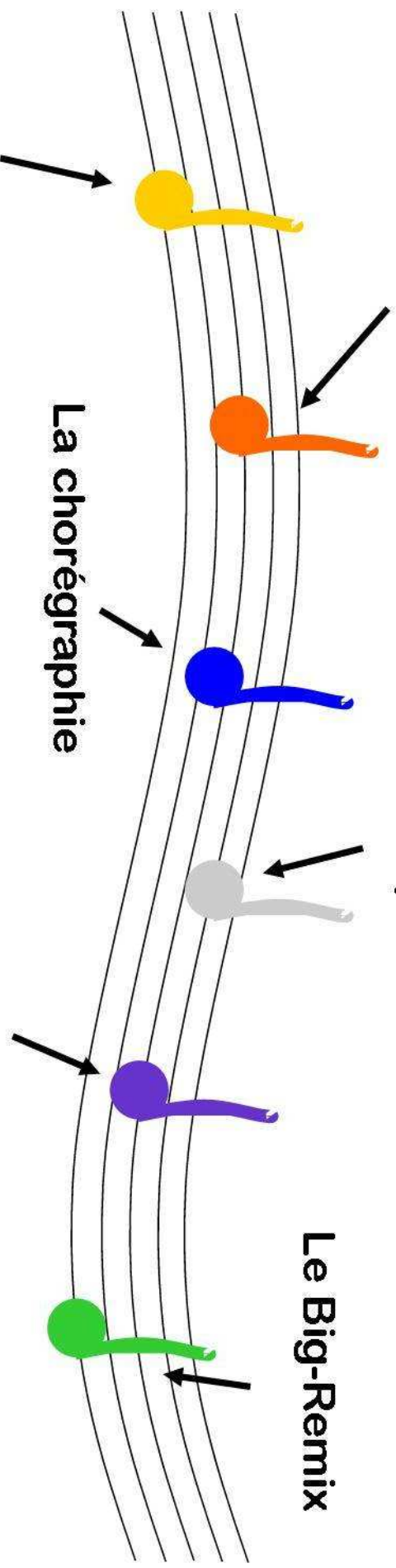


# Le livre de musique

Les paroles folles

Les musiques du monde

Le Big-Remix



Le Juke-box

La chorégraphie

La danse des sons

### Le Juke-box

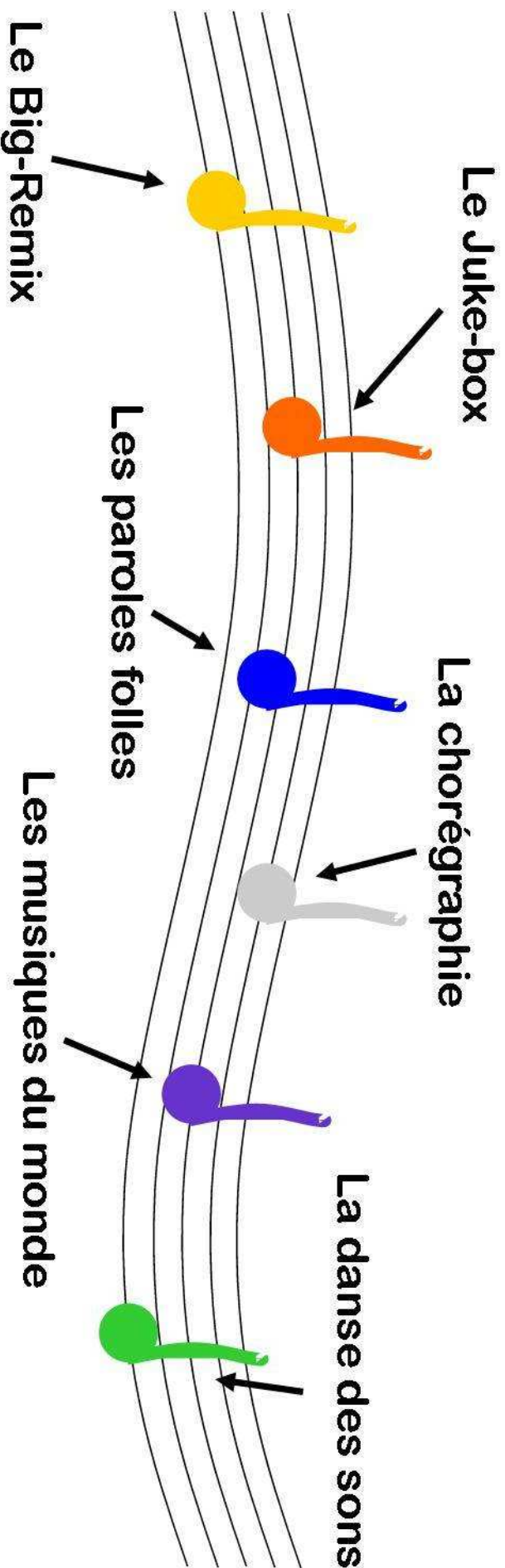
Réponse 1 : \_\_\_\_\_  
Réponse 2 : \_\_\_\_\_  
Réponse 3 : \_\_\_\_\_  
Réponse 4 : \_\_\_\_\_

### Les paroles folles

Réponse 1 : \_\_\_\_\_  
Réponse 2 : \_\_\_\_\_  
Réponse 3 : \_\_\_\_\_  
Réponse 4 : \_\_\_\_\_

### Les musiques du monde

Réponse 1 : \_\_\_\_\_  
Réponse 2 : \_\_\_\_\_  
Réponse 3 : \_\_\_\_\_  
Réponse 4 : \_\_\_\_\_



### Le Juke-box

Réponse 1 : \_\_\_\_\_

Réponse 2 : \_\_\_\_\_

Réponse 3 : \_\_\_\_\_

Réponse 4 : \_\_\_\_\_

### Les paroles folles

Réponse 1 : \_\_\_\_\_

Réponse 2 : \_\_\_\_\_

Réponse 3 : \_\_\_\_\_

Réponse 4 : \_\_\_\_\_

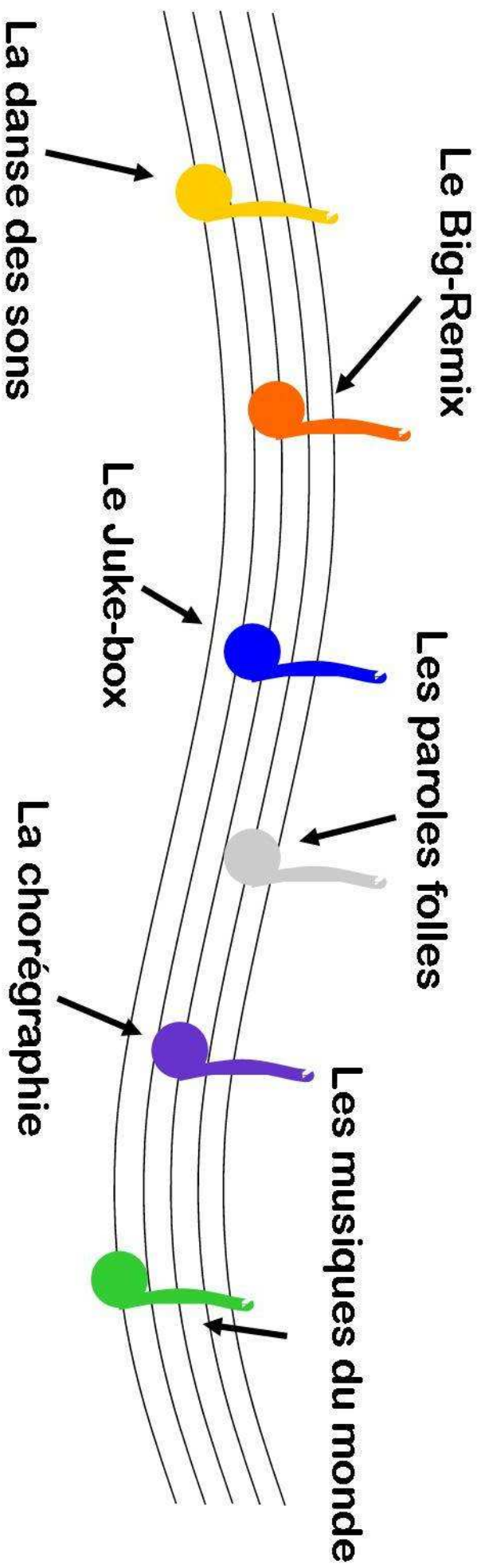
### Les musiques du monde

Réponse 1 : \_\_\_\_\_

Réponse 2 : \_\_\_\_\_

Réponse 3 : \_\_\_\_\_

Réponse 4 : \_\_\_\_\_



### **Le Juke-box**

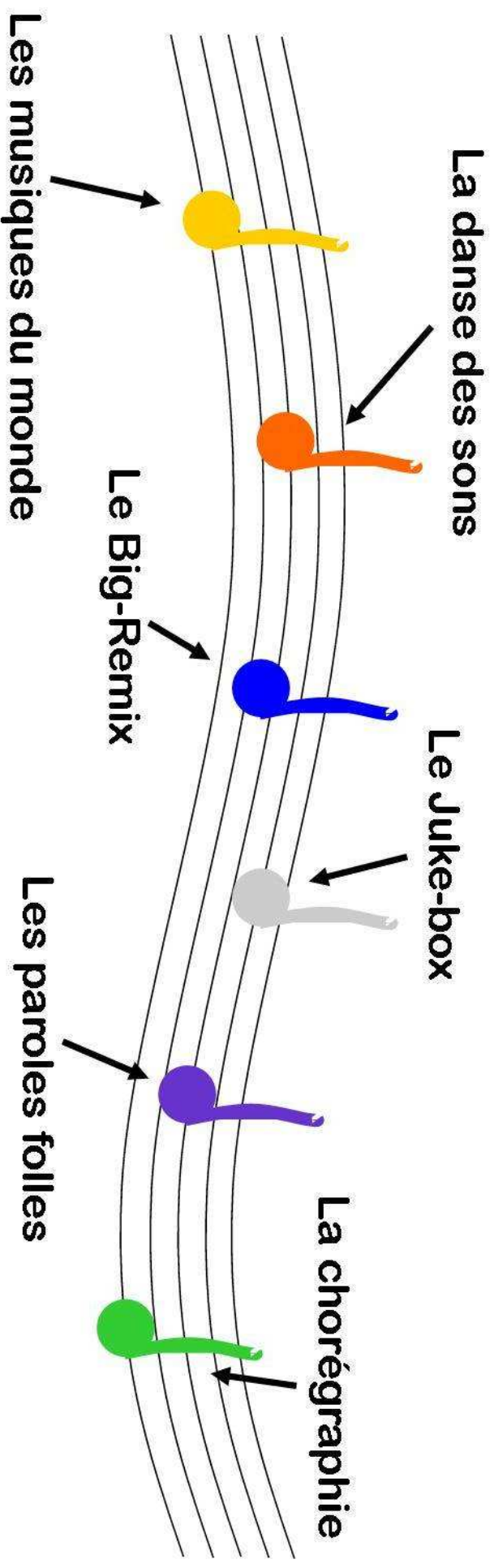
Réponse 1 : \_\_\_\_\_  
Réponse 2 : \_\_\_\_\_  
Réponse 3 : \_\_\_\_\_  
Réponse 4 : \_\_\_\_\_

### **Les paroles folles**

Réponse 1 : \_\_\_\_\_  
Réponse 2 : \_\_\_\_\_  
Réponse 3 : \_\_\_\_\_  
Réponse 4 : \_\_\_\_\_

### **Les musiques du monde**

Réponse 1 : \_\_\_\_\_  
Réponse 2 : \_\_\_\_\_  
Réponse 3 : \_\_\_\_\_  
Réponse 4 : \_\_\_\_\_



### Le Juke-box

Réponse 1 : \_\_\_\_\_

Réponse 2 : \_\_\_\_\_

Réponse 3 : \_\_\_\_\_

Réponse 4 : \_\_\_\_\_

### Les paroles folles

Réponse 1 : \_\_\_\_\_

Réponse 2 : \_\_\_\_\_

Réponse 3 : \_\_\_\_\_

Réponse 4 : \_\_\_\_\_

### Les musiques du monde

Réponse 1 : \_\_\_\_\_

Réponse 2 : \_\_\_\_\_

Réponse 3 : \_\_\_\_\_

Réponse 4 : \_\_\_\_\_

# Le Juke-Box

---

Trouvez pour chacun des mots suivants une chanson qui le contient dans ses paroles.

*(Par exemple, pour le mot 'gouttière, vous pourrez trouver la chanson : 'L'araignée Gypsie' parce que 'l'araignée Gypsie monte à la gouttière...)*

Mot n°1 : SOURIS

Mot n°2 : POISSON

Mot n°3 : ROI

Mot n°4 : ELEPHANT

Notez les titres des chansons que vous avez trouvées sur votre livre de musique puis continuez l'aventure !



# Les paroles folles

---

Voici les paroles de 4 chansons. Un mot a été changé dans chaque chanson. A vous de retrouver lesquels ! Notez les réponses sur votre livre de musique.

## Chanson n°1

Il court, il court, le furet,  
Le furet du bois,  
Mesdames,  
Il court, il court, le furet,  
Le furet du bois marron.  
Il est passé par ici,  
Il repassera par là.

## Chanson n°2

Une poule sur un mur,  
Qui picote du pain mou,  
Picoti,  
Picota,  
Lève la patte  
Et puis s'en va.

## Chanson n°3

Le bon roi Dagobert  
A mis sa cravate à l'envers.  
Le grand saint Eloi lui dit :  
« Ô mon roi, Votre majesté est mal culottée. »  
« C'est vrai, lui dit le roi,  
Je vais la remettre à l'endroit. »

## Chanson n°4

L'araignée Gypsie monte à la barrière,  
Tiens, voilà la pluie, Gypsie tombe par terre,  
Mais le soleil a chassé la pluie...

# La chorégraphie

---

Vous allez devoir refaire cette chorégraphie (danse) à la fin du jeu. Vous connaissez déjà la chanson 'Une souris verte'. Vous devez maintenant chanter et faire les gestes en même temps. C'est parti !

Une souris verte,  
Qui courait dans l'herbe,  
Je l'attrape par la queue,  
Je la montre à ses messieurs,

Ces messieurs me disent,  
Trempez-là dans l'huile,  
Trempez-là dans l'eau,  
Ca fera un escargot,  
Tout chaud !

- > On lève les bras en l'air.
- > On court sur place.
- > On saute à pied-joints une fois
- > On lève les bras en l'air.
  
- > Les bras le long du corps.
- > On lève le bras droit.
- > On lève le bras gauche.
- > On s'assoit.
- > On s'allonge.

Attention, vous devrez connaître cette chorégraphie par cœur !

# Les musiques du monde

---

Vous avez devant vous  
le lecteur CD.

Appuyez sur la touche 'Play ►'  
pour lancer la lecture du CD.

Puis écoutez bien et notez vos  
réponses sur votre livre de musique.

# La danse des sons

---



# Le Big-Remix

---

