

Fiche 1

Le chef d'orchestre secret

Jeu de rythme

Niveau :
P1 / P2 - CP / CE1



Objectif

Suivre une pulsation régulière.
Être attentif pour repérer le chef.



Matériel

Petits instruments ou frappes des mains.



Déroulement

- 1 Un élève sort de la classe.
- 2 On choisit un chef d'orchestre en secret.
- 3 Le chef donne la pulsation et change parfois de geste.
- 4 Toute la classe l'imité.
- 5 L'élève revient et doit trouver le chef.



Variante P2

Le chef peut changer le tempo ou combiner deux gestes.

SuperCroco.com

Fiche 2

Marche de la pulsation

Jeu de rythme

Niveau :
P1 / P2 - CP / CE1



Objectif

Vivre la pulsation en mouvement.



Matériel

Aucun matériel spécial.



Déroulement

- 1 Les élèves marchent dans l'espace sur la pulsation.
- 2 Au signal, on change de direction sans s'arrêter.
- 3 On peut marcher en avant, de côté ou sur place.
- 4 On garde toujours la même pulsation.



Variante P2

Marcher plus lentement ou plus vite en gardant la pulsation.

SuperCroco.com

Fiche 3

Écho rythmique

Jeu de rythme

Niveau :
P1 / P2 - CP / CE1



Objectif

Écouter et reproduire un rythme simple.



Matériel

Tambourin, claves ou frappes.



Déroulement

- 1 L'enseignant joue un court rythme simple.
- 2 Les élèves écoutent et l'imitent.
- 3 En P1 : 4 battements réguliers.
- 4 En P2 : un élève propose un petit rythme.



Variante P2

Créer de petits rythmes en binôme.

SuperCroco.com

Fiche 4

Statue musicale

Jeu de rythme

Niveau :
P1 / P2 - CP / CE1



Objectif

Garder la pulsation et réagir à un signal.



Matériel

Tambourin ou musique.



Déroulement

- 1 Les élèves se déplacent sur la pulsation.
- 2 Quand la musique s'arrête, ils se figent comme des statues.
- 3 Quand la musique recommence, ils repartent.
- 4 On varie les déplacements.



Variante P2

Changer de mode de déplacement ou de posture.

SuperCroco.com

Fiche 5

Relais des percussions

Jeu de rythme

Niveau :
P1/P2 - CP/CE1



Objectif

Jouer chacun à son tour en gardant une pulsation commune.



Matériel

Un petit instrument de percussion.



Déroulement

- 1 Les élèves sont en cercle.
- 2 Toute la classe garde une pulsation régulière sur les genoux.
- 3 Un élève joue 4 battements avec l'instrument.
- 4 Il passe l'instrument au voisin.
- 5 On continue jusqu'à ce que tous aient joué.



Variante P2

Changer d'instrument ou de tempo.

SuperCroco.com

Fiche 6

Le train de la pulsation

Jeu de rythme

Niveau :
P1/P2 - CP/CE1



Objectif

Suivre une pulsation commune.



Matériel

Aucun matériel spécial.



Déroulement

- 1 Les élèves se mettent en file, comme un train.
- 2 Le premier donne la pulsation avec les mains, les pieds ou la voix.
- 3 Tous suivent la même pulsation.
- 4 On change de conducteur.
- 5 On peut former plusieurs trains.



Variante P2

Variar la vitesse en gardant la pulsation.

TOUS
EN RYTHME !

SuperCroco.com

Fiche 7

Passé la pulsation

Jeu de rythme

Niveau :
P1 / P2 - CP / CE1



Objectif

Maintenir une pulsation régulière en groupe.



Matériel

Un instrument ou un geste.



Déroulement

- 1 Les élèves sont assis ou debout en cercle.
- 2 L'enseignant donne la pulsation de départ.
- 3 Chacun joue le même son à son tour en suivant la pulsation.
- 4 Chaque élève joue à son tour pendant 4 battements.
- 5 On continue jusqu'à ce que tous aient joué.



Variante P2

Passer la pulsation dans l'autre sens ou plus vite.

On peut utiliser :

- Les mains
- Un tambourin
- Des claves
- Ou un autre geste (claquer, taper...).

SuperCroco.com

Fiche 8

Feu vert, feu rouge du tempo

Jeu de rythme

Niveau :
P1 / P2 - CP / CE1



Objectif

Réagir à des signaux en gardant la pulsation.



Matériel

Cartons vert et rouge, pictogrammes lapin et tortue, tambourin.



Déroulement

- 1 Les élèves se mettent debout, bien espacés.
- 2 L'enseignant donne une pulsation régulière au tambourin.
- 3 Les élèves suivent cette pulsation.
- 4 L'enseignant montre un signal et les élèves réagissent.
- 5 On recommence en variant les signaux.



Variante P2

Combiner plusieurs signaux dans un même jeu.

Les signaux :

- Vert : on joue (je garde la pulsation)
- Rouge : on s'arrête de jouer. La pulsation continue dans sa tête.
- Lapin : plus rapide (tempo plus rapide)
- Tortue : plus lent (tempo plus lent)

SuperCroco.com

Fiche 9

Cercle des frappes

Jeu de rythme

Niveau :
P1 / P2 - CP / CE1



SuperCroco.com



Objectif

Jouer ensemble en respectant la pulsation.



Matériel

Mains, genoux ou petits instruments.



Déroulement

- 1 Les élèves sont en cercle.
- 2 Tous frappent une pulsation régulière ensemble.
- 3 Après quelques tours, on passe des mains aux cuisses.
- 4 Puis des cuisses aux pieds.
- 5 On recommence en gardant la même régularité.



Variante P2

Un élève ajoute un son fort tous les 4 battements.

Fiche 10

Question-réponse rythmique

Jeu de rythme

Niveau :
P2 - CE1



SuperCroco.com



Objectif

Écouter et répondre à un rythme simple.



Matériel

Tambourin, claves ou frappes.



Déroulement

- 1 L'enseignant joue une question rythmique courte.
- 2 Les élèves répondent avec une réponse rythmique décidée ensemble.
- 3 On recommence avec plusieurs exemples.
- 4 Ensuite, on change la question et la réponse.

Exemples :



Enseignant : ta ta
Élèves : ta



Enseignant : ta ta ta
Élèves : ta ta



Variante

Jouer en binôme : un élève joue, l'autre répond.