



CAHIER PÉDAGOGIQUE — Théo et l'Esprit du Caribou

1 — Accueil avec flûte

Créer une ambiance calme, enveloppante et propice à l'écoute.

- L'animateur joue doucement de la flûte.
- Les enfants entrent tranquillement et s'assoient en cercle.
- On explique que la musique et les sons vont les accompagner tout au long de l'activité.

Objectifs :

- Installer un climat d'écoute
 - Préparer les enfants à la narration
 - Introduire la dimension sensorielle et sonore du conte
-

2 — Présentation et explications

Présenter le cadre de l'activité.

Présentation du conte

- *Théo et l'Esprit du Caribou* raconte l'importance du respect de la nature, des animaux et des traditions.
 - Le conte est sonorisé : les enfants vont créer les sons de l'histoire.
-

3 — Règles et consignes

- On respecte les instruments.
 - On joue seulement quand l'animateur le demande.
 - On écoute les autres.
 - On participe avec son cœur et son imagination.
-

Objectif :

Créer une complémentarité sonore qui enrichit la narration.

4 — Gestuelles “chef d’orchestre”

L’animateur montre les gestes :

- Main qui monte = jouer plus fort
- Main qui descend = jouer plus doux
- Main ouverte = jouer
- Poing fermé = arrêter
- Pointer un enfant = solo
- Tourner la main = accélérer

Les enfants pratiquent en suivant les gestes.

5 — Passer les instruments

Les instruments circulent :

- Tambours
 - Triangles
 - Maracas
-

6 — Manipulations des instruments

On explore les façons de produire du son :

- **Frotter** (tambours)
- **Gratter** (tambours,)
- **Secouer** (maracas)
- **Frapper** (tambours, triangles)

Objectif :

Comprendre que chaque instrument peut produire plusieurs sons.

7 — Pratique des nuances

Les enfants apprennent à jouer :

- Très doux
- Doux
- Moyen

- Fort
- Très fort

On pratique ensemble avec les gestes du chef d'orchestre.

8 — Pratique des moments du conte

Voici la liste complète des moments sonores adaptés à *Théo et l'Esprit du Caribou* :



Ambiance matinale

Maracas



Corneilles

Voix : « Can ! Can ! Can ! »



Pas dans le sentier

Tambours doux



Canards et huards

Voix légères



Vent du lac et des épinettes

Souffle, maracas



Lagopèdes

Sons secs et rapides



Montée de la montagne

Tambours réguliers



Brouillard

Maracas



Grotte

Tambours frottés, sons graves



Pierre dorée

Triangle



Mammouths laineux

Tambours lourds, lents, puissants



Ancêtres chasseurs

Tambours bruits des pas



Tremblement de terre

Tous fort



Retour au village

Tambours rapides



Peur du peuple

Sons tremblés, frissons

9 — Sonorisation complète du conte

L'animateur lit le conte pendant que les enfants jouent les sons au bon moment.

Déroulement :

1. Rappel des gestes du chef d'orchestre
2. Lecture du conte
3. Sons joués en direct
4. Danse avec musique joyeuse
5. Retour au calme
6. Discussion :
 - Qu'avez-vous ressenti ?
 - Quel son avez-vous préféré ?
 - Qu'avez-vous appris sur les animaux ?
 - Pourquoi le caribou est-il fâché ?



Objectifs pédagogiques du cahier

- Développer l'écoute active
- Comprendre un message écologique et culturel
- Explorer les sons et les émotions
- Découvrir les traditions et les savoir-faire

- Stimuler l'imagination
 - Vivre une expérience sensorielle complète
-

Activité spéciale : démonstration du battefeu

- Observation de l'étincelle
 - Explication du rôle du feu dans la survie
 - Lien avec les ancêtres
 - Sécurité : ne jamais toucher
-

Activité sensorielle : les six peaux

Les enfants touchent, comparent, décrivent :

- Coyote
- Renard
- Raton laveur
- Ours
- Pékan
- Castor

Objectifs :

- Développer le vocabulaire sensoriel
 - Comprendre l'importance des animaux
 - Respecter la nature
-
-