

## Musique

5-10 ans

15 à 30 min

Petit groupe (5 à 15)

Moyen groupe (15 à 30)

# Le détective rythmique

Ce jeu utilise la percussion corporelle et développe l'interprétation par mimétisme (répétition de ce que l'on voit).

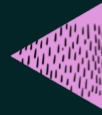
Source: Baratanga

## Déroulement

### Consignes

---

1. Demander aux participants de s'asseoir par terre ou sur une chaise, en cercle.
2. Expliquer aux participants qu'il y aura deux personnages principaux à ce jeu : un détective rythmique et un chef d'orchestre. Le rôle du détective sera de trouver le chef d'orchestre, tandis que le rôle du chef d'orchestre sera de proposer des variations de rythme sans se faire prendre par le détective. Le détective aura trois chances pour trouver le chef.
3. En premier, choisir qui sera le détective et lui demander de se retourner vers l'extérieur du cercle et de fermer les yeux.
4. Demander au chef de proposer un rythme de percussion corporelle qui sera imité par tous les autres participants.
5. Inviter le chef à varier quelques fois et par la suite, inviter votre détective à se retourner, ouvrir les yeux et trouver qui est le chef d'orchestre au sein du groupe.
6. Lorsque le jeu est terminé, choisir un nouveau détective et recommencer.



## Variantes

---

1. Ajouter des instruments de percussion qui sont tous joués de la même technique (exemple : une baguette, deux baguettes, d'une seule main, etc.)
2. Présenter cette activité debout, ce qui amènera parfois des mouvements complémentaires aux rythmes proposés.

## Adaptations inclusives

---

### Intégration sensorielle

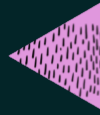
- Donner un temps raisonnable pour reproduire l'action qui respecte le rythme de tous;
- Moduler l'intensité. Prévoir un temps raisonnable entre deux mouvements;
- Délimiter l'espace de chaque participant avec des repères visuels et/ou tactiles;
- Distancer les participants de façon à respecter l'espace personnel des participants;
- Jumeler les participants pour favoriser l'imitation des bons mouvements;
- Simplifier les consignes en petites phrases courtes et claires;
- Montrer un exemple de chacune des étapes;
- Faire un tour de pratique pour valider la compréhension des consignes;
- Donner 5 chances au lieu de 3.

### Mobilité réduite

- Donner un temps raisonnable pour reproduire l'action qui respecte le rythme de tous;
- Moduler l'intensité. Prévoir un temps raisonnable entre deux mouvements;
- Offrir le choix au participant de s'installer dans un endroit confortable;
- Offrir le choix au participant de s'installer confortablement, assis ou debout.

### Agitation et impulsivité

- Diminuer les stimuli (dos à la fenêtre, réduire le bruit ambiant, la lumière, etc.).



## Communication

- Diminuer les stimuli (dos à la fenêtre, réduire le bruit ambiant, la lumière, etc.);
- Jumeler les participants pour favoriser l'imitation des bons mouvements;
- Écrire les consignes sur un tableau ou un carton;
- Simplifier les consignes en petites phrases courtes et claires;
- Montrer un exemple de chacune des étapes;
- Faire un tour de pratique pour valider la compréhension des consignes
- Règle : Donner 5 chances au lieu de 3.

*Adaptations inclusives rédigées par l'Association québécoise pour le loisir des personnes handicapées (AQLPH).*

## Trucs et astuces

---

- Ne pas hésiter à donner des consignes vocales pour inviter le chef d'orchestre à varier son rythme. Certains chefs figent et ne changent pas de rythme.

## Favorise le développement

---

- Créativité
- Collaboration et travail d'équipe
- Cognitif
- Motricité globale