

# Pratiquer la musique en s'amusant : Radio crochet

ÉDUCATION

par BSF



 <b>PUBLIC</b>	 <b>PARTICIPANTS</b>	 <b>ANIMATEURS</b>	 <b>NIVEAU</b>	 <b>PRÉPARATION</b>	 <b>ACTIVITÉ</b>
--	--	--	--	---	--

## Description

---

Cette fiche d'activité propose un jeu proche de la FA « La bataille des chants » mais en individuel. Il s'agit ici de chanter en s'amusant !

Note médiation : Pour cette activité, il est préférable que les participant.es aient un répertoire de chants assez riche.

## Objectifs

---

S'exprimer  
Développer son expression orale  
S'écouter les un.es les autres  
Travailler sa confiance en soi

## Compétences travaillées

---

Chant  
Aisance à l'oral et en groupe  
Sens de l'observation  
Écoute  
Réactivité

## Matériel

---

Un tableau pour inscrire les scores. (Il peut être remplacé par une feuille blanche ou autre support papier)

## Contenus utilisés

---

Pas de contenus spécifiques

## Pré-requis

---

Il est nécessaire que les participants.es disposent d'un répertoire de chants... et d'une aisance suffisante pour chanter en public !

## WORKFLOW

### 1 Préparation - 5 min

Préparez l'espace, le tableau.

### 2 Lancement - 15 min

**Accueil** : Il est important de penser à la convivialité du groupe. Cette convivialité se met en place dès le début en accueillant chaleureusement les participant.es. Une fois accueilli.es, installez-les dans l'espace prévu pour l'activité.

**Présentation** : Présentez très simplement l'activité, rappelez le sujet de l'activité et son timing (durée, temps de pause...). Proposez un temps de parole pour savoir si tout le monde a bien compris. En tant qu'animateur.trice, vous vous présentez succinctement et faites un tour de table rapide où les personnes donnent leur prénom.

**Posez un cadre** : Si vous pensez que cela est nécessaire, n'hésitez pas à [poser un cadre](#) pour l'activité.

**L'Ice Breaker (durée 10 min)** : Quel brise-glace choisissez-vous ? Comment briser la glace pendant ce temps de rencontre et créer une ambiance suffisamment chaleureuse pour que les personnes se sentent à l'aise ? Cette étape est indispensable. Voir les [ice breaker spécifiques](#) pour les activités musique !

### 3 Production – Entre 45 min et 1 h

#### Étape 1. Lancement de la production (10 min) :

Proposez un thème, ou plusieurs thèmes dont l'un sera tiré au sort. Chacun.e des joueur.ses doivent s'affronter en chantant des chansons se rapportant au thème.

Déterminez avec les membres du groupe, quel sera le délai de réponse pour trouver une chanson (5 sec; 10 sec, 30 sec...). Il s'agit ici d'adapter le temps en fonction de l'aisance des participant.es.

Quelques idées de thèmes : le sport, l'amour, l'aventure, la boisson, les voyages, le cinéma, l'amitié, la galère, les génériques d'émission, les berceuses,...

## Étape 2. Chantons ! (30 à 45 min) :

Pour cette activité, disposez les joueur.ses en cercle, autour de l'animateur.trice.

Pour débiter la bataille, vous pouvez commencer à chanter une chanson en rapport avec le thème choisi. L'animateur.trice va passer de joueur.euse en joueur.euse pour chanter. Lorsque vous pointez du doigt l'un.e des membres du groupe, c'est à cette personne de trouver une chanson en rapport avec le thème et de la chanter.

Lorsque vous repointez du doigt ce.tte joueur.se, il.elle doit s'arrêter. Un.e joueur.euse qui met plus que le délai déterminé en début d'activité pour trouver une chanson est éliminé.e. On ne peut pas non plus rechanter une chanson déjà choisie par un autre membre du groupe, sous peine d'élimination aussi.

La personne qui réussit à tenir le plus longtemps gagne la manche. Vous pouvez ainsi changer de thème autant de fois que vous voulez.

Pour ne pas mettre les joueur.euses en compétition, il vous est possible de ne pas compter les points.

*Conseil médiation* : Avant de commencer, lorsque vous établissez le cadre de l'activité, énoncez clairement les règles du jeu – la chanson doit-elle parler du thème choisi ? ou juste avoir un rapport ? peut-on chanter en anglais ? les musiques seules sont-elles admises, etc. – pour éviter les contestations ultérieures.

L'animateur peut s'amuser à activer le même joueur plusieurs fois de suite. De la même façon, rien n'interdit de faire démarrer 2 ou 3 joueurs en même temps. La personne désignée va devoir réussir à chanter au milieu du brouhaha...

## 4

## Clôture - 10 min

Accordez un temps de parole à chacun.e pour savoir si tout le monde a pu partager ce qu'il ou elle avait à partager. Demandez-leur de partager « ce que j'ai aimé, ce que j'ai appris, ce qui m'a manqué » pour toujours se situer dans un retour constructif.

*Conseil médiation* : pour donner la possibilité à chacun.e de s'exprimer, n'hésitez pas à faire un tour de table ou utiliser un bâton de parole. Vous pouvez aussi utiliser une météo intérieure en tour de table : Une pépite et un caillou [une pépite de l'activité (ce que j'ai adoré) et un caillou (ce que j'ai moins aimé) et pourquoi] ?

Pour toutes les techniques de médiations, voir la fiche outil "[Prise de parole](#)"