Les Musiciens de Breme

Date de mise en ligne : novembre 2018

Niveau : A1.1
Public : 3-6 ans, non-lecteurs
Objectif : connaître et nommer les animaux de la ferme
Extrait utilisé : extrait du conte animé, « Les Musiciens de Brême » (début ➔2’54)

Structures	Lexique	Prononciation
- C’est le chien, c’est le chat…	- Les animaux domestiques : le chien, le chat, l’âne - Les animaux de la ferme : le canard, l’oie, le cheval, le cochon, le coq, le dindon, le mouton, la poule, le coq, la vache - La musique : le violon, le tambour, la trompette - Les quantités : de 1 à 6	- Les sons [a] et [ɑ̃]

MATERIEL

Ciseaux, colle, corde (ou grand cerceau), jeu de l'élastique

PARCOURS PEDAGOGIQUE

Je comprends **2**
- Repérer les personnages de l'histoire 2
- Remettre dans l'ordre les étapes de l'histoire (activité 1) 2
- Comprendre le conte (activité 2) 3

J'apprends **3**
- Les animaux de la ferme (activité 3) 3
- Les quantités (activité 4) 4

Je prononce bien **4**
- Discriminer les sons [a] et [ã] 4

Pour aller plus loin **5**
- Écouter une chanson : la ferme de Papy Henri 5

JE COMPRENDS

→ Repérer les personnages de l'histoire

Supports : fiche matériel, vidéo

Étape 1

Sur la fiche matériel, découper les cartes animaux ou les projeter une à une. Montrer successivement les cartes et poser la question : *C'est qui ?* et y répondre : *C'est l'âne !*
Inviter un élève à décrire l'image. *À toi ! C'est qui ?*
Inviter le groupe à répéter en chœur. *À vous ! C'est qui ?*
Procéder de la même manière avec les images du chien, du coq et du chat.

Étape 2

Visionner le conte en faisant des arrêts sur image. À chaque arrêt sur image (0'44, 0'57, 1'48, 1'54, 2'15, 2'44 et 2'55), montrer le(s) personnage(s), poser la question : *C'est qui ?* Inviter le groupe à répondre. Valider la réponse du groupe en désignant le(s) personnage(s) à l'écran : *Oui, c'est l'âne !*

Pistes de correction / Corrigés :
0'44 : C'est l'âne !
0'57 : C'est l'âne ! C'est le chien !
1'48 : C'est l'âne ! C'est le chat !
1'54 : C'est l'âne ! C'est le chat ! C'est le chien !
2'15 : C'est le coq !
2'44 : C'est le coq ! C'est l'âne !
2'55 : C'est l'âne ! C'est le chat ! C'est le chien ! C'est le coq !

→ Remettre dans l'ordre les étapes de l'histoire (activité 1)

Supports : fiche apprenant, vidéo

Imprimer et distribuer la page 1 de la fiche apprenant.
Faites l'activité 1 : découpez et collez les images dans l'ordre.
Visionner à nouveau l'histoire des « Musiciens de Brême ».
Pistes de correction / Corrigés :

→ Comprendre le conte (activité 2)

Supports : fiche apprenant, fiche matériel et vidéo

Étape 1 :

Découper les cartes « instruments de musique » de la fiche matériel et les fixer au tableau.
Former des groupes de 3.
Projeter la dernière image du conte où on voit les animaux et leurs instruments à 2'55, et inviter les élèves à montrer les instruments qu'on voit dans l'histoire. Les élèves peuvent venir au tableau pour montrer la carte qui correspond aux instruments présentés dans l'histoire.

Laisser les cartes « tambour », « violon », « chanteur » et « trompette » au tableau. Montrer chaque carte et la nommer. Inviter les élèves à répéter. Faire le lien avec le titre du conte « Les Musiciens de Brême » : les personnages font de la musique et jouent des instruments.

Étape 2 :

Distribuer la page 2 de la fiche apprenant. Visionner le conte.
Faites l'activité 2 : écoutez l'histoire. Découpez et collez l'image qui correspond à chaque animal.

Pistes de correction / Corrigés :

L'âne : le violon ; le chien : le tambour ; le chat : la trompette ; le coq : le micro.

J'APPRENDS

→ Les animaux de la ferme (activité 3)

Supports : fiche apprenant, fiche matériel

Étape 1

Demander aux élèves de proposer (en langue maternelle) des noms d'animaux qu'on trouve dans une ferme. Traduire au fur et à mesure en français. Faire répéter quelques enfants, puis tout le groupe.

Étape 2

Découper les cartes « animaux de la ferme » de la fiche matériel. Montrer ces cartes les unes après les autres et demander aux élèves le nom de l'animal. Si un·e élève donne la bonne réponse, faire répéter en chœur. Sinon, corriger et faire répéter l'ensemble du groupe.

Pistes de correction / Corrigés :

L'âne, le canard, le chat, le cheval, le chien, le cochon, le coq, le dindon, le mouton, l'oie, la poule, la vache.

Étape 3

Distribuer la page 3 de la fiche apprenant.
Faites l'activité 3 : Vous entendez quel animal ? Montrez-le !
Dire le nom d'un animal. Celui qui est le plus rapide et qui montre la bonne image marque un point.

Étape 4

Faire écouter une série de cris d'animaux, par exemple avec la vidéo « Les animaux de la ferme de Tom » : https://www.youtube.com/watch?v=5xlhF3jDuC4 (dans ce cas, attention à ne pas montrer les images pendant l'écoute). Faire une pause après chaque cri d'animal : le premier qui reconnaît et nomme l'animal marque un point.

Pistes de correction / Corrigés :

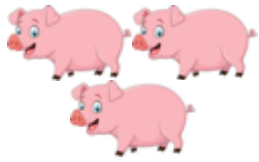
L'âne, le canard, le chat, le cheval, le chien, le cochon, le coq, le dindon, le mouton, l'oie, la poule, la vache.

→ Les quantités (activité 4)

Supports : fiche matériel, fiche apprenant, cordes (ou grands cerceaux)

Étape 1

Découper les cartes « les quantités » sur la fiche matériel et projeter les chiffres de 1 à 6 au tableau.
Montrer successivement les images d'animaux en nombres différents. Compter à voix haute avec les enfants. Montrer (ou entourer) le nombre correspondant à la quantité au tableau.
Exemple :
Montrer cette image à l'ensemble du groupe et entourer le chiffre 3.



Étape 2

Pour préparer l'activité 4, demander aux élèves de se lever et de se déplacer dans la classe.
Donner un signal (claquer des mains par exemple) et dire la consigne : *mettez-vous par groupes de 3 en vous tenant la main*.
Entourer chaque groupe correctement constitué avec une corde ou un cerceau, et préciser : *j'entoure le groupe de 3 élèves.*
S'il y a des élèves sans groupe (les élèves restants) faire remarquer qu'il manque 1 ou 2 élèves pour constituer un groupe de 3.
Recommencer l'activité avec des groupes de 2, 4, 5 et 6 élèves.

Distribuer la page 4 de la fiche apprenant, expliquer la consigne à l'aide de l'exemple : *regardez bien le modèle avec les ânes. Le chiffre 3 est sur l'image. Cela veut dire que vous entourez 3 ânes et 3 ânes seulement.*
Faites l'activité 4 : entourez les animaux par groupe.

Pistes de correction / Corrigés :

Astuce : les quantités d'animaux restants peuvent être verbalisées par les élèves ou par l'enseignant, par exemple « il en reste deux ».

JE PRONONCE BIEN

→ Discriminer les sons [a] et [ɑ̃]

Support : fiche matériel

Étape 1

Lire la liste de mots suivante en insistant sur les syllabes où on entend les sons [a] et [ɑ̃] :
*L'**â**ne, le ca**n**ard, le ch**a**t, le chev**a**l, les m**a**r**a**cas, le pi**a**no, le serp**en**t, l'éléph**an**t, la guit**a**re, le t**am**bour, la v**a**che, le tri**an**gle.*
Sur la fiche matériel, montrer ou projeter les cartes « images » et faire répéter les élèves.

Étape 2
Placer un grand élastique de jeu au sol fixé à 2 tables par exemple.
Placer les élèves à l'intérieur de l'élastique : *vous allez entendre des mots. Si vous entendez le son [a], vous sautez à gauche. Si vous entendez le son [ɑ̃], vous sautez à droite.*

Pistes de correction / Corrigés :
[a] : l'âne, le canard, le chat, le cheval, les maracas, le piano, la guitare, la vache
[ɑ̃] : le serpent, l'éléphant, le tambour, le triangle

Étape 3
Diviser la classe en deux équipes. Placer chaque équipe côte à côte en file indienne, et montrer ou projeter les cartes « images ».
Je montre une image aux premiers de chaque file. Le·La premier·ère qui trouve le nom et le prononce correctement donne un point à son équipe.
Les deux premiers se mettent en dernier et ce sont les deux suivants qui jouent. Etc.

POUR ALLER PLUS LOIN

→ Écouter une chanson : la ferme de Papy Henri
Support : fiche matériel

Faire découvrir la chanson « La ferme de Papy Henri »
https://www.youtube.com/watch?v=8-AHDhQgdDM