

journée franco-allemande 2012



Projet de la Journée franco- allemande du 22 janvier 2012.

amitié franco - allemande

niveau : cycle 2 et cycle 3

école élémentaire

disciplines concernées :

- allemand
- histoire / géographie (villes importantes comme Berlin, Brême découpage géographique de l'Allemagne.)
- littérature de jeunesse (contes)
- histoire de l'art (Hundertwasser Paula Modersohn - Becker)
- musique (Beethoven 9ème symphonie) hymne européen
- jeux sportifs

objectifs :

- promouvoir la culture allemande, mieux connaître l'Allemagne.
- susciter l'intérêt des non germanistes pour un pays qu'ils ne connaissent pas
- rapprocher les cultures en montrant les différences et ressemblances entre les deux pays
- favoriser la prise de conscience de l'universalité des contes et légendes.
- promouvoir l'apprentissage de la langue allemande au travers d'activités sportives ludiques.

projet final :

- exposition des travaux effectués dans la journée (arts visuels – exposés)

- lecture de contes écrits par les élèves dans la journée.
- goûter organisé pour les élèves, les enseignants et les parents.

déroulement de la journée :

Les élèves de l'école tourneront dans les différents ateliers mis en place. Ils pourront participer ainsi à toutes les activités.

A la fin de la journée, ils exposeront leurs travaux et participeront à un goûter. Les parents y seront conviés.

atelier 1 : Hansel et Gréتل et le petit Poucet

- lecture des contes aux élèves.
- restituer les deux histoires (résumer).
- leur demander de trouver les ressemblances et les différences entre les deux contes.
- leur présenter différentes versions du même conte. Ils peuvent argumenter sur leurs préférences au niveau des personnages, des lieux, des actions...
- demander aux élèves de constituer un imagier des personnages, des lieux, des objets, dont ils se serviront pour écrire de nouveaux contes.(salades de contes)

atelier 2: découvrir Friedrich Hundertwasser

matériel

- affichages -images
- crayons de couleur et feutres
- pastels gras

déroulement

- qui était Hunderwasser ?
- où est il né ?
- où a t-il vécu?
- quelles couleurs utilise t-il? (vives or ,argent)
- qu'y a-t-il sur les toits et au travers des fenêtres? (de la verdure, des arbres)
- quand est-il mort?

observation des oeuvres

- observer les œuvres d’Hundertwasser (architecte) et déterminer quelles sont ses techniques (courbes – lignes brisées spirales herbe et arbres sur le toit la maison est multicolore, gaie)
- formation de cercles, ils sont de plus en plus grands.
- utilisation de couleurs lumineuses. La ligne droite n’existe pas.
- emploi de feuilles d’or ou d’argent pour faire ressortir certains motifs, comme les larmes, les gouttes de pluie ou les fenêtres.
- l’artiste peint le monde dont il rêve, pas celui qu’il voit. Ses couleurs sont celles qui le touchent pendant ses voyages. Elles sont gaies, vives, le symbole de la liberté et de la joie de vivre.
- les arbres sont dans les maisons et sortent par les fenêtres. Ils purifient ainsi l’atmosphère tout en décorant le lieu de vie.
- le droit à la fenêtre consiste à autoriser chaque locataire à orner ses portes et ses fenêtres comme il le souhaite ([Fensterrecht](#))

production

- établir un catalogue des formes utiles indispensable pour réinvestir dans une production.
- les élèves ont une maison que l’enseignant distribue. Ils la décorent d’après Hundertwasser.
- ensuite, choix d’un monument français, qu’ils transforment d’après les techniques d’Hundertwasser.
- exposition des travaux à la fin de la journée.

atelier 3 : Paula Modersohn Becker et Worpswede

découvrir Worpswede

- village qui sert de refuge à des peintres encore aujourd'hui près de 130 artistes y vivent.
- situation géographique : pas très loin de Brème. Un des peintres le plus célèbre fut une femme : Paula Modersohn- Becker.
- sa source d'inspiration:enfants et femmes, paysages et natures mortes, son environnement proche, champêtre.
- La peinture française l'influença beaucoup. Elle effectua plusieurs voyages à Paris , c'est ainsi qu'elle s'inspira de *Van Gogh* et *Gauguin* par exemple .

déroulement de l'activité

matériel

- feutres
- crayons de couleur ou gouache
- images

production

- observation d'images de tableaux de Paula Modersohn – Becker
- dégager les caractéristiques des œuvres observées et produire un autoportrait d'après Paula

atelier 4 jeux

- se ranger selon l'ordre demandé (jeu de prise de contact linguistique)
- j'aime tes genoux (jeu de prise de contact et acquisition linguistique)
- zipp-zapp (jeu de prise de contact avec l'Allemand)
- salade de fruits (jeu de prise de contact et acquisition linguistique)

- dessiner c'est gagné (communication non verbale)

atelier 5 l'organisation de l'Allemagne et découverte d'une ville: Berlin

http://www.klick-an.hagemann.de/Deutschland/bundeslaender/deutschland_puzzle/deutschland_puzzle.htm

- expliquer l'organisation et la division de l'Allemagne en « Länder »
- l'Allemagne a 16 Länder. Chercher les capitales soit en salle informatique sur les sites indiqués ou sur documents papiers.
- reformer le puzzle de l'Allemagne en ligne (si c'est possible)
- agrandir la carte de l'Allemagne pour expliquer son organisation sur un panneau (exposé)
- exposés sur Berlin et (d'après documents papiers ou en ligne)

atelier 6 musique

Beethoven

- lieu de naissance
- date de naissance
- sa musique
- écoute de la 9ème symphonie de Beethoven (extraits)
- écoute de l'hymne européen
- apprentissage du chant en allemand
- exposé sur ce compositeur.

(Certaines des ressources ont été prises sur des sites et modifiées et d'autres sont personnelles)

les contes

Petit Poucet:

Il était une fois, un mari et une femme qui étaient très pauvres. Ils avaient sept enfants qu'ils ne pouvaient plus nourrir.

Ils ont donc décidé de les abandonner seuls dans la forêt avec des bêtes sauvages.

Le Petit Poucet sème des cailloux pour retrouver sa route. La nuit venue, les sept enfants retournent à la maison.

Mais quand les parents décident de les abandonner à nouveau, Poucet n'a pas le temps de ramasser des cailloux. A la place, il sème des miettes de pain. Quand ils décident de rentrer, ils sont perdus car les oiseaux ont mangé tout le pain.

Alors Petit Poucet, le plus petit, est monté à un arbre. De son perchoir, il a aperçu une maison.

C'est la maison d'un ogre. Mais l'ogresse a accepté de les cacher avant que son mari n'arrive.

Bien vite, l'ogre est revenu. Tout de suite, il a senti la chair fraîche et il a trouvé les garçons. Grâce à l'ogresse, l'ogre a décidé de les manger seulement le lendemain.

Ils ont dormi dans la chambre des filles de l'ogre. Pendant la nuit, Petit Poucet a échangé les couronnes des filles et les bonnets des garçons.

Dans la nuit, l'ogre s'est trompé, il a tué et mangé ses filles. Les garçons partent. L'ogre les poursuit mais comme il a trop mangé il s'endort.

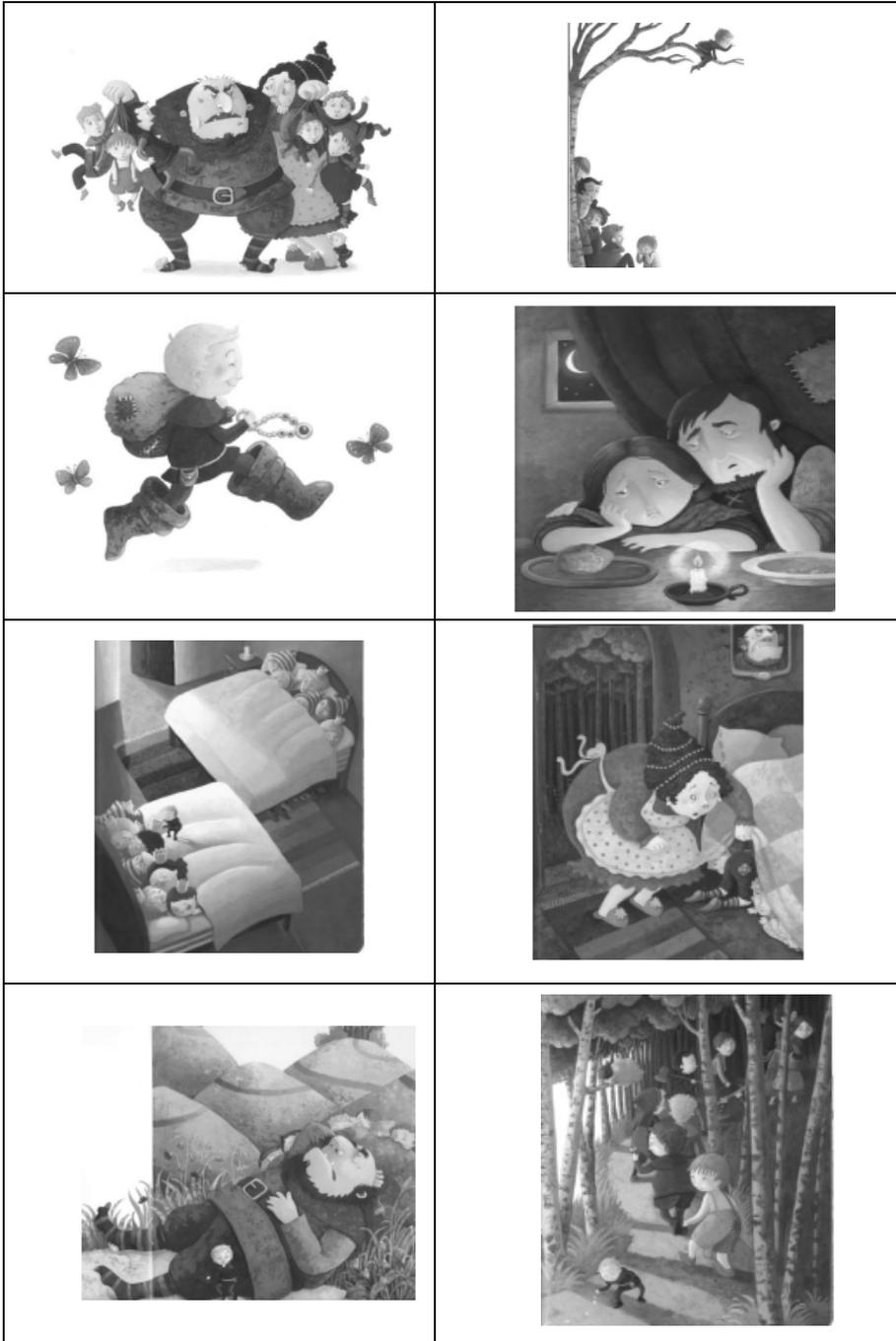
Petit Poucet lui prend ses bottes magiques, va voir l'ogresse et lui demande son or. Depuis, Petit Poucet et sa famille sont riches et heureux.

FIN

Remets les phrases du conte en ordre.

<p>Bien vite, l'ogre est revenu. Tout de suite, il a senti la chair fraîche et il a trouvé les garçons. Grâce à l'ogresse, l'ogre a décidé de les manger seulement le lendemain.</p>	<p>Petit Poucet lui prend ses bottes magiques, va voir l'ogresse et lui demande son or. Depuis, Petit Poucet et sa famille sont riches et heureux.</p>
<p>Ils ont dormi dans la chambre des filles de l'ogre. Pendant la nuit, Petit Poucet a échangé les couronnes des filles et les bonnets des garçons.</p>	<p>Alors Petit Poucet, le plus petit, monte à un arbre. De son perchoir, il a aperçu une maison.</p> <p>C'est la maison d'un ogre. Mais l'ogresse a accepté de les cacher avant que son mari n'arrive.</p>
<p>Il était une fois, un mari et une femme qui étaient très pauvres. Ils avaient sept enfants qu'ils ne pouvaient plus nourrir.</p> <p>Le Petit Poucet sème des cailloux pour retrouver sa route. La nuit venue, les sept enfants retournent à la maison.</p>	<p>Dans la nuit, l'ogre s'est trompé, il a tué et mangé ses filles. Les garçons partent. L'ogre les poursuit mais comme il a trop mangé il s'endort.</p>
<p>Le Petit Poucet sème des cailloux pour retrouver sa route. La nuit venue, les sept enfants retournent à la maison.</p>	<p>Mais quand les parents décident de les abandonner à nouveau, Poucet n'a pas le temps de ramasser des cailloux. A la place, il sème des miettes de pain. Quand ils décident de rentrer, ils sont perdus car les oiseaux ont mangé tout le pain.</p>

Associe les images et les textes du conte



Hansel et Gretel

Tout près d'une grande forêt vivent un pauvre bûcheron, sa femme et leurs deux enfants. Un garçon qui s'appelle Hansel et une fille qui se nomme Gretel. La famille n'a plus rien à manger.

La mère convainc le père d'emmener les enfants dans la forêt, là où elle est la plus épaisse pour les perdre.

Une première fois Hansel retrouve son chemin grâce à des petits cailloux qu'il a cachés dans ses poches.

Mais la seconde fois, les bûcherons reconduisent les enfants au fond de la forêt. Hansel n'a pas pu ramasser des cailloux. Il se contente de semer les miettes de son pain. Seulement quand les enfants veulent retrouver leur chemin, les oiseaux ont mangé tout le pain.

Les deux enfants marchent toute la nuit et le jour suivant, sans trouver comment

sortir de la forêt. Ils sont tellement fatigués que leurs jambes ne peuvent plus les porter. Alors ils se laissent tomber au pied d'un arbre et s'y endorment. A leur réveil, ils aperçoivent un joli oiseau blanc comme neige. Les enfants le suivent jusqu'à une petite maison faite de pain d'épice et recouverte de gâteaux. Les fenêtres sont en sucre. Les enfants espèrent se régaler, mais c'est la maison d'une vieille sorcière qui attire les enfants pour les manger.

La porte, tout à coup, s'ouvre et une vieille femme sort de la maison. Hansel et Gretel ont si peur qu'ils laissent tomber tout ce qu'ils tiennent dans leurs mains.

Elle les prend tous les deux par la main et les fait entrer dans la maisonnette. Elle leur sert un bon repas. Hansel et Gretel se croient au Paradis.

Alors elle prend Hansel dans ses mains sèches et le porte dans une petite pièce où elle l'enferme. Il peut bien crier cela ne sert à rien.

Gretel doit aider la sorcière à engraisser son frère pour que la sorcière puisse le manger.

Un matin, la sorcière fait chauffer le four et fait sortir Hansel de sa prison, aussi rapide qu'un oiseau, il pousse la sorcière dans le four et ferme la porte.

Ils dansent et s'embrassent ! N'ayant plus à avoir peur, ils pénètrent dans

la maison de la sorcière. Dans tous les coins, il y a des caisses pleines de perles et de diamants.

Hansel en remplit ses poches.

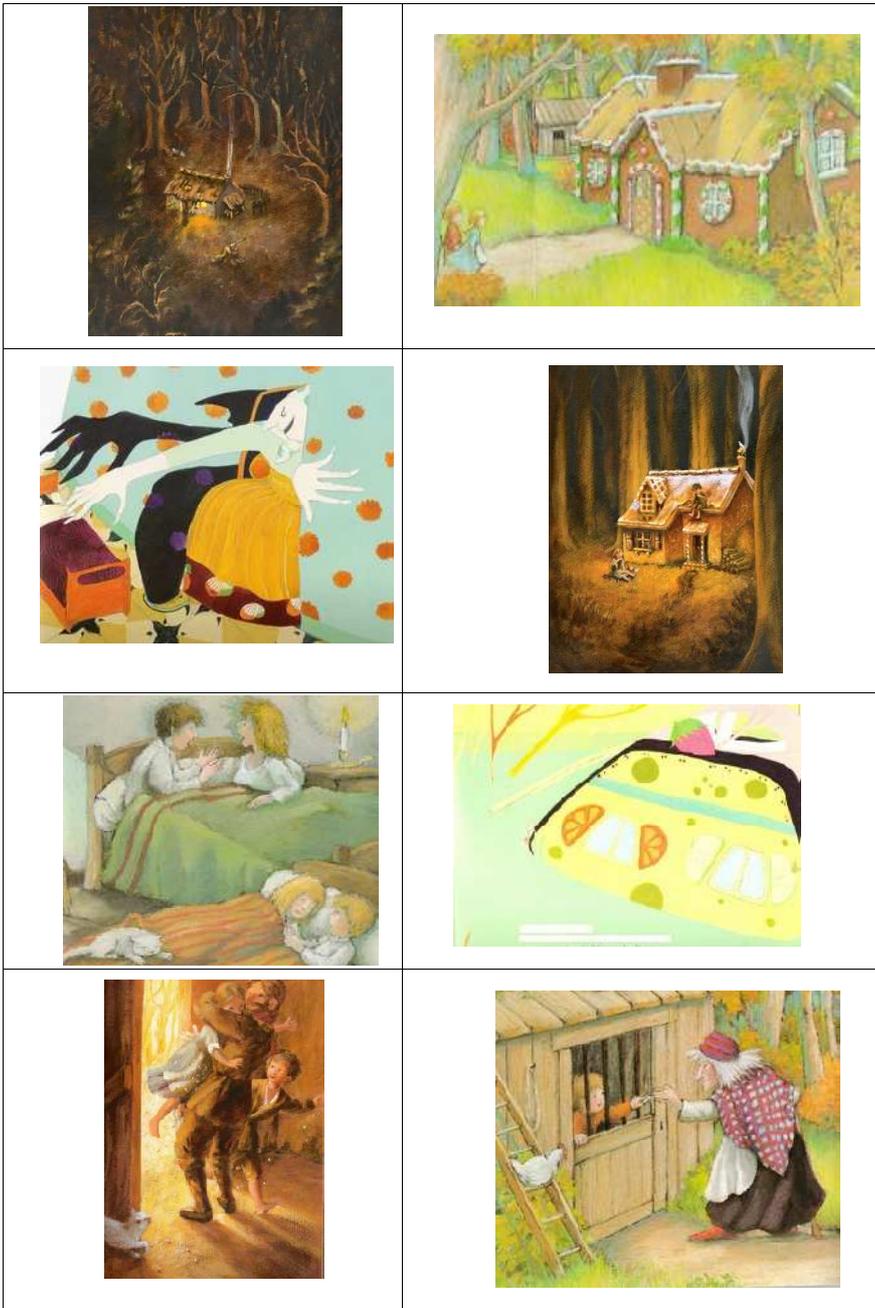
Ils retournent chez leur père. Sa femme est morte. Hansel sort des pierres précieuses de ses poches, par poignées. De leurs problèmes, dès lors, ils ne savent plus rien, Ils vont vivre heureux tous ensemble.

FIN

Remets les phrases du conte en ordre

<p>Tout près d'une grande forêt vivent un pauvre bûcheron, sa femme et leurs deux enfants. Un garçon qui s'appelle Hansel et une fille qui se nomme Gretel. La famille n'a plus rien à manger.</p> <p>La mère convainc le père d'emmener les enfants dans la forêt, là où elle est la plus épaisse pour les perdre.</p>	<p>Alors elle prend Hansel dans ses mains sèches et le porte dans une petite pièce où elle l'enferme. Il peut bien crier cela ne sert à rien.</p> <p>Gretel doit aider la sorcière à engraisser son frère pour que la sorcière puisse le manger.</p>
<p>Ils dansent et s'embrassent ! N'ayant plus à avoir peur, ils pénètrent dans</p> <p>la maison de la sorcière. Dans tous les coins, il y a des caisses pleines de perles et de diamants. Hansel en remplit ses poches.</p>	<p>ils retournent chez leur père. Sa femme est morte. Hansel sort des pierres précieuses de ses poches, par poignées. De leurs problèmes, dès lors, ils ne savent plus rien, Ils vont vivre heureux tous ensemble.</p>
<p>Une première fois Hansel retrouve son chemin grâce à des petits cailloux qu'il a cachés dans ses poches.</p> <p>Mais la seconde fois, les bûcherons reconduisent les enfants au fond de la forêt. Hansel n'a pas pu ramasser des cailloux. Il se contente de semer les miettes de son pain. Seulement quand les enfants veulent retrouver leur chemin, les oiseaux ont mangé tout le pain.</p>	<p>Un matin, la sorcière fait chauffer le four et fait sortir Hansel de sa prison, aussi rapide qu'un oiseau, il pousse la sorcière dans le four et ferme la porte.</p>
<p>La porte, tout à coup, s'ouvre et une vieille femme sort de la maison. Hansel et Gretel ont si peur qu'ils laissent tomber tout ce qu'ils tiennent dans leurs mains.</p> <p>Elle les prend tous les deux par la main et les fait entrer dans la maisonnette. Elle leur sert un bon repas. Hansel et Gretel se croient au Paradis.</p>	<p>Les deux enfants marchent toute la nuit et le jour suivant, sans trouver comment</p> <p>sortir de la forêt. Ils sont tellement fatigués que leurs jambes ne peuvent plus les porter. Alors ils se laissent tomber au pied d'un arbre et s'y endorment. A leur réveil, ils aperçoivent un joli oiseau blanc comme neige. Les enfants le suivent jusqu'à une petite maison faite de pain d'épice et recouverte de gâteaux. Les fenêtres étaient en sucre. Les enfants espèrent se régaler, mais c'était la maison d'une vieille sorcière qui attirait les enfants pour les manger.</p>

Associe les images et les phrases du conte



déroulement :

- lecture des deux contes
- retrouver dans le conte la transformation d'une situation - initiale - en une autre situation - finale.
- dans les deux contes la situation initiale étant la pauvreté (on ne rentre pas dans les détails par manque de temps.) La situation finale est la résolution de cette situation par les diamants de la sorcière d'une part et l'or de l'ogre d'autre part.
- l'action : à l'orée de la forêt puis au cœur de la forêt
- quantité de personnages au début. Qui sont les personnages? (Poucet : Petit Poucet et ses six frères les parents puis l'ogre l'ogresse et les sept filles) (Hansel et Gretel les parents et les deux enfants puis la sorcière)
- caractéristiques physiques et morales : (parents moches pauvres dans les deux cas, la marâtre d'Hansel et Gretel mauvaise. L'ogre et la sorcière méchants l'ogresse gentille. Enfants des deux contes gentils et fûtés)
- leur vie au quotidien (ils vivent dans la pauvreté, sauf les méchants)
- vocation du récit :anéantir la pauvreté et la mauvaise mère dans Hansel et Gretel (mais on ne le traitera pas).
- épreuves pour passer à une vie meilleure : solitude, recherches de solutions pour retrouver son chemin (les cailloux, les miettes de pain), confrontation à un 1er milieu hostile (la forêt), à un 2ème (la maison de l'ogre ou la sorcière), la cruauté de la mère se retrouve chez la sorcière (la sorcière meurt, la mère aussi : elles ne sont finalement qu'un seul et même personnage).

reformulation de chacune des étapes:

- la situation au début du conte: Une famille est confrontée à la famine.
- 1er problème: Les parents abandonnent leurs enfants. La mère convainc le père d'abandonner les enfants dans la forêt.
- solution: Les enfants retrouvent une 1ère fois leur chemin. La 2ème fois ils trouvent la maison de l'ogre ou une maison à manger de la sorcière.
- 2ème problème: la maison de l'ogre est un piège car il mange les enfants et la maison en sucreries est aussi un piège: une sorcière y habite et retient les enfants prisonniers pour les mêmes raisons.
- solution: le Petit Poucet récupère l'argent de l'ogre grâce à ses bottes magiques et les enfants poussent la sorcière dans le four et prennent ses richesses et s'enfuient.

- la situation à la fin du conte: Ils retrouvent leur maison, la pauvreté est vaincue, la mère est morte.(Hansel et Gretel)
- trouver pourquoi on a donné ces titres aux deux contes : (Hansel et Gretel – Le Petit Poucet)
- le rôle des autres personnages par rapport aux deux petits enfants ? On peut montrer qu'ils gravitent autour d'eux, en leur étant soit favorables soit défavorables.

activités :

- jeu : division du groupe en deux ou trois. Chaque groupe décrit un personnage à faire deviner aux autres.
- constitution de fiches d'identités des personnages à l'aide des éléments fournis par les différents groupes

Les lieux:

- la maison familiale est au début du conte un lieu hostile où règnent la pauvreté et le manque d'amour. Les enfants la quittent par obligation. Des cailloux puis des miettes de pain représentent le lien fragile qui les unie au foyer. A la fin de l'histoire, la maison trouve un équilibre:(la mère pour Hansel et Gretel)et la pauvreté s'en sont allées.
- la forêt est d'abord hostile, mais Hansel et le petit poucet sont malins: des petits cailloux blancs lui permettent de se repérer.

Par contre, lorsque la seconde fois il répand des miettes, les oiseaux, habitants de la forêt l'empêchent de rentrer chez eux en faisant disparaître les miettes.

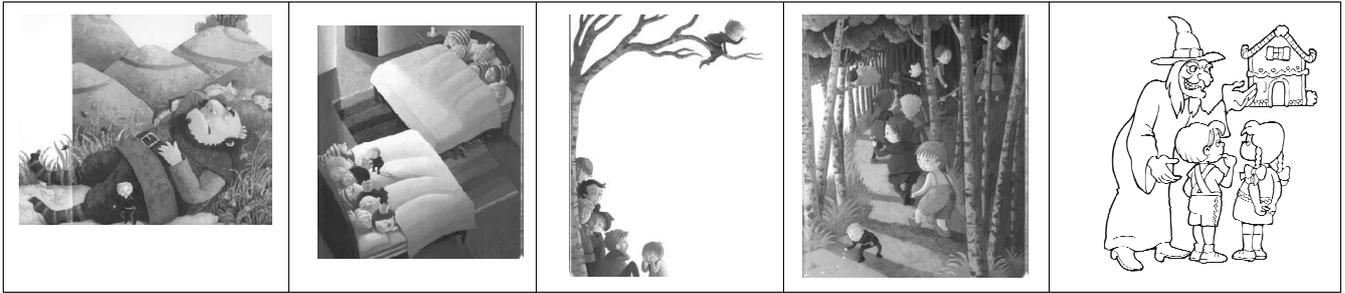
La sorcière et l'ogre autres habitants de la forêt, font de ce lieu un danger pour les enfants. Leurs maisons sont trompeuses :

L'ogre mange les enfants, il les attire par le gentillesse de l'ogresse ; la sorcière, elle, attire les enfants par la gourmandise. A la mort de l'ogre et de la sorcière, les choses rentrent dans l'ordre.

jeu des intrus :

barre l'intrus

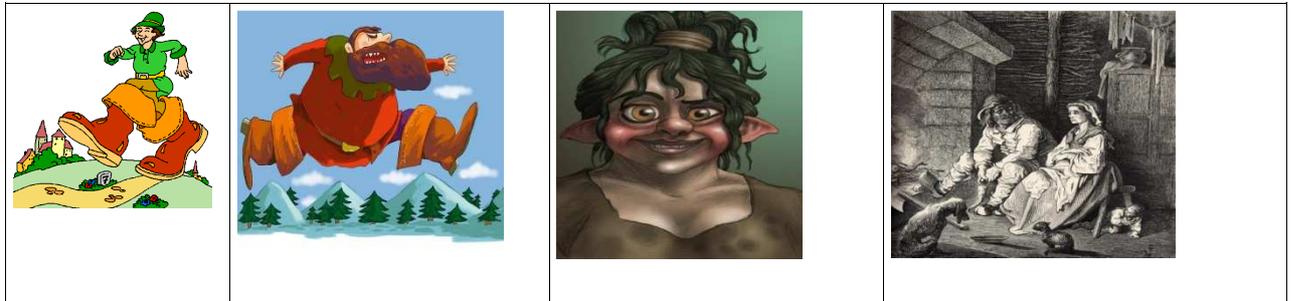
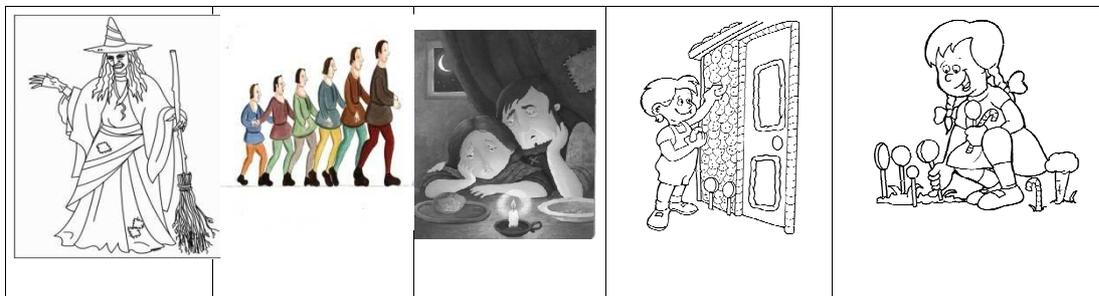




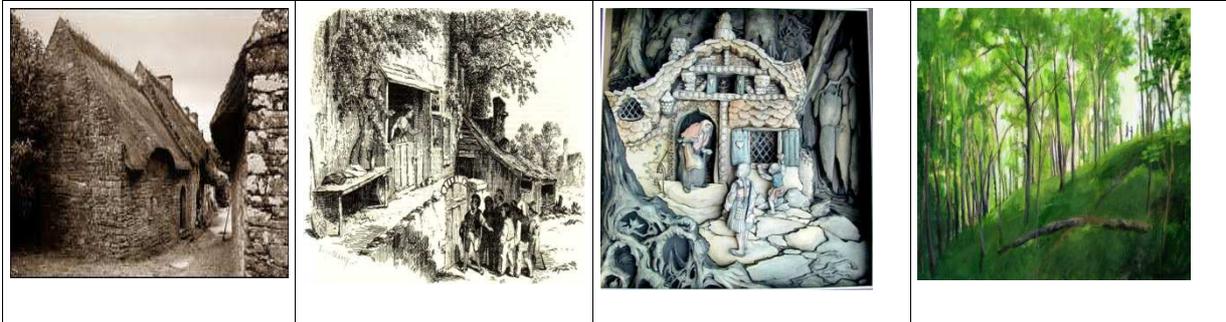
cartes d'identité des personnages

(exemples de cartes d'identités à dupliquer)

photos des personnages



cartes des lieux :



maison des parents

maison de l'ogre

maison de la sorcière

forêt

les aides



résultats : richesse



salade de contes

- trouver une situation initiale en reprenant celle d'un conte ou d'un autre.
- prendre une des deux transformations et une des deux fins. Mais il est également possible d'en inventer d'autres.
- illustrer les nouveaux contes. En ce qui concerne les cycles 2, il sera possible de visionner un résumé des contes pour leur éviter la lecture. Le travail sera principalement oral.

arts visuels

objectifs généraux

- découvrir Friedrich .Hundertwasser
- réalisation d'une production, menée à partir d'observations d'œuvres de l'artiste.

culture et lexique

- les noms des éléments de la maison (extérieur) prépositions de lieu, les couleurs, les formes.
- la nature.

matériel

- affichages des images
- matériel de manipulation individuel et collectif
- pastels gras
- feutres noirs

organisation

- groupes et individuelle

première partie du projet :

- observation des œuvres d'Hundertwasser et déterminer quelles sont ses techniques
- (lignes courbes – lignes brisées spirales herbe et arbres sur le toit)

2eme partie du projet

- à partir d'un dessin, utiliser ses connaissances en décorant la maison distribuée de graphismes qu'aurait utilisés l'artiste.
- transformation d'un monument du Havre en le dessinant selon Hundertwasser et écrire un petit texte selon le modèle suivant:

J'ai rêvé que la mairie avait un toit doré

J'ai rêvé que des arbustes sortaient des fenêtres etc...

Qui était Hundertwasser ? D'après Harry Rand Taschen

Il naît à Vienne en 1928 sous le nom de Friedrich Stowasser

En 1950, il prend le nom de Hundertwasser (Hundert signifie 100 en Allemand)

Wasser(l'eau) le fascine également.

En 1961, il transforme son prénom en « Friederich » puis en « Friedenreich » Il sera influencé par **Klimt** et plus encore par **Egon Schiele**.

Pourquoi change t-il ainsi de nom ? Il répond que c'est une façon d'être beaucoup de personnes à la fois.

l'architecte

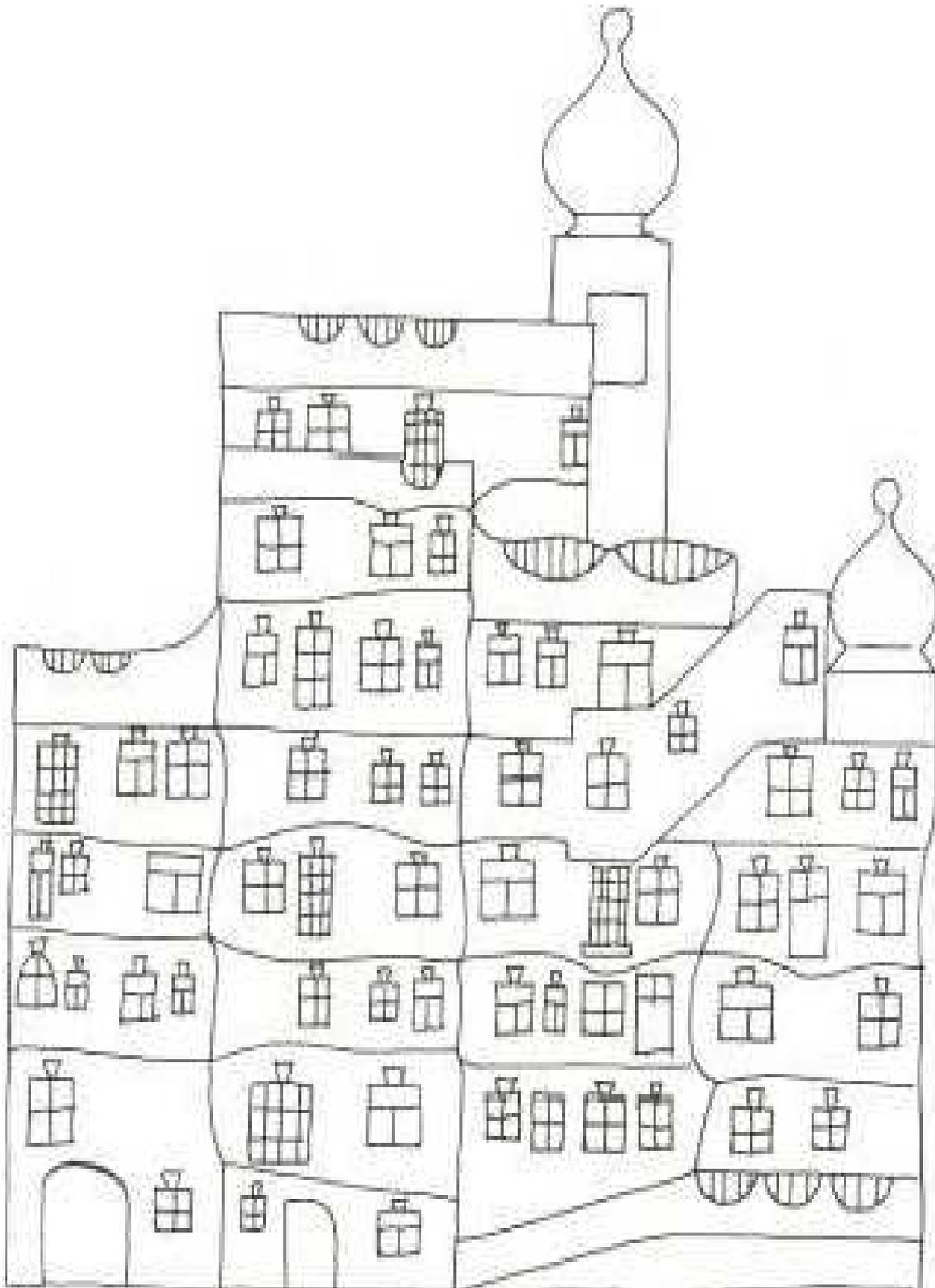
Pour l'artiste, les lignes droites sont un danger car elles n'existent pas dans la nature. Les spirales incarnent pour lui la vie et la mort. Il pense que l'homme doit rendre à la nature ce qui lui a pris, donc il met de la verdure sur les toits. La maison « spirale » serait conçue de façon écologique avec un réseau très économique de recyclage des eaux usées. Hundertwasser revendique le droit à la fenêtre, chaque locataire devrait orner ses portes et ses fenêtres comme il le souhaite.

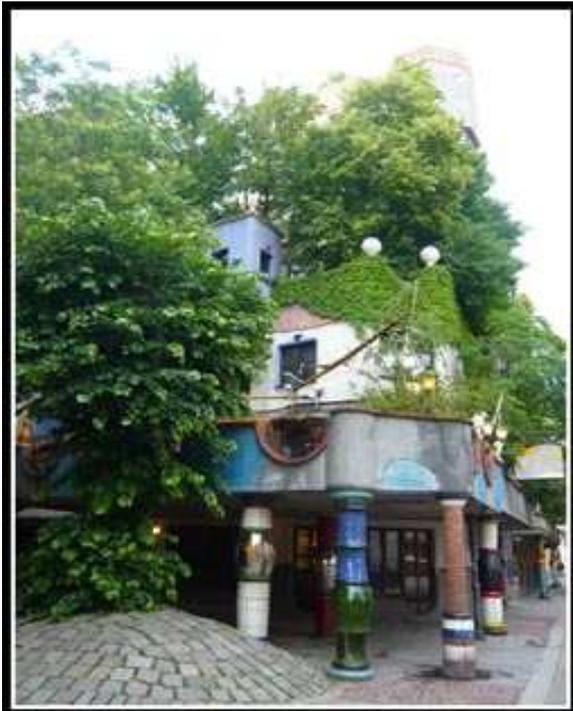
Sur ses constructions, Hundertwasser contraste les couleurs brillantes avec le noir qui renforce l'effet des couleurs. Il qualifie les couleurs éclairées de « Dunkelbunt »

Il utilisait des bulbes dans ses bâtiments. Pour lui, ils symbolisaient le bonheur, le bien être, l'abondance et la fertilité. Le bulbe est comme une forme avec un gros ventre.

Il meurt en 2000 lors d'un voyage sur le « Queen Mary II » Il est enterré dans le jardin de sa maison en Nouvelle Zélande sous un tulipier.

à agrandir et à décorer selon Hundertwasser









Edith Cotto Perlv janvier 2012



Atelier numéro 3 : Paula Modersohn- Becker

Qui était Paula Modersohn- Becker ?

Elle naquit le 8 février 1876 à Dresde. C'est une artiste (un peintre) Elle avait un style particulièrement original.

Comme elle a effectué plusieurs voyages en France, elle a été influencée par des peintres français impressionnistes P. Cézanne, V. Van Gogh ou P. Gauguin mais aussi par l'expressionnisme allemand.

Elle rejoignit des artistes réunis dans un village près de Brème. Ils revendiquaient le retour à la nature et les valeurs simples de la paysannerie.

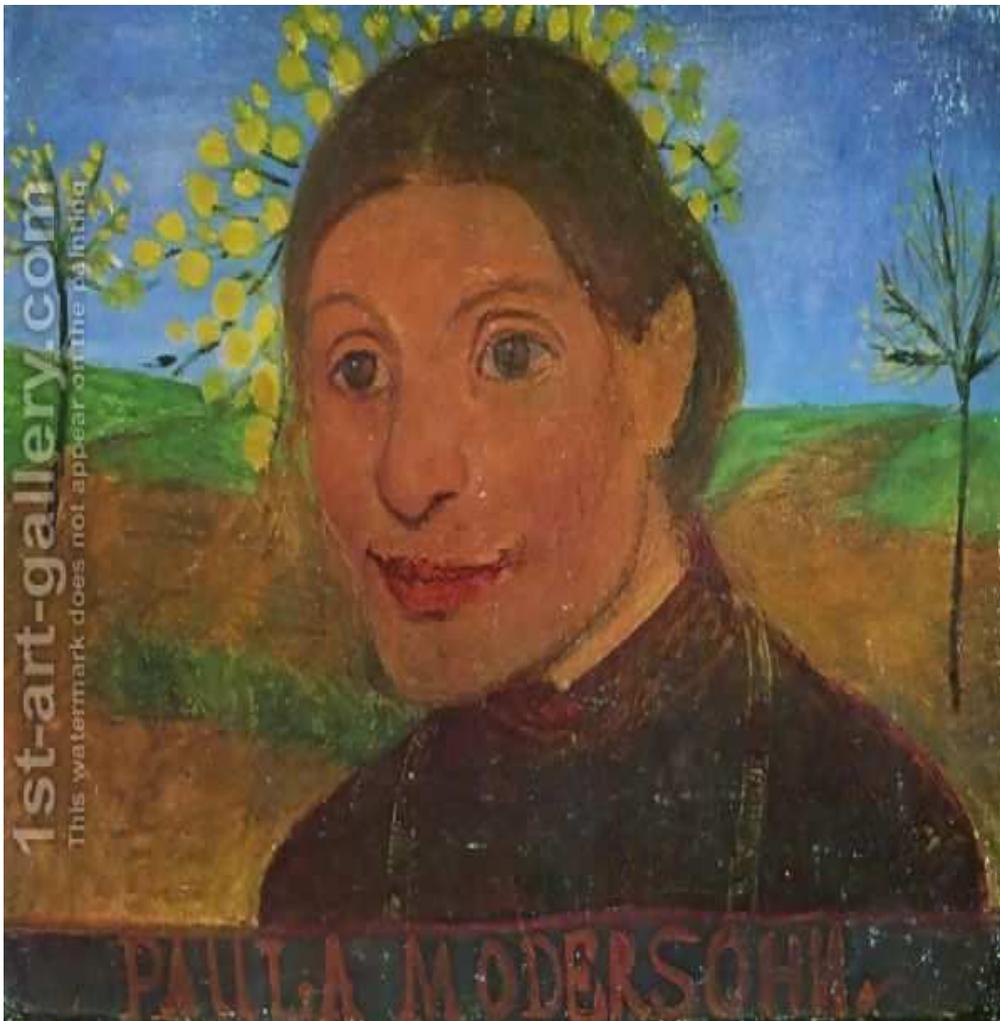
Elle épousa le peintre Otto Modersohn.

Elle mourut à 31 ans juste après la naissance de sa fille.(le 21 novembre 1907 à Worpwede)

atelier

Description des portraits de Paula et faire son auto portrait au feutre ou aux pastels gras d'après la technique le P. Modersohn Becker

On peut également décalquer un portrait et le colorier d'après la technique du peintre cela serait plus abordable pour des cycles 2



découverte d'une œuvre musicale : « l'hymne à la joie » atelier n°4

(4^{ème} mouvement de la 9^{ème} symphonie) de Beethoven

Rappel du programme :

Cycle 2 :

- **éducation musicale :**
« En s'appuyant sur l'écoute d'extraits d'œuvres diverses, les élèves s'exercent à repérer des éléments musicaux simples : thèmes mélodiques, rythmes, intensité, ils commencent à reconnaître les grandes familles d'instruments..... »

Cycle 3 :

- **éducation musicale :**
« grâce à des activités d'écoute, les élèves s'exercent à comparer des œuvres musicales, découvrent la variété des genres et des styles selon les époques et les cultures....la perception et l'identification d'éléments musicaux caractéristiques. »

Objectifs :

Cycle 2 :

- découverte d'un musicien allemand célèbre
- découverte d'un thème musical célèbre : l'ode à la joie
- découverte d'un orchestre symphonique

Cycle 3 :

- découverte d'un musicien allemand célèbre
- découverte de l'hymne européen et de son sens
- découverte d'un orchestre symphonique

Compétences :

Cycle 2 :

- savoir faire preuve d'attention lors d'une écoute
- savoir exprimer son émotion dans différents registres (oral, écrit, graphique)
- savoir reconnaître différents instruments de musique (vents, cordes, percussions)

Cycle 3 :

- savoir faire preuve d'attention lors d'une écoute
- savoir exprimer son émotion dans différents registres
- savoir lire un texte poétique et en dégager quelques idées fortes
- savoir repérer des éléments musicaux caractéristiques simples
- savoir reconnaître un symbole de l'union européenne

matériel :

- 1 clé USB sur laquelle est enregistrée une vidéo enregistrée sur Daily motion de l'hymne à la joie de Beethoven, interprété par Claudio Abbado et l'orchestre philharmonique de Berlin, concert du 16/12/2006
- un lecteur de CD
- un vidéo projecteur ou un cube Epson (voir CDDP)
- une photocopie de l'hymne à la joie en Français et en Allemand (uniquement pour les cycles 3)
- un cahier d'essais et de quoi écrire ou dessiner
- un portrait de Beethoven
- quelques photos d'instruments à vent, à cordes, à percussion

Mise en œuvre :

Cycle 2 : (*en italique le lexique à faire acquérir*)

Durée : environ 45 minutes

étape 1 :

- découverte audio de l'hymne à la joie
- notez ce que l'on ressent pendant l'écoute sous forme de mots ou de dessins

étape 2 :

- effectuer la synthèse des ressentis en effectuant un tour de table
- noter au tableau les premières impressions

étape 3 :

- présenter l'oeuvre et son créateur :

- l'oeuvre :

Il s'agit du 4^{ème} mouvement de la symphonie n° 9 de Beethoven appelé « l'ode à la joie »

Une symphonie est une oeuvre musicale pour orchestre composée de 4 mouvements (morceaux).

Un orchestre est une formation de musiciens avec des instruments à cordes, à vents (bois et cuivre) et percussions.

Présenter quelques photos d'instruments de chaque catégorie.

- le musicien créateur :

Ludwig van Beethoven : (présentation de son portrait)

Musicien allemand né en 1770 à Bonn en Allemagne, mort à Vienne en Autriche en 1827.

Ses symphonies l'ont rendu très célèbre, il en a écrit 9 et le début d'une 10^{ème}, il a

écrit en tout environ 500 œuvres.

Vers l'âge de 30 ans, il commença à devenir sourd, ce qui est terrible pour un musicien.

Il continua malgré tout à composer même devenu complètement sourd.

Il s'isola beaucoup et passa longtemps pour un grand solitaire.

étape 4 :

- préparer les élèves au visionnage de la vidéo de l'orchestre symphonique, leur préciser qu'ils vont écouter une 2^{ème} fois l'œuvre accompagnée cette fois des images de l'orchestre et qu'ils vont devoir relever le nom d'instruments et de personnages aperçus :

instruments : violon, violoncelle, hautbois, flûtes, triangle, tambour...

personnages : chef d'orchestre, choriste, musiciens(violoniste, flûtiste...)

- visionnage de la vidéo (environ 6 minutes de la vidéo)
- petit relevé collectif des recherches individuelles

Cycle 3 : (*en italique le lexique à faire acquérir*)

Durée : environ 50 minutes

étape 1 :

- découverte audio de l'hymne à la joie
- notez ce que l'on ressent pendant l'écoute sous forme de mots ou de phrases

étape 2 :

- effectuer au tableau la synthèse des ressentis en effectuant un tour de table

étape 3 :

- présenter l'œuvre et son créateur

- l'œuvre :

Il s'agit du 4^{ème} mouvement de la symphonie n° 9 de Beethoven appelé « l'ode à la joie »

Une symphonie est une œuvre musicale composée de 4 mouvements (morceaux).

Un orchestre symphonique est une formation de musiciens comportant les 4 catégories

d'instruments suivants (cordes, vents : bois et cuivres, percussions)

Rappeler quelques noms d'instruments de chacune des catégories.

- le musicien créateur :

Ludwig van Beethoven, présenter son portrait.

Y a t'il des enfants qui savent des choses sur lui ?

Il est né en 1770 à Bonn en Allemagne, il est mort en 1827 à Vienne en Autriche.

Il a écrit 500 œuvres dont 9 symphonies et le début d'une 10^{ème}.

Ce musicien a une singularité, il est devenu progressivement sourd dès l'âge de 30 ans.

Ce handicap terrible pour un musicien dont le sens principal est l'audition, ne l'a pas empêché de continuer à créer sans jamais pouvoir véritablement entendre ce qu'il avait créé.

Ce handicap fit de lui un être un peu solitaire mais qui l'incita peut-être à davantage créer.

Beethoven est un musicien allemand de génie au même titre que Mozart ou Schubert.

étape 4 :

- l'hymne à la joie = l'hymne européen

Ce 4^{ème} mouvement de la 9^{ème} symphonie est accompagné d'un chant appelé « l'ode à la joie ». Ce chant a été composé en 1785 par un poète allemand nommé Schiller et utilisé par Beethoven dans la 4^{ème} partie de sa symphonie présentée pour la première fois en 1824.

Elle reçut un véritable triomphe lors de sa première présentation au public en 1824.

En 1986, près de 160 ans plus tard, l'Union Européenne adopte cette ode à la joie comme hymne européen, l'ode à la joie devient l'hymne à la joie.

Découvrir le poème en Allemand et en Français.

Le lire en Français

Fluoter le lexique, les expressions qui marquent la joie (vers 7, vers 17, vers 25, vers 29)

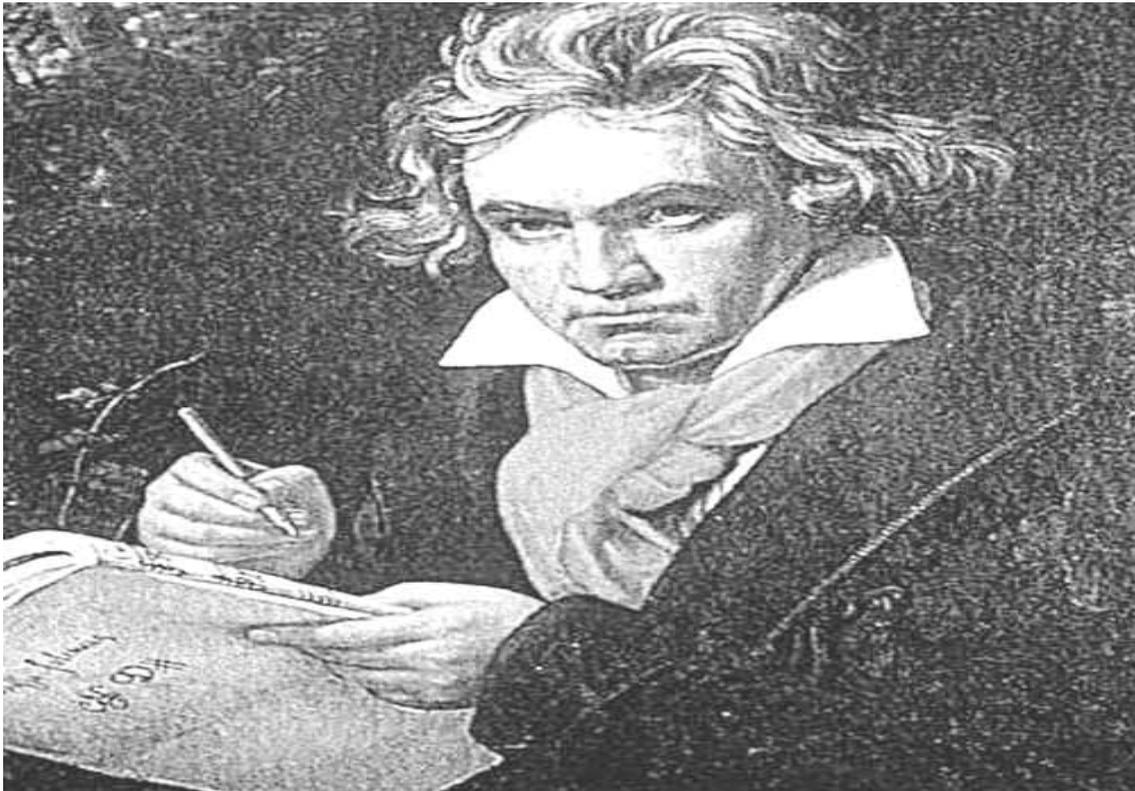
Faire noter que le sens de ce poème est un appel à la fraternité, à l'harmonie entre les hommes de toutes les nations. Ces idéaux étaient ceux de Beethoven et sont aujourd'hui ceux de l'Europe.

étape 5 :

- préparer les enfants à la vidéo, leur expliquer ce qu'est *un concert*, et leur demander de relever certains noms d'instruments visionnés et certains noms de musiciens (*choriste, chef d'orchestre, violoniste...*)

visionnage des 7 premières minutes de la vidéo

relevé collectif des recherches individuelles



les instruments de l'orchestre



hautbois



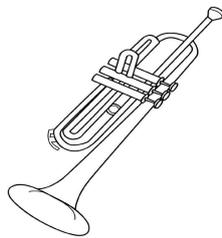
clarinete



Flûte traversière



basson



trompette



percussions



Violon et alto



violon



violoncelle

Fiche de jeux atelier n°5

1) LE CHEF D'ORCHESTRE

NOMBRE DE JOUEURS : à partir de 10

DÉROULEMENT :

Les joueurs sont assis en cercle. On fait sortir un joueur. Les joueurs restants choisissent parmi eux un "chef d'orchestre". Celui-ci fait un geste répétitif (par ex : il se tape en rythme sur les genoux) que les autres joueurs doivent imiter en même temps que lui. Quand le chef d'orchestre change de geste (ex : il tape dans ses mains), tous les autres joueurs doivent aussitôt faire de même.

On fait entrer le joueur resté dehors. Celui-ci se place au milieu du cercle et doit, en observant le groupe, découvrir qui est le chef d'orchestre. Il a pour cela trois chances, c'est-à-dire qu'il peut désigner successivement trois personnes.

Si le joueur debout au milieu découvre à temps le chef d'orchestre ou s'il épuise ses trois chances sans trouver, le jeu s'interrompt : le joueur du milieu rejoint le reste du groupe. On fait alors sortir un autre joueur et on choisit un nouveau chef d'orchestre

2) Deviner le métier

NOMBRE DE JOUEURS : à partir de 10

DÉROULEMENT :

Chaque joueur reçoit ou choisit une fiche représentant un métier. Devant le groupe, un joueur mime le métier représenté sur sa carte. Les autres joueurs doivent alors reconnaître le métier et en donner le nom.

3) Se ranger

NOMBRE DE JOUEURS : à partir de 10

DEROULEMENT :

Les membres du groupe doivent s'ordonner selon les indications du meneur de jeu :

par ordre de taille (du plus grand au plus petit) ;

par ordre alphabétique, d'après la première lettre de leur prénom. (prénom collé sur le pull)

4) ZIPP-ZAPP

NOMBRE DE JOUEURS : à partir de 10

DEROULEMENT :

Les joueurs sont assis en cercle. Chacun s'informe de savoir en début de jeu comment s'appelle son voisin. Un joueur reste debout au milieu : il s'adresse à l'un des joueurs assis et lui dit "zipp", "zapp" ou "zipp-zapp".

- Au mot "zipp", le joueur interrogé doit donner le nom de son voisin de gauche ;
- Au mot "zapp", celui de son voisin de droite ;
- Au mot "zipp-zapp", tous les joueurs doivent changer de place.

Si le joueur interrogé ne peut pas donner le nom de son voisin, il doit céder sa place au joueur debout. Au mot "zipp-zapp", le joueur debout peut également essayer de se trouver une place assise.

5) J'AIME TES GENOUX

NOMBRE DE JOUEURS : à partir de 10

DEROULEMENT :

Les joueurs sont assis en cercle. Chacun tire une carte d'un jeu de 32 ou 54 cartes et doit en retenir la couleur (pique, carreau, coeur ou trèfle). Le meneur de jeu ramasse les cartes et les tire les unes après les autres en annonçant à chaque fois la couleur.

S'il tire par exemple carreau, tous les joueurs ayant la couleur carreau doivent se décaler d'une place vers la gauche et s'asseoir sur les genoux de leur voisin. On tire la carte suivante, etc. sachant que les joueurs se déplacent toujours dans le même sens.

Un même joueur peut avoir plusieurs joueurs sur ses genoux. Tout joueur qui en a un autre sur les genoux doit passer son tour jusqu'à ce que ses genoux soient libres.

Le jeu s'arrête (par exemple) lorsque le premier joueur a fait un tour complet et est revenu à sa place initiale.

REMARQUE :

On peut aussi utiliser des fiches de couleur (ex.: vert, bleu, jaune et rouge) **(en Allemand)**

6) SALADE DE FRUITS DER OBSTSALAT

NOMBRE DE JOUEURS : à partir de 10

DEROULEMENT :

Le groupe est assis en cercle, un meneur de jeu se tient au milieu et n'a pas de chaise. Il répartit les joueurs en 4 groupes (ou plus) et distribue à chaque groupe un nom de fruit (ex: pomme, banane, poire, etc.)

Quand le meneur de jeu appelle deux variétés de fruits (ex : "poires et pommes !"), les deux groupes correspondants doivent échanger leur place.

Si le meneur de jeu dit : "Salade de fruits!", tous les joueurs changent de place.

Pendant que les joueurs changent de place, le meneur de jeu doit essayer de prendre la place de quelqu'un et un autre joueur se retrouve alors au milieu.

7) DESSINER, C'EST GAGNE !

DEROULEMENT :

Le meneur de jeu a préalablement constitué **une liste de mots** que les participants doivent deviner.

Former 2 groupes qui jouent l'un contre l'autre.

Le meneur montre au joueur 1 du groupe A un mot à dessiner sur une affiche dans un temps limité et défini. Les deux groupes doivent deviner de quel mot il s'agit pendant que le joueur dessine. Le groupe qui a trouvé et qui peut donner le mot dans les deux langues gagne un point.

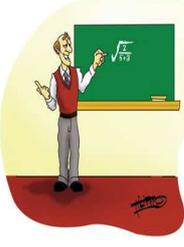
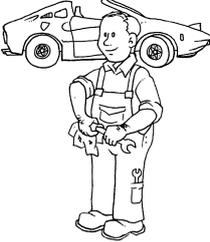
Ensuite, c'est au tour du joueur 1 du groupe B de dessiner un nouveau mot à deviner, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur des deux équipes ait dessiné au moins une fois.

Le joueur qui dessine ne doit ni parler, ni gesticuler, ni écrire.

MATERIEL :

Feuilles format A1, feutres, chronomètre liste de mots (allemands pour le cycle 3 avec des mots transparents)

Cartes de métiers jeu n°2

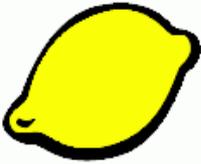
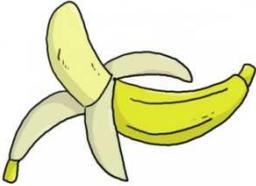
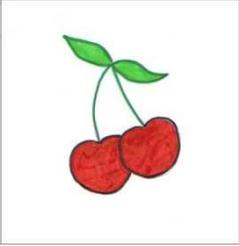
 <p>der Polizist</p>	 <p>der Bäcker</p>	 <p>der Friseur</p>	 <p>der Lehrer</p>
 <p>der Apotheker</p>	 <p>der Postbeamte</p>	 <p>der Arzt</p>	 <p>der Feuerwehrmann</p>
 <p>der Zahnarzt</p>	 <p>der Automechaniker</p>	 <p>der Fischer</p>	 <p>der Anstreicher</p>

Cartes de couleurs pour jeu n° 5

rot	grün	blau	rosa
gelb	orange	violett	lila
weiß	schwarz	grau	braun

Jeu n°6 les fruits

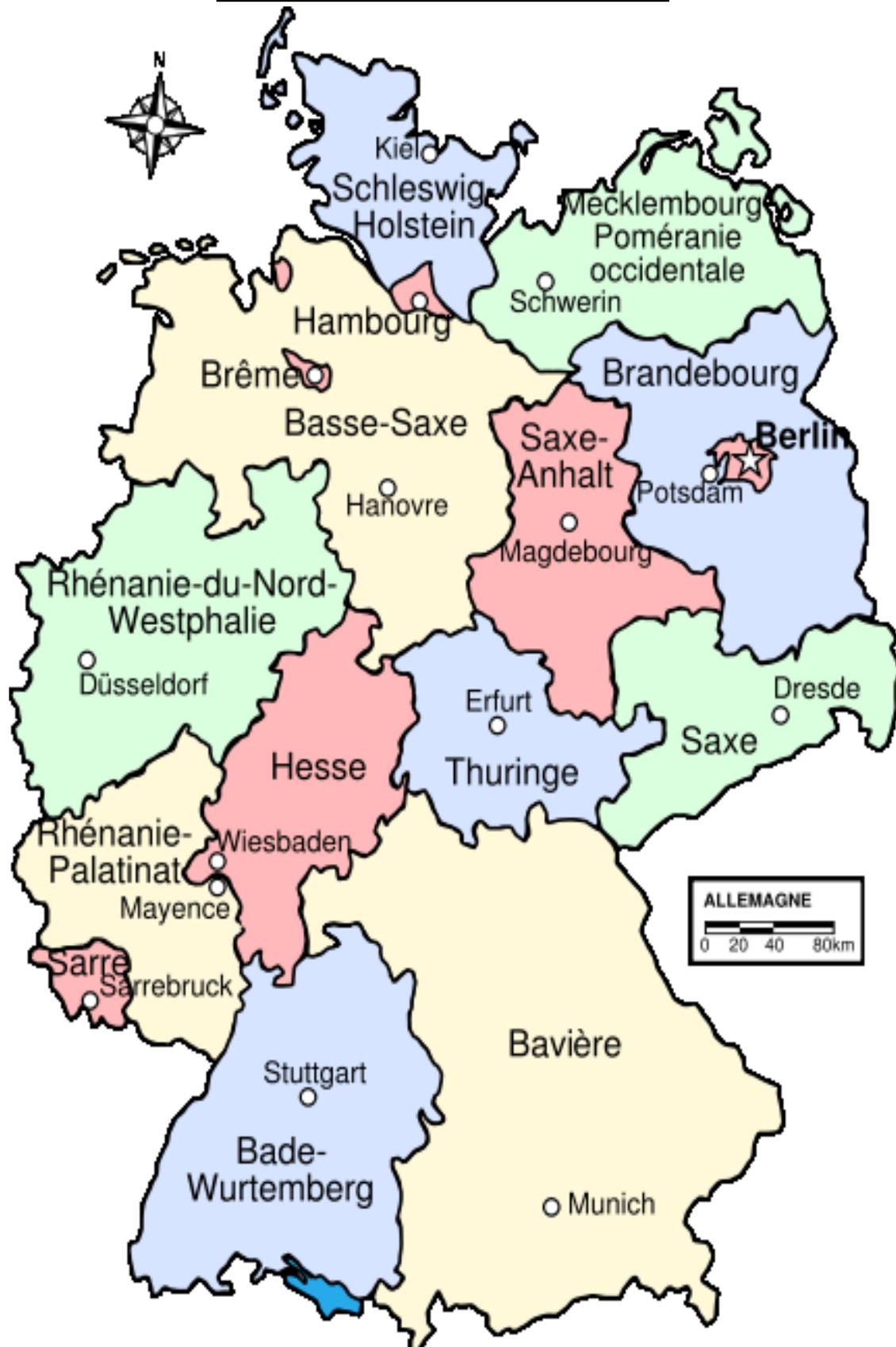
Pour le cycle 2 la salade de « fruits » se fera en Français tandis que pour le cycle 3, on essaiera de le faire en Allemand.

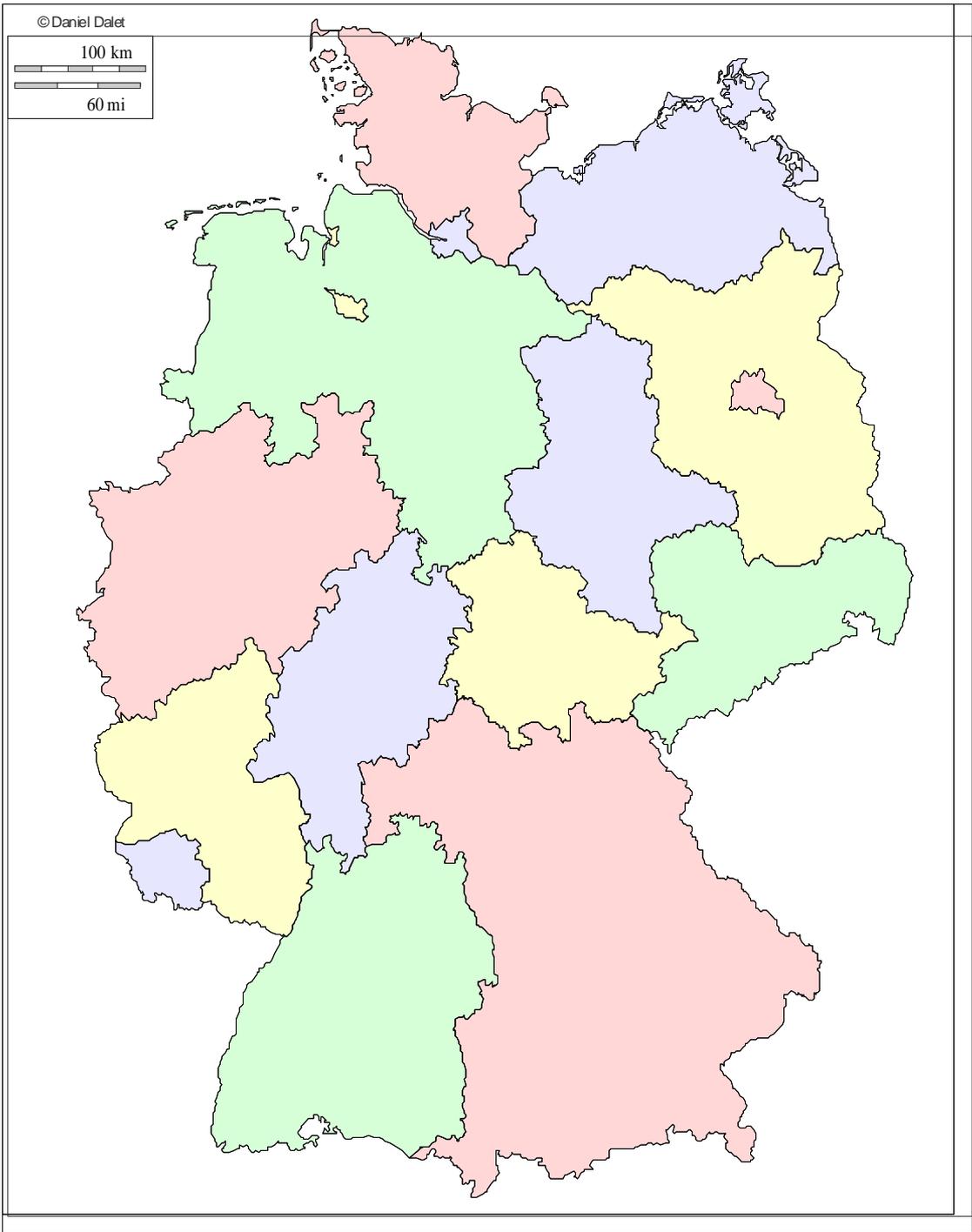
		
die Feige	die Zitrone	die Orange
		
die Banane	die Kiwi	die Aprikose
		
die Ananas	die Birne	die Kirsche

Mots transparents (jeu n°7):

Mathematik – Zoo – Telefon – CD – Zebra – Supermarkt - Internet – Pullover – Tennis – Gitarre Karte
– Fußball – Familie - Pony – Jeans - Elefant -

Découverte des Länder atelier n°6





les Länder et les capitales

Depuis la réunification de 1990, la République fédérale d'Allemagne est composée de seize länder :

Baden-Württemberg, capitale Stuttgart

Basse-Saxe (Niedersachsen), capitale Hanovre (Hannover)

Bavière (Bayern), capitale Munich (München)

Brandebourg (Brandenburg), capitale Potsdam

Brême (Bremen), État constitué de deux villes, la capitale Brême (Bremen) et Bremerhaven

Hambourg (Hamburg), ville-État Berlin

Hesse (Hessen), capitale Wiesbaden

Mecklembourg-Poméranie-Occidentale (ou plus exactement « Mecklembourg-Poméranie antérieure » : Mecklenburg-Vorpommern), capitale Schwerin

Rhénanie-du-Nord-Westphalie (Nordrhein-Westfalen), capitale Düsseldorf

Rhénanie-Palatinat (Rheinland-Pfalz), capitale Mayence (Mainz)

Sarre (Saarland), capitale Sarrebruck (Saarbrücken)

Saxe (Sachsen), capitale Dresde (Dresden)

Saxe – Anhalt (Sachsen-Anhalt), capitale Magdebourg, (Magdeburg)

Schlewig-Holstein, capitale Kiel

Thuringe (Thüringen), capitale Erfurt

L'Allemagne est un état fédéral. C'est à dire que les Länder ont un rôle beaucoup plus étendu que les régions françaises.

Ils sont compétents pour gérer la police, l'éducation mais aussi l'environnement, la construction, l'aide sociale (aider les gens)etc..Le gouvernement fédéral ou (général) a un rôle de coordinateur entre les Länder.

Chaque Land a une constitution, un gouvernement, un Landtag (un parlement). Ensuite les Länder grâce à leurs représentants respectifs participe à l'élaboration des lois fédérales au Bundesrat

découverte d'une grande ville allemande : Berlin



Knut, l'ours polaire emblème de Berlin (Bär)



la porte de Brandebourg à Berlin



La tour de la télévision à Berlin



Le magasin de luxe de Berlin comparable à Harrod's à Londres (KaDeWe)



www.shutterstock.com · 16135933

« la Spree qui traverse Berlin »



jardin zoologique de Berlin

Edith Cotto Perlv janvier 2012

travail de l'atelier

1) Placer les noms des Länder à la bonne place sur la carte.

2) Répondre aux questions du quiz.

q1 Combien de Länder forment l'Allemagne ?

- 12
- 14
- 16
- 18

q2 Quelle est la capitale de Bade- Wurtemberg ?

- Munich
- Brême
- Stuttgart
- Berlin

q3 Posdam est la capitale de quel Land ?

- La Saxe
- La Bavière
- La Rhénanie
- La Basse Saxe

q4 Quelle est la capitale de l'Allemagne ?

- Hambourg
- Berlin
- Brême
- Dusseldorf

q5 Quelle est l'emblème de Berlin ?

- un chat
- un chien
- un lion
- un ours

q6 Quel est le cours d'eau qui traverse Berlin ?

- le Rhin
- la Loire
- la Spree
- la Seine

q7 Comment s'appelle le célèbre magasin de luxe de Berlin ?

- KaDEWe
- Harrod's
- Le Printemps
- les Galeries Lafayette

q8

- L'Allemagne est une principauté
- c'est un royaume
- C'est une fédération
- une république

réponses au quiz:

1- 16 2-Stuttgart – 3 – Brandebourg 4 – Berlin -5 – un ours -6 – la Spree – 7- Ka DE We 8- fédération