

Un conte traditionnel : Les musiciens de la ville de Brême

Nous allons découvrir ce conte des frères Grimm. Commencer par expliquer :

- un conte : une histoire qui se raconte. Autrefois, chacun racontait les contes à sa manière. C'est pour cela qu'il en existe plusieurs versions. Puis, on a fini par les écrire.
- les frères Grimm : ils sont allemands (montrer l'Allemagne sur une carte si possible). Ils ont collecté les contes traditionnels allemands (qui se racontaient à l'oral) et les ont écrit dans des livres.

Les frères Grimm ont mis par écrit des contes célèbres : Le petit chaperon rouge, Hänsel et Gretel, Cendrillon etc ...

- Brême est une ville située en Allemagne.

Ce conte est un peu plus long que les histoires écoutées (vues) jusqu'à présent ; nous le visionnerons donc en 2 temps.

*Cliquer sur le lien : <https://www.youtube.com/watch?v=fDPrmqQdgRM>

► LUNDI : La rencontre des 4 animaux.

- Visionner le conte une 1ère fois jusqu'à 3 minutes "Quand la nuit tombe, les quatre voyageurs sont encore loin de Brême"
- Laisser s'exprimer votre enfant spontanément.
- Nommer les 4 personnages principaux et les présenter dans l'ordre de leur apparition : l'âne, le chien, le chat puis le coq.
- Demander à votre enfant quel malheur il arrive à ces animaux : ils sont trop vieux et leurs maîtres veulent se débarrasser d'eux. Ils se sont enfuis. C'est l'âne qui leur propose de devenir musiciens dans la fanfare (sorte d'orchestre) de Brême.
- Pour chaque animal, votre enfant recherchera les informations suivantes (repasser la vidéo, mettre sur pause au fur et à mesure) et pourra les reformuler : l'animal - qui est son maître - où l'âne le rencontre - la raison pour laquelle son maître veut s'en débarrasser - quel instrument l'âne (PDF "tableaux")
- Faire remarquer que la 1ère partie s'est déroulée sur une journée, que les animaux ont marché tout le jour et que la nuit tombe. STOP !
- Vous pouvez demander à votre enfant de quoi vont avoir besoin les animaux (un abri pour la nuit et de la nourriture).

► MARDI : Les brigands

*1ère partie : La fuite des brigands -> 4'32

- Votre enfant raconte rapidement le début de l'histoire en employant le vocabulaire approprié : quatre animaux se sont enfuis de chez eux pour sauver leur vie. L'âne leur propose d'aller à Brême pour devenir musiciens dans la fanfare de la ville.
- Visionner depuis le début puis faire une pause à 4'32.
- Votre enfant décrit les personnages et les actions : les 4 animaux découvrent une maison (ils pensent que c'est une auberge = un restaurant). En approchant, l'âne - le plus grand - voit à l'intérieur trois brigands (= voleurs) et surtout une table couverte de victuailles (= aliments/nourriture).
- Pourquoi les animaux souhaitent-ils faire fuir les brigands ? Ils ont faim et veulent manger le repas des brigands.

- Qui trouve une solution ? C'est l'âne. Il a une idée, un plan.
 - Expliquer le plan de l'âne (la pyramide d'animaux = "un monstre à 4 têtes" + pousser des cris) afin d'effrayer les brigands et de prendre leur place (manger et se reposer)
- PAUSE ! (4'32)

***2ème partie : Le retour des brigands (de 4'32 jusqu'à la fin)**

- Visionner la fin du conte
 - Demander à votre enfant si le plan de l'âne a fonctionné ? Oui !
 - Votre enfant s'interroge sur la réussite du plan : pourquoi les brigands ont-ils eu peur d'un âne, d'un chien, d'un chat et d'un coq ? Recueillir ses explications.
- S'appuyer sur les mots et expressions "monstre à têtes" / "monstre" / "sorcière" / "ogre" / "diable" / "gendarme" pour comprendre que les brigands n'ont pas identifié les animaux !
- La 1ère fois, ils ont été pris par surprise par cette drôle d'apparition à la fenêtre et la 2ème fois, le brigand n'a rien vu car il faisait noir.
- Le plan a donc réussi grâce au décalage de perception !
- En revisionnant la fin, faire retrouver à votre enfant : quel animal fait quelle action et pour qui est-il pris par le brigand ? (PDF "Tableaux")
 - A quoi ressemble désormais la vie des animaux ? Ils n'ont pas eu besoin d'aller à Brême pour avoir une belle vie.