

ARTS VISUELS

- Réalisation du livre pour chaque enfant (*cf annexe)
- création d'un MASQUE DE CHAQUE ANIMAL pour jouer le texte
- animaux en volume avec des objets de récupération ou de l'argile

LANGAGE

- Vocabulaire lié à l'histoire
- Travail sur la narration d'une histoire à partir d'images puis sans
- travail sur les dialogues entre les personnages
- lexique des outils et techniques utilisées pour la fabrication du livre
- Travail sur les différentes versions de l'histoire, leurs différences et leurs points communs, le lexique
- Découvrir d'autres contes de Grimm

DECOUVERTE DU MONDE

- Travail sur les métiers
- éléments culturels sur l'Allemagne

LES MUSICIENS DE BREME

MATH

- Dénombrement de 1 à 20 : dénombrer, connaître la comptine, reconnaître les nombres, faire des ensembles d'objets, compléter une collection
- Du plus petit au plus grand
- les formes géométriques
- les rythmes

INFORMATIQUE

- Se familiariser avec le clavier
- taper l'alphabet
- Taper les mots de l'histoire et de courtes phrases pour apprendre à faire des espaces entre les mots

LECTURE

- reconnaître les principaux mots de l'histoire (reconnaissance visuelle)
- savoir compter les syllabes d'un mot
- reconnaître et entendre les voyelles en début de mot
- Entendre une syllabe en début de mot
- Connaitre l'alphabet et reconnaître les lettres

GRAPHISME et ECRITURE

- les écailles du poisson (les ponts)
- graphisme décoratif dans une matriochka : traits, obliques et ponts
- écrire les mots de l'histoire en capitales d'imprimerie sur une ligne en respectant les espace
- quelques coloriages des personnages

THEATRE

- Travail sur les dialogues
- Travail sur les sentiments des personnages et leur expression
- Travail sur l'attitude corporel et les déplacements

Fabrication du livre des musiciens de Brême

Couverture

1 L'âne

2 Le chien

3 Le chat

4 Le coq

5 La maison dans la forêt

6 La ruse des animaux

7 Le voleur qui revient

8 Les animaux heureux dans leur maison

Les techniques

Chaque fond sera donc différents et donnera l'atmosphère de l'histoire

Couverture :les 4 animaux avec des matières collées dedans (plumes pour le coq, tissus pour les autres)

1- pochoir et gouache

2 gabarit et feutre

3 encre et pastels

dessin et crayons de couleurs

4 dessin et peinture acrylique

5 dessin et crayons de couleurs (fond noir)

6 collage

7 dessin au drawing gum et encre

8 gouache