



## 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 (différent de *lire* un livre). 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=fDPmqQdgRM>

### ► 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).

animal	propriétaire	où il se trouve	cause de son malheur	instrument
l'âne	le meunier (noter le moulin à vent)	sur le chemin	trop vieux pour porter sac de farine	violon
le chien	le maître	sur la route	trop vieux pour courir après les lapins	tambour
le chat	une maîtresse	sur le toit	trop vieux pour chasser les souris	trompette
le coq	la fermière	sur un poteau (perchoir)	a entendu qu'il serait rôti (pas très compréhensible)	chanteur



## ► 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.

animal	action(s)	Le brigand prend l'animal pour :
le chat	griffe le visage et siffle	une sorcière (ongles crochus) 
le chien	mord la jambe	un ogre 
l'âne	donne un coup de sabot	le diable 
le coq	crie	un gendarme qui crie « Au voleur ! » 