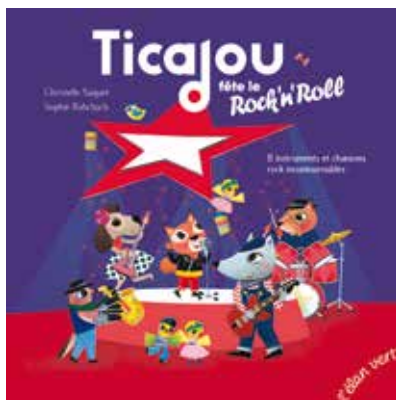


MATERNELLE

# Ticajou

fête le  
Rock'n'Roll

Christelle Saquet  
Sophie RohrbachFiches réalisées  
par Christelle Saquet

Collection Tchikiboum  
Livre-CD  
Format 23 X 23 cm  
32 pages - 16 €  
ISBN : 9782844554802

### L'auteur

**Christelle Saquet** est enseignante en maternelle depuis une douzaine d'années. Elle exerce en Seine-Saint-Denis. Musicienne, elle joue du piano. Elle est également conteuse dans des spectacles musicaux. Elle a publié *Grafi s'amuse !* chez Amaterra.

### L'illustratrice

**Sophie Rohrbach** a étudié la décoration et l'étalage avant de rejoindre l'école Emile Cohl, où elle s'est spécialisée dans l'illustration jeunesse. Elle aime créer de nouveaux motifs aux couleurs chatoyantes.

### Le directeur artistique

**Pascal Brun** assure la direction artistique du CD (réalisation, arrangements, enregistrement des musiciens). Il est directeur du conservatoire de musique de Villiers-le-Bel et est également producteur de spectacles pour la jeunesse, dont *Pedro le Mæstro*. Il vit dans le Val-d'Oise.

### RÉSUMÉ

Ce soir, c'est la fête de la musique ! Ticajou et Nougatine cherchent un costume. Dans la malle, ils découvrent un objet noir tout plat. Qu'est-ce que ça peut être ? Avec leur trouvaille, les deux écureuils entament une tournée très rock'n'roll. Les soeurs Wha Wha branchées sur leurs guitares électriques, le joueur de saxophone ou M. Boogiewoogie le bassiste savent-ils ce que c'est ?

### MOTS-CLÉS :

Rock'n'Roll,  
instruments de musique,  
écureuil, famille,  
conte de randonnée

### OBJECTIFS

- Découvrir des œuvres musicales du répertoire rock
- Découvrir des instruments de musique
- Comprendre un texte écrit sans autre aide que le langage entendu

### CONTENU

#### • MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

- 1- L'oral
- 2- L'écrit

#### • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

#### • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

- 1- Les productions plastiques et visuelles
- 2- L'univers sonore
- 3- Le spectacle vivant

#### • CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

- 1- Découvrir les nombres et leur utilisation
- 2- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

#### • EXPLORER LE MONDE

- 1- Se repérer dans le temps et dans l'espace
- 2- Explorer le monde vivant
- 3- Explorer le monde des objets et de la matière

Découvrez la bande-annonce de Ticajou et l'enregistrement studio sur le site [www.elanvert.fr/musique/tchikiboum-livres-cd/article/ticajou-fete-le-rock-n-roll](http://www.elanvert.fr/musique/tchikiboum-livres-cd/article/ticajou-fete-le-rock-n-roll)



## • MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

### 1- L'oral

**LA MALLE AUX COSTUMES** : Elle contient des vêtements et accessoires adaptés au niveau des élèves

Objectifs :

- Acquérir du vocabulaire
- Mobiliser sa mémoire
- Réinvestir le vocabulaire
- Coopérer avec les autres élèves

L'enseignant apporte un grand sac contenant des vêtements et des accessoires.

Dans un premier temps, l'enseignant demande comment s'appelle ce vêtement ou cet accessoire ?

Y a-t-il des enfants dans la classe qui portent aujourd'hui ce vêtement ou cet accessoire ?

Il fait observer les différences entre les vêtements.

Par exemple :

Ce sont des gilets mais celui se ferme avec des boutons alors que celui-là se ferme avec des pressions ou une fermeture éclair....

Dans un second temps, les élèves seront invités à venir chercher dans le sac le vêtement ou l'accessoire nommé par l'enseignant.

Prolongements possibles :

- Laisser la malle librement accessible dans la classe afin que les élèves réinvestissent entre eux le vocabulaire et s'exercent à la manipulation des différentes techniques de fermeture (boutons, pressions, lacet, scratch...)
- Prendre des photos des élèves déguisés pour jouer dans un second temps à retrouver les même vêtements et accessoires que sur la photo.

### 2- L'écrit

**GRAPHISME**

- Classer les objets de l'histoire en fonction des graphismes qui les décorent.
- Les lignes horizontales (le tee-shirt du Rossignol, les cordes de guitares...)
- Les lignes verticales (le fauteuil jaune...)
- Le quadrillage (le tee-shirt de Ticajou, le pantalon du grand-père...)
- Le rond (disque vinyle, le tapis du loup gris,...)
- Les points (jupes des rossignols, veste du grand-père...)

Objectif :

- Observer des graphismes, les nommer et les classer

**MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES ALBUMS**

- Chercher dans la bibliothèque de classe ou de l'école des albums (lus ou non) en rapport avec la musique.

Objectifs :

- Chercher des indices sur la couverture ou dans les pages de l'album
- Faire appel à sa mémoire pour retrouver un album lu
- Puiser dans sa culture littéraire des indices sur la couverture ou dans les pages de l'album
- Faire appel à sa mémoire pour retrouver un album lu
- Puiser dans sa culture littéraire

## • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

**DANSE**

- « Le boogie-woogie » qui intègre le schéma corporel.

Objectif :

- Mémoriser une courte série de gestes

## LE LANCER

Se servir de l'épisode du lancer de frisbee pour introduire une séquence sur le lancer

Objectifs :

- Expérimenter différents objets à lancer
- Observer le résultat de ses actions
- Accepter de se séparer de l'objet
- Ne pas suivre l'objet lancé

Exemples de jeux avec des objets variés (sacs de graines, balles, ballons, anneaux...):

- Les balles brûlantes
- Derrière le mur
- Le plus près du mur

## • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

### 1- Les productions plastiques et visuelles

- Fabriquer une guirlande commune (sur le modèle de celles présentées dans l'album) dans laquelle chaque élève réalise la décoration d'un demi-disque en utilisant différents outils et médiums (pastels et encre, pochoir, collage de papier).

Objectifs :

- Savoir utiliser différents outils, médiums et supports pour réaliser des traces, en adaptant son geste.
- Participer à une œuvre collective

- Produire un porte-manteau sur le modèle de celui du loup gris et y pendre des vêtements décorés en utilisant différentes matières (feutrine, laine, coton, raphia...)

Objectifs :

- Établir une relation sensorielle et tactile avec la matière
- Participer à une œuvre collective

### 2- L'univers sonore

- Classer les instruments selon l'action exercée sur eux. (souffler, frapper, pincer, frotter)

Objectif :

- Distinguer des familles d'instruments

- Associer un morceau musical entendu à l'action exercée sur l'instrument
- Associer un morceau musical entendu à l'instrument
- Associer l'instrument au personnage de l'album

Objectif :

- Développer la mémoire auditive

- Chansons sur le thème de la musique :
  - Le rock and roll des gallinacés
  - Au pays des pingouins
  - Dans ma boîte à musique

Objectifs :

- Prendre plaisir à chanter
- Mémoriser un air connu
- Réinvestir le vocabulaire sur les instruments de musique

• **CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE**

**1- Découvrir les nombres et leur utilisation**

- Accrocher 1, 2 ou 3 lampions dans les arbres
- Placer un instrument dans les mains d'un musicien
- Placer un, deux, ou trois musiciens sur la scène en fonction du nombre écrit sur la scène.

Objectifs :

- Quantifier de petites collections
- Utiliser le nombre pour exprimer une quantité
- Associer une quantité à un nombre écrit
- Associer terme à terme

**2- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées**

- Réaliser un collier comme celui des sœurs Wha-Wha en alternant deux couleurs de perles

Objectif :

- Réaliser un algorithme simple à deux couleurs

- Associer chaque petit- enfant à son grand-parent

Objectif :

- Observer et associer deux images présentant des correspondances visuelles

- Chercher dans l'album les cercles, les carrés et les triangles et classer les images en fonction de la forme reconnue

Objectif :

- Reconnaître, classer et nommer des formes simples

- Construire un disque vinyle en plaçant correctement autour d'un petit disque central des anneaux de plus en plus grands

Objectif :

- Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille

• **EXPLORER LE MONDE**

**1- Explorer le monde vivant**

- Observer tous les animaux présents dans le livre en dehors des personnages (papillon, chenille, coccinelle, chouette, hérisson...) et proposer un premier classement (vole/marche, Petit/grand...)

Objectifs :

- Comprendre qu'un classement des animaux est possible
- Observer des différences entre les animaux
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux

- Observer les feuilles du marronnier présentes dans l'album et les comparer avec de réelles feuilles de marronnier. Demander aux élèves de rapporter en classe des feuilles d'une autre forme. Possibilité de lancer le thème de l'automne ou des arbres, de la forêt...

Objectif :

- Observer la diversité des arbres, la complexité d'une feuille (nervure, tige...)

## PETITE SECTION

### 2- Explorer le monde des objets et de la matière

- Introduire différents objets dans des bouteilles plastiques fermées (grains de riz, semoule, coton, vis, perles...) Secouer les bouteilles et écouter les différents sons produits.

Dans un second temps, proposer une série de bouteilles opaques contenant des objets identiques aux bouteilles plastiques transparentes. Demander à l'élève de les associer par deux en fonction du son produit.

Objectifs :

- Réaliser des constructions en fonction d'instructions de montage
- Choisir et utiliser des outils et des matériaux adaptés à des actions techniques spécifiques.
- Emettre des hypothèses et les vérifier

- Modeler un disque à la pâte à modeler et tracer les sillons à l'aide d'une fourchette

Objectifs :

- Choisir et utiliser des outils et des matériaux adaptés à des actions
- Détourner les objets du quotidien

## MOYENNE SECTION

### • MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

#### 1- L'oral

**LA MALLE AUX COSTUMES** : Elle contient des vêtements et accessoires adaptés au niveau des élèves

Objectifs :

- Acquérir du vocabulaire
- Mobiliser sa mémoire
- Réinvestir le vocabulaire
- Coopérer avec les autres élèves

L'enseignant apporte un grand sac contenant des vêtements et des accessoires.

Dans un premier temps, l'enseignant demande comment s'appelle ce vêtement ou cet accessoire ?

Y a-t-il des enfants dans la classe qui portent aujourd'hui ce vêtement ou cet accessoire ?

Il fait observer les différences entre les vêtements.

Par exemple :

Ce sont des gilets mais celui se ferme avec des boutons alors que celui-là se ferme avec des pressions ou une fermeture éclair....

Dans un second temps, les élèves seront invités à venir chercher dans le sac le vêtement ou l'accessoire nommé par l'enseignant.

Prolongements possibles :

- Laisser la malle librement accessible dans la classe afin que les élèves réinvestissent entre eux le vocabulaire et s'exercent à la manipulation des différentes techniques de fermeture (boutons, pressions, lacet, scratch...)
- Prendre des photos des élèves déguisés pour jouer dans un second temps à retrouver les mêmes vêtements et accessoires que sur la photo.

- Par groupe de 3 élèves:

Deux enfants doivent habiller un troisième avec une liste précise de vêtements énoncée oralement par l'enseignant :

Exemple : Votre copain devra porter un chapeau, une paire de lunettes de soleil, un chemisier, un pantalon, et une paire de bretelles. (Donner plus ou moins d'objets selon les élèves et répéter oralement plusieurs fois la liste).

## MOYENNE SECTION

## PHOTOS DES ANNÉES 50

Objectifs :

- Observer
- Oser prendre la parole en groupe
- Argumenter un point de vue
- Acquérir du vocabulaire

L'enseignant apporte des photos ou des objets des années 50.

- Qu'observent les élèves ? (vêtements, mobiliers, coiffures, couleurs...)
- Y a-t-il des objets méconnus des élèves ? (téléphone, machine à écrire, moulin à café, transistor...)
- Ces objets existent-ils encore ? Ont-ils évolué ?

L'enseignant aura prévu ces mêmes objets, ou photos les représentant à l'époque actuelle.  
Les élèves devront associer deux à deux l'objet des années 50 et des années 2000.

Prolongements possibles :

- Proposer aux élèves d'apporter des photos de leurs grands-parents « jeunes » et observer les vêtements, les coiffures, le mobilier.
- Des thèmes comme « le temps qui passe » ou « les grandes inventions » pourront être lancés.

## 2- L'écrit

## GRAPHISME

- Fabriquer des guirlandes (sur le modèle de celles présentées dans l'album) et les décorer avec des graphismes connus
- Classer les objets de l'histoire en fonction des graphismes qui les décorent.
- Les lignes brisées (le tapis, l'abat-jour...)
- Les ponts (les guirlandes...)
- Les boucles (le fil du téléphone...)

Objectifs :

- S'exercer au geste graphique
- Utiliser le graphisme pour décorer

## PRODUCTION D'ÉCRIT

Dictée à l'adulte :

Qu'aimes-tu faire avec tes grands-parents ?

Ecrire une lettre à ses grands-parents.

Objectifs :

- Prendre conscience que l'on n'écrit pas comme on parle

## ÉVEIL À LA DIVERSITÉ LINGUISTIQUE

Comme rock and roll, quels autres mots d'origine anglaise ou américaine utilisons-nous en français ?  
(week-end, parking, tee-shirt, jean, hamburger, football...)

## MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES ALBUMS

Sur le thème de la musique :

*La batterie* de Théophile de Jean Claverie éditions Gallimard jeunesse*Les musiciens de Brême* des Frères Grimm*Le piano des bois* de Kazuo Iwamura éditions Ecole des loisirs

Sur le thème des objets détournés :

*La chaise bleue* de Claude Boujon éditions Ecole des loisirs

*Monsieur Pimpin et le truc-chose-machin* de Laurence Bourguignon éditions Autrement

Objectifs :

- Se confronter au langage écrit
- Prendre plaisir à écouter une histoire

## • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

### DANSE

- Se déplacer en frappant des mains, en rythme : Sur le thème du saxophone par exemple.

Objectifs :

- S'approprier, par le mouvement, les notions de pulsation et de structure rythmique
- « Le boogie-woogie » qui intègre le schéma corporel.

### LE LANCER

Se servir de l'épisode du lancer de frisbee pour introduire une séquence sur le lancer

Objectifs :

- Lancer dans une direction définie
- Lancer pour atteindre une cible

Exemples de jeux :

- Les balles brûlantes
- Chamboule-tout
- Le plus près du mur
- Remplir la caisse
- Le plus près de la cible avec un frisbee
- Toucher des loups gris (cible papier)

## • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

### 1- Les productions plastiques et visuelles

#### OBSERVER DES ŒUVRES

- *Les trois musiciens* de Picasso
- Des œuvres de Rosina Wachtmeister sur la musique

Objectifs :

- Observer une œuvre connue
- Se construire une culture artistique
- Emettre un point de vue

#### TRAVAILLER LE RELIEF, LE VOLUME ET LES MATIÈRES

- Fabriquer des guitares en assemblant plusieurs éléments (caisse, manche, clés, cordes...) Ces éléments peuvent être obtenus par piquage du contour sur du papier cartonné
- Fabriquer des lampions en découpant des franges dans une feuille pliée en deux.

## Objectifs :

- Amener l'élève à faire la distinction entre surface plane et en volume
- Mettre en œuvre des opérations pour donner du volume
- Utiliser les ciseaux

## • Habiller des silhouettes :

- Choisir différents vêtements en papier proposés par l'enseignant
- Décorer les vêtements choisis en utilisant plusieurs matières (Tissu, feutrine, laine...)
- Les coller pour habiller sa silhouette

## Objectifs :

- Établir une relation sensorielle et tactile avec la matière
- Prendre plaisir à réaliser une production plastique

## 2- L'univers sonore

- Classer les instruments par famille (bois, cordes, cuivres...)

Objectif : - Distinguer des familles d'instruments

- Associer un morceau musical entendu à l'action exercée sur l'instrument
- Associer un morceau musical entendu à l'instrument
- Associer l'instrument au personnage de l'album

Objectif : - Développer la mémoire auditive

- Chansons sur le thème de la musique :
  - Le rock and roll des gallinacés
  - Fee-fy le crapaud
  - Le robot à musique de Jean-Naty Boyer

## Objectifs :

- Mémoriser un air connu
- Interpréter une chanson de manière expressive

## 3- Le spectacle vivant

- Imiter les instrumentistes

Objectif : - Développer la curiosité et proposer des solutions avec son corps

## • CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

### 1- Découvrir les nombres et leur utilisation

- Observer des guitares et dire s'il s'agit de guitares électriques ou de guitares électriques basses (6 ou 4 cordes)

## Objectifs:

- Comparer des quantités et utiliser un vocabulaire adapté
- Classer selon un critère



- Dénombrer ou dessiner des guirlandes comprenant de 1 à 5 éléments

Objectifs :

- Quantifier de petites collections
- Réaliser de petites collections

## 2- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- Travailler autour du pavage à la suite de l'observation des carreaux sur le chemisier de Nougatine et de la chemise de loup gris

Objectif : - Reproduire un assemblage de formes simples à partir d'un modèle

- Réaliser un collier comme celui des sœurs Wha-Wha en alternant deux ou trois couleurs de perles

Objectif : - Réaliser un algorithme à deux ou trois couleurs

- Construire un disque vinyle en plaçant correctement autour d'un petit disque central des anneaux de plus en plus grand

Objectif : - Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille

- Dessiner des cercles de plus en plus petits sur un disque vinyle en papier

Objectif : - Tracer des formes géométriques

## • EXPLORER LE MONDE

### 1- Se repérer dans le temps et dans l'espace

- Classer des images selon un critère : images d'aujourd'hui / image d'autrefois

Objectif : - Prendre conscience du temps qui passe

- Ordonner chronologiquement quatre images de l'album

Objectif : - Ordonner une suite d'images pour rendre compte d'un récit fictif

### 2- Explorer le monde vivant

- Observer tous les animaux présents dans le livre en dehors des personnages (papillon, chenille, coccinelle, chouette, hérisson...) et proposer un classement (mode de déplacement, nombre de pattes...)

Objectifs :

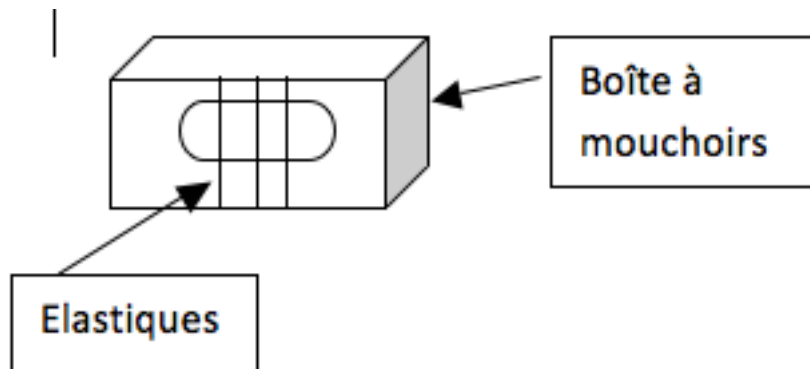
- Émettre des critères pour établir un premier classement animal
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux

- Observer les feuilles du marronnier présentes dans l'album et les comparer avec de réelles feuilles de marronnier. Demander aux élèves de rapporter en classe des feuilles d'une autre forme. Faire des dessins d'observation. Observer les feuilles avec une loupe... Possibilité de lancer le thème de l'automne ou des arbres, de la forêt...

Objectif : - Observer la diversité des arbres, la complexité d'une feuille (nervure, tige...)

### 3- Explorer le monde des objets et de la matière

- Fabriquer « une guitare » en utilisant des boîtes à mouchoirs comme caisses de résonances et des élastiques pour les cordes. Observer le son produit en fonction du volume de la boîte à mouchoirs utilisée.



Objectifs :

- Réaliser des constructions en fonction d'instructions de montage
- Choisir et utiliser des outils et des matériaux adaptés à des actions techniques spécifiques.

- Recycler des objets (comme des CD par exemple) pour en faire des objets détournés

Objectifs :

- Prendre conscience du recyclage
- Prendre plaisir à construire un objet

## • MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

### 1- L'oral

#### LA MALLE AUX COSTUMES

(Elle contiendra des vêtements et des accessoires en fonction du niveau des élèves. Chez les grands, pour les chaussures, on pourra proposer, par exemple, des baskets, des escarpins, des ballerines, des sandales, des bottes....)

Objectifs :

- Acquérir du vocabulaire
- Mobiliser sa mémoire
- Réinvestir le vocabulaire
- Coopérer avec les autres élèves

L'enseignant apporte un grand sac contenant des vêtements et des accessoires.

Dans un premier temps, l'enseignant demande comment s'appelle ce vêtement ou cet accessoire ?

Y a-t-il des enfants dans la classe qui portent aujourd'hui ce vêtement ou cet accessoire ?

Il fait observer les différences entre les vêtements.

Par exemple :

Ce sont des gilets mais celui se ferme avec des boutons alors que celui-là se ferme avec des pressions ou une fermeture éclair....

Dans un second temps, les élèves seront invités à venir chercher dans le sac le vêtement ou l'accessoire nommé par l'enseignant.

Prolongements possibles :

- Laisser la malle librement accessible dans la classe afin que les élèves réinvestissent entre eux le vocabulaire et s'exercent à la manipulation des différentes techniques de fermeture (boutons, pressions, lacet, scratch...)
- Prendre des photos des élèves déguisés pour jouer dans un second temps à retrouver les mêmes vêtements et accessoires que sur la photo.

- Par groupe de 3 élèves:

Deux enfants doivent habiller un troisième avec une liste précise de vêtements énoncée oralement par l'enseignant :  
Exemple : Votre copain devra porter un chapeau, une paire de lunettes de soleil, un chemisier, un pantalon, et une paire de bretelles. (Donner plus ou moins d'objets selon les élèves et répéter oralement plusieurs fois la liste).

#### PHOTOS DES ANNÉES 50

Objectifs :

- Observer
- Oser prendre la parole en groupe
- Argumenter un point de vue
- Acquérir du vocabulaire

L'enseignant apporte des photos ou des objets des années 50.

- Qu'observent les élèves ? (vêtements, mobiliers, coiffures, couleurs...)
- Y a-t-il des objets méconnus des élèves ? (téléphone, machine à écrire, moulin à café, transistor...)
- Ces objets existent-ils encore ? Ont-ils évolué ?

L'enseignant aura prévu ces mêmes objets, ou photos les représentant à l'époque actuelle.

Les élèves devront associer deux à deux l'objet des années 50 et des années 2000.

Prolongements possibles :

- Proposer aux élèves d'apporter des photos de leurs grands-parents « jeunes » et observer les vêtements, les coiffures, le mobilier.
- Des thèmes comme « le temps qui passe » ou « les grandes inventions » pourront être lancés.

## 2- L'écrit

### LE GRAPHISME

- La chasse aux graphismes dans l'album :

Retrouver l'étoile au centre du vinyle sur les autres pages de l'album (blouson de moka, pendule, coussin du fauteuil à bascule, grosse caisse de la batterie, juke-box) par exemple.

Objectif :

- Observer et repérer des graphismes connus

- Fabriquer des guirlandes et les décorer avec des graphismes connus

Objectifs :

- S'exercer au geste graphique
- Utiliser le graphisme pour décorer

### PHONOLOGIE

- Le jeu des micros

Dans le micro «A» je ne peux prononcer que des mots dans lesquels j'entends le son «A». Dans le micro «O» je ne peux prononcer que des mots dans lesquels j'entends le son «O». L'enseignant invite les élèves à choisir un micro et à prononcer un mot.

Objectifs :

- Repérer un son à l'intérieur d'un mot
- Oser prendre la parole

### PRODUCTION D'ÉCRIT

Dictée à l'adulte :

Quelle fête aimerais-tu organiser avec tes amis ?

(lieu de la fête, décorations, déguisements...)

Écrire une invitation pour la fête

Objectifs : - Prendre conscience que l'on n'écrit pas comme on parle

### ÉTUDE DE LA LANGUE

Observer le rapport entre le nom de l'instrumentiste et le nom de l'instrument : Le pianiste joue du piano, le saxophoniste joue du saxophone...

Objectifs : - Ecouter et repérer des régularités dans la langue française

### EVEIL A LA DIVERSITE LINGUISTIQUE

Comme «rock and roll», quels autres mots d'origine anglaise ou américaine utilisons-nous en français ? (week-end, parking, tee-shirt, jean, hamburger, football...)

### MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES ALBUMS

Sur le thème de la musique :

*La batterie* de Théophile de Jean Claverie éditions Gallimard jeunesse

*Les musiciens de Brême* des Frères Grimm

*Le piano des bois* de Kazuo Iwamura éditions École des loisirs

Sur le thème des objets détournés :

*La chaise bleue* de Claude Boujon éditions Ecole des loisirs

*Monsieur Pimpin et le truc-chose-machin* de Laurence Bourguignon éditions Autrement

Objectifs :

- Se confronter au langage écrit
- Prendre plaisir à écouter une histoire et observer les vêtements, les coiffures, le mobilier.
- Des thèmes comme « le temps qui passe » ou « les grandes inventions » pourront être lancés.

## • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

### LA DANSE

- Observer des séquences dansées filmées du rock and roll
- Inventer et proposer des formes dansées à partir d'une musique. Par 2, les élèves proposent une suite de déplacements et de mouvements inspirée par l'écoute du morceau, et des séquences filmées. Les pas remarquables seront sélectionnés pour créer une chorégraphie commune à la classe.

Objectifs :

- Développer et mettre en jeu son imaginaire
- Exprimer corporellement sa relation au monde sonore de façon figurative
- Mémoriser sa danse et aller au bout de sa danse sans s'arrêter

### LE LANCER

Se servir de l'épisode du lancer de frisbee pour introduire une séquence sur le lancer

Objectifs :

- Lancer dans une direction définie
- Lancer pour atteindre une cible

Exemples de jeux :

- Les balles brûlantes
- Chamboule-tout
- Le plus près du mur
- Remplir la caisse
- Le plus près de la cible avec un frisbee
- Toucher des loups gris (cible papier)

## • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

### 1 - Les productions plastiques et visuelles

#### OBSERVER DES ŒUVRES :

- Les trois musiciens de Picasso
- Des œuvres de Rosina Wachtmeister sur la musique

- Choisir l'un des tableaux de l'artiste et essayer de le reproduire en utilisant des crayons, des feutres, des pastels et des papiers métallisés et colorés
- Proposer ces œuvres à reproduire avec une table lumineuse.


 GRANDE SECTION

## Objectifs :

- Observer une œuvre connue
- Se construire une culture artistique
- Emettre un point de vue
- Prendre plaisir à réaliser une production plastique

**TRAVAILLER LE RELIEF, LE VOLUME ET LES MATIÈRES :**

- Observer les lunettes en formes d'étoiles de Ticajou. Utiliser différentes matières (fils de fer, carton, pailles pour faire les branches, cure-pipes...) pour créer des paires de lunettes originales.

## Objectifs :

- Amener l'élève à faire des réalisations en volume
- Découvrir et utiliser différentes techniques de modelage, d'assemblage
- S'entraider

- Fabriquer des lampions en découpant des franges dans une feuille pliée en deux.

## Objectifs :

- Amener l'élève à faire la distinction entre surface plane et en volume
- Mettre en œuvre des opérations pour donner du volume
- Utiliser les ciseaux

- Utiliser, comme dans les années 50, des stylos à plume et de l'encre pour réaliser une production

## 2- L'univers sonore

- Classer les instruments par famille
- Comprendre pourquoi le saxophone appartient à la famille des bois et non des cuivres.

## Objectifs :

- Distinguer des familles d'instruments
- Comprendre comment fonctionne un instrument

- Associer un morceau musical entendu à l'action exercée sur l'instrument
- Associer un morceau musical entendu à l'instrument
- Associer l'instrument au personnage de l'album

## Objectif : Développer la mémoire auditive

- Écouter les versions orchestrales des différents morceaux et retrouver à quel instrument il était associé dans l'histoire de Ticajou. Echanger autour des œuvres musicales après leur écoute dans la version orchestrale.

## Objectifs:

- Découvrir des œuvres musicales de différents styles, cultures et époques
- Parler d'un extrait musical en utilisant un vocabulaire adapté.

### 3 -Le spectacle vivant

- Imiter les instrumentistes

Objectif : Développer la curiosité et proposer des solutions avec son corps

- Jouer des dialogues de l'histoire

Objectifs :

- Utiliser le langage corporel
- Écouter l'autre
- Prendre plaisir à s'exprimer oralement

- Les objets détournés :

Choisir un objet et inventer ce qu'il pourrait être sur le modèle : Ce n'est pas un frisbee, c'est un disque vinyle. Puis, demander à l'enfant de mimer la mise en situation de l'objet.

Exemple : ce n'est pas un anneau, c'est un volant. (l'enfant joue à conduire une voiture) Ce n'est pas un bâton, c'est une baguette magique (l'enfant jette un sort avec sa baguette)...

## • CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

### 1 - Découvrir les nombres et leur utilisation

- Compléter les guirlandes pour qu'elles aient 10 éléments

Objectif : Compléter une collection

- Observer des guitares et dire s'il s'agit de guitares électriques ou de guitares électriques basses (6 ou 4 cordes)

Objectifs :

- Comparer des quantités et utiliser un vocabulaire adapté
- Classer selon un critère

**Situations problèmes :**

Exemples:

- Une guitare basse a 4 cordes. Combien y a-t-il de guitares basses chez M. Boogiewoogie si Ticajou a compté 12 cordes ?

- Combien faudrait-il de chaussures dans la malle à déguisements pour que tous les élèves de la classe puissent mettre une paire ?

Objectifs :

- Comprendre un énoncé
- Utiliser les nombres comme information sur une quantité
- Coopérer avec ses pairs
- Émettre des hypothèses et les vérifier

### 2- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- Travailler autour du pavage à la suite de l'observation des carreaux sur le chemisier de Nougatine et de la chemise de loup gris

Objectif : Reproduire un assemblage de formes simples à partir d'un modèle

- Réaliser des algorithmes à partir de l'observation des touches du piano.

Objectif : Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application

- Dessiner des cercles de plus en plus petits sur un disque vinyle en papier puis décorer la pochette du disque en utilisant des gabarits de formes géométriques

Objectif : Tracer des formes géométriques avec ou sans gabarit

## • EXPLORER LE MONDE

### 1 - Se repérer dans le temps et dans l'espace

- Classer des images selon un critère : images de demain/images d'aujourd'hui /image d'autrefois

Objectif : Prendre conscience du temps qui passe

- Ordonner chronologiquement 6 images de l'album

Objectif : Ordonner une suite d'images pour rendre compte d'un récit fictif

### 2- Explorer le monde vivant

- Observer tous les animaux présents dans le livre en dehors des personnages (papillon, chenille, coccinelle, chouette, hérisson...) et proposer un classement (mode de déplacement, nombre de pattes,...)
- Émettre et vérifier des hypothèses sur les critères des insectes, des oiseaux...

Objectifs:

- Émettre des critères pour établir un premier classement animal
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux

- Observer les feuilles du marronnier présentes dans l'album et les comparer avec de réelles feuilles de marronnier. Demander aux élèves de rapporter en classe des feuilles d'une autre forme. Faire des dessins d'observation. Observer les feuilles avec une loupe... Possibilité de lancer le thème de l'automne ou des arbres, de la forêt...

Objectif : Observer la diversité des arbres, la complexité d'une feuille (nervure, tige...)

### 3- Explorer le monde des objets et de la matière

- Réaliser par pliage et collage la pochette d'un disque vinyle.

Objectifs :

- Réaliser des constructions en fonction d'instructions de montage
- Choisir et utiliser des outils et des matériaux adaptés à des actions techniques spécifiques.



GRANDE SECTION

- Il faut souffler dans les instruments à vent pour qu'ils émettent un son : Travail autour de l'air. (construction de moulinet, de voiture à propulsion à air, de flûte de pan...)

Objectif : Approcher quelques propriétés de certaines matières

Observer les ampoules qui décorent les arbres dans l'album.

- Réaliser un circuit pour allumer une ampoule

Objectifs :

- Observer un montage électrique
- Choisir et utiliser des outils et des matériaux adaptés à des actions techniques spécifiques.

- Recycler des objets (comme des CD par exemple) pour en faire des objets détournés

Objectifs :

- Prendre conscience du recyclage
- Prendre plaisir à construire un objet