

Fiches réalisées
par Christelle Saquet



Collection Tchikiboum
Livre-CD
Format 23 X 23 cm
32 pages - 16 €
ISBN : 9782844553768

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

Peggy Nille vit à Chartres. Elle a illustré *Le Chat et l'Oiseau*, *Ganesh le gourmand*, *Le Vieux Tigre* et *le Petit Renard* chez L'Élan vert.

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

Dans la famille écureuil, tout le monde est musicien ! Tout le monde ? Eh bien non. Ticajou, le petit dernier, n'arrive pas à se décider. Il aime bien quand son grand frère joue de la flûte traversière ou quand mamie Cannelle fait résonner son violoncelle... Mais il cherche un instrument qui lui plaise vraiment ! Ouvre grand tes oreilles, Ticajou ! Et tu trouveras !

MOTS-CLÉS :

Musique classique, instruments de musique, écureuil, famille, conte de randonnée

OBJECTIFS

- Découvrir des œuvres musicales du répertoire classique
- Découvrir des instruments de musique de la famille des cordes, des vents et des percussions
- Comprendre un texte écrit sans autre aide que le langage entendu

CONTENU

Des pistes pour exploiter l'album en classe, dans les trois niveaux du cycle 1, en liaison avec les cinq domaines d'apprentissage des programmes 2015.

• 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

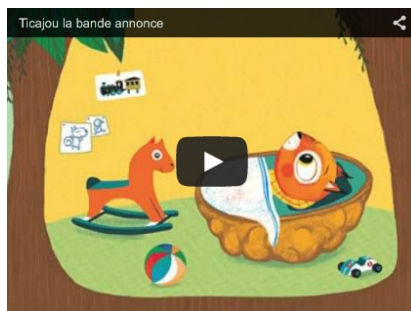
• CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

- 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 les musiciens en vidéo sur le site www.elanvert.fr/musique/livres-cd/article/ticajou-et-sa-famille-de-musiciens



• MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

1- L'oral

VOCABULAIRE

- Les instruments de musique
- Les actions exercées sur chaque instrument : pincer, souffler, frapper, frotter...
- Les objets de la maison

Objectif :

- S'intéresser aux mots nouveaux que l'on rencontre pour les comprendre et les utiliser

2- L'écrit

GRAPHISME

- Trait horizontal (lampe, rideau, barreaux de l'échelle)
- Quadrillage (le tee-shirt de Ticajou, la casquette du grand-père, le motif au sol sur la page du grand frère)

Objectif :

- S'exercer au geste graphique

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

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

DANSE

- Se déplacer en suivant un rythme

Exemple : sur le morceau de tambour, marcher mains sur les hanches en levant les genoux

Objectif :

- Mémoriser une courte série de gestes

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

1- Les productions plastiques et visuelles

- Utiliser la technique du pochoir pour dessiner les étoiles sur la robe de la maman

Objectif :

- Savoir utiliser différents outils, médiums et supports pour réaliser des traces, en adaptant son geste

2- L'univers sonore

- Classer les instruments selon l'action exercée sur eux

Objectif :

- Distinguer des familles d'instruments

- Associer un morceau musical entendu à l'action exercée sur l'instrument

Objectif :

- Développer la mémoire auditive

- Jouer avec sa voix en variant l'intensité et la hauteur, sur le modèle de la fée Vocaline

Objectif :

- Explorer des variantes d'intensité et de hauteur de la voix

• CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

1- Découvrir les nombres et leur utilisation

- Accrocher 1, 2 ou 3 étoiles au mobile de la chambre de la maman

Objectifs :

- Quantifier de petites collections
- Utiliser le nombre pour exprimer une quantité

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

- Réaliser un puzzle (4 à 6 pièces) de la couverture du livre

Objectif :

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

- Chercher dans l'album les cercles, les carrés et les triangles
- Les cercles : le soleil, le sol du salon, le ballon, les lunettes de mamie Cannelle...
- Les carrés : le sol du salon...
- Les triangles : les oreilles des écureuils, la décoration du tambour...

Objectif :

- Reconnaître, classer et nommer des formes simples

- Trier des instruments selon un critère de taille (grand/petit)
- Trier les membres de la famille selon le critère adulte/enfant
- Ordre croissant et décroissant : réaliser le mobile de la chambre de la maman en collant les étoiles de la plus grande à la plus petite (3 étoiles)

Objectif :

- Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille

• EXPLORER LE MONDE

1- Explorer le monde vivant

- Recomposer les parties du corps de l'écureuil : tête, corps et les 4 membres. Les nommer et les placer correctement

Objectif :

- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation

- Se documenter sur la forêt et ses animaux

Objectif :

- Connaître le milieu environnemental de la forêt et y associer une faune et une flore

- Établir la fiche d'identité de l'écureuil

Objectif :

- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux

2- Explorer le monde des objets et de la matière

- Construire un tambour avec un cylindre en carton et un ballon de baudruche

Objectifs :

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

• MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

1- L'oral

JEU

- Création d'un jeu de memory : associer chaque membre de la famille à son instrument
- Associer chaque graphisme avec le vêtement

Objectifs :

- Mobiliser sa mémoire
- Réinvestir le vocabulaire

- Devine à qui je pense
- L'enseignant pense à un membre de la famille. Il donne petit à petit des indices aux élèves pour qu'ils le découvrent.

Objectifs :

- Mobiliser sa mémoire
- Réinvestir le vocabulaire

VOCABULAIRE

- Les instruments de musique
- Les actions exercées sur chaque instrument : pincer, souffler, frapper, frotter...
- Les animaux de la forêt
- Les vêtements

Objectif :

- S'intéresser aux mots nouveaux que l'on rencontre pour les comprendre et les utiliser

2- L'écrit

GRAPHISME

- Les lignes brisées (le tambour)
- Les ponts (les étagères de la cuisine)
- Les boucles (la lampe de la cuisine)

Objectif :

- S'exercer au geste graphique

PRODUCTION D'ÉCRIT

- Dictée à l'adulte : Si j'étais musicien, je jouerais...

Objectif :

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

MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES ALBUMS

- Trouver la phrase ou la structure répétitive dans d'autres contes de randonnée

Objectif :

- Analyser et comprendre la structure d'un récit

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

DANSE

- Associer un déplacement à un instrument. L'élève doit varier son mode et sa vitesse de déplacement en fonction du morceau diffusé.

Objectif :

- S'approprier, par le mouvement, les notions de pulsation et de structure rythmique

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

1- Les productions plastiques et visuelles

- Travailler le relief, le volume et les matières
- Reproduire la fée Vocaline avec les ailes en relief (papier de soie, rhodoïd...)
- Reproduire l'arbre en utilisant du papier kraft froissé pour donner du relief aux branches

Objectifs :

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

- Créer la garde-robe de la famille de Ticajou par collage de matières (tissu, feutrine...)

Objectif :

- Établir une relation sensorielle et tactile avec la matière

2- L'univers sonore

- Classer les instruments par famille

Objectif :

- Distinguer des familles d'instruments

- Jouer avec sa voix sur le modèle de la fée Vocaline : un élève propose une séquence vocale, les autres la reproduisent

Objectif :

- Explorer des variantes d'intensité et de hauteur de la voix

- Écouter et reproduire une séquence vocale
- Reconnaître l'instrument qui joue

Objectif :

- Écouter et dégager les caractéristiques d'un timbre d'un instrument

- Apprendre la chanson finale sur l'air de l'*Hymne à la joie*

Objectifs :

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

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

1- Découvrir les nombres et leur utilisation

- Comparer le nombre de cordes d'un violon (4), d'une guitare (6), d'un violoncelle (4)

Objectif :

- Comparer des quantités et utiliser un vocabulaire adapté

- Dénombrer les oiseaux, les papillons, les fleurs sur certaines pages de l'album

Objectif :

- Quantifier de petites collections

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

- Travailler autour du pavage à la suite de l'observation du carrelage des pièces de la maison et de la robe de Ticahuète

Objectif :

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

- Ordre croissant et décroissant : réalise le mobile de la chambre de la maman en collant les étoiles de la plus grande à la plus petite (5 étoiles)

Objectif :

- Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille

• **EXPLORER LE MONDE**

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

- Ordonner chronologiquement 4 images de l'album

Objectif :

- Ordonner une suite d'images pour rendre compte d'un récit fictif, en marquant de manière exacte succession et simultanéité

- Situer les membres de la famille les uns par rapport aux autres sur la dernière page de l'album, en utilisant un vocabulaire spatial adapté

Objectifs :

- Situer des objets entre eux, par rapport à des objets repères
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés

2- Explorer le monde vivant

- Se documenter autour des animaux de la forêt

Objectif :

- Connaître le milieu environnemental de la forêt et y associer une faune

- Établir la fiche d'identité de l'écureuil : déplacement, lieu de vie, nourriture...

Objectif :

- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux

3- Explorer le monde des objets et de la matière

- Fabriquer un carillon de la nature, en utilisant des morceaux d'écorce, des plumes, des branches, des pierres, des rondelles de bois

Objectifs :

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

• MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

1- L'oral

JEU

- Création d'un jeu type « jeu du lynx » sur les instruments de musique

Objectifs :

- Observer un dessin
- Réinvestir le vocabulaire

- Devine à quoi je pense

L'enseignant pense à un instrument. Il donne petit à petit des indices aux élèves pour qu'ils le découvrent. Les élèves peuvent également poser des questions pour découvrir l'objet. L'enseignant ne répond que par oui ou non. Exemple : Est-ce qu'il a des cordes ?...

Objectifs :

- Oser prendre la parole
- Formuler une question
- Réinvestir le vocabulaire

VOCABULAIRE

- Les instruments de musique et les accessoires (pupitre, métronome...)
 - Les instrumentistes
 - Un instrument en particulier
- ExempleS : le violon, l'archet, les chevilles, les cordes...
- Les membres d'une famille
 - Les animaux de la forêt

Objectif :

- S'intéresser aux mots nouveaux que l'on rencontre pour les comprendre et les utiliser

2- L'écrit

GRAPHISME

- La chasse aux graphismes avec création d'un répertoire graphique

Objectifs :

- Observer et repérer des graphismes connus
- S'exercer au geste graphique

PHONOLOGIE

- Travailler sur la rime en la faisant remarquer dans le texte de l'album puis en inventant d'autres phrases du type : C'est Ticahuète qui fait sonner sa trompette.

Objectifs :

- Prendre conscience des réalités sonores de la langue
- Analyser les unités distinctives d'un énoncé oral
- Jouer avec la langue

GRANDE SECTION

PRODUCTION D'ÉCRIT

- Dictée à l'adulte :

La fée Vocaline vient aider Ticajou dans son rêve.

Quelle fée aimerais-tu rencontrer dans l'un de tes rêves ? Quelle aide t'apporterait-elle ?

Objectif :

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

EÉTUDE DE LA LANGUE

- Observer le rapport entre le nom de l'instrumentiste et le nom de l'instrument : le pianiste joue du piano, la flûtiste joue de la flûte...

Objectif :

- Écouter et repérer des régularités dans la langue française

MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES ALBUMS

- Trouver la phrase ou la structure répétitive dans d'autres contes de randonnée

Objectif :

- Analyser et comprendre la structure d'un récit

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

DANSE

- Inventer et proposer des formes dansées à partir d'un inducteur sonore. L'élève propose une suite de déplacements et de mouvements inspirée par l'écoute du morceau, qu'il devra apprendre aux autres.

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 sans s'arrêter

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

1- Les productions plastiques et visuelles

- La fée Vocaline est moitié souris, moitié papillon. Créer, à son tour, une fée en assemblant deux animaux. Exemple : un écureuil avec des ailes de libellule...

Objectif :

- Pratiquer le dessin pour représenter un modèle imaginaire

- Observer les portraits accrochés au mur sur les illustrations de l'album et dessiner le portrait d'un membre de sa famille

Objectif :

- Pratiquer le dessin, pour représenter un modèle, en étant fidèle au réel

2- L'univers sonore

- Classer les instruments par famille

Objectif :

- Distinguer des familles d'instruments

- Écouter la version orchestrale d'un morceau et retrouver à quel instrument il était associé dans l'histoire de Ticajou. Échanger 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

• CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

1- Découvrir les nombres et leur utilisation

- Compléter les chiffres manquants sur la pendule de la cuisine (suite numérique de 1 à 12)

Objectifs :

- Ordonner les nombres de 1 à 12
- Réciter la comptine numérique dans l'ordre croissant

- Le chronomètre utilisé par le grand-père va de 5 en 5. Jouer à compter de 5 en 5, de 2 en 2...

Objectif :

- Comprendre que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente

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

- Travailler autour du pavage à la suite de l'observation l'observation du carrelage des pièces de la maison et de la robe de Ticahuète

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

- Ordre croissant et décroissant : réalise le mobile de la chambre de la maman en collant les étoiles de la plus grande à la plus petite (7 étoiles)

Objectif :

- Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille

• EXPLORER LE MONDE

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

- Construire son arbre généalogique

Objectifs :

- Prendre conscience du temps qui passe
- Se repérer dans sa famille

- Ordonner chronologiquement 6 images de l'album

Objectif :

- Ordonner une suite d'images pour rendre compte d'un récit fictif, en marquant de manière exacte succession et simultanéité

- Situer les membres de la famille les uns par rapport aux autres sur la dernière page de l'album, en utilisant un vocabulaire spatial adapté

Objectifs :

- Situer des objets entre eux, par rapport à des objets repères
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés

2- Explorer le monde vivant

- Se documenter autour des animaux et des insectes de la forêt

Objectif :

- Connaître le milieu environnemental de la forêt et y associer une faune

- Établir les fiches d'identité de l'écureuil et de la souris : déplacement, lieu de vie, nourriture... Les comparer. Trouver d'autres rongeurs.

Objectif :

- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux

3- Explorer le monde des objets et de la matière

- Il faut souffler dans les instruments à vent pour qu'ils émettent un son : travail autour de l'air

Objectif :

- Approcher quelques propriétés de certaines matières

- Construction de la maquette de la maison de Ticajou

Objectifs :

- Réaliser des constructions en fonction de plans de montage
- Choisir et utiliser des outils et des matériaux adaptés à des actions techniques spécifiques