

FICHE D'EXPLOITATION GLOBALE DE L'EPI

EPI 1 – Une année en fête	
Projet	Création d'une « playlist » vidéo accompagnée d'un livret artistique sur les fêtes les plus célébrées dans les mondes germanophone et anglophone.
Descriptif détaillé	<p>Les élèves découvrent et comparent les fêtes célébrées en Allemagne et dans les pays anglophones au travers de documents authentiques de différentes natures (textes, vidéos, images, chansons...).</p> <p>Puis, ils initient leurs camarades des autres classes aux traditions qu'ils ont étudiées et éveillent leur curiosité en publiant leur « playlist » sur le site du collège et en déposant le livret correspondant au CDI.</p> <p>Chaque fête fait l'objet d'un texte explicatif dans les langues cibles dans le livret artistique et d'un document vidéo dans la « playlist » (3 chansons, poèmes ou saynètes en cours d'allemand et d'anglais et 4 chansons en cours d'Éducation musicale...).</p>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte d'un aspect du patrimoine culturel germanophone et anglophone • Sensibilisation interculturelle • Développement de la créativité via l'interprétation, l'écriture et l'usage des outils numériques • Maîtrise de la diction et de l'expression via l'illustration gestuelle • Développement de la capacité à travailler en groupe autour d'un projet
Disciplines proposées	Allemand, Anglais, Éducation musicale, Arts plastiques
Durée proposée	Cet EPI se prête bien à un projet annuel pour suivre le calendrier des fêtes.
Thématique de l'EPI	<ul style="list-style-type: none"> • Langues et cultures étrangères
Domaines du Socle	<ul style="list-style-type: none"> • Les langages pour penser et communiquer • Les méthodes et outils pour apprendre • Les représentations du monde et l'activité humaine
Lien avec les Parcours	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'éducation artistique et culturelle

FICHES D'EXPLOITATION PAR MATIÈRE

Fiche d'exploitation pour l'allemand

EPI 1 – Une année en fête

Activités langagières entraînées

Ce projet permet l'entraînement de toutes les activités langagières au niveau A1 et laisse l'enseignant libre de mettre l'accent sur celle(s) de son choix.

Liens avec le programme**Thématiques culturelles abordées :**

- *Langages* : codes socio-culturels, dimensions géographiques et historiques, langages artistiques (musique, chanson, poésie)
- *Rencontre avec d'autres cultures* (patrimoine historique) : comprendre, exprimer, transmettre, créer

Objectifs**Objectif (inter)culturel :**

- Découvrir et comparer les différentes fêtes et la manière de les célébrer dans les pays dont on étudie la langue

Objectifs linguistiques :

- Le champ lexical des fêtes
- L'expression de la date
- La phonologie

Objectifs pragmatiques :

- Mémoriser, interpréter un poème, un chant ou un texte pour un auditoire
- Utiliser les outils numériques

Domaines du Socle

- Les langages pour penser et communiquer
- Les méthodes et outils pour apprendre
- Les représentations du monde et l'activité humaine

Lien avec les Parcours

- Parcours d'éducation artistique et culturelle

Déroulement

Voici quelques fêtes allemandes qui se prêtent bien à la réalisation du projet : **Sankt Martin, Sankt Nikolaus, Advent, Weihnachten, Silvester, Karneval, Ostern.**

Le travail sur chacune de ces fêtes suivra à peu près toujours le même déroulement (on veillera cependant à varier les activités langagières) :

1. DÉCOUVERTE DE LA TRADITION

Les élèves découvrent la fête proposée par le biais d'un ou plusieurs documents authentiques : vidéos, courts textes, documents audio... Ils pourront travailler de façon individuelle ou en petits groupes, sur le même document ou sur des documents différents. Ils seront guidés dans leur compréhension par une fiche de travail fournie par le professeur. On s'assurera par une mise en commun de la parfaite compréhension du contenu du ou des documents étudiés.

Par exemple, pour la Saint Martin, les élèves découvrent l'histoire du saint dans la vidéo suivante :

www.youtube.com/watch?v=CdJPDIO3m6s.

Le niveau de langue, relativement modeste, ainsi que les images, devrait leur permettre de bien comprendre le document.

2. APPROPRIATION DU LEXIQUE

On s'assurera de l'appropriation du lexique par le biais d'activités complémentaires ludiques : **memory**, mots croisés, mots mêlés, etc.

Par exemple, pour la Saint Martin, les élèves peuvent acquérir le lexique lié à la fête (**der Ritter, das Pferd, die Laterne, die Farben, ein Lied singen, Bonbons und Lebkuchen essen...**) par le biais de la vidéo suivante :

www.youtube.com/watch?v=2NjfGR5LBMA.

3. APPRENTISSAGE D'UNE CHANSON, D'UN POÈME OU D'UNE SAYNÈTE

Lors de cette étape, on veillera à travailler la phonologie, la gestuelle, l'expressivité, etc. Si cela s'y prête, les élèves seront placés en groupes. Chacun des groupes pourra apprendre un texte différent ou différentes parties d'un même texte.

Par exemple, pour la Saint Martin, les élèves pourront apprendre la chanson **Laterne** à l'aide de la vidéo suivante :

www.youtube.com/watch?v=f6StA8aduE.

Ils travailleront ainsi la prononciation à leur rythme et sans craindre le regard des autres.

4. TRANSFERT ET CRÉATION DE LA « PLAYLIST »

Les élèves interpréteront une chanson préalablement découverte et/ou un poème ou une saynète de leur création. Ces productions seront filmées et constitueront la « playlist » de l'EPI.

5. CRÉATION DU LIVRET

Pour la création du livret (en format digital), les tâches seront réparties entre les élèves selon leurs goûts et leurs compétences respectives :

- courte présentation écrite de la fête (nom de la fête, date, activités réalisées lors de cette fête) ;
- recherche et sélection d'images représentatives et rédaction de leurs légendes ;
- mise en forme, à l'aide d'un traitement de texte, de la production orale précédemment réalisée (poème, saynète, chanson).

Alternatives et prolongements possibles

Cet EPI pourra donner lieu à plusieurs manifestations au sein de l'établissement :

- Les élèves du CVC (Conseil de Vie Collégienne) pourront être associés à l'EPI en faisant vivre les différentes fêtes dans le collège.

- Les élèves pourront se réunir afin de fêter ensemble une ou deux fêtes communes à l'Allemagne et à l'Angleterre (par exemple, Noël) et de rebrasser les connaissances acquises lors de l'EPI. Répartis en **sept îlots** dédiés à différentes activités, ils tourneront de table en table tout au long de la séance et réviseront leurs connaissances sur Noël tout en s'amusant :
 - ♦ **îlots 1 et 2** : lecture de textes portant sur la tradition de cette fête dans les deux pays ;
 - ♦ **îlots 3 et 4** : apprentissage de la première strophe de deux chansons traditionnelles, **O Tannenbaum** et **We wish you a Merry Christmas** ;
 - ♦ **îlots 5 et 6** : jeux en allemand et en anglais (grilles de mots fléchés, mots mêlés...).
 - ♦ **îlot 7** : coloriage magique dans lequel les consignes de couleurs sont données en allemand et en anglais.

Fiche d'exploitation pour l'anglais

EPI 1 – Une année en fête

Activités langagières entraînées

Ce projet permet l'entraînement de toutes les activités langagières au niveau A1 et laisse l'enseignant libre de mettre l'accent sur celle(s) de son choix.

Liens avec le programme**Thématiques culturelles abordées :**

- *Langages* : codes socio-culturels, dimensions géographiques et historiques, langages artistiques (musique, chanson, poésie)
- *Rencontre avec d'autres cultures* (patrimoine historique)

Objectifs**Objectif (inter)culturel :**

- Découvrir et comparer les différentes fêtes et la manière de les célébrer dans les pays dont on étudie la langue

Objectifs linguistiques :

- Le champ lexical des fêtes
- L'expression de la date
- La phonologie

Objectifs pragmatiques :

- Mémoriser, interpréter un poème, un chant ou un texte pour un auditoire
- Utiliser les outils numériques

Domaines du Socle

- Les langages pour penser et communiquer
- Les méthodes et outils pour apprendre
- Les représentations du monde et l'activité humaine

Lien avec les Parcours

- Parcours d'éducation artistique et culturelle

Déroulement

Les élèves travailleront sur les fêtes en Angleterre, aux États Unis et en Irlande. Voici quelques célébrations qui se prêtent bien à la réalisation du projet : **Halloween, Thanksgiving, Christmas, New Year, Valentin's Day, St Patrick, Easter.**

Le travail sur chacune de ces fêtes suivra à peu près toujours le même déroulement (on veillera cependant à varier les activités langagières) :

1. DÉCOUVERTE DE LA TRADITION

Les élèves découvrent la fête proposée par le biais d'un ou plusieurs documents authentiques : vidéos, courts textes, documents audio... Ils pourront travailler de façon individuelle ou en petits groupes, sur le même document ou sur des documents différents. Ils seront guidés dans leur compréhension par une fiche de travail fournie par le professeur. On s'assurera par une mise en commun de la parfaite compréhension du contenu du ou des documents étudiés.

Par exemple, pour la fête d'Halloween, les élèves découvrent l'histoire de cette célébration à partir de la vidéo suivante :

<https://www.youtube.com/watch?v=zfHETu4bjqk>.

Le niveau de langue, relativement modeste, ainsi que les images, devrait leur permettre de bien comprendre le document.

2. APPROPRIATION DU LEXIQUE

On s'assurera de l'appropriation du lexique par le biais d'activités complémentaires ludiques : **memory**, mots croisés, mots mêlés, etc.

Par exemple, pour Halloween, les élèves peuvent acquérir le lexique lié à la fête (**ghost, owl, mummy, haunted house, bat, witch...**) par le biais de la vidéo suivante :

<https://www.youtube.com/watch?v=zZQ0My5QLgE>.

3. APPRENTISSAGE D'UNE CHANSON, D'UN POÈME OU D'UNE SAYNÈTE

Lors de cette étape, on veillera à travailler la phonologie, la gestuelle, l'expressivité, etc. Si cela s'y prête, les élèves seront placés en groupes. Chacun des groupes pourra apprendre un texte différent ou différentes parties d'un même texte..

Par exemple, pour Halloween, les élèves pourront la première strophe d'une chanson d'Halloween à l'aide de la vidéo suivante :

<https://www.youtube.com/watch?v=Pdp-wliRxxI>.

Ils travailleront ainsi la prononciation à leur rythme et sans craindre le regard des autres.

4. TRANSFERT ET CRÉATION DE LA « PLAYLIST »

Les élèves interpréteront une chanson préalablement découverte et/ ou un poème ou une saynète de leur création. Ces productions seront filmées et constitueront la « playlist » de l'EPI.

5. CRÉATION DU LIVRET

Pour la création du livret (en format digital), les tâches seront réparties entre les élèves selon leurs goûts et leurs compétences respectives :

- courte présentation écrite de la fête (nom de la fête, date, activités réalisées lors de cette fête) ;

	<ul style="list-style-type: none"> • recherche et sélection d'images représentatives et rédaction de leurs légendes ; • mise en forme, à l'aide d'un traitement de texte, de la production orale précédemment réalisée (poème, saynète, chanson).
Prolongements ou alternatives possibles	<p>Cet EPI pourra donner lieu à plusieurs manifestations au sein de l'établissement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les élèves du CVC (Conseil de Vie Collégienne) pourront être associés à l'EPI en faisant vivre les différentes fêtes dans le collège. • Les élèves pourront se réunir afin de fêter ensemble une ou deux fêtes communes à l'Allemagne et à l'Angleterre par exemple Noël) et de rebrasser les connaissances acquises lors de l'EPI. Répartis en sept îlots dédiés à différentes activités, ils tourneront de table en table tout au long de la séance et réviseront leurs connaissances sur Noël tout en s'amusant : <ul style="list-style-type: none"> ♦ îlots 1 et 2 : lecture de textes portant sur la tradition de cette fête dans les deux pays ; ♦ îlots 3 et 4 : apprentissage de la première strophe de deux chansons traditionnelles, O Tannenbaum et We wish you a Merry Christmas ; ♦ îlots 5 et 6 : jeux en allemand et en anglais (grilles de mots fléchés, mots mêlés...). ♦ îlot 7 : coloriage magique dans lequel les consignes de couleurs sont données en allemand et en anglais.

Fiche d'exploitation pour l'éducation musicale

EPI 1 – Une année en fête

Attendus	Mobilisation des techniques vocales au service d'un projet d'interprétation en deux langues étrangères (allemand et anglais)
Liens avec le programme	<p>Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création Définir les caractéristiques musicales et expressives d'un projet d'interprétation puis en assurer la mise en œuvre en mobilisant les ressources adaptées (son corps pour s'exprimer avec sa voix chantée, en développant et en colorant son timbre, en utilisant une articulation adaptée et en développant sa tessiture vers l'aigu et le grave).</p> <p>Écouter, comparer, construire une culture musicale et artistique Situer et comparer des musiques de style proches dans l'espace et dans le temps pour construire des repères techniques et culturels.</p> <p>Échanger, partager, argumenter et débattre Développer une critique constructive sur une production collective.</p>

<p>Domaines du Socle</p>	<p>Les langages pour penser et communiquer L'élève pratique des activités artistiques impliquant le corps en le maîtrisant et en se contrôlant ; l'élève s'implique dans des projets collectifs, il prend sa place et tient son rôle dans un groupe.</p> <p>Les méthodes et outils pour apprendre L'élève s'engage dans un dialogue constructif.</p> <p>Les représentations du monde et l'activité humaine L'élève gère sa performance artistique pour l'améliorer ; dans le cadre d'activités et de projets collectifs, l'élève prend sa place dans le groupe en étant attentif aux autres.</p>
<p>Lien avec les Parcours</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'éducation artistique et culturelle
<p>Déroulement</p>	<p>Les élèves vont apprendre et enregistrer deux quatre chants de Noël qui figureront sur leur « playlist » vidéo, l'un deux appartenant à la culture allemande, l'autre deux autres à la culture anglaise :</p> <ul style="list-style-type: none"> • O Tannenbaum, chant traditionnel allemand datant du XIX^e siècle (1824). • Stille Nacht, Heilige Nacht, chant traditionnel de Noël autrichien, créé en 1818. • We wish you a merry Christmas, chant traditionnel anglais datant du XVI^e siècle. • Jingle Bells, chant américain du XIX^e siècle. <p>Sensibiliser les élèves au fait que ces quatre chants seront filmés pour figurer dans leur « playlist » vidéo les incitera naturellement à s'investir pour tenter d'atteindre une production de qualité.</p> <p>À l'issue de l'apprentissage de ces quatre chants, on effectuera un enregistrement filmique à l'aide du matériel dont on disposera.</p> <p>On pourra consacrer quatre séances à la réalisation de cet EPI :</p> <p>1. SÉANCE 1 : O TANNENBAUM</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distribution d'une fiche avec le texte original du chant et sa traduction. • Présentation vocale du chant aux élèves. • Repérage de l'œuvre dans le temps (époque) et l'espace (origine géographique) via une frise chronologique et une carte de l'Europe. • Repérage du caractère profane ou sacré. • Échauffement corporel et vocal. • Bref travail de prononciation en allemand (celui-ci aura déjà été préparé en cours d'allemand). • Apprentissage du chant en entier. <p>2. SÉANCE 2 : WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distribution d'une fiche avec le texte original du chant et sa traduction. • Présentation vocale du chant aux élèves. • Repérage de l'œuvre dans le temps (époque) et l'espace (origine géographique) via une frise chronologique et une carte de l'Europe.

- Repérage du caractère profane ou sacré.
- Échauffement corporel et vocal.
- Bref travail de prononciation en anglais (celui-ci aura déjà été préparé en cours d'allemand).
- Apprentissage du chant en entier.

3. SÉANCE 3 : *STILLE NACHT, HEILIGE NACHT*

- Distribution d'une fiche avec le texte original du chant et sa traduction.
- Présentation vocale du chant aux élèves.
- Repérage de l'œuvre dans le temps (époque) et l'espace (origine géographique) via une frise chronologique et une carte de l'Europe.
- Repérage du caractère profane ou sacré.
- Échauffement corporel et vocal.
- Bref travail de prononciation en anglais (celui-ci aura déjà été préparé en cours d'allemand).
- Apprentissage du chant en entier.

4. SÉANCE 4 : *JINGLE BELLS*

- Distribution d'une fiche avec le texte original du chant et sa traduction.
- Présentation vocale du chant aux élèves.
- Repérage de l'œuvre dans le temps (époque) et l'espace (origine géographique) via. une frise chronologique et une carte de l'Europe.
- Repérage du caractère profane ou sacré.
- Échauffement corporel et vocal.
- Bref travail de prononciation en anglais (celui-ci aura déjà été préparé en cours d'allemand).
- Apprentissage du chant en entier.

3. SÉANCE 4 : *FILMAGE*

- Échauffement corporel et vocal.
- Rappel des quatre chants.
- Filmage (on pourra faire plusieurs versions) des quatre chants par le groupe-classe accompagné instrumentalement (piano, guitare...) par le professeur.
- Échanges sur chaque prestation enregistrée et écoutée dans le but d'atteindre le meilleur résultat possible.
- Sélection de la meilleure vidéo de chaque chanson pour insertion dans la « playlist » vidéo.

Fiche d'exploitation pour les arts plastiques

EPI 1 – Une année en fête

Attendus	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu. • Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner. • Transformer, restructurer des objets, ici le livre.
Liens avec le programme	<ul style="list-style-type: none"> • La narration et le témoignage par les images. • La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché. • Les fabrications et la relations entre l'objet et l'espace.
Domaines du Socle	<p>Les langages pour penser et communiquer L'élève comprend et utilise les langages des arts. Il devient sensible aux démarches artistiques. Il apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et en réalisant des productions, visuelles, plastiques. Il justifie ses intentions et ses choix en s'appuyant sur des notions d'analyse d'œuvres.</p> <p>Les méthodes et outils pour apprendre L'élève se projette dans le temps, anticipe, planifie ses tâches. Il gère les étapes d'une production artistique. Il coopère, travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus.</p> <p>Il apprend à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue l'atteinte des objectifs.</p> <p>Il sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.</p>
Lien avec les Parcours	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'éducation artistique et culturelle
Déroulement	<p>Les élèves vont réaliser le livret artistique qui accompagne leur « playlist » vidéo, à partir des productions écrites qu'ils auront réalisées en allemand et en anglais.</p> <p>Nous envisageons cet EPI avant tout sous un aspect créatif : il faut autant que possible éviter de présenter des images déjà construites de livres d'artistes afin de ne pas influencer l'élève et donc de brider son potentiel créatif.</p> <p>Les matériaux distribués aux élèves sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les documents papiers ou numériques des textes élaborés en allemand et en anglais ; • plusieurs format et type de feuille (feuille de canson blanche et de couleurs, papier recyclé, carton, ...).

Les outils proposés aux élèves sont : un crayon à papier type HB, des crayons de couleurs, de la peinture, des ciseaux et de la colle Il est cependant envisageable d'utiliser les outils informatiques.

Voici quelques pistes pour la réalisation de ce projet :

1. DÉFINITION DES CARACTÉRISTIQUES D'UN LIVRE

Afin de donner un cadre aux élèves, on leur demandera de définir ensemble les caractéristiques principales d'un livre : les pages qui tournent, les titres, la place du texte et de l'image, la pagination, le plein, le vide... On pourra leur montrer un livre comme exemple et support de réflexion.

2. RECHERCHE ET INVENTION

Lors de cette étape, les élèves inventent un livre détourné d'après la définition donnée. Ils cherchent à créer un nouveau livre, une autre idée du livre à partir de leur texte. Pour ce faire, on pourra proposer plusieurs incitations (les items ci-dessous ne sont que des propositions) :

- Fabriquer un livre qui ne s'ouvre pas... (languettes à tirer, livre théâtre...);
- Drôle de livre sans pages... (livre tiroir, boîte...);
- Les pages sont collées... (livre accordéon, livre à déplier...);
- Les lettres sont plus grandes que les pages...;
- Un livre qui...;
- Un livre animé.

Cette phase peut s'effectuer en parallèle de la construction des textes en allemand et en anglais. Elle peut être réalisée sous forme de schémas, de croquis, ou de maquettes.

3. RÉALISATION

Les élèves fabriquent ce nouveau livre, qui dans le cas présent est un livret. Les textes peuvent être manuscrits ou numérisés. Les images trouvées en cours d'allemand et d'anglais peuvent quant à elles être collées ou mise en page par le biais d'outils informatique.

4. EXPOSITION DES TRAVAUX DANS LA CLASSE

À travers cette exposition, les élèves comparent et enrichissent leurs vocabulaire plastique. Ils développent leur sens critique et affinent leur sensibilité artistique.

Cette phase peut aussi permettre aux élèves d'inventer de nouveaux mots pour nommer leur livre, mots qui seront traduits en allemand et anglais.

C'est à ce moment-là, une fois les livrets terminés, que l'on pourra montrer des créations artistiques célèbres et introduire la notion de livre d'artiste. Voici quelques exemples d'artistes que l'on pourra citer : Marcel Broodthaers, Edward Ruscha, Usuke Oono, Robert The, Brian Dettmer, Joseph Kosuth, François Rigbi.

Comme prévu dans la fiche globale de l'EPI, les élèves déposeront également leurs livrets au CDI afin que leurs camarades des autres classes puissent en prendre connaissance.

Alternatives et prolongements possibles

- Faire une exposition de tous les livrets au sein de l'établissement.
- Enregistrer la « playlist » vidéo sur une clé USB et insérer cette dernière dans le livret.

FICHE DE PRÉSENTATION GLOBALE DE L'EPI

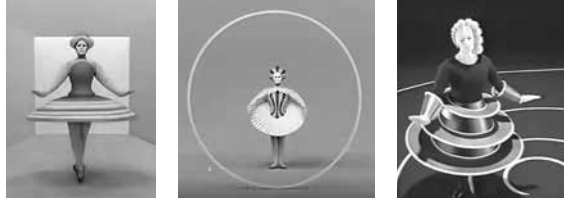
EPI 2 – Danser les mots	
Projet	Réalisation d'une vidéo mettant en danse et en musique un court poème écrit en langue allemande par les élèves.
Descriptif détaillé	<p>Dans les différentes disciplines impliquées par l'EPI, les élèves découvrent l'univers de la danse, de la poésie et de la musique au travers de documents authentiques de différentes natures (vidéos, textes, images, enregistrements...).</p> <p>Ils créent ensuite un poème en la langue allemande qu'ils mettent en danse en cours d'EPS et en musique en cours d'Éducation musicale, afin de créer une vidéo artistique qu'ils présenteront à leurs camarades et qu'ils pourront également mettre en ligne sur le site internet du collège.</p>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte et mise en relation de plusieurs formes de langages, pour exprimer, traduire, créer • Réflexion sur la dimension sociale et artistique du langage • Développement de la créativité via l'écriture et l'interprétation ; sensibilisation à la poésie • Prise de conscience de son corps et de sa voix • Maîtrise de la diction et de l'expression via l'illustration gestuelle • Développement de la capacité à travailler en groupe autour d'un projet à réaliser
Disciplines proposées	Allemand, EPS, Éducation musicale
Durée proposée	Cet EPI est envisageable sur 8-10 séances.
Thématiques de l'EPI	<ul style="list-style-type: none"> • Langues et cultures étrangères • Culture et création artistiques
Domaines du Socle	<ul style="list-style-type: none"> • Les langages pour penser et communiquer • Les méthodes et outils pour apprendre • Les représentations du monde et l'activité humaine
Lien avec les Parcours	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'éducation artistique et culturelle

FICHE D'EXPLOITATION POUR L'ALLEMAND

EPI 2 – Danser les mots

Activités langagières entraînées	Ce projet permet l'entraînement des activités langagières suivantes au niveau A1 : parler en continu, lire et comprendre, écrire. L'EPI est également l'occasion pour les élèves de découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère.
Liens avec le programme	Thématique culturelle abordée : <ul style="list-style-type: none"> • <i>Langages</i> : langages artistiques (musique et chansons, poésie)
Objectifs linguistiques	<p>Objectifs culturels</p> <ul style="list-style-type: none"> • Découverte de trois célèbres chorégraphes allemands : Marie Wigman, Oskar Schlemmer, Pina Bausch <p>Objectifs linguistiques</p> <p>Acquisition du lexique :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le champ lexical des couleurs, des vêtements, de la danse, du corps, des émotions • L'expression du mouvement, du rythme et du tempo • L'expression de l'opinion <p>Travail sur la phonologie et la diction :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repérer et reproduire les accents de mot, le noyau tonique et le schéma intonatif • Améliorer sa diction en maîtrisant les techniques de l'expression orale (articulation, prononciation, placement de la voix, puissance, respiration, rythme, phrasé) <p>Objectif pragmatique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser, mettre en voix/scène/danse un poème pour l'interpréter devant un public).
Domaines du Socle	<ul style="list-style-type: none"> • Les langages pour penser et communiquer • Les méthodes et outils pour apprendre
Lien avec les Parcours	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'éducation artistique et culturelle
Déroulement	<p>1. DÉCOUVERTE DU BALLETT TRIADIQUE D'OSKAR SCHLEMMER</p> <p>Nous proposons de travailler à partir du Triadische Ballett d'Oskar Schlemmer, dont la danse originale et colorée touchera certainement les élèves par son aspect décalé :</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=87jErmpUpA&list=RD87jErmpUpA#t=1160.</p>

Dans un premier temps, les élèves sont face aux trois images ci-dessous, issues de la vidéo :



Chaque image représente l'un des premiers personnages principaux des trois parties du ballet :

- première partie = **Gelb** : la danseuse sur le fond jaune.
- seconde partie = **Rosa** : la danseuse avec le cerceau.
- troisième partie = **Schwarz** : la danseuse avec le tutu en forme de toupie.

Les élèves décrivent les personnages à l'oral et révisent ainsi le lexique des couleurs et de la danse (**tanzen, die Tänzerin, das Ballet, der Tanz...**). On peut éventuellement aussi introduire les noms de quelques vêtements comme **Kleid, Ballerinen, Hut, Tutu...**

Dans un second temps, les élèves visionnent trois courts extraits du **Ballet Triadique** :

- **Gelb** : de 0'35" à 1'42".
- **Rosa** : de 10'05" à 11'20".
- **Schwarz** : de 18'35" à 19'55".

Ce visionnage se fait de façon active, à l'aide d'une fiche de travail : il s'agit d'inventer des titres, de retrouver les différentes formes géométriques qui apparaissent dans la vidéo, de reconnaître les instruments de musique utilisés.

Par la suite, l'attention se porte sur les mouvements et les gestes. On travaille le champ lexical du mouvement et du déplacement dans l'espace (**nach links gehen, nach rechts gehen, vorwärts gehen, rückwärts gehen, stehen, springen, herum/gehen...**) sans pour autant s'attarder sur les difficultés grammaticales liées à la localisation et au directionnel. On approfondira aussi le lexique des parties du corps.

Enfin, les élèves expriment leur avis sur l'univers d'Oskar Schlemmer. Pour ce faire, ils auront certainement besoin d'une aide lexicale (**super, toll, lustig, (nicht) interessant, originell, sinnlos...**).

Cette première étape débouche sur une activité créative où les élèves, en petits groupes de 3-4, choisissent l'un des trois personnages et lui inventent une identité : nom, prénom, âge, lieu d'habitation, pays d'origine, famille, animal de compagnie, hobbies... Chaque groupe présente son personnage à l'oral.

Afin de parfaire la découverte du ballet triadique, on invitera les élèves de chercher les informations suivantes sur cette œuvre : date de création, nom de l'artiste, nom du courant artistique.

2. APPRENTISSAGE D'UN COURT POÈME

Même si les élèves de 5e LV2 ont un bagage linguistique limité, il est possible de les sensibiliser à la poésie en leur présentant de courts poèmes au contenu simple sur le thème de la danse. Voici quelques suggestions (certains poèmes étant trop longs, on choisira de n'en présenter qu'une strophe) :

www.sixtydancing.de/tanzgedichte/texte1/verse_erhard.htm

www.sixtydancing.de/tanzgedichte/texte1/verse_ballerina.htm

www.sixtydancing.de/tanzgedichte/texte1/verse_meerjungfrau.htm

www.sixtydancing.de/tanzgedichte/texte1/verse_zitate.htm

Lors de cette activité, on travaille la compréhension de l'écrit de manière créative : les élèves, répartis en groupes, interprètent le poème de leur choix (chaque groupe apprend un poème différent ou différentes strophes d'un même poème). L'un récite le poème tandis que l'autre/les autres mime/nt l'action. On veillera à travailler la phonologie, la gestuelle, l'expressivité, etc. Afin de préparer la dernière étape de l'EPI, il est envisageable de les filmer.

3. ÉCRITURE D'UN COURT POÈME

Répartis en petits groupes (le nombre est à définir avec le / la collègue d'EPS), les élèves écrivent un court poème sur le thème de la danse, en utilisant des verbes d'action et de mouvement. Ils doivent garder à l'esprit que ce poème sera mis en musique et dansé en fin de projet.

Une fois leur poème écrit et mémorisé, les élèves s'entraîneront à le réciter en prêtant une attention particulière à la phonologie, la gestuelle, l'expressivité, etc.

4. RÉALISATION DU PROJET

Ce poème sera finalement déclamé pendant que les élèves réaliseront la chorégraphie créée en cours d'EPS : le geste accompagnera ainsi toujours la parole. Le tout sera présenté sur une musique composée en cours d'Éducation musicale.

Alternatives et prolongements possibles

Lors de cet EPI, il est envisageable d'approfondir les connaissances des élèves sur le courant artistique du Bauhaus.

FICHE D'EXPLOITATION POUR L'EPS**EPI 2 – Danser les mots****Attendus**

- Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer, composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique.
- Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique.
- Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse.

<p>Liens avec le programme</p>	<p>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe. <p>Assumer des rôles et des responsabilités (danseur, metteur en scène, spectateur)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet. Agir avec et pour les autres, en prenant compte les différences. <p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des procédés simples de composition et d'interprétation. S'engager : maîtriser les risques, dominer ses appréhensions. Construire un regard critique sur ses prestations et celles des autres, en utilisant le numérique.
<p>Domaines du Socle</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Les langages pour penser et communiquer
<p>Lien avec les Parcours</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'éducation artistique et culturelle
<p>Déroulement</p>	<p>Le projet débutera par le visionnage de la vidéo d'une danse d'un(e) chorégraphe allemand(e). Voici trois suggestions :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marie Wigman : Hexentanz https://www.youtube.com/watch?v=AtLSSuFlJ5c • Oskar Schlemmer, Triadishes Ballet (de 9'50" à 14'30") https://www.youtube.com/watch?v=rlliT80dqHE • Pina Bausch, Das Tanztheater (de 40'20" à 41'40") https://www.youtube.com/watch?v=SBLuYV4Ewyc <p>En partant de cette vidéo, les élèves établiront une liste de verbes d'action, d'adjectifs, et sensations que leur inspire cette chorégraphie. Puis, nous les amènerons à reconnaître des gestes caractéristiques de la danse proposée.</p> <p>En solo, chaque élève construira ensuite une phrase dansée reprenant toutes les informations vues en amont. Puis, il la transmettra à un(e) partenaire et chaque binôme présentera sa chorégraphie devant ses camarades. Les deux phrases dansées seront transformées grâce à différents procédés de composition parmi ceux listés ci-après. Les élèves en testeront plusieurs durant trois ou quatre séances.</p> <p>Deux duos seront ensuite associés pour former un quatuor, lequel constituera le groupe définitif.</p> <p>La production finale en danse comprendra un début, un développement et une fin. Le développement sera articulé autour d'un déplacement d'un point A à un point B. Chaque groupe d'élèves organisera son déplacement à partir des différents solos et duos composés auparavant, qu'il transformera grâce aux différents procédés de composition. Il agira ainsi sur les paramètres du mouvement, sur le mouvement en lui-même et sur les relations entre les danseurs.</p> <p>Une fois la chorégraphie créée, le groupe travaillera sur la mise en scène en réfléchissant à la façon dont il peut intégrer le poème du groupe au sein de la danse. Plusieurs choix se présenteront alors :</p>

- réciter le poème en dansant, soit d'un seul trait soit chacun son tour.
- réciter le poème sans danser, comme une voix off. Il s'agira alors de décider à quel moment arrêter de danser pour réciter son poème pendant que les autres camarades du groupe continueront leur danse. Cela changera un peu la chorégraphie.
- mélanger deux groupes : l'un danse et l'un récite le poèmes en voix off. Il s'agira alors de mettre en scène ce tableau en faisant des choix ensemble (à quel moment réciter, s'arrêter, dans quel ordre, etc.).

Au final, chaque groupe sera filmé en train d'exécuter sa chorégraphie tout en déclamant son poème allemand, sur une bande-son réalisée en cours d'Éducation musicale et préalablement enregistrée. Les vidéos pourront être publiées sur le site internet du collège.

Procédés de Composition en Danse à utiliser durant les séances de création des élèves :

a. Agir sur les paramètres du Mouvement

- Corps (différentes parties du corps)
- Temps (vitesse)
- Espace (espace du corps : haut, bas, loin, près..., espace scénique)
- Énergie (continu, saccadé, lourd, léger...)

b. Agir sur le Mouvement

- Transposition : prendre un mouvement et le transposer dans un autre espace (tour sur 2 pieds : tour sur les fesses ou tour en sautant)
- Répétition : réaliser un même mouvement à l'identique ou en variant un des paramètres du mouvement)
- Leitmotiv : mouvement ou séquence gestuelle qui revient de façon plus ou moins régulière sur la durée de la chorégraphie.
- Addition : geste A, geste A + B, geste A + B + C...
- Crescendo/Decrescendo : séquence gestuelle réalisée en modifiant progressivement la vitesse d'exécution.
- Inversion : même séquence réalisée en commençant par la fin et en terminant par le début (reverse).

c. Agir sur les Relations entre Danseurs

- Unisson ou ensemble.
- Canon : tous les danseurs réalisent la même séquence gestuelle, mais ils démarrent tous en décalage, par exemple tous les 8 temps.
- Cascade : réalisation d'un même geste par les élèves, les uns après les autres (type « ola »)
- Question-réponse : réalisation d'une séquence dansée par un danseur ou groupe à destination d'un autre danseur ou groupe (= la question). L'autre groupe répond sur le même mode.
- Contrepoint : un danseur est isolé du groupe dans l'espace, il réalise un solo ou est à l'unisson, ou en canon... par rapport aux autres danseurs.
- Lâcher-Rattraper : sur la base d'un unisson, un danseur (ou groupe) quitte le groupe pour faire « autre chose » puis le réintègre en rattrapant les autres là où ils en sont.
- Contraste : les danseurs jouent sur l'opposition, haut/bas, rapide/lent, bras/jambes...

FICHE D'EXPLOITATION POUR L'ÉDUCATION MUSICALE

EPI 2 – Danser les mots

Attendus	<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser des techniques corporelles au service d'un projet de création. • Concevoir, créer et réaliser une pièce musicale en référence à une œuvre (ici l'Hexentanz de Marie Wigman).
Liens avec le programme	<p>Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des projets musicaux en petits groupes <p>Écouter, comparer, construire une culture musicale et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lexiques du langage musical. • Fonctions de la musique dans la société. <p>Explorer, imaginer, créer et produire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser à bon escient un système de codage pour organiser une création. <p>Échanger, partager, argumenter et débattre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contribuer à l'élaboration collective de choix de création. • Respecter la sensibilité de chacun.
Domaines du Socle	<p>Les langages pour penser et communiquer L'élève s'exprime et communique par l'art, de manière collective en concevant des productions sonores. Il pratique des activités artistiques impliquant le corps en le maîtrisant et en se contrôlant. Il s'implique dans des projets collectifs, il prend sa place et tient son rôle dans un groupe.</p> <p>Les méthodes et outils pour apprendre L'élève comprend le sens et la finalité d'une consigne. Il respecte les consignes.</p> <p>Les représentations du monde et l'activité humaine L'élève mobilise son imagination et sa créativité au service d'un projet collectif. Il connaît les contraintes et les libertés qui s'exercent dans le cadre des activités artistiques collectives. Il sait tirer parti et gère sa performance artistique pour l'améliorer. Dans le cadre d'activités et de projets collectifs, l'élève prend sa place dans le groupe en étant attentif aux autres.</p>
Lien avec les Parcours	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'éducation artistique et culturelle

Déroulement

En lien avec le cours d'allemand, nous décidons de partir sur la chorégraphe Mary Wigman et sa **Hexentanz** (Danse de la sorcière) :

<https://www.youtube.com/watch?v=AtLSSuFlJ5c>

La pièce sonore qui accompagne l'artiste est exclusivement composée de percussions. Sur ce modèle, les élèves répartis en groupes (les mêmes qu'en EPS et en allemand) devront créer leur propre pièce sonore (la durée sera à déterminer avec le professeur d'EPS) utilisant uniquement des percussions et/ou des percussions corporelles. Nous n'utiliserons pas la voix, étant donné que les élèves déclameront leur poème créé en allemand en même temps qu'ils exécuteront leur chorégraphie.

Au final, chaque groupe sera filmé en train d'exécuter sa chorégraphie tout en déclamant son poème allemand sur sa création sonore préalablement enregistrée.

1. PREMIÈRE APPROCHE AVEC HEXENTANZ

Visionner **Hexentanz** : définition du caractère, repérage des éléments musicaux (percussions) et des liens entre musique et geste. Insister sur ces liens qui seront indispensables pour la cohérence de la création chorégraphique des élèves.

2. CRÉATION SONORE

La création sonore pourra se mettre en place au même moment que la création chorégraphique en EPS, après la création des poèmes en allemand qui sont le point de départ de cet EPI. Ces deux tâches se répondront et s'affineront au fil des séances selon les modifications que chaque groupe jugera nécessaires de faire.

Consignes de travail : créer une pièce sonore utilisant uniquement des percussions et/ou percussions corporelles de la durée déterminée en EPS, en prenant en compte les procédés de composition en danse exigés. Le tableau suivant aidera à faire le lien entre danse et musique :

Dans un premier temps, on créera la pièce sonore en groupe, uniquement en percussions corporelles. Une fois cette étape aboutie, on choisira en groupe les percussions mises à disposition par le professeur (les élèves pourront également rapporter de chez eux des percussions ou objets de leurs choix). Puis, les élèves s'entraîneront en groupes avec les percussions choisies avant que le professeur n'enregistre chacun des groupes.

La semaine suivante (selon l'avancée en EPS et allemand), lorsque les groupes auront testé leur chorégraphie et leur poème sur leur enregistrement (que le professeur aura fourni en fichier audio à l'issue de la séance), ils pourront apporter des modifications à leur pièce sonore et effectuer un nouvel enregistrement.

On prendra bien sûr soin d'établir une trace écrite codée de la pièce sonore.

Paramètres de danse	Paramètres sonores
Mouvement	
<ul style="list-style-type: none"> • Temps (vitesse) • Énergie (continu, saccadé, lourd, léger...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempo • Rythmes • Dynamique (nuances...)
<ul style="list-style-type: none"> • Répétition : réaliser un même mouvement à l'identique ou en variant un des paramètres du mouvement. • Leitmotiv : mouvement ou séquence gestuelle qui revient de façon plus ou moins régulière sur la durée de la chorégraphie. • Addition : geste A, geste A+B, geste A+B+C... • Crescendo/Decrescendo : une séquence gestuelle est réalisée en modifiant progressivement la vitesse d'exécution. <p>Inversion : une même séquence est réalisée en commençant par la fin et en terminant par le début (reverse).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Création de motifs rythmiques correspondant à des mouvements ou séquences gestuelles (leitmotiv). • Accumulation des motifs (geste A, geste A + B...). • Accélération/ritenuto (accélération ou ralentissement de gestuelle).
Relations entre danseurs	
<ul style="list-style-type: none"> • Unisson ou ensemble. • Canon : tous les danseurs réalisent la même séquence gestuelle, mais en démarrant tous en décalage, par exemple tous les 8 temps. • Cascade : les élèves réalisent un même geste les uns après les autres (type ola). • Question-réponse : un danseur ou groupe réalise une séquence dansée à destination d'un autre danseur ou groupe = la question. L'autre groupe répond sur le même mode. • Contrepoint : un danseur est isolé du groupe dans l'espace, il réalise un solo ou est à l'unisson, ou en canon... par rapport aux autres danseurs. 	<ul style="list-style-type: none"> • Homorythmie. • Canon rythmique. • Procédé responsorial. • Deux motifs distincts interprétés simultanément puis homorythmie. • Contrastes : changements de tempo, de nuance, de rythmes...

- Lâcher-Rattraper : sur la base d'un unisson, un danseur (ou groupe) quitte le groupe pour faire « autre chose » puis le réintègre en rattrapant les autres là où ils en sont.
- Contraste : les danseurs jouent sur l'opposition, haut/bas, rapide/lent, bras/jambes...

Dans un premier temps, on créera la pièce sonore en groupe, uniquement en percussions corporelles. Une fois cette étape aboutie, on choisira en groupe les percussions mises à disposition par le professeur (les élèves pourront également rapporter de chez eux des percussions ou objets de leurs choix). Puis, les élèves s'entraîneront en groupes avec les percussions choisies avant que le professeur n'enregistre chacun des groupes.

La semaine suivante (selon l'avancée en EPS et allemand), lorsque les groupes auront testé leur chorégraphie et leur poème sur leur enregistrement (que le professeur aura fourni en fichier audio à l'issue de la séance), ils pourront apporter des modifications à leur pièce sonore et effectuer un nouvel enregistrement.

On prendra bien sûr soin d'établir une trace écrite codée de la pièce sonore.

FICHE DE PRÉSENTATION GLOBALE DE L'EPI

EPI 3 – Animaux fantastiques	
Projet	Réalisation d'une exposition présentant des animaux fantastiques créés par les élèves en cours d'arts plastiques, et accompagnés de textes en allemand et en français ainsi que d'un jeu de reconnaissance musicale.
Descriptif détaillé	<p>Dans les différentes disciplines impliquées par l'EPI, les élèves découvrent l'univers des animaux fantastiques au travers de documents authentiques de différentes natures (textes, vidéos, images...).</p> <p>Puis, ils s'approprient cet univers lors d'une phase créative consistant à réaliser leur propre animal fantastique en cours d'arts plastiques. Cet animal sera présenté dans deux textes, l'un en allemand, l'autre en français. Parallèlement à ce travail, en cours d'Éducation musicale, les élèves conçoivent une œuvre sonore qui reflète le physique et la personnalité de leur créature.</p> <p>Cet EPI débouchera sur l'organisation par les élèves d'une exposition permettant d'initier leurs camarades des autres classes à tout ce qu'ils auront découvert. Ils concevront un grand panneau en trois volets : le volet central présentera toutes les créatures qu'ils auront créées et les textes en allemand et en français qui les accompagnent, le volet de droite présentera toutes les œuvres musicales qu'ils auront conçues (dans le désordre, mais avec le numéro des pistes audio correspondantes), et le volet de gauche présentera le grand jeu de reconnaissance musicale auquel pourront se prêter les spectateurs de l'exposition : retrouver l'œuvre musicale qui correspond à chaque animal fantastique.</p>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte d'un aspect du patrimoine culturel germanophone • Développement de la créativité de l'élève • Éducation à la recherche d'informations
Disciplines proposées	Allemand, Français, Arts Plastiques, Éducation musicale
Durée proposée	Cet EPI est envisageable sur une durée de 6-8 séances.
Thématique de l'EPI	Langues et cultures étrangères
Domaines du Socle	<ul style="list-style-type: none"> • Les langages pour penser et communiquer • Les méthodes et outils pour apprendre
Lien avec les Parcours	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'éducation artistique et culturelle

FICHES D'EXPLOITATION PAR MATIERE

FICHE D'EXPLOITATION POUR L'ALLEMAND

EPI 3 – Animaux fantastiques

Activités langagières entraînées	Au travers de cet EPI, l'élève sera amené à travailler de manière approfondie et à part égale quatre activités langagières (l'expression orale en continu et en interaction, la compréhension de l'écrit, l'expression écrite), la compréhension de l'oral étant envisageable pour groupes de « bon niveau ». Ce projet est également l'occasion pour les élèves de découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère.
Liens avec le programme d'allemand	Thématiques culturelles abordées : <ul style="list-style-type: none"> • <i>Langages</i> : langages artistiques (peinture, cinéma, littérature, BD, science-fiction) • <i>Voyages et migrations</i> : l'imaginaire, le rêve, le fantastique
Objectifs	<p>Objectifs linguistiques</p> <p>Acquisition du lexique :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le champ lexical des animaux et de leur corps • La description du caractère • L'expression du goût et de la préférence <p>Objectifs culturels</p> <ul style="list-style-type: none"> • Découverte de l'univers onirique et fantastique de <i>L'histoire sans fin</i> à travers le cinéma et la littérature. • Découverte des personnages principaux de la légende des Nibelungen (le héros Siegfried et la créature fantastique du dragon) à travers le dessin et la BD. <p>Objectifs pragmatiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Savoir décrire une image à l'oral • Savoir parler d'un personnage • Savoir trouver des informations dans un court texte authentique • Savoir écrire un court texte sur un personnage
Domaines du Socle	<ul style="list-style-type: none"> • Les langages pour penser et communiquer
Lien avec les Parcours	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'éducation artistique et culturelle
Déroulement	<p>Après avoir créé une créature fantastique en cours d'arts plastiques, les élèves seront amenés à rédiger un texte en allemand pour la présenter. Ce texte apparaîtra à côté de l'œuvre réalisée dans le cadre de l'exposition « Animaux fantastiques ».</p> <p>Nous envisageons cet EPI comme une opportunité pour eux de découvrir un aspect de la culture allemande classique et contemporaine, et de s'en étonner voire de s'en amuser en la détournant.</p>

Les animaux fantastiques de la culture allemande sont très nombreux. Nous avons donc décidé de nous concentrer sur le plus présent mais aussi le plus impressionnant dans la littérature allemande : le dragon. Nous nous intéresserons ainsi aux dragons Fuchur (du roman **die unendliche Geschichte** de Michael Ende, qui date de 1979) et Fafnir (de la légende des Nibelungen).

1. DÉCOUVERTE DU DRAGON DE « L'HISTOIRE SANS FIN » : FUCHUR (OU FALCOR)

Le roman de Michael Ende raconte l'histoire d'une jeune garçon nommé Bastian qui se trouve plongé dans les aventures narrées par le roman qu'il est en train de lire : **Die unendliche Geschichte**. Au fil des pages, il découvre un univers merveilleux et rencontre des personnages et des créatures fantastiques. C'est ainsi qu'il se prendra d'amitié pour Fuchur, un animal porte-bonheur mi-dragon (son corps est couvert d'écailles), mi-lion (sa tête est celle d'un lion).

Ce livre a été porté au cinéma en 1984 par le célèbre cinéaste allemand Wolfgang Petersen que les élèves connaîtront surtout pour le film **Troie** (sorti en 2004, ce film rassemble à l'écran Brad Pitt, Orlando Bloom, Eric Bana et Diane Krüger). Dans cette adaptation cinématographique, le réalisateur s'est permis de modifier un peu le personnage de Fuchur : rebaptisé Falcor, il est moitié chien, moitié dragon.

Lors de cette première étape, qui s'effectue en allemand, on utilise le photogramme ci-dessous qui représente Atreyu (l'un des personnage du livre) et Falcor (vous pouvez retrouver l'image à l'adresse www.cinema.de/bilder/die-unendliche-geschichte,1305994.html?page=3).



Afin de maintenir le suspens, l'image sera présentée en plusieurs parties (l'utilisation d'un tableau numérique est idéale, mais on pourra également travailler à partir de captures d'écran) :



- tout d'abord, la partie gauche où l'on voit l'enfant et où l'on distingue, en arrière-plan, la présence d'une « chose ». Les élèves décrivent tout d'abord le jeune garçon et ses habits d'aventurier qui rappellent un peu ceux d'un indien. Puis, nous attirons leur attention sur la « chose ». Ils remarqueront rapidement qu'il s'agit d'un animal (les poils, la queue, la patte) et essaieront de deviner lequel. Nous pourrions aussi souligner la grandeur inhabituelle de cette bête.



- puis, le regard de Falcor : les élèves définissent l'animal avec davantage de précision et peuvent éventuellement deviner son caractère (**nett, lieb, freundlich**).

- enfin, l'image dans son intégralité : les élèves définissent l'animal comme un mélange de chien et

de dragon. Ils apprennent le nom des différentes parties du corps d'un animal et classent celles de Falcor selon qu'elles tiennent du chien ou du dragon. On pourra aussi introduire des adjectifs utiles pour la description d'un personnage : **klein, groß, riesig, dick, dünn, lang, kurz**.

Après avoir décrit les personnages, les élèves laissent parler leur imagination : par groupes de trois ou quatre, ils inventent une identité au jeune garçon et au dragon-chien (nom, types d'animaux mélangés, lieu d'habitation, description du physique et du caractère, hobbies, goûts). Ils présentent leurs personnages à partir de notes.

Cette première approche débouchera sur une recherche sur le livre et sur le film **Die unendliche Geschichte**. En salle informatique, les élèves cherchent des informations simples sur l'histoire à partir du site ci-dessous :

www.kinderfilmwelt.de/index.php/de/neuefilme/neuaufdvd/detail/items/die-unendliche-geschichte.html.

L'objectif est qu'ils découvrent que l'image qu'ils ont étudiée est tirée d'un film et que ce même film est une adaptation du roman de Michael Ende. Ils notent sur une feuille de travail les informations suivantes : nom du film, date de sortie, nom du réalisateur, genre du film.

Puis, les élèves procèdent de la même manière dans leurs recherches sur le livre en lisant le premier paragraphe de la page wikipedia ci-dessous :

https://de.wikipedia.org/wiki/Die_unendliche_Geschichte.

Les éléments à trouver sont cette fois : nom du livre, date de parution, auteur/e, genre de littérature.

Ce premier contact avec le monde d'internet en langue allemande démontrera aux élèves qu'ils sont capables de trouver des informations simples dans des pages authentiques.

Pour finir, les élèves visionnent la bande-annonce du film (https://www.youtube.com/watch?v=S_iCS2l0HOE) et trouvent les différents animaux fantastiques qui y apparaissent : **der Glücksdrache, die Schildkröte, der Wolf, das Pferd**.

Sous la forme de prise de notes, chacun présente l'animal fantastique qu'il a préféré (type d'animal, apparence, couleur), imagine son identité et son caractère puis explique pourquoi il l'a choisi. Il fera part de ce choix à un/e camarade lors d'une interview.

2. DÉCOUVERTE DU DRAGON DE SIEGFRIED : FAFNIR

On aborde la découverte du dragon Fafnir à travers une image représentant de manière assez traditionnelle son combat contre Siegfried (ex : www.germanicmythology.com/works/GorresAart.html).



Les élèves imaginent l'identité et le caractère des personnages (c'est l'occasion d'introduire de nouveaux traits de caractère positifs et négatifs : **mutig, böse, aggressiv...**). On peut attirer leur attention sur la représentation très classique du dragon et introduire de nouvelles parties du corps plus typiques de cet animal (**die Zunge, die Krallen, die Schuppen, die Hörner...**).

Cette image permet de voir si certains élèves connaissent la légende des Nibelungen. Pour ceux qui ne la connaissent pas, le but n'est pas de la raconter dans

son intégralité, mais de se concentrer sur l'histoire de Siegfried et du dragon. Pour ce faire, on utilise les vignettes d'une bande dessinée que les élèves remettent dans l'ordre puis qu'ils associent à de très courts textes décrivant chaque scène.

Voici deux BDs qui se prêtent à ce travail sur la légende de Siegfried :

- **Siegfried** de Alex Alice
- **Siegfried und der Drache, Illustrierte Klassiker Sonderband Comic**, de N.N.

3. RÉDACTION D'UN COURT TEXTE

En cours d'arts plastiques, les élèves auront créé un animal fantastique en partant de l'image d'un dragon. On leur demandera de rédiger un texte en allemand pour présenter leur création : nom, types d'animaux mélangés, lieu d'habitation, description du physique et du caractère, hobbies, goûts.

4. EXPOSITION FINALE

Ce texte (ainsi que le texte rédigé en cours de français) apparaîtra à côté de chaque animal fantastique sur le volet central d'un grand panneau pour constituer l'exposition « Animaux fantastiques ».

Alternatives et prolongements possibles

Avec des élèves de bon niveau, on pourra travailler davantage *L'histoire sans fin* au travers de courts extraits du livre ou du film. Il est également envisageable de montrer le film dans son intégralité ou d'approfondir la découverte du réalisateur germano-américain Wolgan Petersen. On pourra également envisager de travailler sur la légende des Nibelungen mais en se cantonnant à des extraits simplifiés de la légende.

FICHE D'EXPLOITATION POUR LE FRANÇAIS

EPI 3 – Animaux fantastiques

Attendus	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer par écrit sur des supports variés. • Formuler par écrit sa réception d'une œuvre littéraire ou artistique. • En réponse à une consigne d'écriture, produire un écrit d'invention s'inscrivant dans un genre littéraire du programme en s'assurant de sa cohérence et en respectant les principales normes de la langue écrite. • Utiliser l'écrit pour réfléchir, se créer des outils de travail. • Lire et comprendre en autonomie des textes variés, des images et des documents composites sur différents supports. • Lire, comprendre et interpréter des textes littéraires en fondant l'interprétation sur quelques outils d'analyse simples. • Situer des textes littéraires dans leur contexte historique et culturel.
Liens avec le programme	<p>Questionnements du programme de français en cinquième :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regarder le monde, inventer des mondes (Imaginer des univers nouveaux) • Agir sur le monde (héros/héroïnes et héroïsmes). <p>Lecture :</p> <p>Exploiter des lectures pour enrichir son écrit</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Imaginer des univers nouveaux</u> : découvrir des textes et des images relevant de différents genres et proposant la représentation de mondes imaginaires, utopiques ou merveilleux. • <u>Héros/héroïnes et héroïsmes</u> : découvrir des œuvres et des textes relevant de l'épopée et du roman et proposant une représentation du héros/de l'héroïne et de ses actions. <p>Écriture :</p> <p><u>Pratiquer l'écriture d'invention</u> : composer un écrit créatif avec un support (arts plastiques et musique).</p>
Domaines du Socle	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Les langages pour penser et communiquer</u> : étudier et comprendre des textes variés à travers la perception de leurs implicites et écrire des textes en vue d'une représentation du monde et de l'Autre. Cela induit une réflexion sur la langue en vue de créer et communiquer. • <u>Les méthodes et outils pour apprendre</u> : en passant par la découverte de textes littéraires, par le traitement de sources d'information, par la compréhension des consignes, du lexique, par la prise de notes, on aide l'élève à acquérir des stratégies d'écoute, de lecture et d'expression. La réalisation du projet faisant concourir plusieurs disciplines et permettant un parcours artistique et culturel, l'élève établit ainsi des liens qui éclairent le sens.
Lien avec les Parcours	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'éducation artistique et culturelle

Déroulement

L'objectif final est de participer à l'exposition « Animaux fantastiques » en produisant un texte sur la rencontre entre un héros et l'animal fantastique créé par l'élève en arts plastiques. Ce texte accompagnera l'œuvre artistique au même titre que le texte rédigé en cours d'allemand et que la musique conçue en cours d'Éducation musicale.

Nous envisageons cet EPI au croisement de deux questionnements du programme de français en cinquième : « Regarder le monde, inventer des mondes » (Imaginer des univers nouveaux) et « Agir sur le monde » (héros/héroïnes et héroïsmes). Le travail interdisciplinaire offrira un regard sur d'autres cultures et d'autres univers, ainsi qu'une inspiration artistique plus nourrie en vue de la création littéraire. La pédagogie de projet conduisant à une concrétisation des apprentissages, les élèves auront des lecteurs, but ultime de l'écriture.

1. DÉCOUVERTE DE CRÉATURES DANS LA LITTÉRATURE

Lors de cette étape (à laquelle on pourra consacrer 4 heures environ), l'élève découvre des créatures littéraires puis étudie de plus près la manière dont est présentée, décrite une de ces créatures.

Voici quelques exemples de créatures :

- Dans les textes de l'Antiquité

Les épopées antiques, *L'Odyssée* d'Homère : Polyphème, Charybde et Scylla, les sirènes... ; les mythes antiques : *Les Métamorphoses* d'Ovide et autres récits (Méduse, Arachné, L'Hydre de Lerne, les Centaures, les Satyres, les Géants, le griffon, les Gorgones, le Minotaure, le Sphinx, la Chimère, Cerbère...) ; *La Bible* : Le Léviathan...

- Dans la littérature du Moyen-âge

Les monstres légendaires : le dragon, la licorne, les simiots, le chapalu, le basilic, la manticoire... ; dans la légende arthurienne : le géant Harpin de la montagne dans *Yvain ou le chevalier au Lion*, la bête glapissante, Papillon...

- Dans les récits plus modernes

Les romans dont les romans d'anticipation et de science-fiction, les contes merveilleux et fantastiques. Créature chimère ou humain affublé d'une caractéristique animale : Quasimodo, Loup Garou, Bête du Gévaudan... Créature automate : Le Golem, La Vénus d'Ille, Olympia, Frankenstein... Êtres merveilleux : ogre, sorcière, lutin, nains, fée...

Il pourra s'agir de textes narratifs, poétiques ou théâtraux.

Bibliographies d'œuvres avec un personnage de monstre :

<http://www.weblettres.net/spip/spip.php?article576>

<http://www.weblettres.net/spip/spip.php?article1234>

On peut procéder de la façon suivante :

1. Lecture de plusieurs textes en groupe-classe. On propose des textes descriptifs (la créature) et/ou narratifs (la rencontre entre le héros et la créature).
2. Formation de groupes de 4, puis création par chaque groupe de la fiche d'identité d'une des créatures et recherches iconographiques.
3. Analyse de la description de la créature : étude de la progression des textes. Portrait figé/en actes/par touches successives. Portraits physique/moral...
4. Étude des marques de la subjectivité, de la connotation, de la focalisation, des cinq sens, des verbes de sensations, de perception, repérages des images et figures de style... Les élèves doivent répondre à la question suivante : Quel regard le narrateur porte-t-il sur la créature ?
5. Compte rendu à la classe sur ce dernier aspect.
6. Bilan sur l'art de la description.

2. HÉROS ET CRÉATURES : UNE RELATION PARTICULIÈRE

Lors de cette étape (qui pourra durer 2-3 heures), l'élève étudie les rapports du héros avec la créature pour aboutir à la réflexion sur l'autre, la différence.

En poursuivant le travail par groupe de 4, on peut procéder de la façon suivante :

1. Reformulation littérale des rapports entre le héros et la créature.
2. Révision du schéma actantiel et construction du schéma selon le texte.
3. Analyse plus fine des fonctions de ces personnages et de leurs rapports. Exemples :
 - ♦ La créature-présage.
 - ♦ La créature, symbole du chaos.
 - ♦ La créature qui incarne le mal ou un aspect sombre de la nature. Le héros doit la vaincre.
 - ♦ La créature qui permet d'expurger la sauvagerie intérieure du héros. La créature révèle la monstruosité du héros.
 - ♦ La créature-faire valoir, elle permet de révéler les qualités du héros
 - ♦ La créature, victime à sauver.
 - ♦ La créature, alliée dans la quête.
4. Bilan sur la fonction des monstres en littérature.

Regard historique (Antiquité = Chaos ; Moyen-âge = Le Mal ; Renaissance = exploration de l'inconnu, anatomie, géographie ; XX^e = le « ça », psychanalyse et surréalisme ; XXI^e : parodie...).

Le monstre questionne sur la perception de l'Autre, sur son rapport à l'Autre, au Monde, à la différence, sur ses limites avec l'animalité... Cet exercice permet d'apprécier le pouvoir de reconfiguration de l'imagination et de s'interroger sur ce que ces textes et images apportent à notre perception de la réalité.

3. NAISSANCE DE SA CRÉATURE ET DE SON HÉROS

Lors de cette étape (qui pourra durer 1 heure), l'élève pense et construit ses personnages en vue de la production finale.

On pourra procéder de la façon suivante :

1. Création d'une fiche d'identité de la créature de l'élève qui voit progressivement le jour en arts plastiques et en allemand (identité, lieu d'habitation, caractère et goût).
2. Création de la fiche d'identité d'un héros que l'élève invente, d'un avatar ou du héros de la lecture de l'œuvre intégrale en cours, d'une lecture cursive (*Ulysse, le Petit Poucet...*).

Pour ces deux fiches d'identité, l'élève complète autant que possible les informations suivantes : nom, allure physique, tenue vestimentaire, accessoires, monde, habitudes, qualités et défauts physiques et morales, valeurs, fragilités, relations, quête (schéma actantiel), succès, échecs, espoirs, peurs...

4. RÉCIT DE LA RENCONTRE

Il s'agit de la production finale en français, à savoir le récit de la rencontre entre la créature et un héros. Ce récit figurera aux côtés du texte en allemand qui présente la création en arts plastiques et ces documents constitueront, avec la musique, l'exposition « Animaux fantastiques ».

On pourra procéder de la façon suivante :

1. Le travail de rédaction commence par un travail sur les sensations. L'élève se place devant sa créature créée en arts plastiques, l'observe et écoute la musique sélectionnée pour accompagner sa créature. Il écrit des mots, des phrases que lui inspirent ses sens. L'élève doit choisir ainsi la relation (cf. Séance 2) qu'entretiendront son héros et sa créature (séance 3).
2. Faire un plan de la progression de la rencontre. Ecrire un titre par paragraphe à venir.
3. Écrire le récit de la rencontre. Celui-ci est recopié au propre afin de figurer sous la créature lors de l'exposition et témoigner de la rencontre de cette créature.

FICHE D'EXPLOITATION POUR LES ARTS PLASTIQUES

EPI 3 – Animaux fantastiques

Attendus	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu. • Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leur hybridation, notamment avec les pratiques numériques.
Liens avec le programme	<ul style="list-style-type: none"> • La représentation : images, réalité et fiction • La ressemblance : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart, les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance. • La matérialité de l'objet et l'œuvre : la transformation de la matière, l'objet comme matériau en art, les qualités physiques des matériaux, la matérialité et la qualité de la couleur.
Domaines du Socle	<p>Les langages pour penser et communiquer Sensibilisé aux démarches artistiques, l'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions, visuelles, plastiques. Il justifie ses intentions et ses choix en s'appuyant sur des notions d'analyse d'œuvres.</p> <p>Les méthodes et outils pour apprendre L'élève apprend à organiser son travail. Il se projette dans le temps, anticipe, planifie ses tâches. Il gère les étapes d'une production, écrite ou non, mémorise ce qui doit l'être.</p> <p>Il travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus.</p> <p>Il apprend à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue l'atteinte des objectifs.</p>
Lien avec les Parcours	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'éducation artistique et culturelle
Déroulement	<p>Les élèves vont créer un animal fantastique en bidimension et en volume à partir de Fafnir, l'un des dragons présentés en cours d'allemand. Ces œuvres seront présentées aux élèves des autres classes dans le cadre de l'exposition « Animaux fantastiques ». Elles seront accompagnées de textes rédigés en allemand et en français, et d'un jeu de reconnaissance musicale réalisé en cours d'Éducation musicale (il s'agira de trouver quelle œuvre sonore correspond à quel animal fantastique). Les animaux fantastiques, les textes et les œuvres musicales apparaîtront sur un grand panneau à trois volets (les animaux en volume pourront être présentés devant le panneau).</p> <p>Nous envisageons cet EPI avant tout sous un aspect créatif : il faut autant que possible éviter de présenter des images déjà construites d'animaux fantastiques afin de ne pas influencer l'élève et donc de brider son potentiel créatif. Seul Fafnir sera présenté aux élèves.</p>

Les matériaux distribués aux élèves sont :

- un document présentant Fafnir
- (ex : <http://jchalfant.com/web/?p=78>) ;
- une feuille de papier canson format 24/32 ;
- des magazines.

Les outils proposés aux élèves sont : un crayon à papier type HB, des crayons de couleurs, des ciseaux et de la colle. Il est cependant envisageable d'utiliser plutôt les outils informatiques.

Voici quelques pistes pour la réalisation de ce projet :

1. DÉFINITION DE L'ANIMAL FANTASTIQUE

Afin de donner un cadre aux élèves, on leur demandera de définir ensemble les caractéristiques principales d'un animal fantastique. On pourra à cette occasion établir une comparaison avec un animal ordinaire (type animal de compagnie).

2. RÉALISATION

Les élèves réalisent, d'après la définition donnée et à partir de l'image de dragon préalablement distribuée, un nouvel animal fantastique. Ils peuvent découper le document, y ajouter des éléments, placer la créature dans un décor ou bien travailler directement sur la feuille de papier canson.

3. OBSERVATION ET ANALYSE DES TRAVAUX DANS LA CLASSE

Tous les animaux sont affichés et présentés devant l'ensemble de la classe. Les élèves sont amenés à observer et formuler leur ressenti face à ses animaux, et à comprendre ce qui s'est passé pendant la réalisation : comment ont-ils résolu cette fabrication ? Quelles méthodes ont-ils utilisées : le découpage, le collage, le dessin, le rajout, l'effacement ? À travers cette exposition, les élèves comparent et enrichissent ainsi leur vocabulaire plastique. Ils développent leur sens critique et affinent leur sensibilité artistique. Ces animaux sont-ils vraisemblables ? Pourquoi ? Comment ?

Cette phase peut aussi permettre aux élèves d'inventer des « familles » d'animaux fantastiques (les rampants, les volants...). Ils peuvent alors les regrouper par famille. Enfin, c'est aussi l'occasion pour eux de faire des descriptions qui leur seront utiles pour les autres disciplines.

4. OBSERVATION ET ANALYSE DES CRÉATIONS EN VOLUME DANS LA CLASSE

Lors de cette étape, les élèves fabriquent en volume leur animal fantastique en partant de leur dessin. Ils ont naturellement la possibilité d'enrichir leur création, d'ajouter des couleurs ou d'inventer la peau de l'animal (fourrure, écailles, peau collante...). Ils pourront pour ce faire utiliser de nombreux matériaux (papier mâché, plâtre, carton, matériaux de récupération...).

5. EXPOSITION DES CRÉATIONS EN VOLUME

Une nouvelle fois, les élèves observent et formulent leur opinion sur les créations de leurs camarades.

	<p>C'est à ce moment-là, une fois les créations en volume terminées, qu'on pourra montrer des créations artistiques célèbres et introduire la notion d'hybridation. On pourra par exemple citer <i>La dame à la licorne</i> de Jérôme Bosch, Dali, Claude et François-Xavier Lalanne, Thomas Gründfeld, Rona Pondick, Fontcuberta, ou encore Tony Oursler.</p> <p>6. EXPOSITION FINALE</p> <p>Comme indiqué plus haut, les élèves présenteront leurs œuvres dans le cadre de l'exposition « Animaux fantastiques » et les accompagneront des textes rédigés en allemand et en français ainsi que du jeu de reconnaissance musicale créé en cours d'Éducation musicale.</p>
Alternatives et prolongements possibles	On pourra travailler à partir d'outils numériques en scannant les dessins et en les retravaillant, ou bien photographier les œuvres en volume pour rendre compte de l'animal sous un autre angle de vision.

FICHE D'EXPLOITATION POUR L'ÉDUCATION MUSICALE

EPI 3 – Animaux fantastiques

Attendus	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercher et sélectionner des œuvres musicales correspondant à des critères précis pour concevoir une « playlist » en cohérence avec le projet d'exposition « Animaux fantastiques ». • Justifier un avis sur une œuvre et défendre un point de vue en l'argumentant.
Liens avec le programme	<p>Écouter, comparer, construire une culture musicale et artistique</p> <p>Lexique du langage musical (timbre et espace, dynamique, temps et rythme, forme, successif et simultané, styles) pour décrire et commenter la musique.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diversité des postures du mélomane : partager, écouter. • Recherche d'œuvres et élaboration d'une « playlist » répondant à un ensemble de critères. <p>Explorer, imaginer, créer et produire</p> <p>Dans le domaine de la perception, identifier, rechercher et mobiliser à bon escient les ressources documentaires nécessaires à la réalisation d'un projet.</p>
Domaines du Socle	<p>Les langages pour penser et communiquer</p> <p>L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée ; il écoute et prend en compte ses interlocuteurs. Il s'implique dans des projets collectifs, il prend sa place et tient son rôle dans un groupe.</p> <p>Les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif. Il apprend à gérer les étapes d'un travail en groupe. Il s'engage dans un dialogue constructif.</p>

<p>Lien avec les Parcours</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'éducation artistique et culturelle
<p>Déroulement</p>	<p>Les élèves vont créer un jeu de reconnaissance musical pour les visiteurs de l'exposition « Animaux fantastiques ». Pour ce faire, ils devront déterminer, chercher, puis sélectionner une musique adéquate pour la créature fantastique qu'ils auront réalisée en cours d'arts plastiques. Le choix de la musique (selon ses caractère, tempo, prédominance rythmique /mélodique, timbres, hauteurs, dynamiques, etc.) se fera en fonction du caractère et de la physionomie de chaque animal.</p> <p>On mettra à la disposition des élèves un large panel d'œuvres musicales afin qu'ils puissent en sélectionner certaines. Voici quelques propositions :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Harry Potter à l'école des sorciers » de J. Williams • « Une nuit sur le mont chauve » de M. Moussorgski • « L'apprenti sorcier » de P. Dukas • « Mars », « Jupiter », « Saturne », « Uranus », « Neptune » et autres mouvements des <i>Planètes</i> de G. Holst • « Marche », « Danse arabe », « Danse chinoise », « Danse des mirlitons », « Danse de la fée dragée » de <i>Casse-Noisette</i> de P. I. Tchaïkovski • « Le Lac des Cygnes » de P. I. Tchaïkovski • « Thrène pour les victimes d'Hiroshima » de K. Penderecki • « Danse infernale du Roi Katsheï » de <i>L'oiseau de feu</i> I. Stravinsky • « Adoration de la Terre » du <i>Sacre du printemps</i> de I. Stravinsky • « Le vol du bourdon » de Rimski-Korsakov • « Aquarium » du <i>Carnaval des animaux</i> de C. Saint-Saëns • « Danse macabre » de C. Saint-Saëns • « Danse du sabre » de A. Khatchatourian • « Danse des chevaliers » de <i>Roméo & Juliette</i> de S. Prokofiev • « Songe d'une nuit de sabbat » de la <i>Symphonie Fantastique</i> de H. Berlioz. <p>On encouragera bien sûr les élèves à étoffer cette liste avec les musiques de leur choix, en veillant à ce qu'ils expliquent leur sélection pour telle ou telle créature en utilisant autant que possible des termes spécifiques (sur les domaines de la dynamique, du timbre, de l'espace, de la hauteur etc.).</p> <p>Au final, lors de l'exposition, les visiteurs se retrouveront face à une série d'animaux fantastiques (accompagnés de leur descriptif en allemand et en français) et à une série d'œuvres musicales (également accompagnées d'un texte indiquant leurs principales caractéristiques musicales). Ils devront s'amuser à trouver la musique correspondant à chaque créature. Pour ce faire, ils pourront écouter chaque œuvre grâce à un lecteur disposé près du panneau présentant les animaux fantastiques. Le numéro de piste de chaque œuvre musicale sera indiqué sur le panneau.</p>

On pourra travailler sur trois séances :

1. DÉFINITION DES CARACTÉRISTIQUES DES CRÉATURES FANTASTIQUES

- Répertorier toutes les créatures évoquées dans les autres matières impliquées dans l'EPI.
- Décrire leur physique, leur manière de se mouvoir, leur environnement, leur caractère.
- Émettre des hypothèses sur les caractéristiques musicales qui pourraient leur correspondre (dynamique, phrasé, timbre, rythme, hauteur, forme...).
- Écouter quelques œuvres (si le temps le permet) et déterminer si elles conviendraient à certaines créatures et pourquoi.
- Devoirs : écouter chez soi la liste des œuvres musicales proposées (mises en ligne sur le serveur du collège par exemple) + relier trois musiques à trois créatures fantastiques en expliquant son choix + chercher et apporter (sur clé USB, CD...) des œuvres musicales qui correspondraient à telle ou telle créature en étant capable d'expliquer son choix face à la classe.

2. SÉLECTION DES ŒUVRES MUSICALES

- Mise en commun des travaux réalisés à la maison.
- Écoute et présentation des œuvres apportées par les élèves volontaires.
- Sélection par vote des œuvres musicales qui illustreront les créatures fantastiques au jeu musical de l'exposition « Animaux fantastiques ».
- Distribution des tableaux « Créature » et « Œuvre musicale » ci-dessous.

Créature	Caractère	Allure physique	Façon de se mouvoir	Environnement

Œuvre	Caractère	Tempo	Registre	Prédominance rythmique / mélodique	Nuances

- Attribution d'un nombre égal de créatures et d'œuvres musicales par élève (toutes les créatures et œuvres qui apparaîtront dans le jeu doivent être attribuées). Chaque élève écrit dans ses deux tableaux les créatures et les œuvres qui lui reviennent.
- Devoirs : compléter les deux tableaux + apporter une illustration pour chacune des créatures attribuées.

3. VÉRIFICATION ET CONCEPTION DU PANNEAU

- Vérification du contenu des tableaux « Créature » et « Œuvre musicale » complétés par les élèves.
- Conception, par trois groupes d'élèves, d'un grand panneau en trois volets : le groupe 1 (volet 1) se charge de présenter le jeu, le groupe 2 (volet 2) se charge de présenter toutes les créatures, le groupe 3 (volet 3) se charge de présenter toutes les œuvres musicales (dans le désordre) en veillant à bien indiquer les pistes correspondantes du CD ou des fichiers MP3.