

_une collection pédagogique

& en FRANÇAIS
en ALLEMAND

la classe à l'Opéra / die Oper entdecken

AUTOUR DE L'OPÉRA
DE NINO ROTA

Aladin et la lampe merveilleuse



_avec la participation de

| sommaire /

| | | | |
|--|-----------|--|-----------|
| Avant-propos | 3 | 4 ATELIER MUSICAL | 74 |
| 1 ATELIER CONTES | 5 | P1: Fiche projet – <i>Aladin</i> , Acte 2, Tableau 2 | 75 |
| P1: Réaliser un recueil de contes illustrés | 6 | F1: Musique de scène 1: Arrivée des soldats | 77 |
| F1-f1: <i>Les Contes des Mille et Une Nuits</i> | 8 | F2: Musique de scène 2: Dispersion de la foule | 78 |
| F2-f2: Le coin des notions | 13 | F3: Musique de scène 3: | 79 |
| F3: Analyse du conte <i>Aladin</i> | 17 | Apparition de Badr'-Al-Budur | |
| A1-a1: Créer une carte d'identité pour les personnages | 18 | F4: Musique de scène 4: Badr'-Al-Budur est triste. | 80 |
| A2-a2: Les adjuvants et les opposants du conte | 20 | F5: Musique de scène 5: Aladin est amoureux. | 81 |
| A3: Autres activités envisageables | 22 | F6: Partitions | 82 |
| F4: Analyse du conte <i>Le Dormeur éveillé</i> | 23 | P1: <i>Aladin</i> , 2. Akt, 2. Szene | 84 |
| A1-a1: Créer un itinéraire géographique | 24 | B1: Klangmalerei 1: Die Ankunft der Soldaten | 86 |
| A2-a2: Imaginer le palais d'Abou Hassan | 26 | B2: Geräuschkulisse 2: Die Vertreibung des Volkes vom Markplatz | 87 |
| P1: Die Herstellung eines illustrierten Märchenbandes | 28 | B3: Klangmalerei 3: Badr'-Al-Budur's Ankunft | 88 |
| B1-b1: <i>Märchen aus 1001 Nacht</i> | 30 | B4: Klangbild 4: Badr'-Al-Budur is traurig. | 89 |
| B2-b2: Begriffe und Konzepte | 35 | B5: Klangmalerei 5: Aladins Herzklopfen | 90 |
| B3-b3: Analyse von <i>Alibaba und die vierzig Räuber</i> | 38 | | |
| Bibliographie | 42 | Participants et mentions légales | 91 |
| 2 ATELIER DÉCORS, OBJETS ET COSTUMES | 43 | | |
| F1: Scénographie <i>Aladin et la lampe merveilleuse</i> | 44 | | |
| A1: Fiche de bricolage | 46 | | |
| B1: Werkstatt Bühnenbild | 48 | | |
| A1: Bühnenbild, Dekoration, Kostüme | 50 | | |
| A2: Comparaison des scénographies | 52 | | |
| 3 ATELIER MARIONNETTES | 55 | | |
| P1: Compétences générales | 56 | | |
| A1: Marionnettes à bâton | 57 | | |
| A2: Marionnettes à bâton et mousse | 58 | | |
| A3: Marionnettes bâton surprise | 59 | | |
| A4: Marionnettes à doigts en pâte à modeler | 60 | | |
| A5: Marionnettes à fils | 61 | | |
| A6: Marionnettes à gaine en tissu | 62 | | |
| A7: Marionnettes à gaine et mousse | 63 | | |
| A8: Marionnettes pour théâtre d'ombres | 64 | | |
| P1: Allgemeine Kompetenzen | 65 | | |
| A1: Basteln von Stabpuppen | 66 | | |
| A2: Stabpuppen | 67 | | |
| A3: Eine Überraschungsmarionette | 68 | | |
| A4: Fingerpuppen aus Knetmasse | 69 | | |
| A5: Basteln von Marionetten | 70 | | |
| A6: Handpuppe | 71 | | |
| A7: Basteln von Handpuppen | 72 | | |
| A8: Basteln von Schattenspiel-Marionetten | 73 | | |

Légende

Version française:

P: Fiche projet
F: Fiche enseignant
f: Fiche élève
A: Activité enseignant
a: Activité élève

Version allemande:

P: Projekt
B: Lehrerblatt
b: Schülerblatt
A: Aktivität

I avant-propos /

L'INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE D'UN OPÉRA POUR LES ENFANTS

Pour les jeunes acteurs du projet, qui sont les chanteurs professionnels en formation de l'Opéra Studio de l'Opéra national du Rhin, mais aussi des chanteurs et musiciens du Conservatoire de Strasbourg, il s'agit d'une formidable opportunité de se produire sur scène avec un encadrement de haut niveau (chef d'orchestre, metteur en scène, chorégraphe, régisseur, techniciens, etc.). C'est une aventure collective exceptionnelle, qui demande rigueur et discipline.

Pour les enfants spectateurs, une telle production est l'occasion de découvrir un spectacle adapté. L'objectif n'est en aucun cas de limiter l'accès des enfants aux spectacles d'une saison «régulière», mais au contraire de leur en faciliter l'approche par un spectacle tout aussi professionnel, offrant davantage de niveaux de lecture.

Un tel spectacle n'est pas pour autant destiné uniquement à un public d'enfants. C'est au contraire un moment privilégié pour pousser en famille les portes d'un Opéra.

L'ADAPTATION D'UN CÉLÈBRE CONTE DES MILLE ET UNE NUITS

L'action des *Mille et Une Nuits* se déroule dans le royaume insulaire de l'Inde et de la Chine. Pendant mille et une nuits, Shéhérazade tient le roi en haleine en lui racontant des histoires, espérant ainsi qu'il ne la tuera pas. Par son intelligence et sa sagesse, Shéhérazade se montre supérieure au cruel monarque, garde la vie sauve et obtient son amour.

C'est dans ce formidable récit que viennent s'insérer les différents contes d'inspirations très diverses. Ils plongent généralement leurs racines dans la littérature arabe, mais avec des sources très hétéroclytes, des époques, des lieux et des genres littéraires différents.

L'opéra de Nino Rota est inspiré du célèbre conte *Aladin*.

L'HISTOIRE

Aladin sait bien ce qu'il veut: jouer, travailler le moins possible et cependant devenir riche, manger toujours à sa faim et épouser la plus belle fille de toute la région. Mais ses chances de réussir sont maigres, car son père défunt n'était qu'un pauvre tailleur. Sa mère se demande ce que va devenir ce vaurien. Un méchant sorcier, qui réussit à gagner la confiance d'Aladin en se faisant passer pour son oncle, lui confie un anneau magique. Mais l'amitié du magicien n'est que pur calcul: Aladin doit l'aider à s'emparer de la lampe magique qu'il convoite et qui est cachée dans une grotte, parmi d'autres trésors. Posséder cette lampe équivaut à devenir le roi du monde. Lorsqu'Aladin se rend compte de la supercherie, sa vie est en danger. Mais les génies de l'anneau et de la lampe vont l'aider à conquérir la belle princesse Badr'-Al-Budur.

DE NOMBREUSES PISTES D'ÉTUDE

Le choix de donner l'opéra *Aladin et la lampe merveilleuse* offre de nombreuses pistes d'étude qui pourront être exploitées en classe:

- Une histoire riche en couleurs et en aventures de toutes sortes, sentimentales, amoureuses, magiques, propices à un livret d'opéra qui retient l'attention du public.
- Une histoire ancrée dans la tradition du conte merveilleux, qui en suit les codes, et autorise donc de nombreux parallèles et sujets d'analyse: *Contes des Mille et Une Nuits* (contexte et contes), autres contes célèbres (contes de Charles Perrault, Hans Christian Andersen...), tradition orale, modes de transmission, variations.
- La forte part d'imaginaire de ce conte sera l'occasion d'aborder les notions d'imaginaire, fondamentale dans la mise en scène, et de merveilleux, en comparaison avec celle de fantastique notamment. L'histoire d'Aladin se prête également à des travaux de réécriture, dans une temporalité et un contexte nouveaux.
- Les enseignants pourront comparer le conte original et l'adaptation de Nino Rota.
- Enfin, les nombreuses musiques de films composées par Nino Rota invitent à une étude de l'impact de la musique dans une œuvre cinématographique.

LE COMPOSITEUR

NINO ROTA

Le compositeur italien est né en 1911 à Milan et est décédé à Rome en 1979. Il acquiert une certaine renommée en tant que compositeur et chef d'orchestre dès son enfance, son premier oratorio, *L'Infanzia di san Giovanni Battista*, ayant été par exemple représenté à Milan et à Paris en 1923, alors qu'il n'avait que douze ans. Après Milan, il poursuit sa formation à Rome puis aux États-Unis à Philadelphie. De retour en Italie, il étudie aussi la littérature. Outre une carrière de chef d'orchestre et d'enseignant, Nino Rota écrit ses premières partitions pour le cinéma dès 1933 pour *Treno popolare* de Raffaello Matarazzo, puis pour *Zazà*, film réalisé par Renato Castellani. Il fait la connaissance du réalisateur Federico Fellini, alors que celui-ci travaille sur son premier film, *Lo Sceicco bianco* (1952). Ce fut le début de collaborations entre le réalisateur et le compositeur, comme pour *Les Vitelloni*, *La Strada*, *La Dolce vita*. La bande sonore du film *Huit et demi* est souvent citée comme un des éléments les plus marquants du film, qui lui donne une certaine « cohérence ». Parmi les partitions les plus célèbres de Nino Rota, citons également celles du *Parrain* et du *Parrain II*, du *Guépard* ou de *Rocco et ses frères*.

CARACTÉRISTIQUES DE CET OPÉRA

- Conte lyrique en trois actes
- Livret de **Vinci Verginelli** d'après *Les Mille et Une Nuits*
- Création française
- Mise en scène : **Waut Koeken**
- Production de l'**Opéra Studio** : un opéra chanté par les artistes de l'Opéra Studio (Direction musicale : **Vincent Monteil**) et des élèves chanteurs du Conservatoire de Strasbourg
- Opéra accompagné par un ensemble orchestral de 18 musiciens (Ensemble orchestral du Conservatoire de Strasbourg)
- Ouvrage d'une durée d'1 h 10 environ

CALENDRIER DE CRÉATION

Première le 17 décembre 2009.

Les répétitions commencent au mois de novembre 2009.





1 ATELIER CONTES

FICHE PROJET

RÉALISER UN RECUEIL DE CONTES ILLUSTRÉS À PARTIR DE L'ÉTUDE DES *CONTES DES MILLE ET UNE NUITS*

Le projet proposé se décompose en **trois séquences**.

Pour chaque séquence sont proposés différents éléments d'analyse et des activités (**cf. F1 à F4**)

SÉQUENCE 1

DÉCOUVERTE DE L'UNIVERS DES *CONTES DES MILLE ET UNE NUITS*

• Objectifs pour l'élève

_ Familiarisation avec cet univers particulier par des lectures de contes.

_ Découverte du récit cadre : histoire de Shéhérazade.

_ Sensibilisation aux origines, thèmes et personnages de ces contes.

• Déroulement de la séquence

1. Lecture régulière de contes et restitution par les élèves (résumés ou exposés)

2. Immersion progressive des élèves dans l'univers des *Mille et Une Nuits*

→ Possibilité de prendre appui sur les éléments fournis

(**cf. F1 p.8**)

_ Origines

_ Évolutions

_ Adaptations

_ Thèmes

_ Personnages

SÉQUENCE 2

ANALYSE DE CONTES EN CLASSE

Dans la suite de ce projet sont proposées trois études d'album. Elles peuvent servir de support au professeur.

En français :

_ Els Dezwarte, Kees Spiering, *Aladin*, Éditions de l'Opéra national du Rhin, 2009 (**cf. F3 p.17**)

_ *Le Dormeur éveillé*, in *Les Mille et Une Nuits*, Éditions Gründ, 1994 (**cf. F4 p.23**)

En allemand :

_ *Alibaba und die vierzig Räuber*, in *Märchen aus 1001 nacht*, Eugen Diederichs Verlag, 1993 (**cf. B3 p.38**)

• Objectifs pour l'élève :

_ Apprivoiser ce type de texte et sa structure.

_ Savoir reconnaître un conte.

_ Savoir résumer un texte.

_ Savoir analyser un conte selon un schéma construit.

• Déroulement de la séquence :

A. Étude d'un premier conte

1. Choix et lecture d'un conte.

2. Travail de compréhension : explication des mots difficiles, du contexte culturel, etc.

3. Amener les élèves à définir les éléments constitutifs du conte en leur posant des questions :

_ Qui sont les personnages principaux ?

_ Qui est le héros ?

_ Que leur arrive-t-il ?

_ Quel est le problème ? (**cf. f2 p.14**)

4. Amener progressivement les notions de conte, de merveilleux, de conte merveilleux puis aider les élèves à construire la trame narrative d'un conte à partir de l'exemple étudié.

→ Possibilité de prendre appui sur les éléments fournis

(**cf. f2 p.14-15**).

5. Dégager avec les élèves la trame narrative du conte, sous la forme d'un tableau (**cf. f2.2 p.15**).

→ Possibilité de prendre appui sur les éléments fournis.

7. Proposer aux élèves des activités autour du conte étudié.

→ Possibilité de prendre appui sur les analyses proposées

(**cf. F3, F4 et B3**).

B. Étude d'un deuxième conte

1. Lecture du conte.

2. Travail de compréhension : explication des mots difficiles, du contexte culturel, etc.

3. Établir des parallèles avec le premier conte étudié : structure, personnages, lieux, etc.

→ Possibilité de prendre appui sur les éléments fournis

(**cf. f2 p.14-15**).

4. Proposer aux élèves des activités autour du conte étudié.

→ Possibilité de prendre appui sur les analyses proposées

(**cf. F3, F4 et B3**).

SÉQUENCE 3

PRODUCTION D'UN RECUEIL DE CONTES ILLUSTRÉS

1. Choisir un thème collectif pour le recueil.

EXEMPLES : histoires qui font peur ? histoires qui font rêver ? histoires d'animaux ?

2. Constituer des groupes de travail.

3. Chaque groupe choisit un sous-thème.

4. Chaque groupe imagine une histoire selon la structure du conte : les élèves remplissent les deux tableaux figurant **p.14 et 15**.

5. Les élèves rédigent et illustrent leur conte.

6. Chaque groupe trouve un titre pour son conte et le relit en le comparant aux deux tableaux (cf. étape 4).

7. Mise en commun des contes et des illustrations :

_ Les élèves choisissent un titre pour le recueil.

_ Travail de mise en forme : ordre des contes, mise en place de chapitres, sommaire, réalisation de la couverture et de la quatrième de couverture, reliure, etc.

Prolongements : exploiter le recueil produit et le valoriser.

Présentation orale du travail aux autres classes avec ou sans support :

1. Réalisation d'une affiche : heure, date, lieu, objet de la présentation, etc.

2. Théâtralisation de la présentation :

Réalisation :

_ d'un petit spectacle

_ d'un travail sonore (Voir Atelier musical p.74)

_ d'un mime

_ de décors et marionnettes (Voir Ateliers Décors, objets et costumes p.43 et Atelier Marionnettes p.55)

_ d'une exposition des originaux (illustrations)

AUTRES PISTES EXPLOITABLES AUTOUR DES CONTES

_ Comparaison des situations initiales et des situations finales de différentes versions d'un même conte.

_ Donner des illustrations aux élèves et leur proposer d'imaginer un conte à partir de ces images.

FICHE ENSEIGNANT

LES CONTES DES MILLE ET UNE NUITS

ORIGINES, ÉVOLUTIONS, ADAPTATIONS, THÈMES ET PERSONNAGES

Les Contes des Mille et Une Nuits représentent certainement le pan le plus connu de la littérature arabe. D'origines complexes et pas toujours attestées, les *Nuits* appartiennent à l'imaginaire collectif du conte et sont souvent réduites aux aventures d'Aladin, de Sindbad et d'Ali Baba, qui, paradoxalement, n'en font pas partie !

1 / ORIGINES ET ÉVOLUTIONS

INDE Naissance des contes au III^e siècle.

Transmission exclusivement par voie orale pour rejoindre la Perse.

PERSE Premier recueil écrit: *Hezar Efsane*

Propagation du recueil et des contes oraux dans le monde arabe grâce aux marchands avides de récits pour rompre la monotonie de leurs voyages.

MONDE ARABE À partir du VIII^e siècle: traduction du *Hezar Efsane* par les conteurs arabes.

Modification et adaptation des contes en fonction de la culture et de la religion.
> Arabisation des contes.

EUROPE En 1700, Antoine Galland commence à traduire *Les Contes des Mille et Une Nuits*.

Entre 1702 et 1717, publication de 12 tomes.

Adaptation progressive des contes pour les enfants à partir de la traduction de Galland. Illustration des contes, mise en musique et adaptations au cinéma.

2 / LES MILLE ET UNE NUITS: UNE FORME ORIGINALE

S'il existe un très grand nombre de versions des *Nuits*, celles-ci sont toutes organisées autour d'un même récit cadre, l'histoire de Schahriar et Shéhérazade :

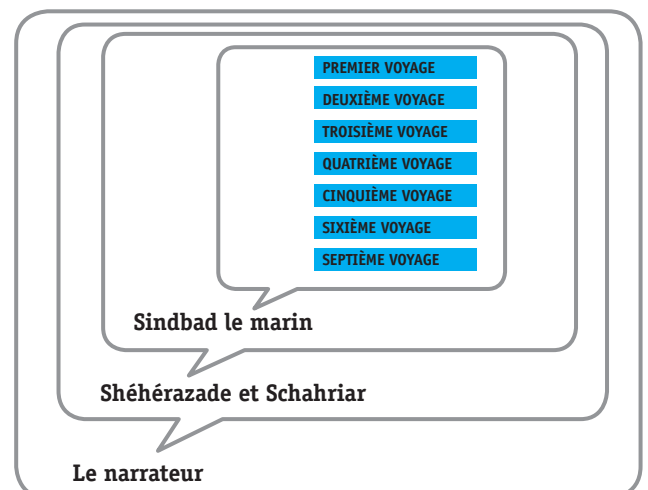
Il était une fois un roi qui avait deux fils. À sa mort, son fils aîné Schahriar monta sur le trône. Son frère Schahzenan devint le roi de Samarcande. Dix ans après leur séparation, Schahriar décida d'inviter son frère à venir le voir. Schahzenan accepta l'invitation. Avant de partir, il retourna seul dans son palais afin d'embrasser sa femme une dernière fois. C'est alors qu'il la surprit dans les bras d'un autre homme. Il tira son sabre et les tua tous deux, puis partit rejoindre son frère. L'esprit de Schahzenan étant très troublé, Schahriar ne parvint pas à le divertir. Schahzenan préférerait rester seul au royaume. Un jour, il surprit la femme de son frère avec dix hommes noirs. Il lui

raconta immédiatement ce qu'il venait de voir. Quelques jours plus tard, Schahriar vit sa femme le trahir de ses propres yeux et donna immédiatement l'ordre de l'étrangler. Ayant perdu toute confiance, il décida alors de ne vivre que pour le plaisir en épousant chaque jour une nouvelle femme et en la faisant étrangler le lendemain.

Le grand vizir avait deux filles, l'aînée s'appelait Shéhérazade et la cadette Dinarzade. Shéhérazade, voulant mettre fin aux atrocités du sultan, voulut l'épouser. Durant la nuit de noces, Shéhérazade, en pleurs, demanda une faveur au sultan: elle voulait que sa sœur passe la nuit dans la même chambre qu'elle afin de pouvoir lui faire ses adieux. Schahriar y consentit. Une heure avant le lever du jour, Dinarzade s'étant réveillée, fit ce que sa sœur lui avait recommandé: elle lui demanda de lui raconter une histoire. Quand l'aube pointa son nez, Shéhérazade se tut, sans raconter la fin de l'histoire qu'elle avait commencée. Désireux d'en connaître la suite, le roi lui accorda un nouveau jour de grâce. Ainsi passèrent les jours et les nuits et jamais le roi ne se fatigua d'écouter Shéhérazade. C'est ainsi qu'elle raconta des contes mille et une nuit durant.

Ce contexte narratif constitue le récit cadre qui emboîte tous les autres contes, de nuit en nuit. Les contes que Shéhérazade raconte à Schahriar apparaissent sous une forme dite «enchâssée» ou en « tiroir ».

- **Exemple de *Sindbad le marin***: Shéhérazade introduit les aventures de Sindbad, qui prend alors le relais et raconte lui-même ses propres aventures sous la forme de sept « voyages ». L'histoire est construite de la manière suivante :



Cette forme enchâssée permet d'enchaîner des contes de genres et de sujets très différents.

On trouve ainsi :

- **des contes de ruse**: le personnage central évite la mort ou d'autres situations périlleuses par ses tours ou par la force de son esprit.

FICHE ENSEIGNANT

EXEMPLES: Histoire de Shéhérazade: grâce à ses contes, elle parvient à amadouer le roi; *Conte du Pêcheur et du Démon*, dans lequel le pêcheur échappe au sort du démon en jouant l'incrédule face à sa capacité d'entrer dans sa bouteille.

• **des histoires merveilleuses**: probablement les plus connus, ces récits mettent en scène des génies, des sorcières, des fées ou des métamorphoses.

EXEMPLE: *Conte du Marchand et du Démon*, dans lequel la femme du prince des Îles Noires change les musulmans en poissons blancs, les zoroastriens en poissons rouges, les chrétiens en poissons bleus et les juifs en poissons jaunes.

• **des aventures amoureuses**:

EXEMPLE: *Conte d'Ayyûb le Marchand, de son fils Ghânim et de sa fille Fitna*, dans lequel l'amour courtois entre Ghânim et la compagne du calife, Qût al-Qulûb, se développe tout au long du récit.

des épopées:

EXEMPLE: Le conte, digne de *l'Iliade*, du roi Umar an-Nu'mân et de ses deux fils Sharr Kân et Daw'al-Makân.

• **des anecdotes**:

EXEMPLES: *Conte du bossu*; *Les Aventures du calife Haroun-al-Raschid*

3 / LES MILLE ET UNE NUITS D'ANTOINE GALLAND



Antoine Galland est né vers 1646 à Rollot, en Picardie, et est mort à Paris le 17 février 1715. Parmi ses nombreuses et prestigieuses activités d'académicien, d'antiquaire du Roi et de lecteur au Collège royal, la postérité a surtout retenu son immense travail de traduction et d'adaptation des manuscrits des *Contes des Mille et Une Nuits*, mené au début du XVIII^e siècle.

Lorsqu'il débute son travail de traduction en 1700, Antoine Galland, comme ses prédécesseurs, prend appui sur le récit cadre. À ce propos, il écrit dans une lettre dès 1702:

«*De nuit en nuit, la nouvelle sultane mène [Schahriar] jusqu'à mille et une [aubes] et l'oblige, en la laissant vivre, de se défaire de la prévention où il était généralement contre toutes les femmes.*»

a. Le travail de traduction: tomes I à VIII

Entre 1704 et 1709 sont publiés les 8 premiers tomes des *Nuits* d'Antoine Galland.

Leur composition est la suivante:

• Dans les deux premiers tiers, les contes proposés par Shéhérazade sont organisés en cycles comportant à leur tour un récit cadre, à partir duquel des histoires sont offertes en échange d'une vie (cf. schéma de la construction de *Sindbad le marin*).

• Le dernier tiers de cet ouvrage monumental consiste en la simple juxtaposition de trois histoires d'amour isolées, mais toujours attribuées à Shéhérazade.

b. Le travail de création: tomes IX à XII

Après ces huit premiers tomes, Antoine Galland, n'ayant toujours pas atteint le chiffre fatidique des «1001», décide d'exploiter des contes qui lui ont été racontés par un maronite syrien du nom de Hanna.

Ainsi, dans le tome IX, il ajoute:

- _ *L'Histoire du dormeur éveillé*
- _ le début de *L'Histoire d'Aladdin*

Dans le tome X:

- _ la suite de *L'Histoire d'Aladdin*
- _ *Les Aventures du calife Haroun-al-Raschid*

Dans les tomes XI et XII:

- _ *Ali Baba*
- _ *Ali Cogia*
- _ *Le Cheval enchanté*
- _ *Le Prince Ahmed*
- _ *Les Deux Sœurs jalouses*

C'est à partir de ces récits racontés par Hanna que l'on peut mesurer la création originale de Galland, celle que la postérité a finalement retenu. En effet, Antoine Galland est à l'origine de l'identification quasi-universelle des *Mille et Une Nuits* à trois contes qui leur sont étrangers:

Ali Baba et les quarante voleurs

Histoire d'Aladdin ou la lampe merveilleuse

Sindbad le marin

Dans les deux premiers contes, Antoine Galland propose une vision nouvelle du héros populaire, en mettant en scène deux jeunes garçons – Ali Baba et Aladdin – de milieu très modeste, sans les ridiculiser. Les héros deviennent riches et puissants par des talents qu'ils se sont forgés dans la pauvreté: la notion de mérite est fondamentale.

En définitive, il n'existe pas un texte bien établi des *Contes des Mille et Une Nuits*, dans la mesure où ils varient selon les pays ou les époques. C'est là que réside leur richesse. La lecture des *Nuits* est un éternel recommencement.

4 / PERSONNAGES PRINCIPAUX

a. La femme

Ses caractéristiques:

- _ perfide
- _ adultérine
- _ source du malheur des hommes
- _ savante et érudite, elle impressionne tous les grands hommes de la cour
- _ certaines possèdent des pouvoirs magiques
- _ dans certains récits, elle est victime

EXEMPLE: le personnage de Shéhérazade

> Si elle occupe un rôle important, la femme n'est jamais le héros principal des contes.

ATELIER CONTES

FICHE ENSEIGNANT

b. L'homme

Souvent prince ou riche marchand, il est le pivot de la majorité des histoires. Les hommes dépeints dans les contes sont des personnages typiquement respectueux des valeurs de l'Islam. Ils sont justes et vaillants.

c. Les génies ou « djinns »

> Les démons qui n'ont pas de maître.

_ Origine: ils sont issus de la mythologie indo-persane.

Ils s'en prennent généralement aux hommes et enlèvent les femmes. Personne ne peut les contrôler sauf d'autres génies ou leur contrepartie féminine.

> Les génies qui n'obéissent qu'à un maître possesseur ou à un talisman.

_ Ils sont d'origine égyptienne.

_ Selon le possesseur du talisman, les humains peuvent être tantôt leurs amis, tantôt leurs ennemis. C'est le cas des génies de la lampe et de l'anneau.

5 / THÈMES MAJEURS

_ la tromperie

_ la trahison

_ l'aventure

_ le voyage

_ la clémence (EXEMPLE: la clémence est accordée à Shéhérazade pendant 1001 aubes)

_ la religion

_ la magie

6 / VOCABULAIRE

Calife: souverain musulman, successeur de Mahomet, appelé aussi commandeur des croyants.

Vizir ou grand vizir: ministre du calife. Le grand vizir est donc le premier ministre du calife.

Imam: chef de prière de la mosquée.

Eunuque: homme châtré qui gardait les femmes dans les palais arabes.

Emir: prince arabe.

Scheik: chef de tribu.

Sultan: roi de certains pays musulmans.

**7 / QUELQUES CONTES EMBLÉMATIQUES:
BIBLIOGRAPHIE BILINGUE**

Le Marchand
et le Génie

Der Kaufman
und der Dschinni

Ali Baba et les
quarante voleurs

Alibaba und die
vierzig räuber

Histoire du
premier vieillard
et de la biche

Die Geschichte
des ersten Alten

Le Conte du
Pêcheur et
du Démon

Geschichte vom
Fischer und
dem Dämon

Histoire du second
vieillard et des
deux chiens noirs

Die Geschichte
des zweiten Alten

Conte du Tailleur,
du Bossu, du Juif,
de l'Intendant
et du Chrétien

Der Bucklige,
der Freund des
Kaisers von China

Histoire
du pêcheur

Der Fischer
und der Dschinni

Les Trois Pommes:
histoire de la
dame massacrée

Die drei Äpfel

Histoire du
dormeur éveillé

Die Geschichte
von Abu al-Hasan
oder dem
erwachten Schläfer

Le Conte des
deux vizirs et
d'Anis al-Jalis

Die Sklavin
Anis al-Dschalis
und Nuraddin
Ibn Chakan

Aladin et la
lampe merveilleuse

Aladin und
die Wunderlampe

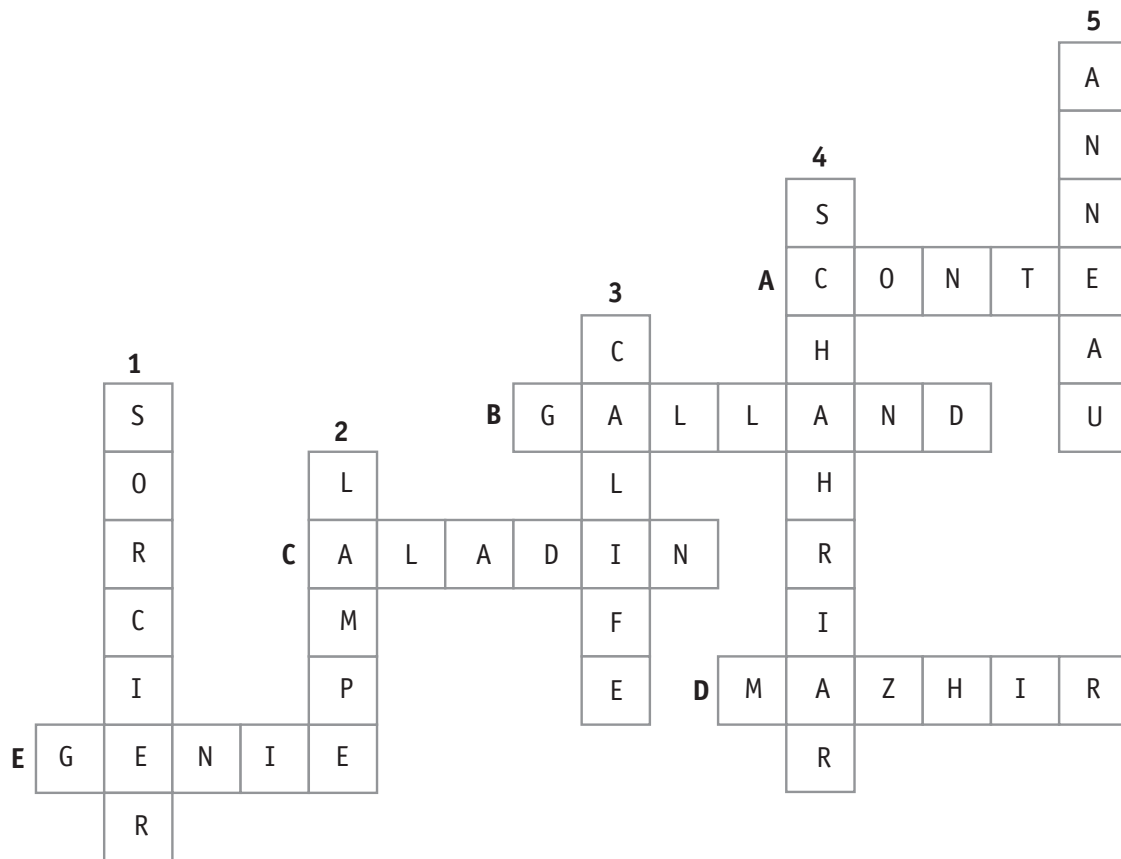
Sindbad le Marin

Sinbad

ATELIER CONTES

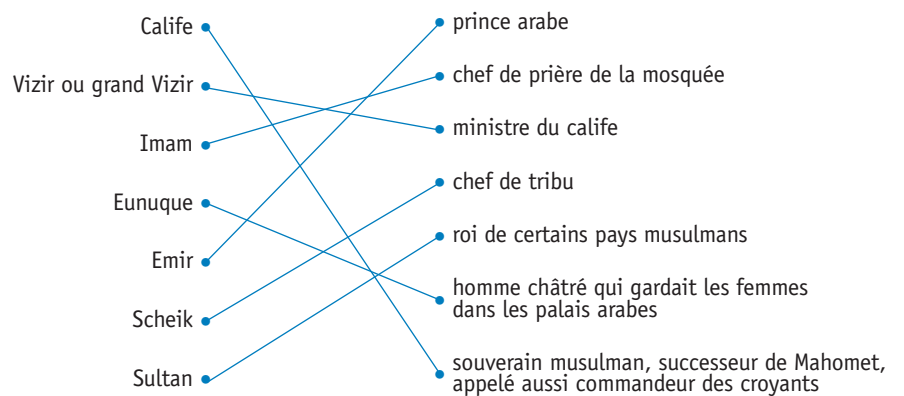
FICHE ENSEIGNANT

CORRIGÉ DES ACTIVITÉS (cf. f1 p.12)



DE QUEL MOT S'AGIT-IL ?

Relie chaque mot à sa définition.



ATELIER CONTES

f1

FICHE ÉLÈVE

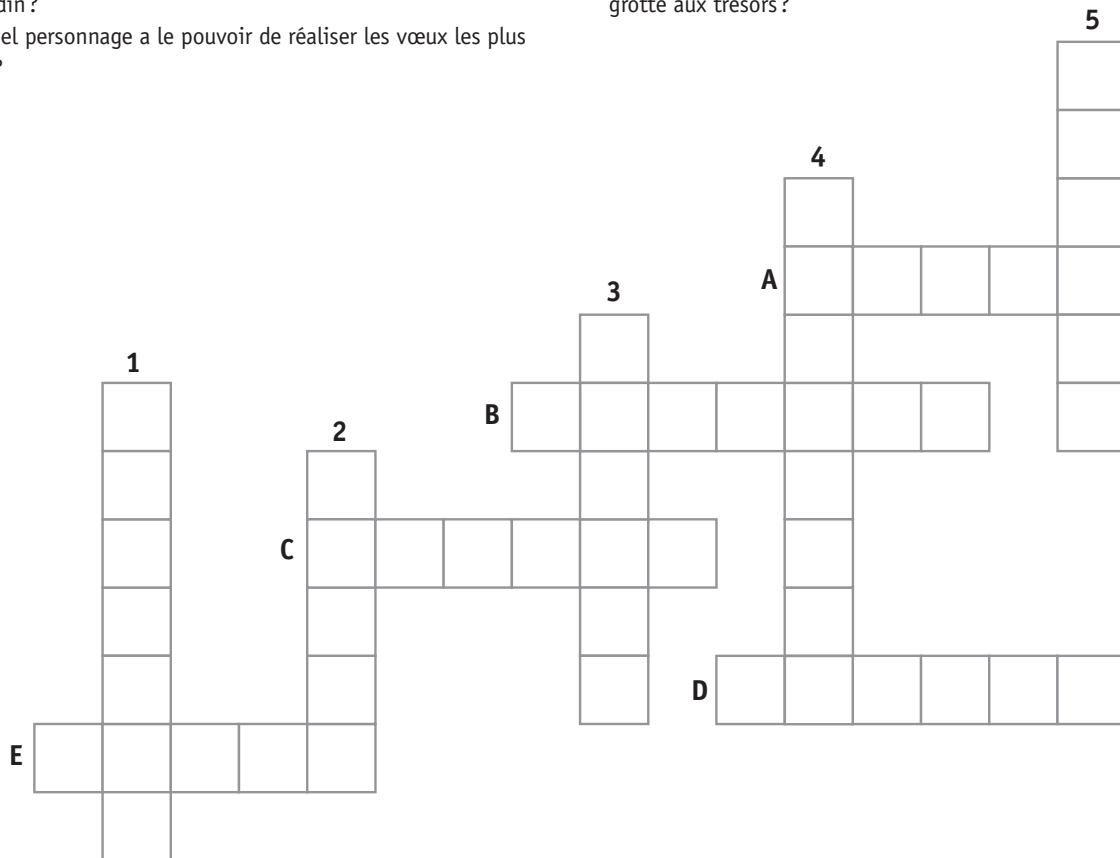
MOTS CROISÉS

HORIZONTALEMENT

- A.** *Aladin et la lampe merveilleuse* est un type de texte bien particulier. Lequel ?
B. Qui a traduit les *Contes des Mille et Une Nuits* en français ?
C. Comment se nomme le héros de l'opéra de Nino Rota ?
D. Comment se nomme le méchant magicien dans le conte d'Aladin ?
E. Quel personnage a le pouvoir de réaliser les vœux les plus fous ?

VERTICALEMENT

- 1.** Quelle est la fonction de Mazhir ?
2. Qu'est-ce qu'Aladin cherche dans la grotte ?
3. Autrefois, quel nom donnait-on aux souverains musulmans ?
4. Comment s'appelle la sœur de Shéhérazade ?
5. Qu'est-ce que Mazhir confie à Aladin avant qu'il entre dans la grotte aux trésors ?



DE QUEL MOT S'AGIT-IL ?

Relie chaque mot à sa définition.

- | | |
|------------------------|---|
| Calife • | • prince arabe |
| Vizir ou grand Vizir • | • chef de prière de la mosquée |
| Imam • | • ministre du calife |
| Eunuque • | • chef de tribu |
| Emir • | • roi de certains pays musulmans |
| Scheik • | • homme châtré qui gardait les femmes dans les palais arabes |
| Sultan • | • souverain musulman, successeur de Mahomet, appelé aussi commandeur des croyants |

FICHE ENSEIGNANT

LE COIN DES NOTIONS

1 / QU'EST-CE QU'UN CONTE ?

Le conte est un « récit – souvent – assez court de faits, d'aventures imaginaires. À la différence de la légende, il n'a pas de réalité historique. À la différence du mythe, le héros a plutôt un surnom, plus rarement un prénom. À la différence de la fable, où l'anthropomorphisme est total, le héros est ou redevient humain, en général. (...) Si la fable contient une morale explicite, le conte recèle souvent une morale implicite. »

Source : Josépha Herman-Bredel et Anne Popet,
Le Conte et l'apprentissage de la langue, Éditions Retz, 2004.

Sous ses airs de simplicité, le conte suit une structure très stricte :

– narration brève mais rigoureusement construite

(cf. **Trame narrative f2 p.15**)

- _ situation dans l'intemporel
- _ effacement du sujet qui parle
- _ emploi de la troisième personne
- _ emploi du passé simple et de l'imparfait

Parmi les contes d'animaux, les contes de randonnée, les contes facétieux et les contes de sagesse, les contes merveilleux – ou contes de fées – sont les plus répandus. De structure complexe, ces contes traitent de métamorphoses, d'éléments surnaturels ou féériques, d'événements miraculeux et d'objets magiques, propres à enchanter le lecteur, particulièrement les plus jeunes.

2 / QU'EST-CE QUE LE MERVEILLEUX ?

« Ce qui s'éloigne du caractère ordinaire des choses ; ce qui paraît miraculeux, surnaturel. »

Le Petit Larousse, 2001.

- _ Le merveilleux réside dans la présence de personnages surnaturels et d'objets magiques.
- _ Contrairement au fantastique, le merveilleux n'entretient pas d'ambiguïté entre ce qui existe réellement et ce qui paraît surnaturel. Le merveilleux ne nécessite aucune explication et se donne pour tel.
- _ Le merveilleux sous-tend une histoire heureuse dont on sait d'emblée qu'elle est fictive.

3 / QU'EST-CE QU'UNE TRAME NARRATIVE ?

• SITUATION INITIALE

- _ Lieu et temps de l'action
- _ Présentation du héros et des personnages

• ÉLÉMENT PERTURBATEUR / PROBLÈME

- _ Création d'une rupture
- _ Changement dans la vie du héros

• ACTIONS - ÉPREUVES (UNE OU PLUSIEURS)

- _ Comment le héros réagit au problème ?
- _ De quelle manière sa vie est changée ?

• AIDE - QUÊTE

- _ Qui va aider le héros à résoudre le problème ?
- _ Comment ? Par quel stratagème ?

• RECONNAISSANCE ET RÉCOMPENSE

- _ Comment le héros trouve une nouvelle vie, une fois le problème résolu ?

ATELIER CONTES

f2

FICHE ÉLÈVE

LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DU CONTE

Complète le tableau suivant:

_ à partir du conte étudié en classe

_ à partir de ton imagination pour écrire ton propre conte

| | |
|---|---|
| LE HÉROS: NOM ET CARACTÉRISTIQUES | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| LE LIEU (FORÊT, DÉSERT, VILLE...) | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| L'OBJET DE LA QUÊTE | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| L'ALLIÉ: NOM ET CARACTÉRISTIQUES | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| L'ENNEMI: NOM ET CARACTÉRISTIQUES | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| LE MANDATAIRE: NOM ET CARACTÉRISTIQUES | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| L'OBJET MAGIQUE | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |

ATELIER CONTES

FICHE ÉLÈVE

LA STRUCTURE DE L'HISOIRE (trame narrative)

À l'aide du tableau suivant, dégage la structure du conte étudié ou imagine la trame narrative qui te permettra d'écrire ton propre conte.

| | NOM DE LA SÉQUENCE ↓ | PERSONNAGES ET FONCTION ↓ | QUE SE PASSE-T-IL ? ↓ |
|------------------------------------|-------------------------|------------------------------|--------------------------|
| SITUATION INITIALE | | | |
| ÉLÉMENT PERTURBATEUR / PROBLÈME | | | |
| ACTION(S) - ÉPREUVE(S) | | | |
| AIDE - QUÊTE | | | |
| RECONNAISSANCE ET RÉCOMPENSE | | | |

ATELIER CONTES

F3

FICHE ENSEIGNANT

ANALYSE DE CONTES

F4

OBJECTIFS GÉNÉRAUX POUR L'ÉLÈVE

- _ Permettre aux élèves de développer leur culture littéraire.
- _ Familiariser les élèves avec un genre particulier et en dégager les codes.
- _ Amener progressivement les élèves à une production d'écrit construite.

DÉROULEMENT DES SÉQUENCES

La durée et le degré d'approfondissement de chaque analyse se fera en fonction du niveau des élèves et de leurs connaissances.

FICHE ENSEIGNANT

ANALYSE DE CONTE

ALADIN

ÉDITION SUPPORT DE CETTE ÉTUDE

Els Dezwarte, Kees Spiering, *Aladin*, Éditions de l'Opéra national du Rhin, 2009 (traduction de Martine Bom).

1 / RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

Un méchant sorcier, Mazhir, se fait passer pour l'oncle d'Aladin pour gagner sa confiance. Il ne veut en réalité que s'emparer d'une lampe magique qu'il désire. Il envoie Aladin la chercher dans une grotte cachée en lui confiant un anneau magique pour le protéger. Mais Mazhir refuse d'aider Aladin à sortir de la grotte. Le jeune homme parvient à s'en échapper avec la lampe magique grâce au Génie de l'anneau. De retour en ville, Aladin tombe amoureux de la princesse Badr'-Al-Budur et va tout faire pour la conquérir. Il rencontre une série d'épreuves et atteindra son but grâce au Génie de la lampe. Il commence enfin à mener une vie tranquille et heureuse avec Badr'-Al-Budur dans leur nouveau palais, lorsque Mazhir parvient à récupérer la lampe et à enlever la princesse. Aladin sera confronté à une nouvelle série d'épreuves, qu'il réussira à surmonter à l'aide de l'anneau, de la lampe et de la complicité de sa femme.

2 / TRAME NARRATIVE

• SITUATION INITIALE

- _ Lieu et temps de l'action: le marché d'Al-Qalàs, le matin.
- _ Présentation du personnage principal Aladin.

• ÉLÉMENT PERTURBATEUR 1

- _ Mazhir le magicien: il se présente comme l'oncle d'Aladin.
- _ Il demande à Aladin de l'accompagner, en prétendant vouloir offrir un cadeau à la mère d'Aladin.

• ACTIONS - AIDE

Aladin doit chercher une lampe dans une grotte. Mazhir lui donne un anneau pour le protéger. Mais quand Aladin veut sortir de la grotte, il se rend compte de la supercherie du magicien qui voulait uniquement l'utiliser afin de récupérer la lampe. Aladin ne donne pas la lampe à Mazhir, qui l'enferme dans la grotte.

Aide: le Génie de l'anneau aide Aladin à sortir de la grotte.

• ÉLÉMENT PERTURBATEUR 2

Aladin tombe amoureux de la princesse Badr'-Al-Budur.

• ACTIONS - AIDE

Le Génie de la lampe va aider Aladin:

- _ à offrir la dot que le roi Waqar réclame.
- _ à se transformer en un beau prince courageux.

Aladin parvient à conquérir la princesse.

• ÉLÉMENT PERTURBATEUR 3

_ Mazhir prétend échanger les vieilles lampes des habitants contre des lampes neuves. La princesse échange ainsi la lampe magique d'Aladin, pensant lui faire plaisir.

_ Mazhir, en possession de la lampe, fait transporter le palais en Afrique.

• ACTIONS - AIDE

_ Le Génie de l'anneau aide Aladin à aller à l'endroit où Mazhir a déplacé le palais afin de rejoindre sa bien-aimée.

_ La princesse va tromper le magicien en lui faisant boire un mélange empoisonné qui va l'endormir.

• SITUATION FINALE

_ Aladin récupère la lampe magique et fait remettre le palais à sa place en laissant derrière lui le magicien Mazhir.

_ Aladin et Badr'-Al-Budur peuvent vivre pleinement leur amour.

ATELIER CONTES

A 1

FICHE ENSEIGNANT

ACTIVITÉ 1

CRÉER UNE CARTE D'IDENTITÉ POUR LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

OBJECTIFS POUR L'ÉLÈVE

- _ Lire et comprendre un texte, résumer et sélectionner des informations.
- _ Créer une fiche d'identité pour les personnages de l'histoire.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

- 1. Phase de recherche :** trouver les catégories qui devront figurer dans la fiche d'identité.
- 2. Mise en commun :** chaque groupe expose ses résultats.
- 3. Élaboration d'une fiche commune :** sous forme de débat, les élèves élaborent la fiche finale (ils justifient leurs choix).
- 4. Les élèves cherchent** les informations dans le texte pour remplir leur fiche d'identité. Pour la photo d'identité, on peut prendre une illustration de l'album ou une réalisation plastique de l'élève (dessin, collage, peinture, etc.).

→ Possibilité d'utiliser la fiche élève (a1 p.19)

| | |
|--|---|
| <p>NOM ALADIN</p> | |
| <p>Âge Pas d'indication précise: jeune, sûrement adolescent</p> |  |
| <p>Domicile Al-Qalàs, dans la maison de sa mère</p> | |
| <p>Profession Ne travaille pas.</p> | |
| <p>Traits de caractère</p> <ul style="list-style-type: none"> - Naïf: il fait confiance aveuglément au magicien. - Courageux: il surmonte plusieurs épreuves. - Ambitieux: il veut être riche et épouser la plus belle fille de toute la région. | |
| <p>But Il veut épouser la princesse Badr'-Al-Budur et se débarrasser de Mazhir.</p> | |

(Exemple de fiche d'identité pour le personnage d'Aladin)

a 1

FICHE ÉLÈVE

ACTIVITÉ 1

CRÉE LA CARTE D'IDENTITÉ DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Remplis la fiche d'identité du personnage en cherchant les informations dans le texte.

NOM

Âge

Domicile

Profession

Traits de caractère

But

FICHE ENSEIGNANT

ACTIVITÉ 2

TRAVAIL SUR LES ADJUVANTS ET LES OPPOSANTS DU CONTE (alliés et ennemis)

OBJECTIFS POUR L'ÉLÈVE

- _ Prendre conscience que dans tout conte il y a des adjuvants et des opposants et connaître leurs rôles.
- _ Remplir un tableau à double entrée.
- _ Chercher des informations dans un texte.

→ Possibilité d'utiliser la fiche élève qui suit (a2 p.21)

Exemple pour Aladin:

| QUE DÉSIRE LE HÉROS ? | QUI S'OPPOSE À LUI ? | QUI VA L'AIDER ? | QU'OBTIENT-IL EN FIN DE COMPTE ? |
|--|---|--|---|
| Chercher le cadeau destiné à sa mère. | Mazhir | Le Génie de l'anneau | Il parvient à sortir de la grotte avec la lampe. |
| Se marier avec la princesse. | Le roi Waqar, père de Badr'-Al-Budur | _ Sa mère _ Le Génie de la lampe | Il se marie avec la princesse et devient riche. |
| Récupérer ce qu'il a perdu (femme, palais, lampe). | Mazhir | _ Le Génie de l'anneau _ Sa femme _ Le Génie de la lampe | Il récupère ses biens, sa femme et se débarrasse du sorcier Mazhir. |

a 2

FICHE ÉLÈVE

ACTIVITÉ 2

LES ALLIÉS ET LES ENNEMIS DU CONTE

À partir du conte étudié en classe, complète le tableau ci-dessous :

| QUE DÉSIRE LE HÉROS ? | QUI S'OPPOSE À LUI ? | QUI VA L'AIDER ? | QU'OBTIENT-IL EN FIN DE COMPTE ? |
|-----------------------|----------------------|------------------|----------------------------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

FICHE ENSEIGNANT

AUTRES ACTIVITÉS ENVISAGEABLES AUTOUR DE CE CONTE

1 / JOUER DES SCÈNES DE L'HISTOIRE

On peut faire jouer aux élèves certaines scènes de l'histoire, par exemple le dialogue entre Aladin et Mazhir au moment où Aladin tente de sortir de la grotte.

OBJECTIFS POUR L'ÉLÈVE:

- _ Mémoriser un texte et le dire devant la classe.
- _ S'exprimer à l'aide de paroles, mais aussi de gestes.
- _ S'identifier à un personnage.

2 / DESSINER DES SCÈNES DE L'HISTOIRE**OBJECTIFS POUR L'ÉLÈVE:**

- _ Lire et comprendre un texte pour le transposer.
- _ Développer sa créativité.

3 / ACTIVITÉ D'ÉCRITURE

Couper l'histoire et demander aux élèves d'imaginer la suite.

OBJECTIF POUR L'ÉLÈVE:

Inventer et écrire une partie de l'histoire en respectant la cohérence textuelle et le type de texte (les élèves doivent savoir que les contes ont toujours une fin heureuse).

4. LE JEU DES CORRESPONDANCES

Proposer une étude comparative du conte d'Hans Christian Andersen *Le Briquet* avec *Aladin*.

À l'aide d'un tableau, dégager le jeu des correspondances et en tirer des conclusions.

OBJECTIFS POUR L'ÉLÈVE:

- _ Construire sa culture littéraire : découverte d'un nouveau conteur et donc d'un univers nouveau.
- _ Effectuer un travail de classement et de comparaison.
- _ Développer son sens critique.

FICHE ENSEIGNANT

ANALYSE DE CONTE

LE DORMEUR ÉVEILLÉ

ÉDITION SUPPORT DE CETTE ÉTUDE

Les Grands Classiques de tous les temps, Les Mille et Une Nuits,
Gründ, 1994 (pages 126 à 153)

DIFFICULTÉS DE CE CONTE :

- _ le contexte géographique
- _ les noms et fonctions des personnages

1 / RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

Abou Hassan, fils d'un riche marchand de Bagdad, décide à la mort de son père de dépenser la moitié de sa fortune dans des fêtes somptueuses. Beaucoup de jeunes gens de son âge profitent alors de sa naïveté et de son argent, jusqu'à épuisement de ce dernier. Ceux qu'Abou Hassan pensait ses amis se détournent de lui et ne le reconnaissent même plus. Déçu et blessé, Abou Hassan décide de ne plus offrir le gîte et le couvert que pour une nuit à des étrangers, rencontrés par hasard. Un soir, l'étranger s'avère être Haroun-al-Raschid, calife de Bagdad déguisé en marchand de Mossoul. Le calife accepte l'invitation et les conditions de son séjour chez Abou Hassan, à savoir, un repas, une nuit et surtout de bien refermer la porte lors de son départ. Ils mangent, boivent et Abou Hassan confie à Haroun-al-Raschid qu'il aimerait, pour une journée, être calife afin de punir l'imam de sa mosquée et ses quatre scheiks qui médisent et calomnient plutôt que de transmettre les valeurs de l'Islam. Le calife voit dans ces paroles une manière de se divertir. Il endort donc Abou Hassan grâce à une poudre qu'il verse dans son vin et le fait transporter dans son palais, tout en prenant soin de laisser la porte d'Abou Hassan ouverte. Le calife demande à son grand vizir, ses eunuques, ses dames de compagnie et ses émirs de traiter Abou Hassan comme le calife, commandeur des croyants. En se réveillant, Abou Hassan ne croit pas ce qui lui arrive. Il prend alors son rôle de calife très au sérieux. Lors de la réunion du conseil, il prend des décisions et surtout il demande au juge de police de punir l'imam de son quartier et ses quatre scheiks. Ce qu'Abou Hassan ne sait pas, c'est que, le vrai calife l'observe toute la journée et s'amuse de la situation. Après le conseil, Abou Hassan est conduit dans les plus beaux salons du palais où il mange et boit, accompagné de très belles femmes. Une d'entre elles, à la fin du jour, lui offre un verre de vin où elle a versé la même poudre que la veille. Abou Hassan s'endort et est reconduit,

inconscient, chez lui. À son réveil le lendemain, il ne veut pas accepter la réalité. Il croit toujours être le calife et en vient même à battre sa mère qui essaie de le faire revenir à la raison. Les voisins maîtrisent Abou Hassan et le font livrer à l'hôpital des fous où il est enfermé et battu tous les jours jusqu'à ce qu'il retrouve ses esprits. Après sa sortie, Abou Hassan mène une vie très calme et se persuade qu'il n'a jamais été calife et que son expérience n'était qu'un songe. Mais sa vie est trop calme, il s'ennuie et décide donc de recommencer à inviter des étrangers pour un soir et une nuit. Alors qu'il attend qu'un étranger entre dans la ville, il aperçoit le marchand de Mossoul. Abou Hassan décide de l'ignorer mais le marchand (le calife), le reconnaît et l'interpelle. Abou Hassan lui raconte son « songe » et ses conséquences : avoir battu sa mère, avoir été enfermé et battu tous les jours. Le calife, qui sait tout cela, mais qui voit enfin le malheur d'Abou Hassan au travers des cicatrices qu'il porte sur le corps, lui demande de l'inviter une dernière fois à dîner. Abou Hassan accepte mais cette fois, il devra fermer la porte derrière lui. De nouveau, ils mangent et boivent ensemble et de nouveau le calife jette de la poudre dans le verre d'Abou Hassan qui s'endort sur le champ. Abou Hassan est ramené au palais du calife. Les personnes qui étaient présentes lors de sa dernière « visite » sont également là. Le même jeu recommence. Lors de son réveil, Abou Hassan est appelé « calife ». Il ne veut pas y croire, il a peur de devenir fou. Il ne rêve pas et est tellement heureux d'être à nouveau calife qu'il se met à danser, à se contorsionner, à sauter. Et là, il entend les rires du vrai calife qui s'était caché pour observer la scène. Abou Hassan le reconnaît, le calife s'excuse des mauvais traitements qu'il a subi à l'hôpital et veut se faire pardonner en lui offrant un appartement au palais et de l'or. Fou de joie de ne pas être fou, Abou Hassan se précipite chez sa mère pour tout lui raconter.

FICHE ENSEIGNANT

ACTIVITÉ 1

CRÉER UN ITINÉRAIRE GÉOGRAPHIQUE

OBJECTIFS POUR L'ÉLÈVE

- _ Repérer géographiquement Bagdad et l'Irak.
- _ Replacer l'histoire dans son contexte historique.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. Lire le premier paragraphe du conte qui situe l'action et présente les personnages (page 127):

« Sous le règne du calife Haroun-al-Raschid, il y avait à Bagdad un marchand fort riche dont la femme était déjà vieille. Ils avaient un fils unique nommé Abou Hassan, âgé d'environ trente ans, qui avait été élevé dans une grande retenue de toutes choses. »

2. Expliquer dans quel pays se trouve Bagdad, qu'il s'agit de la capitale de l'Irak.

Demander aux élèves s'ils en ont déjà entendu parler et ce qu'ils associent à ce nom.

3. Replacer Bagdad dans le contexte historique des *Mille et Une Nuits*.

CONSIGNE

Les élèves doivent s'imaginer vouloir rendre visite à Abou Hassan et au calife Haroun-al-Raschid et tracer sur la carte leur itinéraire jusqu'à Bagdad. Ils peuvent rechercher le nom des pays ou des villes qu'ils traversent et présenter leur itinéraire à leurs camarades.

→ Possibilité d'utiliser la fiche élève (a1 p.25)

a 1

FICHE ÉLÈVE

ACTIVITÉ 1

IMAGINE UN ITINÉRAIRE GÉOGRAPHIQUE

Trace la route que tu suivrais pour rendre visite à Abou Hassan et au calife Haroun-al-Raschid.



FICHE ENSEIGNANT

ACTIVITÉ 2

IMAGINER LE PALAIS D'ABOU HASSAN

OBJECTIFS POUR L'ÉLÈVE

- _ Développer ses compétences artistiques.
- _ Apprendre les principaux éléments architecturaux qui caractérisent les palais orientaux, ainsi que leur utilité.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. Lire la description du premier salon du palais dans lequel pénètre Abou Hassan lors de sa première visite (page 137) :

«Enfin Abou Hassan tint pour constat qu'il était le calife et le Commandeur des croyants; et il en fut pleinement convaincu lorsqu'il se vit dans un salon magnifique et des plus spacieux. L'or mêlé avec les couleurs les plus vives y brillait de toutes parts. Sept troupes de musiciennes, toutes plus belles les unes que les autres, entouraient ce salon. Au milieu était une table couverte de sept grands plats d'or massif qui embaumaient le salon de l'odeur des épicerie et de l'ambre dont les viandes étaient assaisonnées... »

2. Demander aux élèves de dessiner le palais tel qu'ils se l'imaginent, de l'extérieur ou de l'intérieur.

→ Possibilité d'utiliser la fiche élève (a2 p.27)

a 2

FICHE ÉLÈVE

ACTIVITÉ 2

IMAGINE LE PALAIS D'ABOU HASSAN

Selon toi, à quoi ressemble le palais du calife ?
Illustre-le à l'aide de dessins, collages, peinture, etc.

A large empty rounded rectangular box for drawing.

PROJEKTARBEIT

DIE HERSTELLUNG EINES ILLUSTRIERTEN MÄRCHENBANDES

Das Projekt besteht aus drei Einheiten, die jeweils verschiedene Analysen und Aktivitäten vorschlagen. (s. **B1-B2-B3**)

1. UNTERRICHTSEINHEIT**DIE ENTDECKUNG DER MÄRCHENWELT VON 1001 NACHT**• **Lernziele:**

- _ Vertraut werden mit der besonderen Welt der Märchen.
- _ Kennenlernen der Rahmenerzählung: die Geschichte von Scheherazade.
- _ Kennenlernen der Entstehungsgeschichte, Themen, Märchenfiguren.

• **Unterrichtsablauf**

1. Regelmässiges Lesen und Vorlesen von Märchen – Reproduzieren der Märchen in Form von Zusammenfassungen, Nacherzählungen etc.
2. Allmähliches Eintauchen in die Welt von *1001 Nacht* indem folgende Elemente behandelt werden (s. **B1 p.30**)
 - _ Entstehungsgeschichte
 - _ Entwicklung
 - _ Bearbeitungen
 - _ Themen
 - _ Märchenfiguren

2. UNTERRICHTSEINHEIT**ANALYSE DER MÄRCHEN**

Drei Bilderbücher können als Grundlage für die Analysearbeit dienen

Im Französischunterricht:

- _ Els Dezwarte, Kees Spiering, *Aladin*, Éditions de l'Opéra national du Rhin, 2009 (s. **F3 p.17**)
- _ *Le Dormeur éveillé*, in *Les Mille et Une Nuits*, Éditions Gründ, 1994 (s. **F4 p.23**)

Im Deutschunterricht:

- _ *Alibaba und die vierzig Räuber*, in *Märchen aus 1001 Nacht*, Eugen Diederichs Verlag, 1993 (s. **B3 p.38**)

• **Lernziele:**

- _ Analyse von Text und Textstruktur.
- _ Literaturform Märchen erkennen.
- _ Zusammenfassungen erstellen.
- _ Erzählstruktur erkennen.

• **Unterrichtsablauf:****A. Analyse des 1. Märchens:**

1. Märchen auswählen.
2. Märchen ganz oder abschnittsweise lesen.
3. Verstehen absichern: schwierige Wörter – kulturellen Hintergrund erklären.

4. Erzählelemente des Märchens identifizieren durch Fragen wie:

- _ Wer sind die Hauptpersonen?
- _ Wer ist der Held in der Geschichte?
- _ Was passiert?
- _ Was ist das Problem ?

5. Allmählich die Begriffe Märchen/das Wunderbare einführen. Danach die Erzählstruktur ausarbeiten, dabei den notwendigen Fachwortschatz einführen (s. **b2 p.36-37**).

6. Erzählstruktur in einem Schema festhalten (s. **b2 p.37**, das an die Schüler verteilt werden kann).

7. Verschieden Aktivitäten (s. **F3, F4, B3**).

B. Analyse eines 2. Märchens:

1. Märchen auswählen.
2. Märchen ganz oder abschnittsweise lesen.
3. Verstehen absichern: schwierige Wörter – kulturellen Hintergrund erklären.
4. Parallelen mit dem 1. Märchen herstellen (Erzählstruktur, Personen, Orte etc., s. **b2 p.37**).
5. Verschieden Aktivitäten (s. **F3, F4, B3**).

3. UNTERRICHTSEINHEIT**HERSTELLEN EINES ILLUSTRIERTEN MÄRCHENBANDES**

1. Gemeinsames Märchentema auswählen (z.B. Geschichten, die Angst machen, zum Träumen anregen, Tiergeschichten).
2. Gruppen bilden (2 oder mehr Schüler).
3. Jede Gruppe wählt ein Unterthema.
4. Jede Gruppe erfindet eine Geschichte mit der Erzählstruktur eines Märchens und füllt das Schema auf **Blatt 2** aus.
5. Die Schüler schreiben und illustrieren ihr erfundenes Märchen.
6. Jede Gruppe gibt ihrem Märchen einen Titel und vergleicht ihn mit den zwei Tabellen.
7. Vorstellen der Gruppenarbeit.
8. Die Klasse wählt einen Titel für den Märchenband.
9. Konkrete Ausarbeitung des Bandes: Reihenfolge der Märchen festlegen, Darstellung der Kapitel bestimmen, Inhaltsangabe ausarbeiten, Gestaltung des Deckblattes, Binden etc.

Weitere Möglichkeiten:

- _ Vergleich der Ausgangs- und Endsituation der verschiedenen Bearbeitungen eines Märchens.
- _ Schüler bekommen Bilder und erfinden anhand der Bilder ein Märchen.

Mögliche Weiterarbeit: Vertieftes Ausarbeiten des Märchenbandes - Veröffentlichung

VORSTELLEN DER ARBEIT IN ANDEREN KLASSEN

1. Plakat produzieren mit Datum, Stunde, Ort und Inhalt der Präsentation.

2. Arbeit präsentieren in Form einer Inszenierung:

- _ Kleine Theateraufführung
- _ Vorlesen
- _ Tonbandaufnahme machen
- _ Mimisches Spiel
- _ Vorstellen der Dekorationen, Marionetten
- _ Ausstellung der Originalbände und der Schülerproduktionen (Illustrationen)

LEHRERBLATT

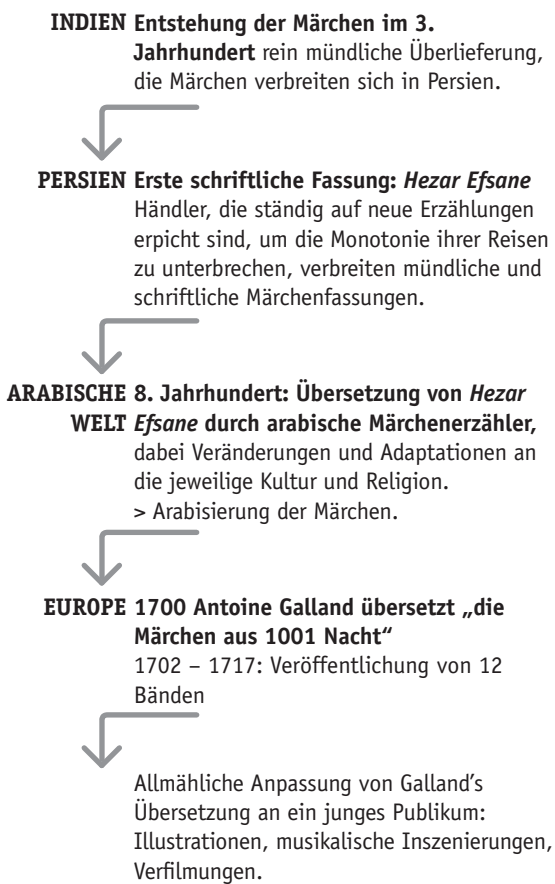
MÄRCHEN AUS 1001 NACHT

ENTSTEHUNG, ENTWICKLUNG, BEARBEITUNGEN, THEMEN UND FIGUREN

Die Märchen in *Tausend und einer Nacht* stellen mit Sicherheit die bekanntesten Texte der arabischen Literatur dar.

Die Märchen in *Tausend und einer Nacht* haben eine komplexe Entstehungsgeschichte und rufen bestimmte Vorstellungen wach. Meist beschränken sich diese auf die Abenteuer von Aladin, Sindbad und Ali Baba, obwohl diese Geschichten erst später geschrieben wurden und nicht zu den Märchen aus *Tausend und einer Nacht* gehören.

1 / ENTSTEHUNGS- UND ENTWICKLUNGSGESCHICHTE



2 / DIE MÄRCHEN IN TAUSEND UND EINER NACHT SIND EINE BESONDERE TEXTART

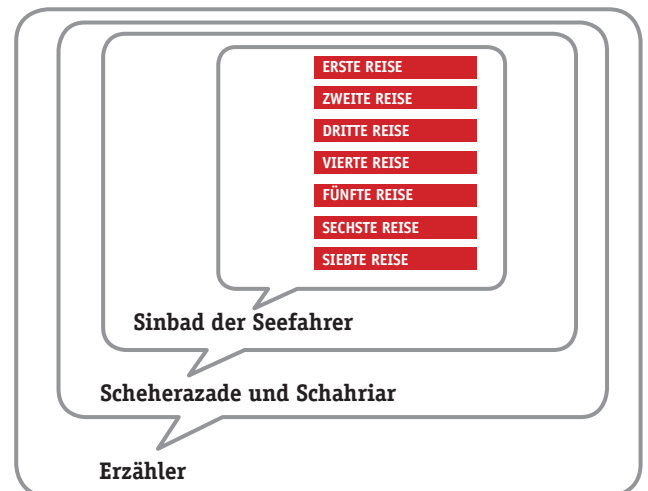
Es gibt eine Vielzahl verschiedener Versionen der Märchen, die sich alle in die Rahmenerzählung von Scheherazade und König Schahriyâr einfügen:

König Schahriyâr ist von der Untreue seiner Frau so schockiert, dass er sie töten lässt und seinem Wesir die Anweisung gibt, ihm fortan jede (in einigen Versionen: jede dritte) Nacht eine neue Jungfrau zuzuführen, die dann am nächsten Morgen ebenfalls umgebracht wird.

Nach einiger Zeit will Scheherazade, die Tochter des Wesirs, die Geliebte des Königs werden, um sein Morden zu beenden. Sie beginnt, ihm Geschichten zu erzählen. Am Ende der Nacht ist sie an einer so spannenden Stelle angelangt, dass der König unbedingt die Fortsetzung hören will und die Hinrichtung aufschiebt. In der folgenden Nacht erzählt Scheherazade die Geschichte weiter, unterbricht sie am Morgen wieder an einer spannenden Stelle, usw. Nach tausend und einer Nacht hat sie ihm gemäss orientalischer Überlieferung drei Kinder geboren, und der König gewährt ihr Gnade.

Dieser Kontext stellt den erzählerischen Rahmen dar, in den Nacht für Nacht alle anderen Märchen eingefügt werden. Scheherazade erzählt die Märchen sowohl ineinander verschachtelt als auch in Form von Einschüben.

• **Beispiel: *Sindbad der Seefahrer*.** Scheherazade führt in seine Abenteuer ein. Später greift Sinbad die Erzählerfunktion auf und erzählt seine Erlebnisse (7 Reisen) selbst. Die Erzählstruktur kann schematisch folgendermassen dargestellt werden:



Dieses Schema ist auf zahlreiche Märchen übertragbar. Es erlaubt zahlreiche Variationen der Thematik und Erzählformen.

THEMEN

• Die List

Seine Intelligenz erlaubt dem Protagonisten dem Tod oder anderen gefährlichen Situationen zu entgehen.

BEISPIELE:

– Scheherazade gelingt es, den König durch ihre Erzählungen gnädig zu stimmen.

– *Die Geschichte vom Fischer und dem Dämon*: der Fischer entgeht seinem Schicksal, indem er vortäuscht, er könne es nicht glauben, dass der Geist wirklich in die Flasche hineinpasst.

LEHRERBLATT

• **Liebesgeschichte**

BEISPIEL: *Das Märchen vom Kaufmann Ayyub, seinem Sohn Ghânim und seiner Tochter Fitna*: im Verlauf der Erzählung entwickelt sich eine höfische Liebe zwischen Ghânim und Qût al-Qulûb, der Gefährtin des Kalifen.

• **Erzählformen**

– Märchen: Sie sind wahrscheinlich am bekanntesten. In diesen Erzählungen kommen Geister, Hexen, Feen und Verwandlungen vor. BEISPIEL: *Das Märchen vom Kaufmann und dem Dämon*. In dieser Geschichte verwandelt die Gemahlin des *Prinzen der Schwarzen Inseln* die Anhänger des Zarathustra in rote, die Moslems in weisse, die Christen in blaue und die Juden in gelbe Fische.

• **Epische Märchen**

BEISPIEL:

Das Märchen vom König Umar an Nu'mân und seinen zwei Söhnen Sharr Kân und Daw al-Makân ist der Iliade von Homer durchaus ebenbürtig

• **Anekdote**

BEISPIEL:

Die Erzählung vom Buckligen

Die Abenteuer des Kalifen Haroun al Raschid

3 / TAUSEND UND EINE NACHT (VON ANTOINE GALLAND)

Antoine Galland wurde 1646 in Rollot (Picardie) geboren und am 17. Februar 1715 in Paris gestorben. A. Galland, der zahlreiche prestigiose Aktivitäten als Akademiker, Antiquar des Königs und Dozent an der Königlichen Bildungsanstalt ausführte, ist der Nachwelt insbesondere durch seine gewaltige Übersetzungsarbeit und durch seine Bearbeitung der Manuskripte von *1001 Nacht* bekannt, welche er Anfang des 18. Jahrhunderts ausführte.

Als Antoine Galland 1700 mit seiner Übersetzungsarbeit begann, stützte er sich wie seine Vorgänger auf die Rahmenerzählung.

a. Übersetzung der Märchen: Band I bis VIII

Zwischen 1704 und 1709 wurden die ersten acht Bände von *Tausend und eine Nacht* von Antoine Galland mit folgendem Aufbau veröffentlicht:

– Die ersten Zweidrittel der Erzählungen von Scheherazade sind in Zyklen aufgebaut. Diese enthalten eine Rahmengeschichte, in welcher der Sultan Scheherazade am Leben lässt. Als Gegenleistung dafür muss sie ihm Geschichten erzählen (siehe oben beschriebenes Schema).

– Das letzte Drittel dieses kolossalen Werkes beinhaltet eine einfache Nebeneinanderstellung von drei Liebesgeschichten, die allerdings immer auf Scheherazade zugeschrieben sind.

b. Neue Kreationen: Band IX bis XII

Da Antoine Galland nach den acht ersten Bänden immer noch nicht die unglaubliche Zahl von „1001“ Geschichten erreicht hatte, beschloss er Märchen in sein Werk aufzunehmen, die von einem syrischen Maroniten namens Hanna erzählt wurden.

Folgende Erzählungen werden hinzugefügt:

In Band IX:

– *Die Geschichte von Abu al-Hasan oder dem erwachten Schläfer*

– *Der Anfang der Geschichte von Aladin*

In Band X:

– *Die Fortsetzung von Aladin*

– *Die Abenteuer des Kalifen Haroun-al-Raschid*

In Band XI und XII:

– *Ali Baba*

– *Ali Cogia*

– *Das verzauberte Pferd*

– *Prinz Ahmed*

– *Die zwei eifersüchtigen Schwestern*

In den von Hanna erzählten Kurzgeschichten, kann man sein aussergewöhnliches Erzähltalent erkennen; denn letztendlich ist Antoine Galland, der Autor der drei „importierten“ Märchen:

Ali Baba und die vierzig Räuber, *Aladin und die Zaubervlampe* und *Sindbad*, mit denen die quasi universell anerkannte Version von *Tausend und eine Nacht* identifiziert wird.

In den zwei ersten Märchen schlägt Antoine Galland eine neue Sicht des volkstümlichen Helden vor, indem er zwei junge Männer aus einfachen Verhältnissen – Ali Baba und Aladin – in Szene setzt, ohne sie lächerlich zu machen. Die Helden werden reich und mächtig durch Qualitäten, die durch Armut entstanden sind. Das Verdient-haben gilt als ein grundlegendes Prinzip.

Letztendlich gibt es keine einheitliche Version der Märchen aus *Tausend und eine Nacht*. Diese können je nach Land und Epoche sehr unterschiedlich sein. Die Ursache dafür ist wahrscheinlich der große inhaltliche Reichtum, der zu unerschöpflichen Interpretierweisen führt. Die Rezeption von *Tausend und eine Nacht* ist ständigem Wandel unterworfen.

4 / HAUPTFIGUREN IN DEN MÄRCHEN**a. Die Frau**

Ihre Kennzeichen:

– hinterlistig

– untreu, bringt Männern Unglück

– gelehrt und gebildet beeindruckt sie alle grossen Männer am Hof

LEHRERBLATT

_ gewisse Frauen haben zauberische Kräfte
 _ in einigen Geschichten ist die Frau das Opfer
 BEISPIEL: Scheherazade > Sie spielt eine wichtige Rolle. Jedoch spielt die Frau nie die erste Rolle in den Märchen.

b. Der Mann

Oft Prinz oder reicher Kaufmann steht er im Mittelpunkt der Erzählungen. Grundsätzlich respektieren sie die Werte des Islams. Sie sind gerecht und besitzen Heldenmut.

c. Die Geister

> Dämonen ohne Meister

_ Ursprung: sie wurden aus der indischen und persischen Mythologie übernommen.

Sie greifen Männer an und entführen Frauen. Niemand kann sie bezwingen ausser andere Geister oder ihr weibliches Gegenstück.

> Geister, die nur ihrem Meister oder einem Glücksbringer gehorchen.

_ Sie sind aus Ägypten überliefert. Je nachdem, wer den Glücksbringer besitzt, können die Menschen ihre Freunde oder ihre Feinde sein wie z.B. im Falle des Geists der Wunderlampe und des Ringes.

5 / HAUPTTHEMEN

- _ Betrug
- _ Verrat
- _ Abenteuer
- _ Reisen
- _ Religion
- _ Zauberei
- _ Begnadigung

BEISPIEL: Scheherazade wird nach *1001 Nacht* begnadigt.

6 / WORTERKLÄRUNGEN

Kalif: Nachfolger Mohammeds und Oberhaupt der Sunniten

Wesir: Minister

Imam: Vorbeter in einer Moschee

Eunuch: Kastrat, Haremswächter

Emir: arabischer Prinz

Scheich: Stammesführer

Sultan: muslimischer Herrscher

7 / BERÜHMTE MÄRCHEN

Le Marchand
et le Génie

Der Kaufman
und der Dschinni

Ali Baba et les
quarante voleurs

Alibaba und die
vierzig Räuber

Histoire du
premier vieillard
et de la biche

Die Geschichte
des ersten Alten

Le Conte du
Pêcheur et
du Démon

Geschichte vom
Fischer und
dem Dämon

Histoire du second
vieillard et des
deux chiens noirs

Die Geschichte
des zweiten Alten

Conte du Tailleur,
du Bossu, du Juif,
de l'Intendant
et du Chrétien

Der Bucklige,
der Freund des
Kaisers von China

Histoire
du pêcheur

Der Fischer
und der Dschinni

Les Trois Pommes:
Histoire de la
dame massacrée

Die drei Äpfel

Histoire du
dormeur éveillé

Die Geschichte
von Abu al-Hasan
oder dem
erwachten Schläfer

Le Conte des
deux vizirs et
d'Anis al-Jalis

Die Sklavin
Anis al-Dschalis
und Nuraddin
Ibn Chakan

Aladin et la
lampe merveilleuse

Aladin und
die Wunderlampe

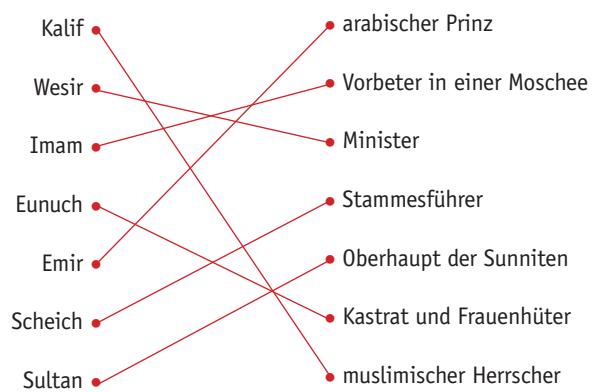
Sinbad le Marin

Sinbad

LEHRERBLATT

8 / LÖSUNGSSCHLÜSSEL

Wer ist das?



WER IST DAS?

Verbinde jedes Wort mit seinem Synonym.

- | | |
|-----------|-----------------------------|
| Kalif • | • arabischer Prinz |
| Wesir • | • Vorbeter in einer Moschee |
| Imam • | • Minister |
| Eunuch • | • Stammesführer |
| Emir • | • Oberhaupt der Sunniten |
| Scheich • | • Kastrat und Frauenhüter |
| Sultan • | • muslimischer Herrscher |

LEHRERARBEITSBLATT

BEGRIFFE UND KONZEPTE

1 / WAS IST EIN MÄRCHEN?

Das Märchen ist meist ein kurzer Bericht über imaginäre Ereignisse und Abenteuer.

Im Gegensatz zur Legende hat es keine historische Wirklichkeit.

Im Gegensatz zum Mythos hat der Held eher einen Spitznamen und seltener einen Vornamen.

Anders als in einer Fabel, wo der Anthropomorphismus vollständig ist, ist der Held in der Regel ein Mensch.

Während die Fabel eine eindeutige Moral hat, hat das Märchen meist eine implizite Moral.

Josépha Herman-Bredel et Anne Popet, 2004,
Le Conte et l'apprentissage de la langue, Éditions Retz.

Hinter der offensichtlichen Einfachheit des Märchens versteckt sich eine strikte Erzählform:

- _ Eine kurze aber streng organisierte Erzählung.
- _ Situierung der Ereignisse in einem zeitlosen Rahmen.
- _ Der Erzähler bleibt im Hintergrund.
- _ Erzählen in der 3. Person.
- _ Gebrauch von bestimmten Erzähltempora.

Unter den verschiedenen Erzählformen wie Tiererzählungen, philosophische Märchen etc. sind Märchen die weit verbreitetste Form mit Modellcharakter. Sie haben eine komplexe Erzählstruktur (s. b2) und erzählen von Verwandlungen, übernatürlichen und magischen Ereignissen, von Wundern und Zauberdingen, welche den Leser und insbesondere den jungen Leser faszinieren.

2 / WORIN BESTEHT DAS WUNDERBARE IM MÄRCHEN?

Wunderbar ist, was sich vom Gewohnten unterscheidet und als Wunder oder übernatürliches Phänomän wahrgenommen wird.

Le Petit Larousse, 2001.

_ Der Eindruck des Wunderbaren wird grösstenteils durch übernatürliche Figuren und Zauberdinge erzeugt. Im Gegensatz zu Fantasieerzählungen lässt «das Element des Wunderbaren» keinen Zweifel darüber, was wirklich existiert bzw. übernatürlich ist. Das Wunderbare benötigt keine Begründung oder Erklärung, es muss so genommen werden, wie es ist.

_ Das Wunderbare existiert unterschwellig in einer Geschichte mit glücklichem Ausgang, von der man von Anfang an weiss, dass sie erfunden ist.

3 / DIE ERZÄHLSTRUKTUR DES MÄRCHENS:

• AUSGANGSSITUATION

- _ Ort und Zeit der Handlung.
- _ Einführung der Personen.

• AUFTRETEN EINES HINDERNISSES/EINES PROBLEMS

- _ Einführen einer entscheidenden Bruchstelle.
- _ Das Leben des Helden ändert sich.

• HANDLUNGEN – MUTPROBE (EINE ODER MEHRERE)

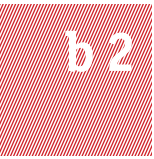
- _ Wie reagiert er auf das Problem?
- _ Was ändert sich in seinem Leben?

• WER HILFT SUCHE?

- _ Er hilft dem Helden das Problem zu lösen?
- _ Wie? Durch welche Strategie?

• ANERKENNUNG - BELOHNUNG

- _ Wie findet der Held zu einem neuen Leben, nachdem er das Problem gelöst hat?



SCHÜLERBLATT

DIE HAUPTELEMENTE EINES MÄRCHENS

Ergänze die folgende Tabelle: beziehe dich dabei auf das Märchen und auf deine eigene Phantasie!
Die Tabelle hilft dir, das Märchen für eine schriftliche Nacherzählung zu strukturieren.

| | |
|---|---|
| DER HELD: NAME UND SEINE KENNZEICHEN | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| ORT (WALD, WÜSTE, STADT...) | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| WONACH WIRD GESUCHT? | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| HILFEN: NAME, KENNZEICHEN | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| GEGNER: NAME, KENNZEICHEN | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| AUFTRAGGEBER: NAME, KENNZEICHEN | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| MAGISCHER GEGENSTAND | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |

SCHÜLERBLATT

ERZÄHLSTRUKTUR

Schreib in diese Tabelle die Erzählstruktur des behandelten Märchens oder erfinde die Erzählstruktur eines Märchens, das du selbst schreibst.

| | NAME DES ABSCHNITTES ↓ | PERSONEN UND IHRE FUNKTIONEN ↓ | ZUSAMMENFASSUNG ↓ |
|---|---------------------------|-----------------------------------|----------------------|
| AUSGANGSSITUATION | | | |
| STÖRELEMENT | | | |
| EINE ODER MEHRERE HANDLUNGEN/MUTPROBEN | | | |
| HILFEN/SUCHE | | | |
| ANERKENNUNG/BELOHNUNGE | | | |

LEHRERBLATT

ANALYSE VON ALIBABA UND DIE VIERZIG RÄUBER

BIBLIOGRAPHIE

Alibaba und die vierzig Räuber, in *Märchen aus 1001 Nacht*,
Eugen Diederichs Verlag, 1993

ALLGEMEINE LERNZIELE

- _ Entwicklung literarischen Wissens.
- _ Kennenlernen einer spezifischen literarischen Gattung und ihrer Kennzeichen.
- _ Allmähliches Hinführen zu einer strukturierten schriftlichen Sprachproduktion.

UNTERRICHTSKONZEPTION

Dauer und Verarbeitungstiefe der Analysen müssen auf das jeweilige Sprachniveau und die Kenntnisse der Schüler abgestimmt werden.

1 / MÄRCHENTEXT

Es waren einmal zwei Brüder Casim und Zali Baba. Casim war ein reicher Kaufmann, während Ali Baba als Holzfäller seinen Lebensunterhalt verdiente. Eines Tages als Ali Baba im Wald Holz sammelte, sah er in der Ferne eine Staubwolke. Geistesgegenwärtig versteckte er sich in einem Baum und wurde Zeuge eines Ereignisses, das sein Leben verändern sollte. Er sah 40 Räuber, die sich vor einer Höhle versammelten. Sie waren alle vollbeladen mit Säcken voller Gold und Silber. Der Räuberanführer sprach die magischen Worte: „Sesam öffne dich“ und eine Tür sprang auf. Mit den Worten: „Sesam schließe dich“ schloss sie sich wieder. Als die Räuber wieder weg waren, nutzte Ali Baba die Gelegenheit, diesen Zauber selbst auszuprobieren. Er ging in die Höhle und sah einen riesigen Schatz. Er beschloss, sich an diesem Schatz zu bereichern.

Somit beginnt Ali Babas Geschichte: Anfangs eignete er sich eine Menge Reichtum an. Er hatte dabei kein schlechtes Gewissen, da die Räuber ihre Schätze schließlich selbst gestohlen hatten. Eines Tages beschloss Ali Babas Frau, ihren Reichtum abzuwiegen und lieh sich von ihrer Schwägerin eine Waage aus. Da diese jedoch sehr misstrauisch war: warum brauchte die arme Schwägerin eine Waage? Schmierte sie ein wenig Honig auf den Boden der Waage. Als Ali Babas Frau ihren Reichtum abgewogen und die Waage zurückgegeben hatte, fand die Schwägerin ein Goldstück auf dem Boden der Waage. Sie erzählte ihrem Mann, was sie gefunden hatte, und beide waren augenblicklich sehr neidisch. Casim, Ali Babas Bruder, erpresste das Geheimnis und ging sofort zur Höhle, um sich selbst zu bereichern. Vor lauter Habgier vergaß er jedoch das Zauberwort, durch welches er wieder aus der Höhle herauskam. Er wurde von den Räufern getötet, sobald diese in die Höhle zurückkehrten.

Einige Zeit später fand Ali Baba die Leiche seines Bruders und beschloss ihm die letzte Ehre zu erweisen. Er brachte ihn zu seiner

Schwägerin, die den Tod ihres Mannes aber nicht lange beklagte, da Ali Baba ihr großen Reichtum dafür versprach, dass sie über die Ursache des Todes Stillschweigen wahrte. Morgiane, die Sklavin seines verstorbenen Bruders, wurde Ali Babas Gehilfin und Komplizin.

Die Räuber begaben sich inzwischen auf die Suche des Eindringlings, welcher das Geheimnis des Sesams kannte. Durch eine List erfuhr einer der Räuber, wo Ali Baba wohnte. Vorerst passierte Ali Baba jedoch nichts, da Morgiane ihrerseits die Räuber überlistete. Diese liessen aber nicht locker. Mit der gleichen Taktik wie zuvor fanden die Räuber das Haus von Ali Baba und versahen es mit einem roten Zeichen. Wieder überlistete Morgiane die Räuber. Beim dritten Mal hatte der Räuberanführer den Plan selbst ausgedacht. Als Ölverkäufer getarnt bat er Ali Baba für sich und seine 37 Maulesel, welche Ölschläuche trugen, in denen sich die Räuber versteckt hatten, um Unterkunft für eine Nacht. Dieser Plan wäre fast erfolgreich gewesen, wenn nicht die fleißige und intelligente Sklavin Morgiane herausgefunden hätte, was der verkleidete Räuber im Schilde führte. Sie tötete kurzerhand alle Räuber ausser ihren Anführer.

Dieser versuchte nun auf eigene Faust Ali Baba zu töten. Er mietete sich ein Zimmer in der Stadt und freundete sich mit Ali Babas Sohn an. Als dieser ihn zu einem Essen bei seinem Vater einlud, wollte der Anführer endlich seinen Plan zu Ende führen. Doch wieder durchschaute die Sklavin den Betrüger und tötete ihn während eines Bauchtanzes mit ihrem Dolch.

Ali Baba war so glücklich, dass ihm seine Sklavin vier Mal das Leben gerettet hatte, dass er seinem Sohn vorschlug sie zu heiraten. Beide mochten sich gern und waren einverstanden. Ali Baba weihte seinen Sohn in das Geheimnis der Höhle ein, und mehrere Generationen hindurch lebte die Familie ein glückliches und reiches Leben.

LEHRERBLATT

AUFGABE
DEN ABLAUF DER HANDLUNG REKONSTRUIEREN

LERNZIELE

- _ Die Schüler lernen, einen Text selbständig zu lesen.
- _ Die Schüler lernen, den Ablauf eines Textes zu verstehen.

SCHÜLERAUFGABE

Die Kinder sollen die Textteile in inhaltlicher und zeitlicher Reihenfolge ordnen.

LÖSUNG

- 1.** Der Räuber geht in die Stadt, macht den Schneider Baba Mustapha ausfindig und gibt ihm Geld, damit er ihm das Haus von Ali Baba zeigt.
- 2.** Der Räuber macht auf die Haustür Ali Babas ein weißes Kreuz. Die Räuber beschließen Ali Baba in der kommenden Nacht zu töten, nachdem sie das Haus mit dem weißen Kreuz ausfindig gemacht haben.
- 3.** Morgiane stiftet Verwirrung, indem sie auch auf andere Haustüren weiße Kreuze malt.
- 4.** Ein anderer Räuber geht in die Stadt, macht Baba Mustapha ausfindig und gibt ihm zwei Geldstücke, damit er ihm das Haus von Ali Baba zeigt.
Er macht ein rotes Zeichen auf die Haustür von Ali Baba. Die Räuber beschließen, Ali Baba auf jeden Fall zu töten. Dieses Mal werden sie nach dem roten Zeichen Ausschau halten.
- 5.** Auch dieses Mal stiftet Morgiane Verwirrung, indem sie auf andere Haustüren rote Zeichen malt.
- 6.** Beim dritten Mal beschließt der Anführer der Räuber den Plan selbst auszuführen.
Er geht als Kaufmann verkleidet in die Stadt, während sich die anderen Räuber in Ölschläuchen verstecken.
Ali Baba gewährt dem Anführer und den versteckten Räubern einen Schlafplatz für eine Nacht.
- 7.** Morgiane entdeckt erneut den Plan der Räuber und tötet alle Räuber ausser ihren Anführer, indem sie sie mit heißem Öl verbrennt.
- 8.** Das letzte Mal kommt der Räuberführer allein in die Stadt. Er wird zum Essen bei Ali Baba eingeladen.
Der Räuberanführer möchte Ali Baba mit einem Messer töten.
- 9.** Während Morgiane einen Bauchtanz vorführt, tötet sie den Räuberanführer mit einem Dolch.

SCHÜLERBLATT

AUFGABE
DEN ABLAUF DER HANDLUNG REKONSTRUIEREN

1. Lest die folgenden Textausschnitte und bringt sie in die richtige Reihenfolge.
2. Ordnet jedem Mordversuch die entsprechende List von Morgiane zu.

- Der Räuber geht in die Stadt, macht den Schneider Baba Mustapha ausfindig und gibt ihm Geld, damit er ihm das Haus von Ali Baba zeigt.
- Beim dritten Mal beschließt der Anführer der Räuber den Plan selbst auszuführen.
Er geht als Kaufmann verkleidet in die Stadt, während sich die anderen Räuber in Ölschläuchen verstecken.
Ali Baba gewährt dem Anführer und den versteckten Räubern einen Schlafplatz für eine Nacht.
- Ein anderer Räuber geht in die Stadt, macht Baba Mustapha ausfindig und gibt ihm zwei Geldstücke, damit er ihm das Haus von Ali Baba zeigt.
Er macht ein rotes Zeichen auf die Haustür von Ali Baba.
Die Räuber beschließen, Ali Baba auf jeden Fall zu töten.
Dieses Mal werden sie nach dem roten Zeichen Ausschau halten.
- Das letzte Mal kommt der Räuberführer allein in die Stadt.
Er wird zum Essen bei Ali Baba eingeladen.
Der Räuberanführer möchte Ali Baba mit einem Messer töten.
- Der Räuber macht auf die Haustür Ali Babas ein weißes Kreuz.
Die Räuber beschließen Ali Baba in der kommenden Nacht zu töten, nachdem sie das Haus mit dem weißen Kreuz ausfindig gemacht haben.
- Auch dieses Mal stiftet Morgiane Verwirrung, indem sie auch an andere Haustüren rote Zeichen malt.
- Morgiane stiftet Verwirrung indem sie auch an andere Haustüren weiße Kreuze malt.
- Morgiane entdeckt erneut den Plan der Räuber und tötet alle Räuber ausser ihren Anführer, indem sie sie mit heißem Öl verbrennt.
- Während Morgiane einen Bauchtanz vorführt, tötet sie den Anführer mit einem Dolch.



SCHÜLERBLATT

AUFGABE «SESAM, ÖFFNE DICH»

SCHÜLERAUFGABE

Die Schüler erfinden eine Situation/Geschichte, in welche magische Sprüche eingebunden werden.

z.B.

- _ Eine Tür öffnen: *Sesam, öffne dich*
- _ Eine Person verschwinden lassen: ...

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES THÉORIQUES

- _ Bettelheim Bruno, *Psychanalyse des contes de fées*, Éditions Robert Laffont, Pocket, 1999
- _ Herman-Bredel Josépha, Popet Anne, *Le Conte et l'apprentissage de la langue*, Éditions Retz, 2002

RECUEILS DE CONTES

Recueils sans illustrations (ouvrages en allemand)

- _ *Märchen aus 1001 Nacht* par Friedrich von der Leyen, Eugen Diederichs Verlag, 1993 (Band 2)
- _ *Märchen aus 1001 Nacht* par Heinz Grotzfeld, Eugen Diederichs Verlag, 1993 (Band 1)
- _ *Tausendundeine Nacht* par Claudia Ott, C.H. Beck, 2004
- _ *Die Nacht der Tausend Nächte* par Nagib Machfus, Unionsverlag, 1982

Recueils illustrés

- _ *Contes des Mille et Une Nuits*, illustrés par Giovanni Giannini, Les Livres du Dragon d'Or, 1990 (adaptation par Véronique de Naurois)
- _ *Les grands classiques de tous les temps – Les Mille et Une Nuits*, illustrés par Helena Rysava, Éditions Gründ, 1994 (d'après la traduction française d'Antoine Galland)
- _ *Les plus beaux contes des Mille et Une Nuits*, illustrés par Olga Dugina, Milan Jeunesse, 2006 (adaptation française de Virginie Cantin)

Poche

- _ *Les Mille et Une Nuits*, Tome III, Éditions Garnier Flammarion, 2004 (traduction d'Antoine Galland)

Différentes versions d'Aladin

- _ Els Dezwarte, Spiering Kees, *Aladin*, Éditions de l'Opéra national du Rhin, 2009
- _ *Aladin et la lampe merveilleuse*, illustré par Jiri Behounek, Éditions Gründ, 1997 (adaptation par Jacqueline Périé)
- _ *Les métamorphoses d'Aladin ou comment il fut passé au caviar*, Éditions Michalon, 2006
Textes: Georges Frilley d'après Antoine Galland et Heliane Bernard
Illustrations: Lucien Laforge et Jean-François Martin

Album centrés sur un seul conte

- _ *Ali Baba et les quarante voleurs*, illustré par Emre Orhun, Éditions Nathan, 2000 (d'après la traduction d'Antoine Galland, adaptation par Luc Lefort)
- _ *Le Pêcheur et le génie – Contes des Mille et Une Nuits*, Éditions Mango, 1996

2

DÉCORS, OBJETS ET COSTUMES

FICHE PÉDAGOGIQUE ENSEIGNANT - ÉLÈVE

SCÉNOGRAPHIE

ALADIN ET LA LAMPE MERVEILLEUSE

COMPÉTENCES

- _ Les élèves savent interpréter et reformuler la pièce.
- _ Ils améliorent leur motricité fine.
- _ Ils travaillent autour des notions de richesse et de pauvreté et de leurs contrastes.
- _ Ils développent leur créativité et leur sens artistique à travers la fabrication de maquettes de décors.
- _ Ils développent des connaissances autour du conte *Aladin*, de l'opéra et du montage d'une partie du spectacle.

RÉFLEXIONS DIDACTIQUES

- _ Projet de classe (présentation de l'histoire à la classe, aux autres classes, aux parents, à la fête de l'école en utilisant les décors...).
- _ Activités interdisciplinaires.
- _ Le travail en autonomie des élèves est au premier plan.



PHASES DE TRAVAIL

RÔLE DE L'ENSEIGNANT

RÔLE DES ÉLÈVES

INTRODUCTION

L'enseignant présente l'histoire *Aladin et la lampe merveilleuse*
Écoute de la pièce.
Lecture de l'histoire.
Lecture expressive de la pièce par les élèves.

Les élèves suivent l'histoire avec pour objectif de se représenter les différentes scènes, en imaginant des décors et des costumes.

ACTIVITÉ 1

La classe se regroupe.
L'enseignant demande aux élèves de choisir leur scène préférée et de la dessiner.

Regroupés, les élèves verbalisent la représentation de leur scène préférée.
Chacun dessine ensuite sa scène puis la présente au groupe en expliquant ce qu'il a représenté.

TRANSITION VERS LA SCÉNOGRAPHIE

L'enseignant pose des questions inductives : connaissez-vous Aladin ? D'où le connaissez-vous ? Où peut-on trouver des acteurs ?
Le maître introduit les notions de scène et de théâtre et demande aux enfants ce qui selon eux est lié à ce thème.
L'enseignant fait le lien entre la scénographie et le travail autour d'*Aladin et la lampe merveilleuse*.

Les enfants discutent et trouvent des éléments liés à la scène et au théâtre.
Les élèves observent et décrivent des photos de scènes tirées d'une représentation d'*Aladin et la lampe merveilleuse*.
Objectif : faire remarquer aux enfants que le décor change d'une scène à l'autre dans une même pièce de théâtre.

ACTIVITÉ 2

L'enseignant partage la classe en groupes. Chaque groupe travaille autour d'une scène différente.
L'enseignant observe le travail des élèves et les aide dans leur travail.

Chaque groupe reçoit une boîte à chaussures qui représente la cage de scène et du matériel. Il représente sa scène en trois dimensions, activité à adapter en fonction du niveau de la classe.
Le travail peut entraîner une production écrite ou non.

PRÉSENTATION

L'enseignant organise la présentation des scènes par chaque groupe dans l'ordre de l'histoire.

Chaque groupe présente son travail à la classe.

FICHE PÉDAGOGIQUE ENSEIGNANT - ÉLÈVE

SCÉNOGRAPHIE

ALADIN ET LA LAMPE MERVEILLEUSE

PROLONGEMENTS POSSIBLES

UTILISANT LES PRODUCTIONS DES ÉLÈVES

_ Réalisation d'un petit livre relié racontant l'histoire d'*Aladin et la lampe merveilleuse* dont les illustrations seraient les photos des productions en volume des élèves.

_ Les élèves produisent les textes en rapport avec chaque scène
Les photos des boîtes à chaussures sont projetées sur un écran et utilisées comme décors de théâtre.

_ Pour faire une scène représentant les contrastes du monde riche et du monde pauvre, on peut coller le dos de deux cartons qui les représentent pour créer ainsi une scène tournante (cf. photo).

PROLONGEMENTS POSSIBLES

DANS D'AUTRES DOMAINES

- Inter-culturalité: la cuisine orientale et les épices.
- Allemand: jouer la pièce de théâtre.

_ Production d'écrits:

Que ferais-tu si tu étais riche... ?

Que désirerais-tu ?

_ Réécrire l'histoire, écrire la suite ou la fin de l'histoire...

_ Comparer différentes formes de contes: Grimm, les fables, les *Mille et Une Nuits*...

Travail autour des religions, de la pauvreté et de la richesse: ces données entraînent-elles un changement d'attitude, de caractère ?



FICHE DE BRICOLAGE

SCÉNOGRAPHIE

ALADIN ET LA LAMPE MERVEILLEUSE

OUTILS

- _ ciseaux
- _ colle
- _ pistolet à colle
- _ aiguille, fil à coudre
- _ gouache
- _ crayons, feutres
- _ pinceaux
- _ mètre ruban
- _ cutter

MATÉRIAUX (liste non exhaustive)

- _ carton
- _ papier
- _ papier cartonné
- _ chutes de tissus
- _ bouchons en liège
- _ pailles à boire
- _ pots en verre
- _ perles
- _ boutons
- _ paillettes
- _ coton
- _ pâte à modeler
- _ laine
- _ feutre
- _ papier cristal (transparent) de différentes couleurs
- _ tulle
- _ morceaux de bois
- _ mousse



DÉROULEMENT

Prendre un carton d'emballage le côté ouvert devant soi. Couper le plafond au milieu avec un cutter ou un couteau à scie (photo 1).

Peindre les «murs» et le «sol» (en or et en blanc) (photo 2).

Prendre les mesures des murs, les transposer sur le tissu, les couper et les coller avec le pistolet à colle (ou une colle moins toxique) (photo 3).



OBJETS

Fenêtre

Dessiner la fenêtre sur du papier, la découper et la colorier au feutre ou la peinture.

Table

Coller deux bouchons de liège l'un sur l'autre. La planche de la table est constituée d'un morceau de papier cartonné.

Pour les assiettes on peut utiliser des boutons (photo 4).

Les verres sont construits avec du papier transparent roulé et des perles.

Chaises

Couvrir des bouchons avec un morceau de tissu. 2 morceaux de paille servent à stabiliser la chaise.



ATELIER DÉCORS, OBJETS ET COSTUMES

FICHE DE BRICOLAGE

SCÉNOGRAPHIE

ALADIN ET LA LAMPE MERVEILLEUSE

Palmiers

Construire les troncs avec des pailles colorées en marron. Ils sont fixés sur un morceau de papier cartonné. Les feuilles sont fabriquées en tissu (photo 5).

Coussins

Fabriqués avec du tissu velours rempli de coton (photo 6).

Personnages

Dessinés sur un papier, puis découpés.

Les stabiliser avec un support en papier cartonné plié (photos 7-8).

Lampe merveilleuse

La dessiner en double sur un papier cartonné puis la découper.

Coller du papier cristal de couleur entre les deux morceaux de carton ajourés.

Fixer à l'aide d'un morceau de papier cartonné plié, puis décorer la lampe et mettre par exemple du tulle pour symboliser le Génie de la lampe.

À la fin, tous les accessoires sont collés dans la pièce (photo 9).

La lampe merveilleuse est collée au-dessus du carton.



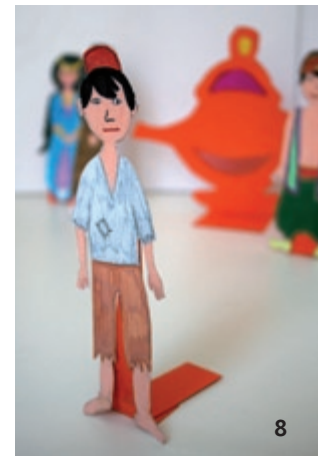
5



6



7



8



9

PÄDAGOGISCHE LEITIDEEN

WERKSTATT BÜHNENBILD

LERNZIELE

- _ Die Schüler werden in ihrer Kreativität und Fantasie gefördert.
- _ Die Schüler können das Stück interpretieren und verbalisieren.
- _ Die Schüler können ihre Feinmotorik verbessern oder entwickeln.
- _ Die Schüler lernen durch konkrete Mittel Armut und Reichtum zu kontrastieren.

KOMPETENZEN

- _ Förderung der sozialen Kompetenz durch Gruppenarbeit und gemeinschaftliches Erarbeiten des Themas.
- _ Förderung künstlerischer Kompetenzen durch die Gestaltung von Bühnenbildern.
- _ Erkenntniserwerb von Kenntnissen über die Themen Märchen, Opernwelt und Inszenierung von Märchen.

METHODISCH-DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

- _ Projektorientiertes Arbeiten (Ausstellung in der Schule, Aufführung in der Klasse, in anderen Klassen, für Eltern, während dem Schulfest).
- _ Fachübergreifendes Arbeiten.
- _ Die Eigenständigkeit der Schüler steht im Vordergrund.



| ARBEITSPHASEN | LEHRERAKTIVITÄT | SCHÜLERAKTIVITÄT |
|-----------------------------|---|--|
| EINFÜHRUNG | Der Lehrer stellt die Geschichte <i>Aladin und die Wunderlampe</i> vor: Hörspiel, Geschichte vorlesen, in Rollen vorlesen. | Die Schüler folgen der Geschichte und stellen sich die Szenen vor. |
| 1. ERARBEITUNG | Der Lehrer eröffnet kurze Gesprächsrunde und fordert die Schüler dazu auf ihre Lieblingsszene auszusuchen und zu zeichnen. | Die Schüler verbalisieren ihre Vorstellungen zur Geschichte und zeichnen ihre Lieblingsszene. Anschließend stellen sie ihr Bild vor und somit wird der Inhalt der Geschichte kurz wiedergegeben. |
| HINLEITUNG ZUM THEMA | Der Lehrer gibt Impulsfragen: Kannet ihr Aladin schon? Woher denn? Wo gibt es Schauspieler? Der Lehrer leitet das Thema Bühne, Theater ein und fragt, was dazu gehört. Der Lehrer konkretisiert das Thema Bühnenbild, Kulisse bezüglich <i>Aladin und die Wunderlampe</i> . | Die Schüler diskutieren und zählen Gegenstände auf, die zu einem Bühnenbild gehören. Die Schüler beschreiben mögliche Bühnenbilder von <i>Aladin und die Wunderlampe</i> . Erhofftes Ziel: die Schüler merken selbst, dass sich jeder die Schüler das Bühnenbild anders vorstellt. |
| 2. ERARBEITUNG | Der Lehrer teilt Klasse in kleine Gruppen ein die jeweils ein Bühnenbild gestaltet. Der Lehrer gibt Hilfestellung und beobachtet den Arbeitsprozess der Schüler. | Jede Gruppe erhält einen Schuhkarton und Materialien und gestaltet eine Szene (je nach Klassenniveau kann die Arbeit schriftlich reflektiert werden). |
| PRÄSENTATION | Der Lehrer moderiert die Präsentation und organisiert die Überleitungen zwischen den einzelnen Gruppen. | Jede Gruppe stellt der Klasse ihre Arbeit vor. |

PÄDAGOGISCHE LEITIDEEN

WERKSTATT BÜHNENBILD

WEITERE VERWENDUNG DER KUNSTWERKE

- _ Einzelne Schuhkartons werden fotografiert und zu einem selbst-gestalteten Bilderbuch gebunden.
- _ Die Schüler nehmen die Schuhkartons zur Vorlage, um die Ges-
chichte nochmals zu verschriftlichen.
- _ Schuhkartons werden fotografiert, an die Wand projiziert und als
Bühnenbild für ein Theaterstück verwendet.

WEITERE FÄCHERÜBERGREIFENDE UNTERRICHTSIDEEN

- Haushalt und Technik: orientalisches Kochen, Gewürze
- Deutsch: Theater selbst spielen
- Aufsätze, Diskussion:
Was würdest du tun, wenn du reich wärest...?
Was würdest du dir wünschen?
- _ Geschichte umschreiben, Geschichte fertig schreiben,
selbst schreiben...
- _ Verschiedene Märchengattungen vergleichen: Grimm's Märchen,
Fabeln, *1001 Nacht*...
- Religion, Sozialkunde: Armut, Reichtum- verändern sie den
Charakter?



MATERIAL

BÜHNENBILD, DEKORATION, KOSTÜME

BASTELUTENSILIEN

- _ Schere
- _ Kleber
- _ Heißklebepistole
- _ Nadel, Faden
- _ Acrylfarben
- _ Pinsel
- _ Bleistift, Filzstifte
- _ Teppichmesser
- _ Maßband

MATERIAL

- _ Kartons
- _ Papier
- _ Kartoniertes Papier
- _ Stoffreste
- _ Korken
- _ Strohhalme
- _ Glas
- _ Perlen
- _ Knöpfe
- _ Glitzer
- _ Watte
- _ Knete
- _ Wolle
- _ Filzstoff
- _ Tüll
- _ Transparentpapier
- _ Holzstücke
- _ Schaumstoff



BASTELANLEITUNG

Man lege einen Karton in Querlage mit der offenen Seite nach vorne. Die obere Seite des Kartons wird mit einem Teppichmesser halbiert (Foto 1).

Die Innenwände sowie der Innenboden des Kartons werden mit Acrylfarbe gold und weiß bemalt (Foto 2).

Die Wände werden abgemessen, die Maße auf Stoff übertragen, ausgeschnitten und mit der Heißklebepistole aufgeklebt (Foto 3).

DEKORATIONSSTÜCKE

Fenster

Der Fensterumriss wird auf Papier vorgezeichnet, ausgeschnitten und mit Filzstoffen dekoriert bzw mit Acrylfarbe angemalt.

Tisch

2 Korken werden auf die Tischplatte geklebt. Die Tischplatte ist ein quadratisch ausgeschnittener Karton. Als Teller werden Knöpfe benutzt. Die Gläser bestehen aus zusammengerolltem Transparentpapier und Perlen (Foto 4).

Stühle

Korken werden mit Stoff überzogen. Zwei halbierte Strohhalme dienen als Lehne.



MATERIAL

BÜHNENBILD, DEKORATION, KOSTÜME

Palme

Der Stamm besteht aus braun angemalten Strohhalmen, die unten auf dem Kartonboden festgemacht werden.

Die Palmblätter bestehen aus grünem Stoff (Foto 5).

Kissen

Die Kissen werden aus Samtstoff geformt, die mit Watte ausgefüllt werden (Foto 6).

Personen

Die Figuren werden mit Bleistift oder Filzstift auf Papier gezeichnet und ausgeschnitten. Man kann sie mit Stoff und Glitzer verzieren. Damit die Figuren stehen, werden sie mit einer Kartonlatsche stabilisiert (Foto 7-8).

Wunderlampe

Die Wunderlampe wird doppelt auf kartoniertem Papier aufgezeichnet und ausgeschnitten.

Zwischen die zwei Formen wird Transparentpapier geklebt. Das Ganze mit einer Lasche fixieren, die Lampe verzieren und den Flaschengeist mit Tüllstoff symbolisieren.

Alle Gegenstände werden mit Heißkleber an den entsprechenden Stellen festgeklebt (Foto 9).

Die Wunderlampe wird über dem Karton festgemacht.



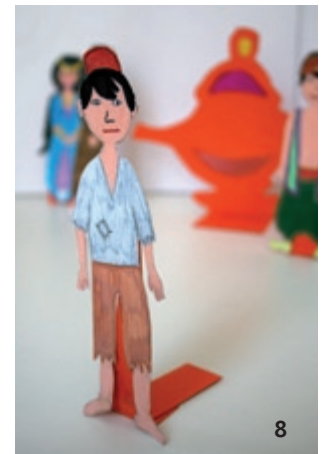
5



6



7



8



9

A 2

COMPARAISON DES SCÉNOGRAPHIES / 1

| ACTE / TABLEAU | LIEU / PERSONNAGES | NOTRE IMAGINATION | | VERSION DE L'OPÉRA DE FLANDRES | |
|-----------------------|--|---|---|--|---|
| | | COSTUMES | SCÉNOGRAPHIE | COSTUMES | SCÉNOGRAPHIE |
| 1 PROLOGUE | La chorale d'enfants | Les enfants chantent en coulisse. | | | La chorale n'apparaît pas sur scène. Des tapis recouvrent le praticable en pente présent tout au long de l'opéra. Un livre fermé au départ et à taille humaine se soulève et s'ouvre. Il sert quasiment à chaque scène. |
| 1 TABLEAU 1 | Au marché : Aladin, des marchands, le magicien africain | Aladin porte des vêtements simples et rapiécés : un pantalon bouffant, un T-shirt et un turban (blanc ou gris). Le magicien porte une longue robe noire et un turban noir pour symboliser le fait qu'il est « le méchant de l'histoire ». Les marchands portent des vêtements simples mais colorés. | Des stands de marchandises couverts de toile tendue. Des marchandises orientales : tapis, épices, vases... | Aladin est en blanc avec un turban blanc. Le magicien : en noir, courbé, avec une barbe noire et une canne. Les marchands sont en tenues neutres et simples. | Pas de stands mais du tissu qui symbolise les marchandises qu'on échange. L'agitation des marchands donne une impression de marché. |
| 1 TABLEAU 2 | Le village d'Al-Qalàs au loin entre deux montagnes : Aladin Le magicien africain Le Génie de l'anneau | Le Génie de l'anneau est mince et chauve. Il est torse nu et porte un pantalon bleu. | Décor : deux dunes de sable (paysage de désert), le village au milieu. Il fait nuit. Une entrée de grotte avec un escalier. La lampe et l'anneau sont présents. Des flashes de lumière et le bruit du tonnerre. Un trésor : des cartons remplis de boutons... | Le génie : robe bleue, pantalon bouffant et turban dessous. | Une lanterne à taille humaine sur scène pour évoquer la nuit. Un disque lumineux sur la poitrine d'Aladin pour l'anneau. |

COMPARAISON DES SCÉNOGRAPHIES / 2

| ACTE / TABLEAU | LIEU / PERSONNAGES | NOTRE IMAGINATION | | VERSION DE L'OPÉRA DE FLANDRES | |
|-----------------------|--|--|--|---|--|
| | | COSTUMES | SCÉNOGRAPHIE | COSTUMES | SCÉNOGRAPHIE |
| 2 TABLEAU 1 | Dans la maison de la mère d'Aladin : Aladin La mère d'Aladin Le Génie de la lampe | La mère: une robe simple aux tons neutres. Le Génie de la lampe a de l'embonpoint, il est chauve et porte un pantalon et un turban rouges. | Quelques modestes meubles dont une table. La lampe est présente. On fait tourner la table et de la vaisselle dorée apparaît garnie de mets (un cache sépare la table en deux). | La mère: en robe noire simple. Le Génie de la lampe porte un long manteau rouge, un pantalon rouge et un foulard blanc attaché autour de la taille. | Des personnes apportent la table richement décorée et jettent des paillettes. La lampe: un petit projecteur au bout du bras d'Aladin (lampe de poche). |
| 2 TABLEAU 2 | Un quartier d'Al-Qalàs devant le palais : Badr'-Al-Budur entourée de servantes Aladin Des soldats | La princesse: une longue jupe, un haut court, des bijoux, de longs cheveux bruns et des yeux en amande. Les servantes en pantalons bouffants. Les soldats portent un sabre et un uniforme avec pantalon bouffant. | En arrière-plan un palais aux formes orientales avec coupôles de couleur claire blanc/crème et avec une grande porte. | La princesse: une longue robe ample aux manches bouffantes de couleur claire. Elle a de longs cheveux noirs. | Badr'-Al-Budur est seule, il n'y a pas de décor. Puis Aladin entre en scène. |
| 2 TABLEAU 3 | Chez Aladin : Aladin La mère | | Dans la maison: des meubles plus nombreux et des tissus plus riches. | | Pas de décor particulier. |
| 2 TABLEAU 4 | Dans la salle du trône : Aladin La mère Le Grand Vizir Le Sultan La princesse | Le sultan: il a de l'embonpoint, porte des vêtements précieux et scintillants (pantalon bouffant et turban). Pareil pour le vizir mais sans pierres précieuses. Aladin porte des vêtements plus riches (scintillants). | Un trône richement décoré de pierres précieuses et un tapis devant. Le vizir se tient aux côtés du sultan. | Aladin: habillé plus richement; un chapeau bouffant rouge avec une plume. | Le sultan assis sur le trône. Des serviteurs l'éventent avec des feuilles de palmier. Aladin et sa mère sont face au sultan. |

ATELIER DÉCORS, OBJETS ET COSTUMES

COMPARAISON DES SCÉNOGRAPHIES / 3

| ACTE / TABLEAU | LIEU / PERSONNAGES | NOTRE IMAGINATION | | VERSION DE L'OPÉRA DE FLANDRES | |
|-----------------------|--|--|--|--|---|
| | | COSTUMES | SCÉNOGRAPHIE | COSTUMES | SCÉNOGRAPHIE |
| 3 TABLEAU 1 | Le palais d'Aladin : Le magicien Badr'-Al-Budur | Le magicien est déguisé en marchand. Sa barbe permet de le reconnaître. | Des formes orientales mais plus colorées que le palais du sultan. Les changements de décor se font derrière un taps (rideau) qui descend. | | Dans la chambre : le livre devient le lit, couvert d'un drap blanc avec des coussins rouges. Des rideaux de baldaquin descendent. |
| 3 TABLEAU 2 | Dans les ruines du palais d'Aladin : Aladin Le Génie de l'anneau | | Dans les ruines, la scène est plongée dans l'obscurité (soir). Pour faire apparaître les ruines : descente d'une toile peinte. | | Tout est sombre, l'image de la princesse est projetée sur le livre. |
| 3 TABLEAU 3 | Dans la chambre de la princesse : La princesse Aladin Le magicien | | Des servantes apportent une table et des mets en quantité, une amphore remplie de vin et une fiole de poudre. La lampe est posée à côté du magicien. On utilise à nouveau le taps pour le changement de décor. | | Le livre est transformé en canapé recouvert de coussins. |
| ÉPILOGUE | Tous les acteurs se rassemblent sur la scène et chantent. | | | Aladin est habillé plus richement : il porte un chapeau bouffant rouge avec une plume. | La lampe est projetée en dessin lumineux sur le livre. Le chœur chante mais ne se trouve pas sur la scène. |



3

ATELIER

MARIONNETTES

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

1 / ARTS VISUELS

- _ S'exprimer par le dessin, la peinture, le modelage.
- _ Distinguer les grandes catégories de la création artistique (théâtre, cinéma, dessin, peinture).
- _ Réaliser des objets en deux ou trois dimensions en utilisant peinture, papiers collés, collage en relief, assemblage, modelage...
- _ Développer l'exactitude du geste (motricité fine): découper, coudre, scier, percer, coller, peindre, dessiner.

2 / INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE

- _ Respecter les autres et les règles de la vie collective, s'adapter à la discipline de conduite liée à la bonne marche d'un spectacle et de sa construction.
- _ Travailler en groupe et s'engager dans un projet.

3 / MAÎTRISE DE LA LANGUE

- _ Identifier les personnages d'un récit qu'on a lu.
- _ Présenter à la classe un travail individuel ou collectif.

UTILISATION DES MARIONNETTES POUR JOUER UNE SCÈNE DEVANT D'AUTRES:

- _ Inventer et modifier des histoires.
- _ Dire de mémoire des textes, en les interprétant par son intonation.
- _ Participer à une lecture dialoguée: articulation correcte, fluidité, respect de la ponctuation, intonation appropriée.



FICHE DE BRICOLAGE

MARIONNETTES À BÂTON

MATÉRIEL

- _ boule de pâte à modeler
- _ petits boutons
- _ bâton
- _ coton ou mousse
- _ tissu
- _ colle

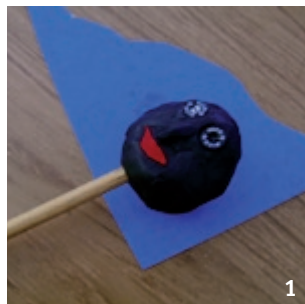
OUTILS

- _ ciseaux

COMPÉTENCES

- _ modeler
- _ assembler
- _ couper
- _ coller

RÉALISATION



Faire une boule de pâte à modeler pour la tête.

Planter le bâton (cou-corps).

Enfoncer les deux boutons pour les yeux.

Coller un petit bout de tissu en forme de bouche et modeler le nez et les oreilles.



Coller du coton ou de la mousse autour de la tige pour créer une épaisseur (épaules, poitrine...).

Coller le tissu sur le coton et la tige.

Adapter la taille du tissu.

Coller des cheveux, du tissu... pour habiller la tête et pour décorer les habits.



FICHE DE BRICOLAGE

MARIONNETTES À BÂTON ET MOUSSE

MATÉRIEL

- _ tige de bois
- _ papier cartonné
- _ tissus divers
- _ fil
- _ pelote de laine
- _ boutons
- _ mousse
- _ colle
- _ feutres

OUTILS

- _ aiguilles
- _ ciseaux

COMPÉTENCES

- _ assembler
- _ coudre
- _ couper
- _ coller

RÉALISATION

Pour la tête, prendre un bout de mousse et le sculpter en boule pour ensuite l'envelopper de tissu. Fixer la tête sur le bâton en la nouant à l'aide d'un fil.



Pour les épaules, découper le carton en forme rectangulaire, faire un trou au milieu pour introduire la tige surmontée de la tête, puis le plier des deux cotés. Pour habiller la marionnette, couvrir le carton de tissu. On peut varier les tissus et les couleurs.

Pour la barbe, coller des fils de laine.



Pour le turban, fixer une pelote de laine sur la tête, en la collant ou la cousant.

Pour les yeux: les dessiner ou fixer des boutons.

Décorer l'habit à souhait.

FICHE DE BRICOLAGE

MARIONNETTES BÂTON SURPRISE
LE GÉNIE QUI SORT DE SA LAMPE

MATÉRIEL

- _ une feuille de papier A5
- _ mousse souple de 1 à 2 cm d'épaisseur ou carton dur
- _ perles, boutons, paillettes... dorées et argentées ou imitations de pierres précieuses
- _ feutre ou peinture couleur or
- _ coton
- _ 2 tiges (env. 50 cm)
- _ colle forte (si possible au pistolet à colle)
- _ mousse de rembourrage

OUTILS

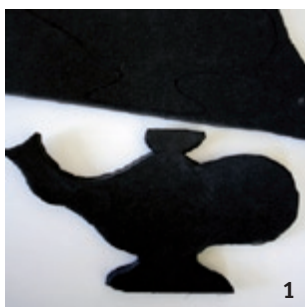
- _ stylo
- _ ciseaux
- _ cutter
- _ colle forte (ex: pistolet à colle)
- _ pinceaux

COMPÉTENCES

- _ dessiner
- _ assembler
- _ coudre
- _ couper
- _ coller

RÉALISATION

Dessiner les contours de la lampe sur une feuille A5.



Découper en deux exemplaires la forme de la lampe dans une plaque de mousse souple d'1 cm d'épaisseur ou dans du carton dur.



Décorer l'une des deux formes, celle qui sera visible du public, en y collant des ornements (perles dorées, boutons argentés, paillettes...).

Marquer les contours de la lampe avec de la peinture dorée.



Confectionner un boule de coton ou de mousse de la taille d'une balle de ping-pong pour former la tête.

Couper un carré de tissu de couleur de 20 cm de côté.

Fixer la boule de coton au milieu du tissu et l'enrouler du tissu pour faire en sorte qu'on ne voit plus la tête en coton.

Fixer une tige de bois dans la tête en coton en vue de la manipulation de ce qui sera la tête. Fixer le tissu de part et d'autre de la tête sur les deux faces internes des formes en carton (environ 5 à 10 cm de long et de large).

Fixer le bas de la robe du génie le long du haut de la lampe postérieure.



Fixer les deux faces de la lampe sur des blocs de mousse en laissant d'une part un espace suffisant pour laisser passer la tête et un orifice dans le pied de la lampe pour le passage de la tige de manipulation en bois.

Fixer la partie postérieure de la lampe sur une tige de maintien.



Ainsi peut-on maintenir la lampe merveilleuse dans une main (tige lampe), et faire bouger le génie de haut en bas avec l'autre main (tige génie).

ATELIER MARIONNETTES

A 4

FICHE DE BRICOLAGE

MARIONNETTES À DOIGTS EN PÂTE À MODELER

MATÉRIEL

- _ pâte à modeler de différentes couleurs
- _ laine de différentes couleurs
- _ tissu (de préférence feutrine)
- _ chanvre ou ficelle
- _ colle
- _ ruban adhésif

OUTILS

- _ spatules de modelage
- _ ciseaux

COMPÉTENCES

- _ modeler
- _ couper
- _ coller

RÉALISATION

MODELER LE CORPS

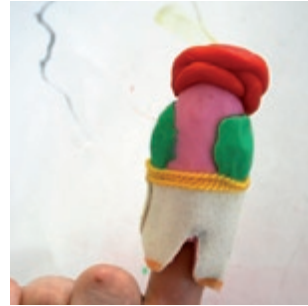
Prendre un morceau de pâte à modeler, l'étaler en rectangle et l'enrouler autour du doigt pour la base du corps.



FABRICATION D'ACCESSOIRES

Le turban en pâte à modeler

Faire un « serpent » long et fin, l'enrouler sur lui-même et le poser sur la tête de la marionnette.



Chapeau pointu

Découper un rond dans de la feutrine puis un rayon. Superposer les deux extrémités et les coller. On peut le réaliser en pâte à modeler.

Vêtements

Les modeler dans la pâte ou les découper dans un tissu. Les fixer en les faisant adhérer au corps.



FICHE DE BRICOLAGE

MARIONNETTES À FILS

MATÉRIEL

POUR LA CROIX

- _ 2 petits bâtons plats en bois
- _ 6 morceaux de ficelle
- _ agrafes
- _ colle

POUR LA MARIONNETTE

- _ corps: tube cylindrique (ex: rouleau de papier essuie-tout)
- _ tête: tube cylindrique, trois boutons et du tissu
- _ bras/jambes: bâtons de bois cylindriques creux
- _ mains/pieds: pâte à modeler
- _ fils de fer souple
- _ tissu pour les vêtements

OUTILS

- _ ciseaux (à bout pointu)
- _ agrafeuse

RÉALISATION

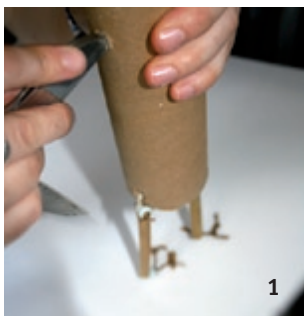
Croix

Couper deux tiges de bois de même taille.
Coller les tiges pour former une croix.

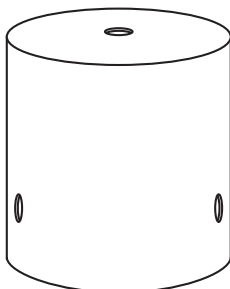
Corps et tête de la marionnette

Scier dans le tube cylindrique deux parties pour le corps et la tête.

Les points d'accrochage



1) Percer des trous dans le corps à l'aide des ciseaux ou d'un gros clou pour les points d'attache des bras, des jambes, de la tête et du dos.



2) Percer des trous à la base de la tête et un dans le haut de la tête.

Assemblage des membres au corps

1) Attacher la tête au corps avec du fil de fer souple en ménageant un espace pour assurer la mobilité de la tête.

2) Fixer les jambes et les bras au corps avec de la ficelle ou du fil de fer.

Passer la ficelle à travers le bras puis dans le corps, puis nouer la ficelle pour fixer le bras au corps. Reproduire ces étapes pour les autres membres.



Suspension de la marionnette à la croix

Couper un morceau de fil et fixer les membres à la croix.

Nouer un bout de ficelle à l'extrémité d'un membre etagrafer l'autre bout de ficelle à la croix (attention à la fixer au bon endroit).

Vêtements

Découper un morceau de tissu, l'enrouler, puis le coller sur le corps. Utiliser le même procédé pour faire un turban.

Mains, pieds et visage

Former les mains et les pieds avec de la pâte à modeler ou du carton et les fixer sur la marionnette.

Pour le visage, coller deux boutons ou dessiner les yeux et le nez. Découper dans du tissu rouge une bouche et la coller.

FICHE DE BRICOLAGE

MARIONNETTES À GAINE EN TISSU

MATÉRIEL

- _ tissus de différentes couleurs (suédine ou coton par exemple)
- _ feutrine rouge
- _ 2 boutons
- _ 1 perle
- _ fil
- _ coton
- _ colle

OUTILS

- _ ciseaux
- _ aiguilles
- _ agrafeuse

COMPÉTENCES

- _ mesurer
- _ dessiner
- _ découper
- _ coudre
- _ coller

La tête

Coudre deux boutons pour les yeux.
Coller une bouche en tissu ou la dessiner.

Confection d'un gilet

Choisir le tissu.
Mesurer la taille de la marionnette.
Couper le tissu sur mesure.
Couper le tissu prévu pour le devant bien au milieu car la veste doit rester ouverte.
Coudre les deux pièces de tissu directement sur la forme.

Confection d'une ceinture

Choisir le tissu.
Prendre les mesures.
Coudre la ceinture sur le corps en cachant l'ourlet de la veste.
Coller une perle ou un bouton au milieu de la ceinture au niveau du nombril.

Confection d'un chapeau

Choisir la feutrine.
Mesurer le tour de tête et adapter la taille du chapeau.
Coller ou coudre sur la tête.

RÉALISATION

Pour le corps

Prendre le tissu jaune et le plier en deux.
Dessiner le corps et la tête de la marionnette sur le tissu plié.
Coudre les deux épaisseurs de tissu le long de la ligne dessinée.
Découper le tissu restant le long de la couture.
Retourner la gaine de tissu ainsi formée.
Remplir la tête et les bras avec de la bourre en ménageant une place pour les doigts du marionnettiste.



1



2



3



4

FICHE DE BRICOLAGE

MARIONNETTES À GAINE ET MOUSSE

MATÉRIEL

- _ tissu
- _ fil
- _ perles, boutons, paillettes...
- _ feutres et peinture à tissu
- _ mousse
- _ colle

OUTILS

- _ ciseaux
- _ aiguilles
- _ agrafeuse

COMPÉTENCES

- _ mesurer
- _ dessiner
- _ découper
- _ coudre
- _ sculpter

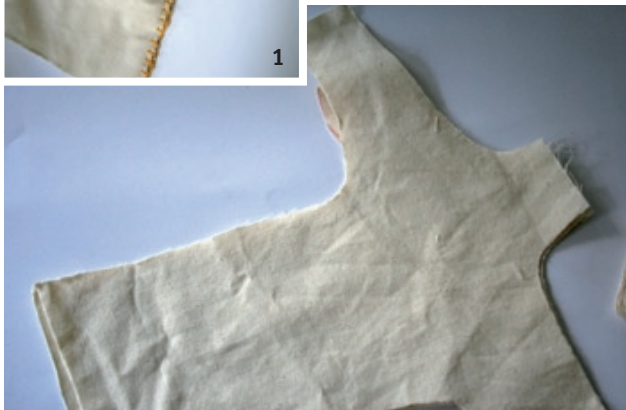
RÉALISATION

Pour le corps



Découper dans du tissu deux formes de gaine identiques, comprenant ce qui constituera le cou et adapter à la taille d'une main.

Assembler en cousant ou collant les deux formes en laissant le bas, le cou et les extrémités des manches ouvertes.



La tête



Sculpter un cube de mousse pour obtenir une forme plus ou moins arrondie.

Y creuser un trou pour enfiler le doigt.



Emballer la mousse dans un morceau de tissu. L'attacher à l'aide d'un fil et faire un nœud ou le coudre, en ménageant un passage pour le doigt qui manipule la tête.

Décorer à sa manière la gaine de la marionnette

Selon le personnage que l'on veut représenter, y coller des perles, des boutons, des morceaux de tissu, broder, peindre le tissu...

Donner une expression à la tête

Dessiner les yeux, le nez, la bouche. On peut enrouler une bande de tissu sur la tête pour faire un chapeau ou rajouter des cheveux en utilisant du sisal, du chanvre, de la laine...

Assembler la tête et le corps

Introduire la tête dans le trou au niveau du cou et la fixer avec de la colle ou par quelques points de couture. Veiller à laisser le passage d'ouverture pour que le doigt puisse passer afin de rendre la tête mobile.



FICHE DE BRICOLAGE

MARIONNETTES POUR THÉÂTRE D'OMBRES

MATÉRIEL

- _ papier (dessin)
- _ papier cartonné
- _ papier cristal (papier coloré transparent)
- _ attaches parisiennes (pour une marionnette articulée)
- _ tige de bois et/ou de métal
- _ colle et/ou adhésif

OUTILS

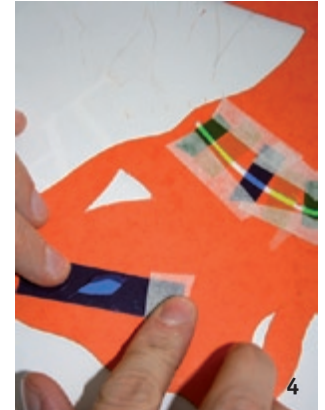
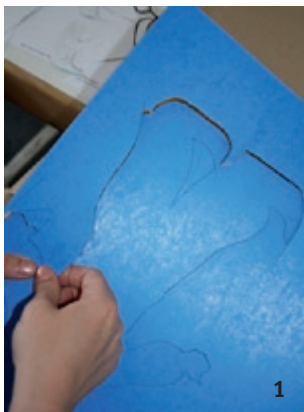
- _ cutter
- _ carton de protection
- _ crayon
- _ pistolet à colle (ou autre colle forte)

COMPÉTENCES

- _ dessiner
- _ couper
- _ coller
- _ décorer

RÉALISATION

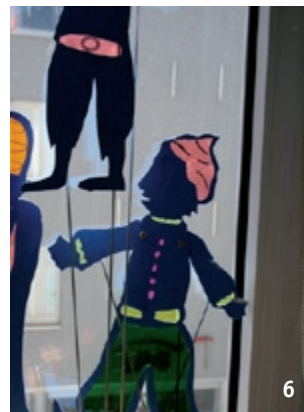
Dessiner le patron du personnage sur une feuille de papier.
Reporter le patron sur un carton rigide.
Découper les contours au cutter ou au ciseau.



Placer du papier cristal (film transparent de couleur) derrière les motifs ajourés.

Il est possible d'articuler la marionnette (bras, jambes, tête...) en la découpant en plusieurs morceaux fixés entre eux à l'aide d'attaches parisiennes (attaches bananes).

Dessiner des motifs à l'intérieur du personnage et les découper au cutter pour ajourer la forme.



Fixer une tige rigide (bois, métal...) au dos de la marionnette avec de la colle forte (pistolet à colle par exemple) ou de l'adhésif.

Pour une marionnette articulée, on peut multiplier le nombre de tiges correspondant aux parties du corps afin de les actionner indépendamment.

ALLGEMEINE KOMPETENZEN

1 / KÜNSTLERISCHE KOMPETENZEN

- _ Dreidimensionale Projekte durchführen (z.B. Reliefs anfertigen).
- _ Motorische Fähigkeiten weiterentwickeln (malen, schneiden, nähen, kleben, zeichnen, sägen, bohren).

2 / SPRACHLICHE KOMPETENZEN

- _ Charaktere einer Geschichte identifizieren können.
- _ Eine individuelle bzw kollektive Arbeit vor der Klasse präsentieren können.

EINE SZENISCHE DARSTELLUNG MIT DEN GEBASTELTEN MARIONETTEN DURCHFÜHREN:

- _ Geschichte modifizieren oder erfinden können.
- _ Texte auswendig mit entsprechender Intonation vortragen können.
- _ Dialogisches Lesen: richtig aussprechen, fließend lesen, Satzzeichen respektieren, passende Intonation benutzen.



WERKSTATT

BASTELN VON STABPUPPEN

MATERIAL

- _ Holzstab
- _ Pappe
- _ Stoffstücke
- _ Faden
- _ Wollknäuel
- _ Knöpfe
- _ Schaumstoff
- _ Klebstoff
- _ Nadel
- _ Schere
- _ Filzstifte

BASTELANLEITUNG

FÜR DEN KOPF

Schaumstoff zu einer Kugel knüllen. Die Kugel mit Stoff umhüllen und mit Faden am Holzstab befestigen.

FÜR DEN KÖRPER

Ein Stück Pappe in Form eines Rechtecks ausschneiden, ein Loch in die Mitte stechen und den Stab bis zum Kopf einführen.

Die Pappe so mit Stoff umhüllen, dass ein Umhang entsteht. Den Umhang mit Farben, verschiedenen Stoffen verzieren.

Für den Bart

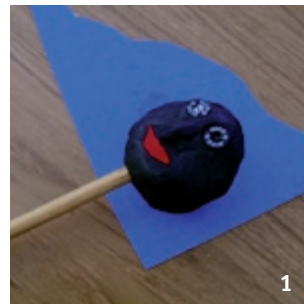
Wollfäden auf ein doppelseitiges Klebeband kleben.

Für den Turban

Einen Wollknäuel am oberen Ende des Kopfes festmachen.

Die Augen können mit Filzstift aufgemalt werden oder durch angenähte Knöpfe dargestellt werden.

Eventuell den Umhang mit Knöpfen oder einem Gürtel verzieren. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!



WERKSTATT

STABPUPPEN

MATERIAL

- _ Knete
- _ 2 Knöpfe für die Augen am Kopf befestigen
- _ 1 Stück roter Stoff (für den Mund)
- _ 1 Stock
- _ Watte oder Schaumstoff
- _ Stoff
- _ Klebstoff
- _ Schere
- _ Heftklammergerät

BASTELANLEITUNG

Den Knopf mit Knete herstellen.

Den Stock im Kopf befestigen.

Zwei Knöpfe für die Augen im Knopf befestigen.

Den Mund aus rotem Stoff herstellen.

Nase und Ohren kneten.

Watte oder Stoff am Stock befestigen, um den Oberkörper zu polstern.

Stoff auf Watte kleben und am Stock festmachen. Den Stoff in gewünschter Grösse zuschneiden .

Haare auf den Kopf kleben, mit Stoffstücken den Kopf und die Kleidung verzieren.



WERKSTATT

EINE ÜBERRASCHUNGSMARIONETTE DER GEIST, DER AUS DER WUNDERLAMPE STEIGT

MATERIAL

- _ Blatt Papier DIN A5
- _ Schaumstoff für zwei Wunderlampen, 1-2 cm dick oder fester Karton
- _ Perlen/Knöpfe/Goldene, silberne Pailletten oder Imitationen von Edelsteinen
- _ Malstift oder Malfarbe in Gold
- _ Watte
- _ 2 Holzstäbe (ungefähr 50cm lang)
- _ Schaumstoff zum Ausstopfen
- _ Stift
- _ Schere
- _ Starker Klebstoff
- _ Pinsel
- _ Cutter

BASTELANLEITUNG

Umrisse der Wunderlampe auf ein DIN A5 Blatt (oder größer) vorzeichnen.

Wunderlampe 2x auf 1-2cm dicken Schaumstoff (oder Karton) übertragen und ausschneiden.

Eine der beiden Formen verzieren (goldene Knöpfe, Perlen etc. mit Klebstoff befestigen).

Umrisse der Lampe mit goldener Farbe nachmalen.

Aus Watte oder Schaumstoff einen tennisballgrossen Kopf (Kugel) formen.

Ein buntes Stoffstück (ca. 20 x 20 cm) ausschneiden.

Wattekugel mit starkem Klebstoff in der Mitte des Stoffstücks befestigen und anschließend so mit Stoff umhüllen, dass die Watte nicht mehr sichtbar ist.

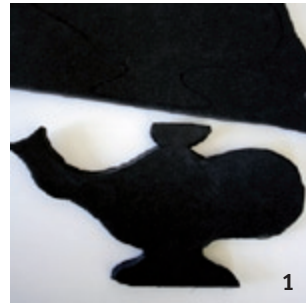
Einen Holzstab (50 cm) mit starkem Klebstoff im Wattekopf befestigen.

Den Stoff auf beiden Seiten des Kopfes in der Innenseite des Kartons/der Schaumblöcke (5 auf 10cm) festmachen.

Das untere Ende des Géniegewandes mit starkem Klebstoff an der Hinterseite der nichtbemalten Lampe festmachen.

Beide Vorderseiten der Lampe auf die Schaumstoffblöcke so fixieren, dass der Kopf hindurchgeschoben werden kann – am Unterteil einen Öffnung für den Holzstab freilassen.

Den hinteren Teil der Lampe auf einem Stützstab festmachen. So kann die Wunderlampe in einer Hand gehalten werden, während der Geist mit der anderen Hand von oben nach unten bewegt wird.



WERKSTATT

FINGERPUPPEN AUS KNETMASSE

MATERIAL

- _ Bunte Knete
- _ Wolle aus verschiedenen Farben
- _ Filzstoff
- _ Haare
- _ Kleber
- _ Schere
- _ Klebestreifen
- _ Modellierwerkzeug

BASTELANLEITUNG**DURCHFÜHRUNG**

Modelliere den Körper um deinen Finger. Dafür nimmst du ein Stück Knetmasse, knete ein Rechteck und wickle es um den Finger herum. So schaffst du die Grundlage des Körpers.

Ihr seid jetzt dran um die Accessoires herzustellen.

HERSTELLUNG DER ACCESSOIRES**Turban aus Modelliermasse**

Mache eine lange dünne Wurst, und wickle sie auf, stelle die gewickelte Wurst auf die Fingerkuppe.

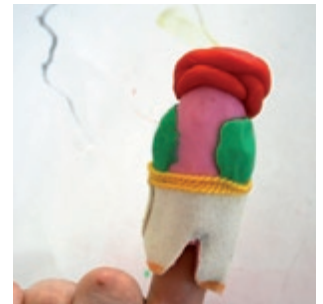
Spitzer Hut

Schneide einen Kreis aus Filzstoff und seinen Radius. Überklebe die zwei Enden.

Kleidung

Modelliere die Kleidungsstücke aus Knete oder aus Stoffresten. Befestige die Kleidung indem du sie durch Druck anbringst.

So kann eine große Anzahl an Fingerpuppen hergestellt werden und mit 10 Puppen gleichzeitig gespielt werden.



WERKSTATT

BASTELN VON MARIONETTEN

MATERIAL

FÜR DAS HANDKREUZ

_ 2 kleine flache Holzstäbe, Bindfaden, Heftklammern, Klebstoff

FÜR DIE MARIONETTE

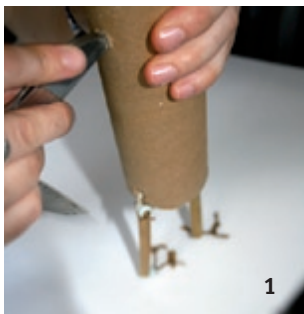
- _ Körper: Zylinder (z.B. Papierrolle)
- _ Kopf: Zylinder, 3 Knöpfe, Stoffstücke
- _ Arme/Beine: 4 hohle zylindrische Holzstäbe
- _ Hände, Füße: Knete
- _ Weicher Draht
- _ Stoffstücke für die Kleidung
- _ Schere
- _ Heftklammergerät
- _ Säge

BASTELANLEITUNG

Handkreuz

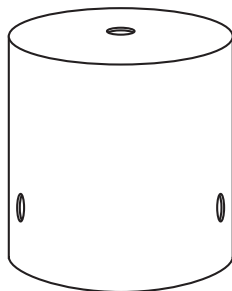
2 Holzstäbchen in gleiche Längen schneiden und in Form eines Kreuzes übereinanderkleben.

Körper und Kopf



Einen Zylinder in zwei Teile (für Kopf und Körper) zerschneiden oder zersägen.

Mit Nagel oder Schere Löcher in den Körper bohren, damit Arme, Beine, Kopf und Rücken am Handkreuz befestigt werden können.



Ein Loch in die Unterseite und in die Oberseite des Kopfes bohren.

Befestigen der Körperteile

Den Kopf mit weichem Draht am Körper befestigen. Dabei etwas Abstand lassen, damit der Kopf beweglich bleibt.

Arme und Beine mit Draht oder Faden am Körper befestigen. Faden durch den Arm, dann durch den Körper ziehen. Einen Knoten machen, damit der Arm fest am Körper bleibt.

Denselben Vorgang für die anderen Körperteile wiederholen.



Befestigung der Marionette am Handkreuz



An die vier Körperteile jeweils einen Faden knoten und diese am äusseren Ende des Handkreuzes befestigen.

Auf dieselbe Weise den Kopf am Kreuz befestigen.

Kleidung

Stoffteile ausschneiden, um den Körper wickeln und festkleben.

Einen Turban aus Stoff formen und am Kopf festkleben.

Hände, Füße, Gesicht

Hände und Füße aus Knete formen und an der Marionette befestigen.

Augen, Nase, Mund aufmalen oder durch Knöpfe darstellen.

Aus rotem Stoff einen Mund ausschneiden und aufkleben.

WERKSTATT

HANDPUPPE

MATERIAL

- _ Gelber Stoff 50 x 50cm
- _ Grüner Stoff 20 x 20cm
- _ Oranger Stoff 20 x 20cm
- _ Roter Filz 20 x 20cm
- _ 2 Knöpfe
- _ 1 Perle
- _ Nähgarn
- _ Füllwatte
- _ Kleber

ANLEITUNG

Körper

Gelben Stoff auswählen und ihn doppelt übereinander legen. Darauf den Körper der Handpuppe aufzeichnen. Beide Stoffe entlang der aufgezeichneten Linie zusammennähen. Überschüssigen Stoff um die Linie herum abschneiden. Stoff auf rechts drehen. Arme und Kopf mit Füllwatte ausstopfen.

Weste

Stoff für die Weste auswählen. An der Puppe Maß nehmen, wieviel Stoff jeweils für die Vorder- und Rückseite benötigt wird und jeweils zuschneiden. Stoff für die Vorderseite nochmals halbieren, da die Weste vorne offenstehen soll. Stoff in Form einer Weste direkt auf den Körper nähen.

Schärpe

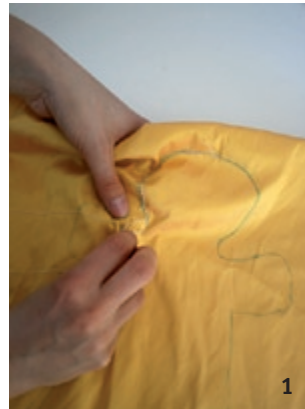
Stoff für die Schärpe auswählen. An der Puppe Maß nehmen wieviel Stoff benötigt wird. Die Schärpe soll gänzlich um den Körper herumführen. Schärpe so am Körper annähen, dass der Saum der Weste bedeckt ist. Auf der Vorderseite der Schärpe in der Mitte eine Perle zur Verzierung annähen.

Mütze

Filz für die Mütze auswählen. Den Umfang des Kopfes abmessen und entsprechend die Größe der Mütze wählen. Mütze zusammenkleben und am Kopf annähen.

Augen

Zwei Knöpfe für die Augen auswählen. Die Knöpfe an passender Stelle am Kopf annähen.



WERKSTATT

BASTELN VON HANDPUPPEN

MATERIAL

- _ Stoff
- _ Nagel und Faden
- _ Perlen, Knöpfe, Pailletten
- _ Filzstifte und Farben
- _ Würfel aus Schaumstoff
- _ Klebstoff
- _ Schere
- _ Nadel
- _ Heftklammermaschine



BASTELANWEISUNG

Der Körper

Zwei gleiche Umhänge aus dem Stoff ausschneiden - nicht vergessen: den Hals aus Stoff herstellen.

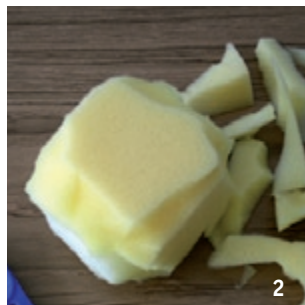
Stoffstücke zusammennähen oder zusammenkleben oder zusammenheften, dabei eine Öffnung für Arme, Hals und Unterkörper freilassen.

Der Kopf

Kanten und Ecken des Würfels abschleifen, damit eine rundliche Form entsteht.

Ein Loch für den Finger bohren.

Den Würfel in Stoff einpacken, mit Faden und Knoten befestigen oder annähen. Dabei für die Finger ein Loch im Schaumstoff freilassen, damit der Kopf bewegt werden kann.



Die Handpuppen in freier Fantasie schmücken: Perlen, Knöpfe, Stoffstücke aufkleben, bemalen und aufsticken.

Auf den Kopf können Augen, Mund und Nase aufgezeichnet werden. Ein Stoffband kann als Hut um den Kopf gerollt werden, eventuell Haare aus Agave, Hanf oder Wolle festmachen.

Kopf und Körper aneinander festmachen:

Den Kopf ins Halsloch stecken, mit Klebstoff oder Faden festmachen.

Dabei eine Öffnung für den Finger lassen, der den Kopf bewegen soll.



WERKSTATT

BASTELN VON SCHATTENSPIEL - MARIONETTEN

MATERIAL

- _ Zeichenpapier DIN A3
- _ Kartoniertes Zeichenpapier DIN A3
- _ Buntes Transparentpapier
- _ Briefklammern
- _ Holz-oder Eisenstäbe (Länge: 50 cm)
- _ Cutter
- _ Stabiler Karton als Arbeitsunterlage beim Schneiden
- _ Schreibstifte
- _ Starker Klebstoff

BASTELANLEITUNG

Umrisse der Märchenfiguren auf ein Blatt Papier zeichnen.

Umrisse auf einen festen Karton übertragen.

Umrisse mit einem Cutter ausritzen dabei als Unterlage einen festen Karton o.ä. benutzen.

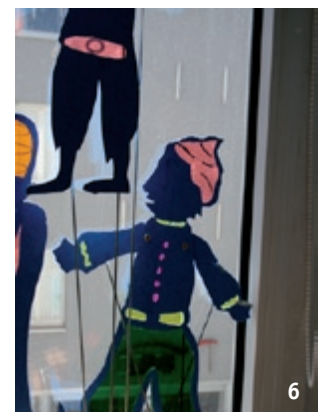
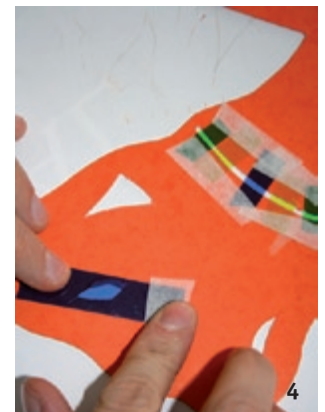
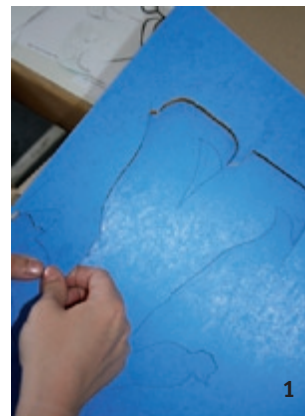
Motive auf die ausgeschnittenen Figuren aufmalen und vorsichtig mit dem Messer herausritzen.

Die so entstandenen Leerflächen mit farbigem Transparentpapier hinterkleben.

Eventuell können die äusseren Glieder der Figuren durch Klammern beweglich gemacht werden, indem sie in Teile zerschnitten und durch Briefklammern zusammengehalten werden.

Einen Stab mit Hilfe eines starken Klebers oder eines Klebebandes an der Rückseite der Figur fixieren.

Sind die Marionetten beweglich, dann muss an jedem einzelnen Glied ein weiterer Stab befestigt werden, damit es bewegt werden kann.





4 ATELIER
MUSICAL

FICHE PROJET

ALADIN, ACTE 2, TABLEAU 2

OBJECTIF DU TRAVAIL PROPOSÉ

Nous avons fait le choix de travailler sur un seul extrait avec pour but de donner un exemple de ce qu'il est possible de faire avec une classe de cycle 3 bilingue ou pour une classe allemande (français extensif) ou toute autre classe.

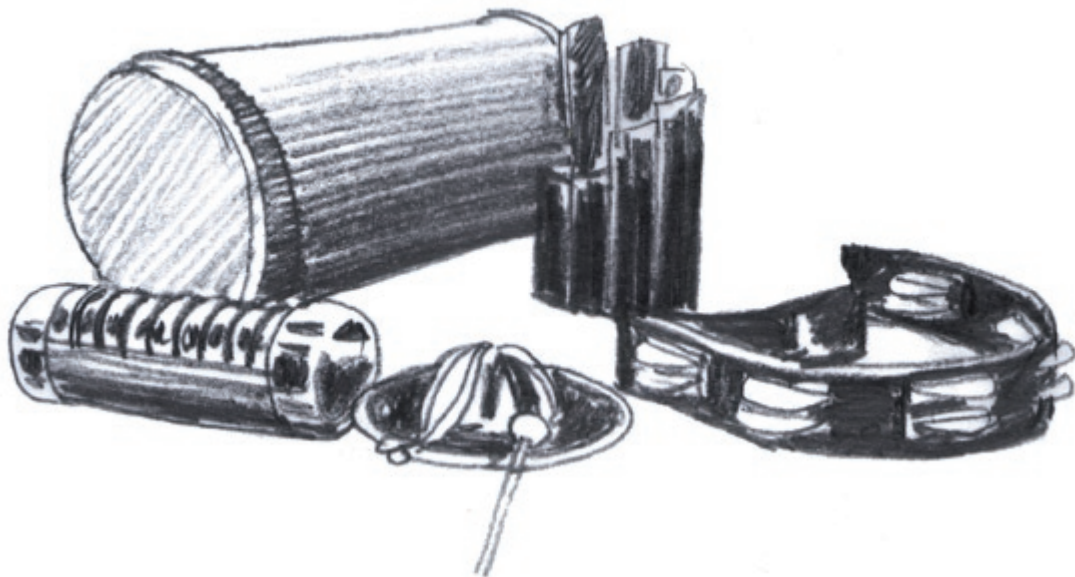
Un travail en amont fait par l'enseignant est nécessaire afin d'adapter le texte original au niveau de langue des élèves.

1. TRAVAIL SUR LE TEXTE (EXTRAIT)

Ce travail de réécriture doit être fait par l'enseignant dans le cas d'une classe bilingue, ou de l'apprentissage de la langue; mais dans un cadre normal, le maître fait réécrire le texte par les élèves dans la langue maternelle. Dans les deux cas, l'élève est amené à s'exprimer seul ou en groupe dans un jeu théâtral qui se doit d'être expressif du point de vue gestuel, musical, mais aussi au niveau de la diction.

2. CRÉATION D'UNE MUSIQUE DE SCÈNE

Par cet exercice, l'élève comprend que la musique est un langage à part entière capable d'exprimer des situations précises et des sentiments.



ALADIN, ACTE 2, TABLEAU 2

LE TEXTE RÉÉCRIT POUR LES ÉLÈVES

PERSONNAGES

- _ 6 servantes qui tiennent un drap et une bassine
- _ 4 soldats
- _ Aladin
- _ Badr'-Al-Budur
- _ Chœur (tous ensemble)

Ambiance de marché

Intervention instrumentale: musique de scène 1 accompagnant l'entrée des soldats

Les soldats: 4 soldats de chaque côté de la scène (par 2)

Silence.

Ordre du sultan!

Partez.

La princesse va prendre son bain.

Chœur: *crescendo*

Tous doivent partir (*Mystérieux*).

Personne ne doit voir Badr'-Al-Budur (*Soliste, ton impérieux*).

Mort à celui qui regardera la princesse (*Menaçant*).

MUSIQUE DE SCÈNE 2: RETOUR AU CALME

Aladin:

Moi, je la regarderai!

Chœur: *Canon à 4 voix*

Regardera-t-il?

MUSIQUE DE SCÈNE 3: APPARITION DE BADR'-AL-BUDUR

Chœur: *Chuchotement*

Badr'-Al-Budur

Coup de cymbale

Badr'-Al-Budur (*Soliste*)

MUSIQUE DE SCÈNE 4: TRISTESSE DE LA PRINCESSE

Badr'-Al-Budur:

Je suis riche, je suis seule et mon cœur est triste.

Chœur: 2 groupes qui se répondent

1: elle est riche 2: elle est triste (de plus en plus aigu)

Elle est riche, elle est triste. (x3)

Aladin:

Badr'-Al-Budur!

Que tu es belle, je t'aime.

Chœur: 2 groupes se répondent,

1) Elle est belle. 2) Il l'aime.

Chant à trois voix

Badr'-Al-Budur:

Ô rêve d'amour.

Qui m'aime?...

Chœur:

Il l'aime, il l'aime...

MUSIQUE DE SCÈNE 5: L'AMOUR D'ALADIN

Servantes: *Chant*

Badr'-Al-Budur est la plus belle.

Badr'-Al-Budur:

Quand viendra mon amour?

Chœur: *en désordre, puis tous ensemble*

Elle attend, elle attend, elle attend.

Aladin:

Bonheur de ma vie.

Chœur: à 3 voix

Ô Badr'-Al-Budur

Espère, espère...

Bellissimur...

ATELIER MUSICAL

F1

ALADIN, ACTE 2, TABLEAU 2

MUSIQUE DE SCÈNE 1 : ARRIVÉE DES SOLDATS

OBJECTIF GÉNÉRAL

- _ Créer une atmosphère sonore annonçant l'arrivée des soldats.
- _ Choisir des instruments adaptés à l'effet souhaité (sentiment de peur, angoisse, appréhension...).
- _ Trouver des modes de jeu adaptés à la situation.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES À TRAVAILLER AVEC LES ÉLÈVES

Paramètre de l'intensité

- _ Le crescendo par l'entrée successive des instruments.
 - _ Le crescendo obtenu par un jeu instrumental plus fort.
- L'exemple proposé en est une illustration.*

Matériel utilisé pour la partition proposée: _____
cercle de cymbalette, cymbale chinoise, guiro, konga, octo-block



FICHE DU MAÎTRE

Quels instruments choisir pour la réalisation du fond sonore annonçant les soldats ?

Comment utiliser les instruments choisis ?

Écoute musicale d'exemples musicaux avec crescendo.
Réaliser des crescendos avec différents instruments.

Faire des groupes de 4. Demander à chaque groupe de réaliser un fond sonore.

Écoute des différentes propositions et choix.
Présenter des partitions d'autres morceaux.
Réaliser la partition.

FICHE DE L'ÉLÈVE

Décrire l'atmosphère à créer.

Être capable de prendre une décision en groupe (choix des instruments).

Jouer avec les instruments pour entendre leur son.
Trier les instruments en fonction du son qu'ils émettent.

Être capable d'identifier un crescendo dans un morceau.
Être capable de reproduire le crescendo.

Se synchroniser pour se produire devant les autres.
Choix du fond sonore.

Être capable de réaliser une partition simple pouvant être comprise par tous.

FICHE PÉDAGOGIQUE

ALADIN, ACTE 2, TABLEAU 2
MUSIQUE DE SCÈNE 2 : DISPERSION DE LA FOULE

TRAVAIL POUR UN GROUPE DE 5 ÉLÈVES (un par instrument)

FICHE DU MAÎTRE

OBJECTIF DU MAÎTRE

Travail sur le decrescendo instrumental (du brouhaha au silence).

MATÉRIEL UTILISÉ DANS L'EXEMPLE

- _ Un cercle de cymbalettes
- _ Un octo-block
- _ Un guiro
- _ Une konga
- _ Une cymbale chinoise

Première étape

Demander aux élèves de trouver des modes de jeu qui leur permettent d'évoquer la situation, en respectant le decrescendo (du fort au doux).

Deuxième étape

Mise en forme d'une partition qui soit assez explicite pour permettre aux élèves de la reproduire.
Cette partition doit prendre en compte le changement de densité instrumentale (de 5 instruments à 1 instrument).

FICHE DE L'ÉLÈVE

COMPÉTENCE

L'élève doit être capable de créer une atmosphère sonore en lien avec la situation.

Choix d'instruments en adéquation avec la situation à évoquer.

Première étape

Trouver des modes de jeu qui leur permettent d'évoquer la situation, en respectant le decrescendo (du fort au doux).

FICHE PÉDAGOGIQUE

ALADIN, ACTE 2, TABLEAU 2

MUSIQUE DE SCÈNE 3 : APPARITION DE BADR'-AL-BUDUR

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

_ Créer l'atmosphère de l'apparition de Badr'-Al-Budur.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES À TRAVAILLER AVEC LES ÉLÈVES

_ Être capable de choisir des instruments adéquats.
_ Travailler sur les paramètres de couleur et d'intensité.

Matériel utilisé pour la partition proposée: _____

cercle de cymbalette, cymbale chinoise, guiro, konga, octo-block



FICHE DU MAÎTRE

Lire le texte et imaginer l'effet sonore à réaliser.
Demander aux élèves de donner leurs impressions.

Après le recueil des impressions, choisir un sentiment,
une impression pour la réalisation du fond sonore
annonçant l'arrivée de la princesse.

Trouver et imaginer l'effet de certains instruments.

Faire des groupes de 4. Demander à chaque groupe de
réaliser un fond sonore.

Écoute des différentes propositions et choix.

Présenter des partitions d'autres morceaux.
Réaliser la partition.

FICHE DE L'ÉLÈVE

Être capable d'identifier l'état d'esprit du personnage qui
arrive sur scène.

Être capable de prendre une décision en groupe.

Jouer avec les instruments pour entendre leurs sons.
Trier les instruments en fonction du son qu'ils émettent.
Choisir les instruments que l'on va retenir pour arriver à
ce fond sonore.

Être capable de réaliser un fond sonore traduisant l'effet
souhaité.

Être capable de mémoriser un morceau, de se synchroni-
ser et de se produire devant les autres.
Choix du fond sonore.

Être capable de réaliser une partition simple pouvant être
comprise par tous.

FICHE PÉDAGOGIQUE

ALADIN, ACTE 2, TABLEAU 2
MUSIQUE DE SCÈNE 4 : BADR'-AL-BUDUR EST TRISTE.

TRAVAIL POUR UN GROUPE DE 4 ÉLÈVES

FICHE DU MAÎTRE

OBJECTIF DU MAÎTRE

- _ Création musicale d'une situation donnée.

INSTRUMENTS UTILISÉS DANS L'EXEMPLE

- _ Boomwhackers (do, fa, la, sol, si)
- _ Anklung (bambous oscillants)
- _ Bâton de pluie

Première étape

Le maître...

- _ propose une distribution instrumentale.
- _ dirige l'entraînement des mélodies sur le pentatonique.

Deuxième étape

Le maître...

- _ coordonne le travail avec le texte .

Troisième étape

Le maître...

- _ dirige l'ensemble : mélodie + texte.

FICHE DE L'ÉLÈVE

COMPÉTENCE

- _ Travail instrumental.
- _ Trouver un mode de jeu pour exprimer la mélancolie.

Première étape

Les élèves...

- _ proposent des motifs sur le pentatonique.
- _ travaillent les mélodies.

Deuxième étape

Les élèves...

- _ travaillent sur le texte.

Troisième étape

Les élèves...

- _ réalisent le texte et la musique.

F5

FICHE PÉDAGOGIQUE

ALADIN, ACTE 2, TABLEAU 2
MUSIQUE DE SCÈNE 5: ALADIN AMOUREUX

OBJECTIF

Exprimer le sentiment de l'amour qui s'éveille chez Aladin par la musique.

TRAVAIL POUR UN GROUPE DE 4 ÉLÈVES

Matériel utilisé pour la partition proposée: _____
triangle, octo-block, anklung, boomwhackers (fa et sol)



FICHE DU MAÎTRE

Le professeur organise des groupes de 4 élèves.
Brainstorming sur le sentiment de l'amour.

Le maître demande de procéder au choix des instruments.

Le professeur aide les groupes à avancer.

Le professeur distribue les fiches de partitions vierges.

Le professeur organise la présentation du travail et propose éventuellement des améliorations.

FICHE DE L'ÉLÈVE

Hypothèses des élèves :

- _ sur la signification du mot « amour ».
- _ sur les instruments capables d'exprimer ce sentiment.

Mise en commun

Les élèves choisissent les instruments (un instrument par élève).

Élaboration de la musique

- _ Essayer d'exprimer le sentiment d'amour à l'aide des instruments choisis.
- _ Expérimenter différentes possibilités.
- _ Choisir un motif rythmique (battement du cœur par exemple) et s'entraîner.

Écrire la partition

Les élèves reçoivent une partition vierge par groupe et écrivent les interventions des différents instruments et essayent de les ordonner sur une grille proposée à l'aide de symboles simples.

Présentation

Les élèves présentent leur travail de groupe à la classe qui fait ses commentaires.

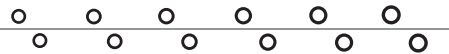
PARTITIONS

ALADIN, ACTE 2, TABLEAU 2
MUSIQUE DE SCÈNE 1 ET 2**MUSIQUE DE SCÈNE 1 : ARRIVÉE DES SOLDATS**

La partition est à lire de gauche à droite. Le maître suit la partition écrite au tableau avec une règle, dont il se sert comme un curseur.

Les entrées des instruments sont successives.

Les symboles d'écriture utilisés pour chaque instrument sont différents et indiquent l'intensité par leur amplitude: plus ils sont grands, plus on joue fort.

Octo-blocks*Guiro**Couronne de cymbalettes**Kongas**Cymbale chinoise***MUSIQUE DE SCÈNE 2 : RETOUR AU CALME**

Tous les instruments commencent ensemble et successivement se taisent en jouant moins fort pour obtenir l'effet de decrescendo.

Les *Kongas* sont joués frottés.

Cercle de cymbalettes*Guiro**Octo-blocks**Kongas*

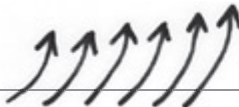
ATELIER MUSICAL


PARTITIONS


ALADIN, ACTE 2, TABLEAU 2 MUSIQUE DE SCÈNE 3 ET 5


MUSIQUE DE SCÈNE 3 : ARRIVÉE DE BADR'-AL-BUDUR

Les instruments ne jouent pas simultanément, sauf vers la fin.
Le carillon joue en glissandi ascendants.


Carillon 


Grelots 


Œufs sonores 


Triangle 

MUSIQUE DE SCÈNE 5 : LES BATTEMENTS DU CŒUR D'ALADIN

Triangle 

Boom-whackers 

Anklung 

Octo-blocks 

P 1

ALADIN, 2. AKT, 2. SZENE
WAS SIND UNSERE ZIELE?

Wir beschränken unsere Didaktisierung auf eine einzige Szene um zu zeigen, was in einer bilingualen Klasse deutsch-französisch (4. oder 5. Klasse), im Französischunterricht in Deutschland oder im muttersprachlichen Unterricht machbar ist.

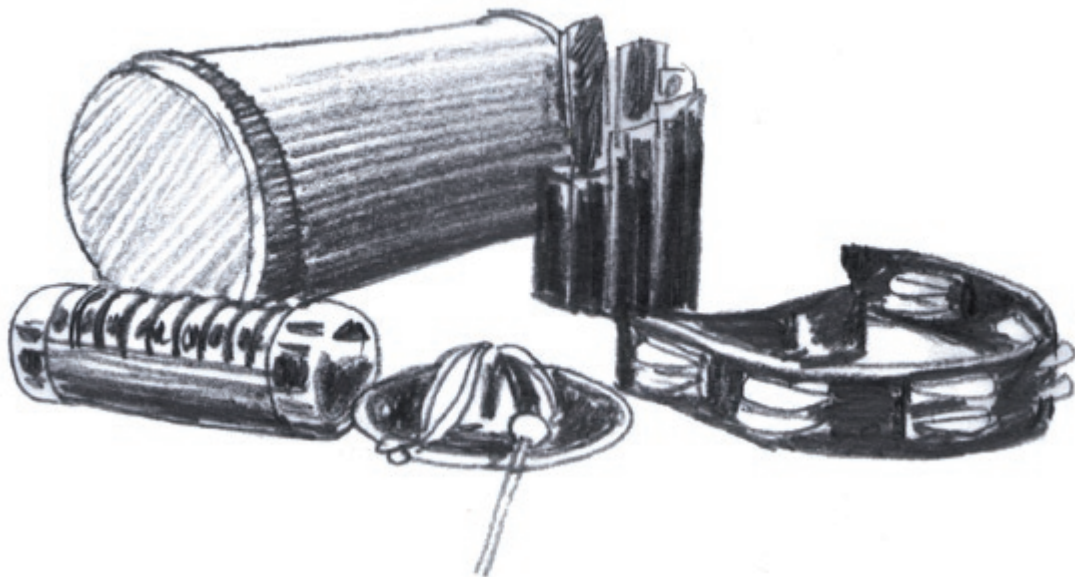
Im Rahmen des Fremdsprachenunterrichts sollte jedoch der Lehrer vor der eigentlichen Bearbeitung des Märchens den Originaltext an das Sprachniveau seiner Klasse anpassen.

1. TEXTARBEIT

In den bilingualen Klassen sollte die Vereinfachung des Originaltextes vom Lehrer ausgeführt werden. In anderen Klassen kann der Text von den Schülern in ihrer Muttersprache neu geschrieben werden. In beiden Fällen lernen die Schüler sich individuell oder in Gruppen gestisch, musikalisch und sprachlich auszudrücken.

2. DAS SCHAFFEN INSTRUMENTALER KLANGBILDER

Durch diese Aktivität lernt der Schüler, dass Musik eine wirkliche Sprache ist, mit der Gefühle und Situationen ausgedrückt werden können.



ALADIN, 2. AKT, 2. SZENE

VEREINFACHTE FASSUNG DES ORIGINALTEXTES

PERSONEN

- _ 6 Dienerinnen (mit Handtuch und Waschbecken)
- _ 4 Soldaten
- _ Aladin
- _ Badr'-Al-Budur
- _ Chor (alle Schüler)

Marktstimmung.

Instrumente produzieren Klangkulisse 1, welche die Ankunft der Soldaten begleitet.

Soldaten: *(je 4 Soldaten stellen sich auf der linken und rechten Bühnenseite in Zweierreihen auf)*

Ruhe!

Auf Befehl des Sultans
macht den Platz frei!

Die Prinzessin will ihr Bad nehmen!

Chor: *(crescendo)*

Alle müssen weggehen

(geheimnisvoll): niemand darf Badr'-Al-Budur sehen

Eine Person *(herrisch):*

Wer die Prinzessin anschaut wird mit dem Tode bestraft!

KLANGKULISSE 2: RÜCKKEHR ZU EINER ENTSPANNTEN ATMOSPHÄRE.

Aladin:

Ich, ich werde sie anschauen!

Chor: *(vierstimmiger Kanon)*

Schaut er sie an?

KLANGMALEREI 3: BADR'-AL-BUDRU'S ANKUNFT

Chor *(flüstert):*

Badr'-Al-Budur

Zimbelschlag

Eine Person:

Badr'-Al-Budur

KLANGMALEREI 4: DIE PRINZESSIN IST TRAUIG

Badr'-Al-Budur:

Ich bin reich und so allein, mein Herz ist so traurig.

Chor: *(zwei Gruppen in Echo-Form)*

Gruppe 1: Sie ist reich - Gruppe 2: Sie ist traurig.

(3x wiederholen in immer höherer Tonlage)

Aladin:

Badr'-Al-Budur!

Wie schön du bist! Ich liebe dich!

Chor: *(2 Gruppen sprechen zueinander)*

Gruppe 1: Sie ist schön – Gruppe 2: Er liebt sie.

Dreistimmiges Lied

Badr'-Al-Budur:

Oh Liebesträum!

Wer liebt mich?

Chor:

Er liebt sie, er liebt sie...

KLANGMALEREI 5: DIE LIEBE ALADINS

Dienerinnen: *(Lied)*

Badr'-Al-Budur ist die schönste.

Badr'-Al-Budur:

Wann kommt endlich die Liebe zu mir?

Chor: *(durcheinander, dann zusammen)*

Sie wartet darauf, sie wartet darauf, sie wartet darauf.

Aladin:

Die Liebe meines Lebens!

Chor: *(dreistimmiges Lied)*

Oh Badr'-Al-Budur

Hoffe nur, hoffe nur!

Bellissimur...

B 1

ALADIN, 2. AKT, 2. SZENE

KLANGMALEREI 1: DIE ANKUNFT DER SOLDATEN

ALLGEMEINE LERNZIELE

- _ Eine Klangkulisse schaffen, welche die Ankunft der Soldaten ankündigt.
- _ Instrumente auswählen, welche die gewünschten Effekte (Angst, Beklemmung, Unwohlsein etc.) erzielen.
- _ Spielweisen finden, welche die Situation wiedergeben.

GEFÖRDERTE FERTIGKEITEN

Wahrnehmung und Darstellung des Ausdrucks der Intensität

Ausdruck eines «Crescendo» durch:

- _ Allmähliches Zusammenspiel verschiedener Instrumente.
 - _ Anwachsen der Lautstärke.
- (s. untenstehendes Beispiel)

Instrumente, welche für die Partitur verwendet wurden: _____
 kleine Zimbeln, chinesische Zimbal, Guiro, Konga, Octo-block



LEHRER

Schlägt Auswahl von Instrumenten vor, welche die Ankunft der Soldaten wiedergeben können.

Hilft beim Entdecken des richtigen Gebrauchs der Instrumente.

Anhören von Musikausschnitten, die ein crescendo enthalten.
 Hilft den Schülern crescendos mit verschiedenen Instrumenten wiederzugeben.

Vierergruppen bilden, welche eine Klangmalerei komponieren.

Gemeinsames Anhören der Schülerarbeiten.

Vorstellen weiterer Musikstücke und Herstellen einer Partitur.

SCHÜLER

Bestimmen die Atmosphäre, die sie wiedergeben wollen.

Spieren mit den Instrumenten um ihre Ausdrucksmöglichkeiten zu entdecken, wählen die Instrumente nach ihrer Tonqualität aus.

Identifizieren «crescendos» in einem Musikstück.
 Spieren selbst «crescendos» mit den vorhandenen Instrumenten.

Sich organisieren und Aufgaben verteilen.

Selbstkomponierte Klangmalereien vorstellen und diskutieren.

Abfassen einer leicht verständlichen Partitur.

ARBEITSBLATT

ALADIN, 2. AKT, 2. SZENE**GERÄUSCHKULISSE 2: DIE VERTREIBUNG DES VOLKES VOM MARKTPLATZ**

AKTIVITÄT FÜR FÜNF SCHÜLER (ein Schüler pro Instrument)

LEHRER**LERNZIEL**

Ausdruck von descrescendos mit Hilfe verschiedener Instrumente (von lautem Krach zur völligen Ruhe).

MATERIAL

- _ Schellenkreis
- _ Octo-block
- _ Guiro
- _ Konga
- _ Cymbale chinoise

Erster Schritt

Der Lehrer bittet die Schüler eine Geräuschkulisse zu schaffen, welche die Situation widerspiegelt und sie als ein Decrescendo von laut zu leise darstellt.

Zweiter Schritt

Erstellen einer Partitur, die den Schülern erlaubt, die Geräuschkulisse abzulesen und zu reproduzieren. Auf dem Blatt muss die Anzahl der eingesetzten Instrumente (von 5-1) vermerkt sein.

SCHÜLER**FERTIGKEITEN**

Die Schüler erschaffen eine Geräuschkulisse, welche die Situation widerspiegelt.

Auswahl der dazu geeigneten Instrumente.

Erster Schritt

Die Schüler komponieren ein Klangbild, welches die Situation widerspiegelt und ein Decrescendo von laut zu leise enthält.

ARBEITSBLATT

ALADIN, 2. AKT, 2. SZENE
KLANGMALEREI 3: BADR'-AL-BUDUR'S ANKUNFT
LERNZIELE

– Die Stimmung durch verschiedene Instrumente wiedergeben, welche durch Badr'-Al-Budurs Ankunft ausgelöst wird.

GEFÖRDERTE SCHÜLERKOMPETENZEN

– Geeignete Instrumente auswählen.
 – Geräuschfarben und -intensität wiedergeben.

Einsetzbare Musikinstrumente:

kleine Zimbeln, chinesische Zimbal, Guiro, Konga, Octo-block

**LEHRER**

Vorlesen des Textes, sich die dazu gehörenden Geräuscheffekte mit den Schülern vorstellen.

Nachdem die Schüler ihre Vorstellungen geäußert haben, wird ein Gefühl oder eine Empfindung als Thema der Klangmalerei ausgewählt, welche die Ankunft der Prinzessin ankündigt.

Die Klänge gewisser Instrumente entdecken lassen.

Viererguppen bilden, jede Gruppe produziert eine Klangmalerei.

Die verschiedenen Vorschläge anhören und auswählen.

Andere Möglichkeiten vorstellen, endgültige Ausarbeitung der Klangmalerei.

SCHÜLER

Sich den inneren Zustand der neu-auf tretenden Person vorstellen.

Schüler diskutieren ihre Entscheidung in der Gruppe.

Mit den Instrumenten spielen und ihre Klänge entdecken, die Instrumente nach ihren Klangeigenschaften einordnen und für die Geräuschkulisse auswählen.

Eine Klangmalerei verwirklichen, welche den gewünschten Effekten entspricht.

Eine Klangmalerei auswendig lernen und mit anderen vorspielen, Klangmalereien auswählen.

Einen einfachen Ablauf einer Klangmalerei erarbeiten, welcher von allen verstanden wird.

ARBEITSBLATT

ALADIN, 2. AKT, 2. SZENE

KLANGBILD 4: BADR'-AL-BUDUR IST TRAUIG.

ARBEIT IN VIERERGRUPPE

LEHRER**ZIEL**

_ Musikalische Inszenierung einer bestimmten
Empfindung.

EINSATZ FOLGENDER INSTRUMENTE

- _ Boomwhackers (do, fa, la, sol, si)
- _ Anklung (bewegliche Bambusstäbe)
- _ Regenstecken

1. Schritt

Der Lehrer schlägt Instrumente vor und übt pentatonische
Melodie ein.

2. Schritt

Die Schüler erarbeiten den Text.

3. Schritt

Verbinden von Melodie und Text.

SCHÜLER**GEFÖRDERTE FERTIGKEITEN**

- _ Umgang mit Instrumenten.
- _ Klangmalerei erfinden, welche Melancholie ausdrückt.

1. Schritt

Die Schüler schlagen pentatonische Motive vor.

2. Schritt

Sich vertraut machen mit dem Text.

3. Schritt

Verbinden von Melodie und Text.

ARBEITSBLATT

ALADIN, 2. AKT, 2. SZENE
KLANGMALEREI 5: ALADINS HERZKLOPFEN**ZIEL**

_ Aladins Liebe musikalisch wiedergeben.

ARBEIT IN VIERERGRUPPEN**Eingesetzte Instrumente**

Triangel, Octo-block, Anklung, Boomwhackers (fa und sol)

**LEHRER****Brainstorming**

Zum Thema Liebe Vierergruppen bilden.

Der Lehrer lässt Instrumente auswählen.

Lehrer hilft in den Gruppen.

Leeres Blatt verteilen.

Der Lehrer hilft die Kompositionen vorzustellen und schlägt eventuell Verbesserungen vor.

SCHÜLER

Schüler äussern ihre Meinung zum Thema Liebe und wie Liebe mit Instrumenten ausgedrückt werden könnte. Sie erhalten verschiedene Instrumente und probieren sie aus.

Jeder Schüler wählt ein Instrument.

Ausarbeiten der Klangmalerei

_ Melodie erfinden, die Liebesgefühl ausdrückt.
_ Rhythmus dazu erfinden (z.B. Herzklopfen).

Die Schüler notieren mit Hilfe einfacher Zeichen den Einsatz der jeweiligen Instrumente.

Vorstellen und Diskussion der Gruppenarbeiten.

| participants /

Document pédagogique réalisé avec le concours des étudiants du Centre de Formation aux Enseignements Bilingues de Guebwiller (IUFM d'Alsace) et de l'École supérieure de pédagogie de Karlsruhe:

École supérieure de pédagogie de Karlsruhe

- _ BASSLER Maïke
- _ BAUMERT Sandra
- _ BURK Bianca
- _ DORSCHNER Laetitia
- _ HAMILA Mohamed
- _ HAUSEN Christiane
- _ HE Yuan
- _ HETTLING Neela
- _ KARIM Ariane
- _ JURJU Doina
- _ KÄMPF Iris
- _ KOTTER Tanja
- _ KOTZKE Susann
- _ LACROIX Aline
- _ LANG Michelle
- _ PICARD Léa
- _ PIOVAN Caroline
- _ REICHENBERGER Patricia
- _ SCHMIDT Sophie
- _ SCHULZ Sabine
- _ STRÖLE Helma

IUFM d'Alsace - CFEB de Guebwiller

- _ ANCEL Stéphanie
- _ DELLINGER Morgane
- _ DUBOIS-PACQUET Emmanuelle
- _ FIETZ Carole
- _ FOURNIER Léonie
- _ GRIECO Tanja
- _ HENTZ Abigaïl
- _ HYVERT Karin
- _ LAUTH-GOETZ Anne-Sylvie
- _ MAGNIN Florine
- _ PFLIEGER Valérie
- _ PRALL Dorothea
- _ STUDER Marjorie
- _ STURM Marie
- _ WEBER Malika
- _ WESTERMEYER Alexandre

Document pédagogique réalisé sous la direction de :

Christiane MORGENSTERN, Rita CAROL - IUFM d'Alsace
Linda HACAULT, Gerald SCHLEMMINGER -
École supérieure de pédagogie, Karlsruhe
Flora KLEIN, Hervé PETIT - Opéra national du Rhin

ÉDITIONS CRDP D'ALSACE

23 rue du Maréchal Juin
BP 279/R7 – 67007 Strasbourg Cedex
Téléphone : 03 88 45 51 60
Télécopie : 03 88 45 51 79
Courriel : direction@crdp-strasbourg.fr
<http://www.crdp-strasbourg.fr>

Responsable édition :

Yves SCHNEIDER

Coordination éditoriale :

Jacques SPEYSER

Conception graphique, illustrations et mise en page :

Bruno LAVELLE

Corrections et réalisation PDF :

Agnès GOESEL

Directeur de la publication :

François RODES

© CRDP d'Alsace – Novembre 2009

ISBN : 978-2-86636-394-9