


Période 3 Musique à créer	Littérature John Chatterton détective Yvan Pommaux – L'école des loisirs	Cycle 2 
------------------------------	---	--

Domaines du socle			
1.1 Comprendre pour s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit	1.4 Comprendre s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	3 La formation de la personne et du citoyen	5 Les représentations du monde et l'activité humaine
Compétences en langage et littérature			
Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	
Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue	Pratiquer avec efficacité les formes de discours attendues – notamment, raconter, décrire, expliquer – dans des situations où les attentes sont explicites ; en particulier raconter seul un récit étudié en classe	Lire, comprendre et interpréter un texte littéraire adapté à son âge et réagir à sa lecture.	
Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté	Lire et comprendre des textes adaptés à la maturité et à la culture scolaire des élèves	Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue	
Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit	Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec les œuvres	Développer une culture littéraire et artistique selon les 6 entrées : <ul style="list-style-type: none">• Héros/ héroïnes et personnages• La morale en questions• Se confronter au merveilleux, à l'étrange• Vivre des aventures• Imaginer, dire et célébrer le monde• Se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres	
Participer verbalement à la production d'un écrit			
Piliers du PEAC			
Agir, pratiquer (produire, interpréter, s'exprimer, créer)	Fréquenter, Rencontrer (découvrir, regarder, écouter, lire, exprimer)	S'approprier, connaître (identifier, caractériser, mémoriser, nommer)	

UNE IMAGE A ENTENDRE :

L'entrée dans l'album se fait grâce à la confrontation d'une écoute sonore et de l'observation d'une illustration de l'album :

1. Écoute

La bande sonore propose une chanson issue de *Be-Bopéra, Une enquête de John Chatterton*, opéra pour enfant dont le livret a été écrit par Yvan Pommaux et la musique composée par Bruno Fontaine.

Dire aux élèves :

« Vous allez écouter une chanson qui décrit un personnage.

Repérez le plus d'informations possibles sur ce personnage : par exemple, son nom, son métier, comment il est physiquement, comment il est habillé, comment est son caractère... »

Les élèves peuvent éventuellement prendre des notes.

Faire écouter la bande son dans son intégralité.

Demander ensuite aux élèves quelles informations ils.elles ont pu noter.

On pourra écouter plusieurs fois la chanson si besoin.

Proposer ensuite aux élèves de dessiner le personnage avec les informations qu'ils.elles ont pu collecter.

Indiquer que le style de musique utilisé pour cette chanson est le jazz.

2. Regarde

Présenter l'image fournie en annexe. Elle correspond à l'illustration de la couverture de l'album.

- Que représente ce dessin ?
- Cela correspond-il à ce que vous avez dessiné ?
- Quelles sont les différences ? Quelles sont les ressemblances ?
- Quel élément supplémentaire est présent sur cette image ?
- Qu'est-ce que cela peut donner comme indication sur l'histoire ? (Vous pouvez aussi penser aux paroles de la chanson.)

Laisser les élèves émettre des hypothèses.

3. Lecture de l'album

« Si vous voulez savoir ce qu'est exactement cette chaussure rouge, lisez l'album : *John Chatterton détective*. »

Montrer l'album.

4. Chante

Il est possible de faire apprendre la chanson.

Les paroles et la partition sont disponibles en annexe de ce document.

Une bande orchestrale est fournie. Une clarinette joue la mélodie chantée.

On pourra mettre en lien la musique de *Be-bopéra* avec celle de *West Side Story*. L'ouverture de cet opéra jazz pourra servir de support d'écoute à un autre moment.



Extrait de la partition de « *Be-bopéra* » Une enquête de John Chatterton

Musique : Bruno fontaine
 Livret : Yvan Pommaux
 Académie Musicale de Villecroze
 Musique Prim'

Qui voilà ? Qui arrive ?
 C'est le fameux détective
 Il s'appell', Chatterton
 Et son prénom, c'est John !

Chat noir, chic et stylé
 Il combat sans pitié
 Les bandits, les escrocs
 Les voleurs de vélo.

Il boxe ! des gangsters,
 Sans froisser son imper
 Et ramollit les durs
 Sans salir ses chaussures.

Sentimental il court
 À pattes de velours
 Sauver des prisonnières
 De monstres sanguinaires

On vous fait des misères
 On vous mène en galère
 App'lez la bonn' personne
 App'lez John Chatterton
 App'lez John Chatterton

John Chatterton, Chatterton, John, (bis)
 John Chatterton, Chatterton, John, (bis)
 John Chatterton, Chatterton, John, (bis)
 John Chatterton, Chatterton, John, John!

♩ = 88

Le Mur

129 **14** *2* *Am* *Ab^{6(b5)}* *Am* *Ab^{6(b5)}* *Am* *F⁷*

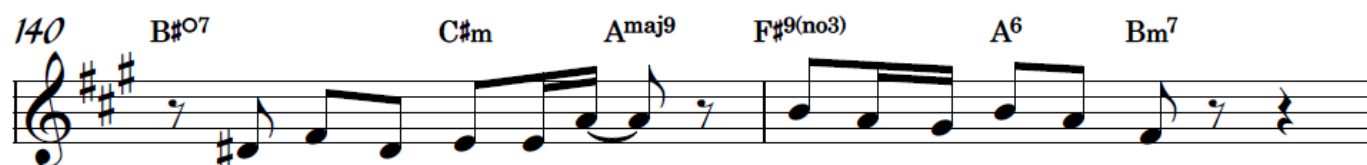
Qui voil- là? Qui ar- rive? le fa- meux dé- tec- tive

134 *Am¹³* *Am^{13(no5)}* *Ab⁹* *Ab^{6%}* *G[%]* *F^{#6%}* *F[%]* *E[%]* *Eb^{6%}* *E⁷*

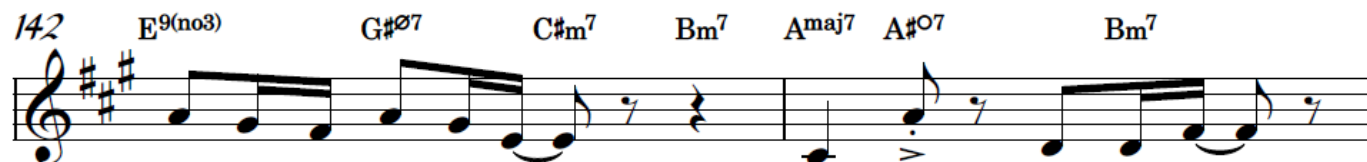
Il s'ap - pelle Chat- ter - ton et son pré- nom c'est

137 **15** *♩ = 84* *A^{maj7}* *A^{#07}* *Bm⁷*

John! Chat noir chic et sty- lé



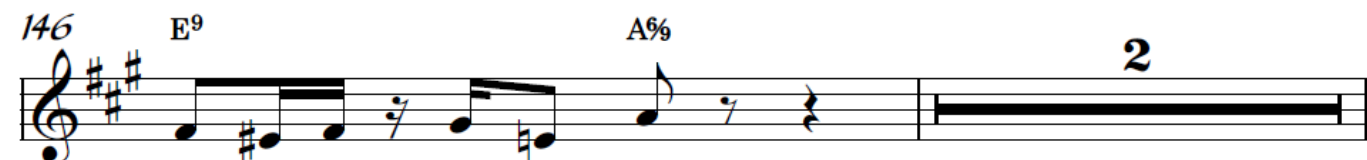
Il com-bat sans pi-tié— les ban-dits les es-crocs



les vo-leurs de vé-lo— Il boxe! des gang-sters



sans frois-ser son im-per— et ra-mol-lit les durs



sans sa-lir ses chaus-sures



Sen-ti-men-tal, il court à pat-tes de ve-lours



sau-ver des pri-son-niè-res de mons-tres san-gui-nai-res



On vous fait des mi-sères On vous mène en ga-lère—

155 Bm/F# D/A E/B E⁹(no5) A

app' - lez la bonn' per-sonne App' - lez John Chat-ter-ton

157 Bm⁷ E⁹(no5) A

App' - lez John Chat-ter - ton

159 17 A^{maj7} G⁶ A^{maj7} Bb⁷

John Chat - ter - ton Chat - ter - ton John!

160 A^{maj7} G⁶ A^{maj7} Bb⁷

John Chat - ter - ton Chat - ter - ton John!

161 A^{maj7} G⁶ A^{maj7} Bb⁷

John Chat - ter - ton Chat - ter - ton John!

162 A^{maj7} G⁶ A^{maj7} Bb⁷ *fff*

John Chat - ter - ton Chat - ter - ton John! John!