

# Jeux des sorcières

à partir de l'album "Patou la mêle-tout"

## Domaines :

- S'appropriier le langage
- Se familiariser avec l'écrit

## Compétences :

- Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne
- Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte (identifier les personnages)

## Objectifs :

- Associer chaque sorcière aux objets qui la caractérisent
- nommer les objets et savoir à quoi ils servent
- identifier les personnages de l'histoire



## Matériel :

- 5 plateaux de jeu comportant chacun l'image d'une sorcière de l'histoire ainsi que son nom (Patou, la sorcière musicienne, dormeuse, cuisinière, bricoleuse)
- 4 images d'objets appartenant à chacune des sorcières (20 images au total : balai, chapeau, chat, citrouille, piano, flûte, guitare, tambourin, louche, casserole, poêle, entonnoir, lit, oreiller, lampe de chevet, armoire, marteau, tournevis, pince, boîte à outils)

## Déroulement :

- Chaque enfant a devant lui un plateau de jeu comportant une sorcière de l'histoire et 4 cases vides (emplacements des objets)
- Au centre de la table, un paquet de cartes retournées
- Chacun leur tour, les enfants prennent une carte, la décrivent et disent à quelle sorcière cet objet peut appartenir.
- Si l'enfant ne sait pas il faut solliciter l'aide des autres enfants
- Si l'objet appartient à sa sorcière il place l'image sur son plateau de jeu sinon il la remet sous le paquet.
- L'enfant qui a gagné est celui qui a rempli son plateau de jeu le premier.
- Refaire le jeu plusieurs fois
- Ne pas hésiter à faire référence au livre et à y chercher des indices
- Possibilité de montrer les objets réels ou des coins jeux de la classe.