

Compétences visées :

- ⇒ Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des objets selon leurs qualités et leurs usages.
- ⇒ Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne.
- ⇒ Produire des phrases complexes, correctement construites.

Objectifs :

- Etablir une relation entre un outil et le métier qu'il représente.
- Acquérir du vocabulaire.
- S'exprimer par une phrase de plus en plus complexe en respectant une structure précise.
- Formuler correctement les questions et les réponses.
- Jouer un rôle et prêter sa voix à un personnage.

Durée : séances de 30 minutes.

Mise en œuvre : en groupe de travail (8 enfants).

Préalables : connaître quelques métiers. Avoir discuté des métiers des parents...

Matériel :

- étiquettes représentant différents métiers
- étiquettes des outils correspondants aux différents métiers.

Déroulement :

Séance 1 : jeu de langage et syntaxe :

➤ Les images représentant les métiers sont en tas, face cachée. Chaque enfant de l'atelier est invité à prendre et à retourner une carte.

Il devra nommer le métier représenté et préciser son activité avec la structure suivante :

⇒ « Je suis..., je fais... »

Exemple : « Je suis le coiffeur, je coupe les cheveux des gens. »

« Je suis le garagiste, je répare les voitures. »

« Je suis la couturière, je couds des vêtements. »

« Je suis le maçon, je construis des maisons. » etc.....

➤ Les enfants pourront s'aider entre eux pour nommer et décrire le métier, dire s'ils ont déjà rencontré quelqu'un exerçant ce métier ou sont déjà allés dans le commerce, le cabinet, ont assisté à une représentation d'un de ces métiers.

Séance 2 : les métiers et les outils:

➤ Les enfants ont chacun une carte-outil.

Les cartes-métiers sont posées, face visible sur la table.

Chaque enfant de l'atelier, en possession d'une carte-outil, est invité à venir poser celle-ci sous le métier correspondant.

➤ Chaque enfant nomme l'outil correspondant au métier.

➤ Jeu du Memory des métiers et de leur outil : retourner toutes les cartes et à tour de rôle, chaque enfant tire 2 cartes pour essayer de retrouver le métier et son outil. Il faudra se souvenir des emplacements des cartes pour trouver le plus de paires possibles.

Séance 3 : jeu des mimes :

➤ A près avoir tiré une carte au hasard, un enfant doit mimer devant ses camarades le métier représenté.

➤ Le premier qui a deviné mimera un métier à son tour.

Séance 4 : jeu des métiers « comme dans le livre » :

➤ L'argument de ce jeu de mime est le même que celui de l'album :



⇒ Patou la petite sorcière, jouée par un enfant, a cassé son balai.

⇒ Patou doit trouver, parmi les 7 élèves du groupe, celui qui cache l'image de la sorcière bricoleuse. Pour cela, elle devra demander successivement à chaque enfant sorcière :



- « Bonjour, je m'appelle Patou et mon balai est cassé, pourriez-vous me le réparer ? »

→ Selon la carte qu'il possède, l'enfant interrogé répondra :

- « Réparer ton balai ? Impossible, je suis la sorcière *coiffeuse*, je ne sais que *coiffer les cheveux des gens* ! »

→ Ou bien, s'il s'agit de la sorcière bricoleuse :

- « Réparer ton balai ? Et comment ! Je suis la sorcière *bricoleuse*, je sais bricoler ! »

➤ Lorsque l'enfant a trouvé la bonne sorcière, il cède sa place à un camarade, tandis que la maîtresse procède à une nouvelle distribution des cartes pour le jeu suivant.

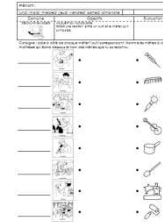
Séance 5 : application individuelle :

➤ Fiche :

➤ - relie chaque métier à son outil.

- nomme à la maîtresse les métiers que tu connais sur la fiche.

La maîtresse écrira les métiers que tu lui dictes.



Critère de réussite :

- les élèves sont capables de nommer quelques métiers et de leur associer leur outil de travail.

Difficultés possibles :

- manque de connaissance des enfants sur les différents métiers existants et manque de vocabulaire.

Prolongements et suites :

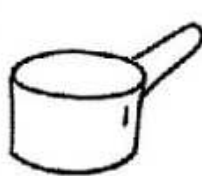
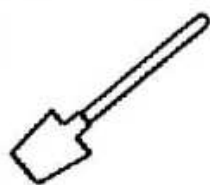
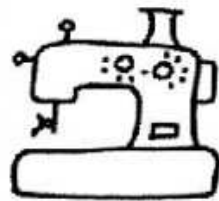
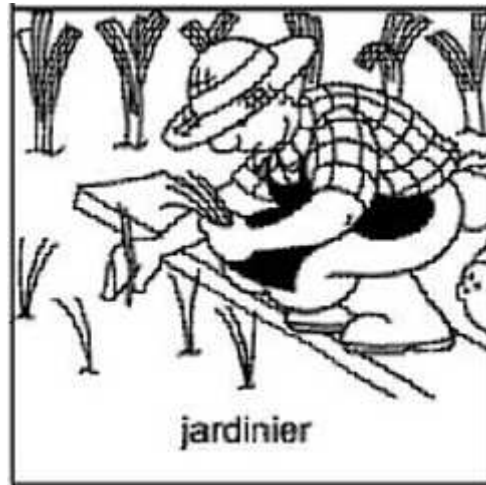
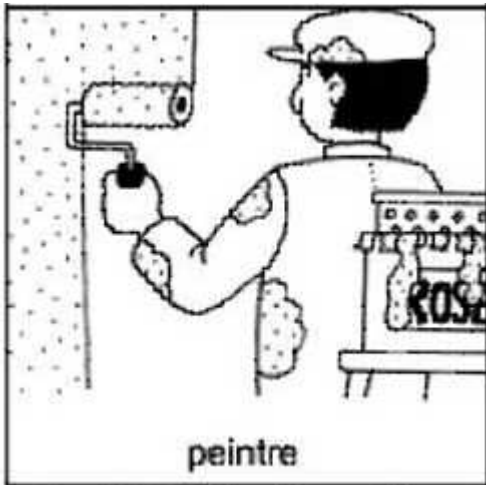
Etape 6 : discussion sur ce que chaque enfant aimerait faire comme métier plus tard et pourquoi.

Réalisation d'une affiche avec la photo de l'enfant et son métier rêvé :

« quand je serai grand, je serai.... »



Matériel cartes des métiers et des outils :



Compétences visées :

- ⇒ Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue.
- Prendre en compte ce qui vient d'être dit pour faire évoluer l'échange : intervenir pour donner son point de vue, questionner, argumenter,...
- ⇒ Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu (hors contexte de réalisation)
- ⇒ Formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question.

Objectifs :

- Acquérir du vocabulaire.
- Participer à un dialogue, un débat.
- Echanger des points de vue, écouter les autres.
- Produire un récit et le dicter à la maîtresse.
- Développer son imagination.
- Favoriser l'expression orale : être capable de poser des questions sensées.
- Développer la capacité d'anticipation et de déduction.

Durée : pour chaque séance : 2 × 30 minutes.

Mise en œuvre : en groupe classe.

Préalables : avoir lu quelques histoires de sorcières et compris une des caractéristique de la sorcière avec le chaudron et les potions.

Matériel : -images représentant différents ustensiles et ingrédients d'un repas de sorcière : flacons, marmite, insectes, batraciens, chauve-souris...

Déroulement :

Séance 1 : une recette de sorcière :

- On établira dans un premier temps une liste de termes couramment utilisés dans une recette :
 - ⇒ *une pincée de sel, 100 grammes de..., une tasse de..., quelques gouttes de..., un kilo de ..., une cuillerée de...*
 - ⇒ *les actions : ajouter, mélanger, battre, verser, faire fondre, couper, éplucher...*
- A partir de cette recherche, les enfants inventeront une recette de sorcière en laissant libre cours à leur imagination.
 - ⇒ *le gâteau aux asticots :*

Le gâteau aux asticots
- Verser deux verres d'asticots dans un saladier.
- Ajouter une cuillère de crème de limace.
- Eplucher trois pommes pourries, et les incorporer au mélange.
- Assaisonner la préparation avec du jus de crapaud.
- Verser dans un moule.
- Faire cuire au four à feu doux.
- Lorsqu'il est cuit, décorer le gâteau avec quelques crottes de bique.

Séance 2 : le repas de la sorcière:

- On imaginera que la sorcière cuisinière veut inviter Patou à dîner. Pour l'aider à préparer son menu, il faudra :

- réfléchir à la composition d'un repas : entrée, plat, dessert (lire les menus de la cantine pour arriver à cette structure)

- rechercher des ingrédients aussi inattendus que peu ragoûtants : araignées, souris, limaces, vers, serpents, crottes de bique, fourmis, cafards, mouches, crapauds, poils de chat, queue de rat....

- élaborer la carte avec des termes choisis.
 - ⇒ exemple :

Entrée
Soupe aux yeux de crapaud.

Salade
Salade de queues de rat assaisonnée au pipi de chat.

Plat principal
Ratatouille de limaces aux orties.

Dessert
Tarte aux araignées.

Difficultés possibles :

- manque d'imagination ou n'ose pas parler.
- vocabulaire lacunaire dans les recettes ou dans les animaux ragoûtants...

Prolongements et suites :

Etape 3: on pourra illustrer la recette écrite collectivement.