

S'approprier le langage

Echanger, s'exprimer :

Découverte de l'album : analyse des illustrations, nommer :

- Les expressions, les mimer.
- Les goûters étranges, en inventer

Comprendre :

Répondre à des questions simples de compréhension.

Expliquer les noms des sorcières

Progresser vers la maîtrise de la langue française :

Raconter l'histoire avec des mots simples.

Produire des phrases correctes : S+V+C

Percevoir, sentir, imaginer, créer

Dessin et compositions plastiques:

- Mosaique : colorier un portrait, les couper en morceaux et l'assembler aléatoirement par collage
- Coller des papiers de couleur dans la sorcière
- Distinguer les couleurs gaies, les couleurs tristes

Voix et écoute :

Ecouter et apprendre des comptines et des chansons où le thème de la sorcière est abordé :

- « Turlututu », « La Sorcière Grabouilla »
- « Abracadabra », « Conseils de sorcière »
- « La sorcière a froid aux pieds »
- « J'aime mieux les bonbons »
- « Une maison citrouille »

Devenir élève

Ecrire une recette collectivement.

Oser chanter devant ses camarades.

Respecter son tour de parole.

Découvrir l'écrit

Se familiariser avec l'écrit :

1. Découvrir les supports de l'écrit :

- Reconnaître le titre et le nom de l'auteur sur la première de couverture.

- Lectures en réseau :

La sorcière Tambouille - Magdalena Guirao-Jullien

Ah les bonnes soupes ! - Claude Boujon

Une soupe 100% sorcière - Quitterie Simon

Le congrès des sorcières - Sylvie Auzarie-Luton

Patou la mêle-tout - Lieve Baeten

Le bouton de la sorcière - Rosalinde Bonnet

2. Découvrir la langue écrite :

Découvrir des classiques de la littérature enfantine.

Découvrir un type de texte : la recette.

3. Contribuer à l'écriture de textes :

Ecrire la recette d'un goûter rigolo.

Se préparer à apprendre à lire et à écrire :

1. Distinguer les sons de la parole :

Trouver :

- les prénoms de la classe qui commencent par [S].

- des mots qui commencent par [S].

Entourer les images où on entend [S].

Découvrir le monde

Se repérer dans le temps, dans l'espace :

- Remettre en ordre 3 images de l'histoire: couverture, sorcières + enfants, 3 sorcières gaies
- Réaliser le puzzle de la couverture (avec ou sans modèle)
- Distinguer les objets de face, les objets de dos.
- Recomposer une sorcière selon le modèle

Découvrir les formes et les grandeurs :

- Jouer au Memory des sorcières
- Notion de grandeurs : ranger les sorcières selon leur taille (grand, moyen, petit)
- Réaliser un coloriage codé (3 éléments)
- Reconnaître le triangle

Approcher les quantités et les nombres :

- Dénombrer de 1 à 3 : donner le bon nombre de chapeaux, entourer le bon nombre de sorcières.
- Relier les points de 1 à 22 avec une bande numérique
- Réaliser des collections de 1 à 10 éléments.

Découvrir les objets :

Coller une gommette sur les objets pointus.

Découvrir la matière, le vivant :



3 sorcières

Grégoire Solotareff
L'école des loisirs

2. Aborder le principe alphabétique :

- Recomposer des mots.
- Associer les différentes graphies d'un mot (trouver l'autre partie).
- Reconnaître un mot globalement avec un modèle (proche ou éloigné)

3. Apprendre les gestes de l'écriture :

Tracer:

- des obliques : le chapeau de la sorcière
- des lignes horizontales : barreaux des échelles ou enfants ligotés
- des ronds : décorer les habits des sorcières

Agir et s'exprimer avec son corps

Jeu collectif : La Sorcière pétrifiante ! La sorcière (ou les !) a les yeux bandés, si elle attrape un autre enfant, il se transforme en statue.