

# Compétences travaillées au cours de la période

## Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : langage oral

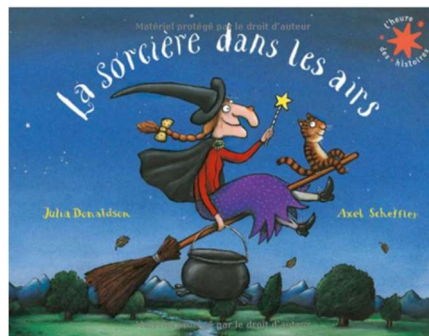
Après les personnages du LOUP et du RENARD, nous avons poursuivi notre projet annuel par la découverte du personnage de LA SORCIERE dans différentes histoires.

Plusieurs livres ont été exploités :

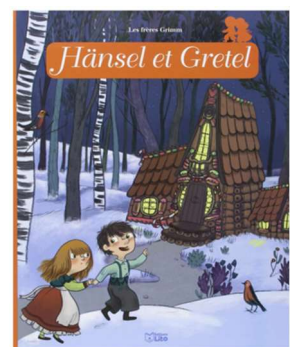
**Si j'étais une sorcière !**  
de Christophe Loupy



**La sorcière dans les airs**  
de Julia Donaldson



**Hänsel et Gretel**  
Conte des Frères Grimm



Documents intéressants :

[http://alabi.free.fr/fiches\\_et\\_hop\\_dans\\_les\\_nuages...\\_080.htm](http://alabi.free.fr/fiches_et_hop_dans_les_nuages..._080.htm)

Nous souhaitons que les élèves fassent évoluer leur représentation sur les sorcières et qu'ils comprennent la notion de personnage « imaginaire ».

D'autres lectures ont permis aux élèves de se familiariser avec ce personnage :



Plusieurs ateliers de langage ont été proposés permettant aux élèves de travailler les compétences suivantes :

- Écouter et comprendre des histoires lues ou racontées.
- Identifier et nommer les personnages d'une histoire, les lieux, les actions.
- Comprendre, acquérir et réinvestir un vocabulaire précis (vocabulaire lié au monde des sorcières)
- Décrire des images, des illustrations et formuler des hypothèses.
- Retrouver la chronologie d'une histoire.
- Utiliser un livre correctement.

- Distinguer un album, un imagier.
- Raconter une histoire connue à l'aide d'un support.
- Communiquer avec les autres en se faisant comprendre.

#### ☞ Visionnage d'un diaporama extrait de l'album « Si j'étais une sorcière »

<http://mon-ecole-corbillon.eklablog.com/si-j-etais-une-sorciere-a188041928>

Afin d'introduire le thème, nous avons visionné un diaporama en lien avec cet album, laissant les élèves décrire le personnage au fur et à mesure de sa transformation dans l'histoire.

Ce diaporama nous a permis d'identifier leurs connaissances et leurs représentations concernant les sorcières :

#### Les dires des élèves :

- « Les sorcières ont un balai magique.
- Les sorcières ont un nez pointu.
- Les sorcières ont un chapeau en forme de triangle.
- Les sorcières ont des pieds pointus.
- Les sorcières ont 2 dents.
- Les sorcières volent sur un balai.
- Les sorcières préparent des potions ou des pommes empoisonnées.
- Les sorcières transforment les animaux.
- Les sorcières sont méchantes.
- Les sorcières ont des habits noirs. »



#### ☞ Enrichir son vocabulaire

Les différents projets permettent d'enrichir le vocabulaire spécifique des élèves. Nous avons notamment travaillé à partir d'un imagier, pour définir et mémoriser le vocabulaire en lien avec les sorcières.

Ce vocabulaire a été ensuite réinvesti dans les différents supports de travail proposés.



#### ☞ Découverte de l'album « La sorcière dans les airs »

Dans un premier temps l'histoire a été lue par l'enseignante. Les élèves ont décrit la couverture du livre et les illustrations. Puis nous avons repris cette histoire avec des images pour s'appropriier les différents personnages, les décrire et expliquer leur rôle.



Enfin les élèves se sont familiarisés avec la chronologie de l'histoire en remettant les images dans l'ordre et en la racontant à leur tour, sur l'écran interactif <https://learningapps.org/14320715> ou sur fiche

#### ☞ Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

Les enfants sont sensibilisés à la composante sonore des mots par de l'écoute active et des jeux (jeux vocaux, comptines chantées, formulettes, chansons, petits poèmes, textes courts, etc.) qui stimulent leur curiosité et leur attention à l'univers des sons.

- Réciter des comptines pour Apprendre à bien articuler ([1, 2, 3, sorcière ! la classe maternelle](#))
- Jeu des onomatopées : <https://lejournaldchrys.blogspot.com/2019/03/onomatopées-en-maternelle.html?m=1>
- Jouer au jeu du dé des rimes pour développer la capacité de discrimination auditive : après avoir travaillé la syllabe d'attaque en période 3, les élèves ont travaillé les syllabes de fin en cherchant des rimes ([1, 2, 3, sorcière ! la classe maternelle](#))

Les élèves s'entraînent à segmenter les mots

- Chaudron des syllabes ([1, 2, 3, sorcière ! la classe maternelle](#))
- Le dé des syllabes ([1, 2, 3, sorcière ! la classe maternelle](#))

Les enfants ont travaillé à partir d'une poésie, sur les sorcières, et ils ont inventé la suite en créant des rimes :

### Points de chute

Voyons, voyons... dit la sorcière  
En descendant vers la terre.  
Si j'atterris sur un clocher  
Je vais me piquer les pieds.  
Si j'atterris dans un trou  
Je vais me casser le cou.  
Si j'atterris dans la rivière  
Je vais mouiller mon derrière.  
Je crois, dit la sorcière,  
Qu'il vaut mieux rester en l'air.



« Si j'atterris dans l'eau,  
Je vais me mouiller le dos.  
Si j'atterris par terre,  
Je vais me casser le derrière »

## Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : langage écrit

Corinne Albaut

☞ Repérer et nommer les éléments présents sur la couverture

### d'un livre

Après avoir décrit collectivement la couverture du livre, les élèves ont dû la reconstituer lors d'un travail individuel sur fiche sous forme de puzzle. Puis ils ont recomposé le titre du livre à l'aide d'étiquettes mots et du modèle.

### ☞ S'approprier le principe alphabétique

Les activités proposées ont permis de reconnaître les lettres (en minuscules d'imprimerie), de les nommer et de les écrire (en majuscules d'imprimerie). Différents ateliers sur la notion de correspondance des graphies minuscules et majuscules ont été fait autour du projet des sorcières

Les ateliers proposés ont permis aux élèves de se familiariser avec le principe alphabétique : reconnaître les lettres, les nommer et composer des mots avec des lettres mobiles en s'aidant d'un modèle.

- Activité de manipulation avec des lettres mobiles pour reconstituer le vocabulaire en lien avec les sorcières en majuscules (en associant les minuscules au majuscules).
- Les élèves reconnaissent les lettres qui composent un mot qu'ils connaissent (grâce au tableau parlant). Puis ils s'exercent à l'écrire sur l'ardoise
- Les élèves continuent de travailler la correspondance entre lettres capitales et lettres scripts en jouant au loto des lettres et en utilisant différents ateliers autonomes
- Activité sur fiche pour reconstituer le mot « sorcière » et l'écrire



### ☞ Reconnaître globalement un mot

Les élèves ont réinvesti les compétences travaillées au cours de la période précédente concernant l'utilisation d'un référentiel. Ils ont pu ainsi associer les étiquettes mots à l'image correspondante

Sur l'écran interactif : <https://learningapps.org/14768671>

### ☞ Écrire les chiffres :

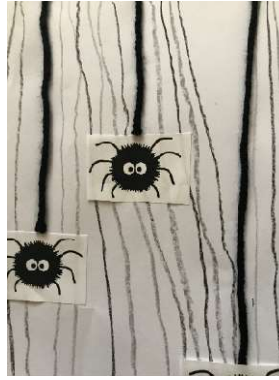
Différents supports ont été proposés pour que les élèves s'exercent à écrire les chiffres de 1 à 3 (de 1 à 6) : tracer dans du sable, modeler, poinçonner, tracer sur l'ardoise...



### ☞ Graphisme



Pour apprendre à contrôler le geste, ils ont tracé des lignes verticales dans différents plans : au tableau sur un plan vertical et sur fiche sur un plan horizontal.



Les activités proposées en graphisme pour le début de la période consistaient à réinvestir des éléments graphiques déjà travaillés dans le cadre décoratif

- Réaliser la couverture de son cahier de graphisme
- Décoration de la sorcière
- Réaliser une toile d'araignée : pour apprendre à contrôler son geste, ils ont tracé des lignes dans différentes directions au feutre fin



## Acquérir les premiers outils mathématiques

### ☞ Lire les nombres et compter

Les activités menées en numération durant cette période ont permis de consolider les apprentissages sur les collections jusqu'à 4 (6 et de poursuivre jusqu'à 8) et ont permis le travail sur les compétences suivantes :

- Dénombrer de petites quantités de 1-2-3-4 -5-6-7-8 objets.
- Reconnaître les différentes représentations des nombres 1-2 3 et 4 et 5 et 6 : constellations des doigts, des dés et écriture chiffrée.

Réaliser une collection de 1 à 4 objets.

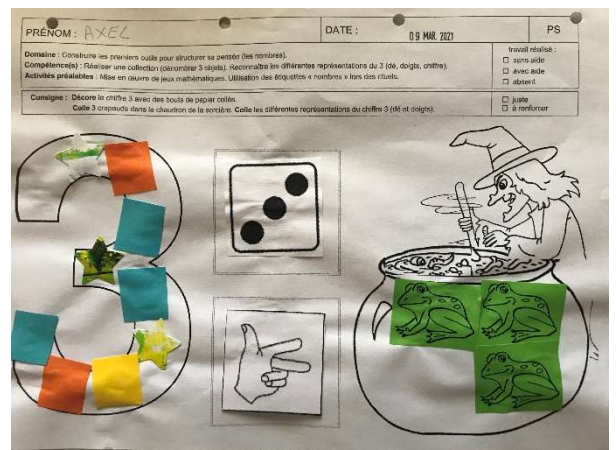
Réalisation de la fiche mémoire du « 3 »

Les élèves ont réalisé la fiche de synthèse portant sur le nombre 3 sur le thème des sorcières.

### ☞ Les nombres

Différents jeux ont été proposés pour manipuler les nombres, parler de leur décomposition...

- Jeu de la soupe de la sorcière : Les élèves préparent la soupe de la sorcière en respectant la fiche recette qui leur indique la quantité de chaque ingrédient à mettre dans le chaudron : <http://lamaternellepailletee.eklablog.com/numeration-le-chaudron-de-la-sorciere-a175462272> ou <https://maitressedzecolles.fr/2016/10/periode-2-jeu-la-soupe-de-la-sorciere.html> ou <http://www.lamaternelledenina.fr/wp-content/uploads/2018/10/Remplir-le-chaudron-de-la-sorci%C3%A8re.pdf>
- Jeu des boîtes d'œufs : nous avons repris ce jeu pour travailler la décomposition du 6. Les élèves disposent d'une boîte de 6 œufs. À partir du nombre visible d'œufs dans le plat, il doivent deviner le nombre restant dans la boîte.
- Jeu du chaudron de la sorcière : les élèves doivent disposer sur chaque dé présent dans le chaudron des cartes indiquant la même quantité mais avec une représentation différente (chiffres, doigts, collections) A FABRIQUER



## ☞ Les suites organisées (algorithmes)

Ils ont réinvesti la notion d'algorithme en alternant 2 couleurs dans différentes situations :

- Avec des jetons dans un cerceaux pour se familiariser avec la forme ronde.
- Avec des gommettes pour décorer les collants de la sorcière.
- Coloriage des collants de la sorcière en respectant un algorithme de 2 couleurs



## ☞ Explorer les grandeurs

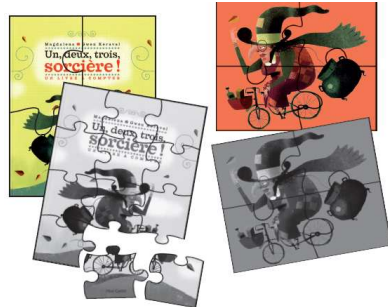
Les enfants ont abordé la notion de grandeur en classant des objets en fonction d'un critère : la taille (petit /moyen/grand).

- Le jeu des légumes : Les enfants devaient classer les légumes dans les chaudrons en fonction de la taille.
- Jeu pour partager en part égales les ingrédients de la sorcière : <http://www.enmaternelle.fr/2019/10/21/la-vengeance-de-cornebidouille-partage-equitablement-les-elements-de-la-soupe-de-la-sorciere/>
- Jeu des piques enterrées : pour travailler sur les grandeurs, les élèves ont joué avec des piques plantées dans du sable : deux enfants tiraient sur une pique, ils devaient comparer les piques, celui qui prenait la plus grande avait gagné. Ils ont ensuite rangé les piques de la plus petite à la plus grande.
- Fiche pour ranger les balais de la sorcière du plus petit au plus grand



## ☞ Explorer les formes

- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) : défis avec des jeux en bois
- Défi des puzzles dur le thème des sorcières



## Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités physiques

☞ **Les danses en ligne** : Nous avons travaillé et mimé les danses : « La drôle de machine » et « La petite sorcière ».

### ☞ Les jeux de courses :

Nous avons appris la règle de la course en relais et nous avons pratiqué cette activité dans différentes situations :

Courir le plus vite possible en passant le témoin (brique Légo)

Se déplacer le plus vite en marche arrière

Se déplacer le plus vite en portant le témoin (brique Légo) sur sa tête sans la faire tomber !

### ☞ Les parcours

Les actions travaillées au cours de cette période sur les parcours étaient : grimper, enjamber et s'équilibrer.

Grimper sur des échelles inclinées ou verticales et évoluer sur la structure en bois en respectant les règles de sécurité.

S'équilibrer sur des poutres en franchissant des obstacles et enjamber des éléments plus hauts.

## Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques

### Les univers sonores

Les compétences travaillées dans ce domaine visent à :

- -apprendre des comptines, des chants, des poésies et les dire en grand groupe
- -repérer des instruments dans des extraits musicaux
- -explorer les variantes d'intensité, de hauteur de voix
- -écouter un extrait d'une œuvre musicale

### Les arts plastiques

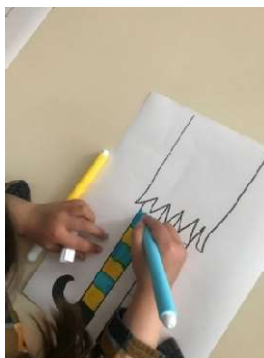
Nous avons utilisé différents outils et différents médiums pour réaliser des productions et illustrer les comptines.

Pour « Le livre des devinettes » sur le thème des personnages de contes, nous avons illustré deux pages. L'une sur l'histoire de « La sorcière dans les airs » et l'autre sur « Hansel et Gretel » :

- Pour la première, les élèves ont peint un ciel avec des peintures bleues passées avec des cartes. Ils ont ensuite collé différents éléments pour réaliser la sorcière.
- Pour la seconde, les enfants ont fait un fond avec des pastels secs roses et ont colorié la maison sucrée de la sorcière avec de l'encre, des craies grasses, des paillettes ...



Pour illustrer les comptines de la période 4, les enfants ont réalisé une silhouette de sorcière en coloriant les jambes de la sorcière avec des feutres (en suivant un algorithme) et en collant des morceaux de papier de soie sur la robe. Le fond est réalisé avec des craies grasses et des encres.



Les élèves ont également exprimé leur créativité en peignant sans consigne précise.



Les élèves ont participé à un projet collectif, dans le cadre de la semaine des APEL, chaque enfant a dessiné des oiseaux dans un espace délimité pour faire une fresque d'oiseaux





## Explorer le monde

### La matière

#### Ateliers « Découpage »

Les élèves se sont familiarisés à l'utilisation des ciseaux. Après avoir expliqué les règles de sécurité, ils ont appris à bien tenir les ciseaux et se sont entraînés à découper des boudins de pâte à modeler.

Les élèves ont continué à s'exercer à découper diverses formes pour réaliser une sorcière pour l'intercalaire du mois de mars

#### Ateliers « Collage »

Les enfants ont continué à s'exercer à coller avec des pinceaux et de la colle liquide pour réaliser une sorcière (intercalaire du mois de mars).

#### Ateliers « modelage »

Ils ont aussi appris à réaliser des boules en pâte à modeler pour garnir le chaudron de la sorcière



Les élèves ont également pu progresser en modelage en relevant des défis de modelage :

<http://jardindalyse.com/fiches-de-suivi-defis-pate-a-modeler/>



#### Ateliers potions magiques

Pour explorer les différents liquides : missibles ou non missibles différentes « potions » magiques ont été réalisées

- La soupe de la sorcière renversée : <https://little-gabchou.com/activite-pour-enfants-inspirees-de-montessori-les-sacs-sensoriels/>

*Ingrédients:*

*huile végétale (j'ai utilisé la colza plus claire que les autres huiles)*

*colorants alimentaires*

*2 cuillères à soupe de vinaigre blanc*



Pour fabriquer le sac « lava lamp » je l'ai rempli tout d'abord d'huile, environ 1/3 du sac, voire même moins. J'ai mélangé ensuite le vinaigre et le colorant et j'ai aspiré le liquide avec une seringue en plastique (une vieille pipette de Doliprane marche parfaitement bien aussi). J'ai rajouté le vinaigre coloré goutte par goutte dans le sac. De cette façon l'huile reste en petites bulles qui se regroupent beaucoup moins pour un effet « lampe à lave » maxi. Pensez à bien vider l'air du sac avant de le fermer et renforcer les bords avec du scotch. Voici une petite démonstration du fonctionnement du « lava lamp bag ».



- La soupe qui bout dans le chaudron : <https://www.hugolescargot.com/activites-enfants/bricolages/50789-lampe-a-lave/>
- Un fluide « magique » qui devient solide quand on exerce une pression importante dessus et qui redevient liquide quand on ne le touche plus

## Le vivant

Durant cette période, nous avons réalisé des semis en classe, et dans le jardin de l'école, dans le cadre du projet « la semaine de l'APPEL » pour appréhender la notion de graine et de cycle de vie des végétaux. Ces activités nous ont permis de travailler les compétences suivantes :

- Participer et s'engager dans un projet collectif
- Exprimer son point de vue et faire des hypothèses
- S'approprier et utiliser un vocabulaire précis pour décrire un végétal
- Connaître les différentes étapes du développement d'un végétal (germination, développement de la plante) et les besoins essentiels des végétaux
- Découvrir les propriétés des graines

## Lecture d'albums, recueil des représentations des élèves et tri de graines

- [https://lamaternelledetot.blogspot.com/2016/09/album-le-secret\\_2.html](https://lamaternelledetot.blogspot.com/2016/09/album-le-secret_2.html)
- <http://www.enmaternelle.fr/2020/05/17/continuite-pedagogique-jour-1-semaine-8/>



Après avoir lu l'album de Christian Voltz nous avons recueilli les représentations de chaque élève concernant les graines. Les élèves ont ensuite pu trier des graines : différentes formes, tailles, couleurs de graines (pois, haricots, lentilles, fèves) ont été mélangées à d'autres petits objets (boutons, cailloux, perles, pâtes). Les élèves ont trié ces éléments par catégories.

A l'issue de ce tri, des échanges ont eu lieu au sein du groupe pour identifier les graines et les « non graines ». Les représentations des élèves ont été prises en compte en mettant en évidence des déaccords au sein de chaque groupe.

## Réalisation de semis

Cette étape a permis de valider les hypothèses de chacun établies précédemment. Les élèves ont semé les différents éléments triés précédemment. Nous avons ainsi convenu que :

- Si une plante poussait, c'était une graine qui avait été semée
- Si rien ne poussait, ce n'était pas une graine qui avait été semée



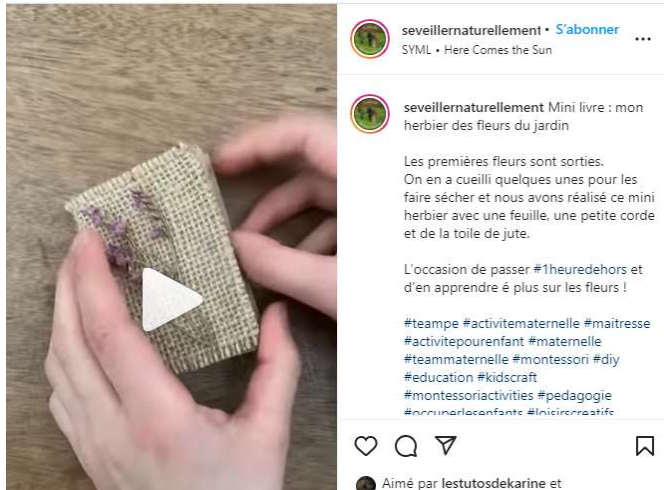
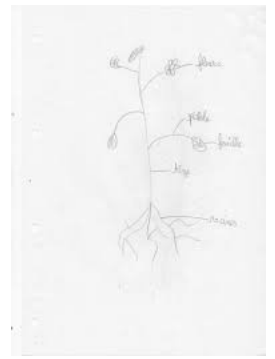
## Observation des semis

Les élèves ont observé les semis pendant plusieurs semaines, ces observations ont fait l'objet de moments de langages collectifs amenant certains à échanger sur des représentations initiales erronées.

## Observation des plantules

Après avoir déterré une plantule, les élèves ont observé et décrits les différents éléments qui composent une plante : la racine, la tige, les feuilles, la fleur (pétales, pistil, étamines). Ils ont réalisé un dessin d'observation pour garder une trace de leurs découvertes : *dessiner sur du papier à grater, découper et coller sur une feuille impression journal. Faire un cadre avec des ponts en peinture tampon et des graphismes dans les « points »*

Réalisation d'un mini herbier : <https://www.instagram.com/p/CaFofKmqjFz/>



## L'espace

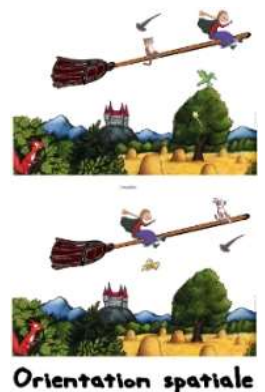
Pour apprendre à utiliser un vocabulaire adapté et précis et à se repérer sur une page les enfants jouent à reconstituer un paysage en respectant les indices oraux donnés par un adulte puis par un camarade de classe

[http://alabi.free.fr/Files/50\\_orientation\\_spatiale\\_et\\_hop.pdf](http://alabi.free.fr/Files/50_orientation_spatiale_et_hop.pdf)

## Le temps

À travers différentes activités les élèves apprennent à Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications. Notamment lors d'activités où les élèves doivent raconter des histoires exploitées en classe :

- Les élèves ordonnent les images pour raconter une histoire (en manipulation ou sur fiche)
- les élèves replacent les personnages dans le bon décor pour raconter



# La sorcière

Elle vit dans un manoir ou une maison hantée.



La sorcière fait de la magie à l'aide de sa baguette et de son grimoire



La sorcière est omnivore



Elle se déplace sur un balai magique



La sorcière prépare ses potions magiques dans un chaudron



La sorcière rit, crie ou parle d'une voix grinçante



# Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

## Langage oral

- Raconter en classant les images dans l'ordre chronologique
- Mémoriser des éléments d'une histoire connue

## Langage écrit

### PS

- Reconstruire des mots en capitales d'imprimerie à l'aide d'un modèle
- Reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet écrites en capitales d'imprimerie
- Identifier des mots connus et les remettre dans le même ordre que le modèle (en majuscules)
- 

### MS

- Reconstruire des mots en capitales d'imprimerie à l'aide d'un modèle en minuscule script
- Reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet écrites en minuscule script
- Identifier des mots connus et les remettre dans le même ordre que le modèle (en majuscules puis trouver la correspondance en minuscules)
- 

## Graphisme

### MS

- Reproduire des éléments graphiques

# Comptines et formulettes de la période 4

Les comptines sur classe maternelles 1, 2, 3, sorcière !

Et :

## Points de chute


Voyons, voyons... dit la sorcière  
En descendant vers la terre.  
Si j'atterris sur un clocher  
Je vais me piquer les pieds.  
Si j'atterris dans un trou  
Je vais me casser le cou.  
Si j'atterris dans la rivière  
Je vais mouiller mon derrière.  
Je crois, dit la sorcière,  
Qu'il vaut mieux rester en l'air.



Corinne Albaut

## L'araignée Gipsy

L'  Gipsy


Monte à la .

Tiens !


Voilà la  ...

Gipsy tombe par terre.

Mais le 

A chassé la .

L'  Gipsy

Monte à la .



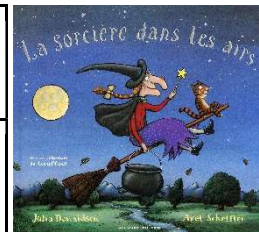
## L'ARAIGNEE GIPSY




L'araignée Gipsy monte à la gouttière,  
Tiens, voilà la pluie, Gipsy tombe par terre,  
Mais le soleil a chassé la pluie,

L'araignée Gipsy a tissé sa toile,  
Les gouttes de pluie brillent comme des étoiles,  
Gipsy s'endort, elle est bien fatiguée.

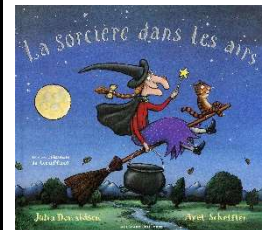





<b>PRÉNOM :</b>	Date	<b>PS</b>
<b>Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (la langue orale)</b> <b>Compétence(s) :</b> Mémoriser des éléments d'une histoire connue : la sorcière dans les airs (personnages, objets) <b>Activités préalables :</b> Lecture de l'album		<b>Travail réalisé :</b> <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Colle sous chaque objet, perdu par la sorcière l'animal qui l'a retrouvé. Attention aux pièges !		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer







		

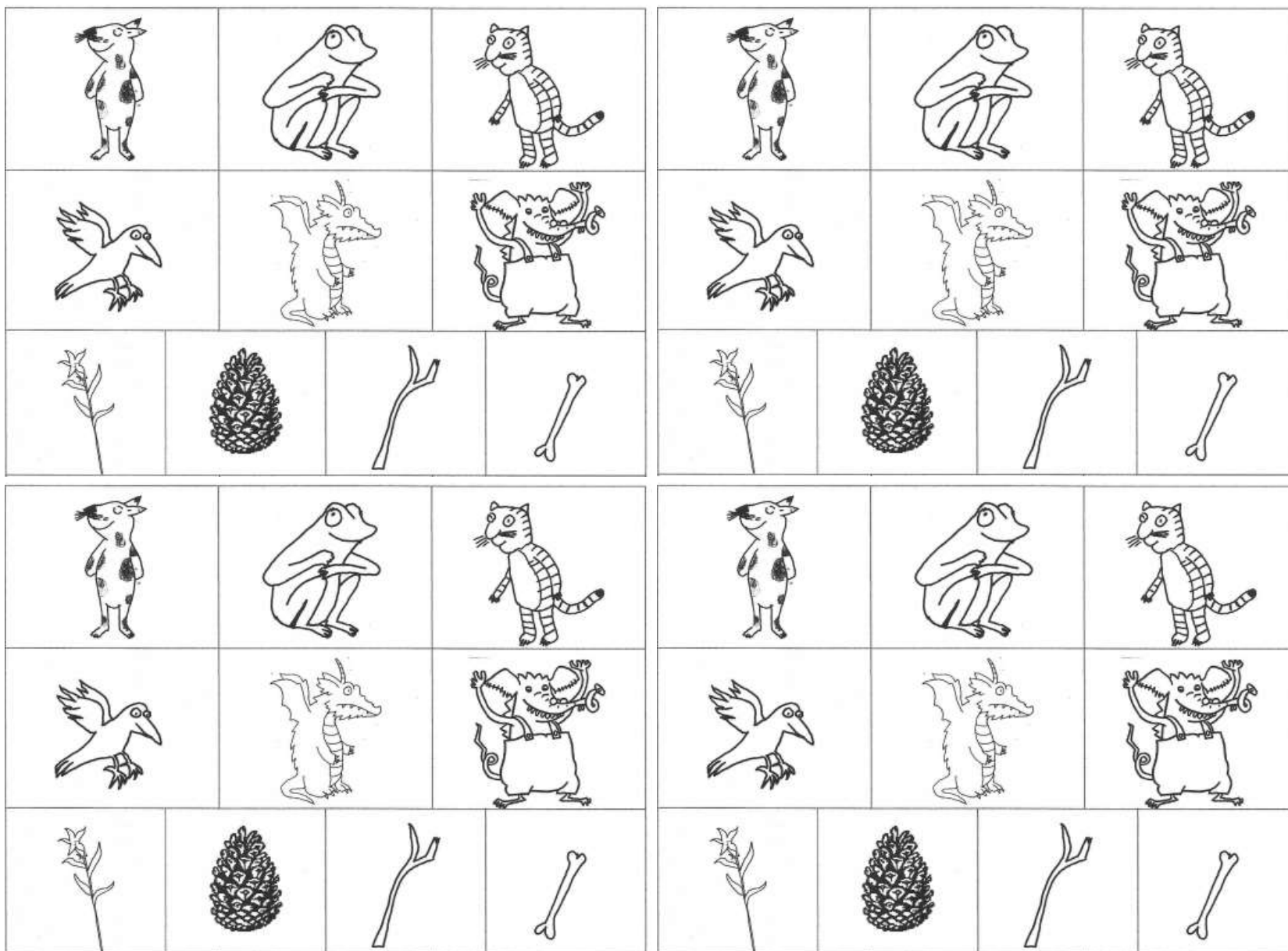
<b>PRÉNOM :</b>	Date	<b>MS</b>
<b>Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (la langue orale)</b> <b>Compétence(s) :</b> Mémoriser des éléments d'une histoire connue : la sorcière dans les airs (personnages, objets) <b>Activités préalables :</b> Lecture de l'album		<b>Travail réalisé :</b> <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Colle sous chaque objet, perdu par la sorcière) l'animal qui l'a retrouvé. Attention aux pièges !		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer




		

**Consigne (s) :** Colle sous chaque personnage l'objet qu'il a apporté pour faire la potion magique, attention aux pièges



<b>PRÉNOM :</b>	Date	PS
<b>Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (le langage écrit)</b> <b>Compétence(s) :</b> Recomposer des mots en capitales d'imprimerie à l'aide d'un modèle <b>Activités préalables :</b> Ateliers pour travailler la reconnaissance des lettres en capitales, ateliers sur le référentiel des sorcières		Travail réalisé : <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Colorie le cercle devant les mots que tu as réussi à écrire		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer

 BAGUETTE 
 DRAGON 
 BALAI 
 NŒUD 
 BRINDILLES 
 OISEAU 
 CAPE 
 PANIER 
 CHAT 
 PORTE 
 CHAUDRON 
 SORCIERE 
 CHAPEAU 
 VELO 
 CHIEN 
 VENT 




<b>PRÉNOM :</b>	Date	MS
<b>Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (le langage écrit)</b> <b>Compétence(s) :</b> Recomposer des mots en capitales d'imprimerie à l'aide d'un modèle en minuscule script <b>Activités préalables :</b> Ateliers pour travailler la correspondance majuscules-minuscules, ateliers sur le référentiel des sorcières		<b>Travail réalisé :</b> <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Colorie le cercle devant les mots que tu as réussi à écrire		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer

baguette 

dragon 

balai 


nœud 

brindilles 


oiseau 

cape 

panier 

chat 

porte 


chaudron 


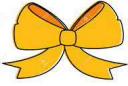














sorcière 

chapeau 

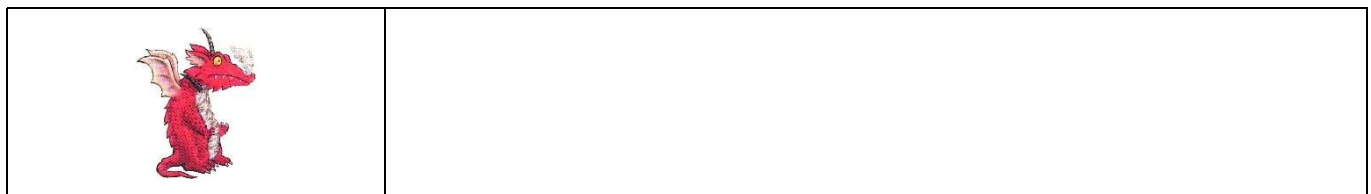
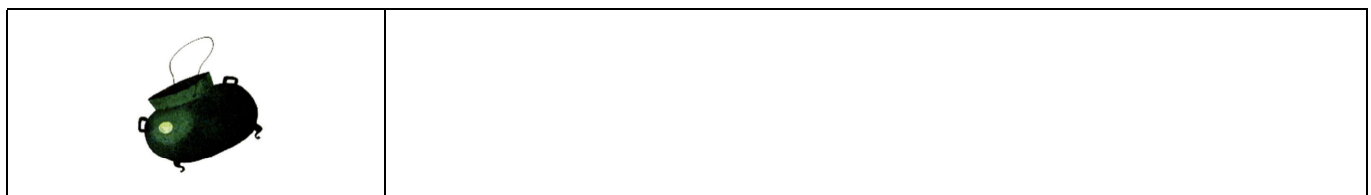
vélo 

chien 

vent 

 <b>VENT</b>	 <b>NOEUD</b>	 <b>BRINDILLES</b>	 <b>PANIER</b>	 <b>PORTE</b>
 <b>OISEAU</b>	 <b>CHAPEAU</b>	 <b>CHIEN</b>	 <b>BALAI</b>	 <b>CHAT</b>
 <b>VELO</b>	 <b>CHAUDRON</b>	 <b>CAPE</b>	 <b>SORCIERE</b>	 <b>DRAGON</b>
 <b>BAGUETTE</b>				

<b>PRÉNOM :</b>	Date	MS
<b>Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (le langage écrit)</b> <b>Compétence(s) :</b> Reconnaître globalement un mot à l'aide d'un référentiel à distance <b>Activités préalables :</b> Ateliers sur le référentiel des sorcières		<b>Travail réalisé :</b> <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Colle les étiquettes mots à côté de chaque objet en t'aidant du référentiel		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer




<b>PRÉNOM :</b>	Date	PS
<b>Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (le langage écrit)</b> <b>Compétence(s) :</b> Reconnaître globalement un mot à l'aide d'un référentiel à distance <b>Activités préalables :</b> Ateliers sur le référentiel des sorcières		Travail réalisé : <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Colle les étiquettes mots à côté de chaque objet en t'aidant du modèle		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer

	CHAPEAU	
---	---------	--

	SORCIERE	
---	----------	--

	BAGUETTE	
--	----------	--

	BALAI	
---	-------	--

	CHAUDRON	
---	----------	--

	DRAGON	
---	--------	--





CHAPEAU	CHAPEAU	CHAPEAU
SORCIERE	SORCIERE	SORCIERE
BAGUETTE	BAGUETTE	BAGUETTE
BALAI	BALAI	BALAI
CHAUDRON	CHAUDRON	CHAUDRON
DRAGON	DRAGON	DRAGON


CHAPEAU	CHAPEAU	CHAPEAU
SORCIERE	SORCIERE	SORCIERE
BAGUETTE	BAGUETTE	BAGUETTE
BALAI	BALAI	BALAI
CHAUDRON	CHAUDRON	CHAUDRON
DRAGON	DRAGON	DRAGON

<b>PRÉNOM :</b>	Date	PS
<b>Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (le langage écrit)</b> <b>Compétence(s) :</b> Reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet écrites en capitales d'imprimerie <b>Activités préalables :</b> Écriture des mots avec des lettres mobiles et le modèle, désignation des lettres		Travail réalisé : <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> .Colorie les lettres de chaque mot		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer


	BALAI	<input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> E
---	-------	--


	CHAUDRON	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> Y <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/> Q <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> I
---	----------	--


	SORCIERE	<input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> A
--	----------	--


	DRAGON	<input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> P <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> L
---	--------	--

<b>PRÉNOM :</b>	Date	MS
<b>Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (le langage écrit)</b> <b>Compétence(s) :</b> Reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet écrites en minuscule script <b>Activités préalables :</b> Écriture des mots avec des lettres mobiles et le modèle, désignation des lettres		<b>Travail réalisé :</b> <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Colorie les lettres de chaque mot		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer

	BALAI	b o a n l a s i e
---	-------	-------------------

	CHAUDRON	c h y a u q d r o n i
---	----------	-----------------------

	SORCIERE	m s o l c i t g e r a
--	----------	-----------------------

	DRAGON	b d t r a p g i o n l
---	--------	-----------------------

<b>PRÉNOM :</b>	Date	MS
<b>Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (la langue écrite)</b> <b>Compétence(s) :</b> Identifier des mots connus et les remettre dans le même ordre que le modèle <b>Activités préalables :</b> Lecture de l'album « un, deux, trois, sorcière »		Travail réalisé : <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Reconstitue le titre de l'album en remplaçant les mots en capitales puis en script dans l'ordre à l'aide du référentiel		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer



<b>UN,</b>	<b>DEUX,</b>	<b>TROIS,</b>	<b>SORCIÈRE !</b>



<b>PRÉNOM :</b>	Date	PS
<b>Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (la langue écrite)</b> <b>Compétence(s) :</b> Identifier des mots connus et les remettre dans le même ordre que le modèle <b>Activités préalables :</b> Lecture de l'album « un, deux, trois, sorcière »		Travail réalisé : <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Reconstitue le titre de l'album en remplaçant les mots en capitales dans l'ordre à l'aide du référentiel		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer



<b>UN,</b>	<b>DEUX,</b>	<b>TROIS,</b>	<b>SORCIÈRE !</b>

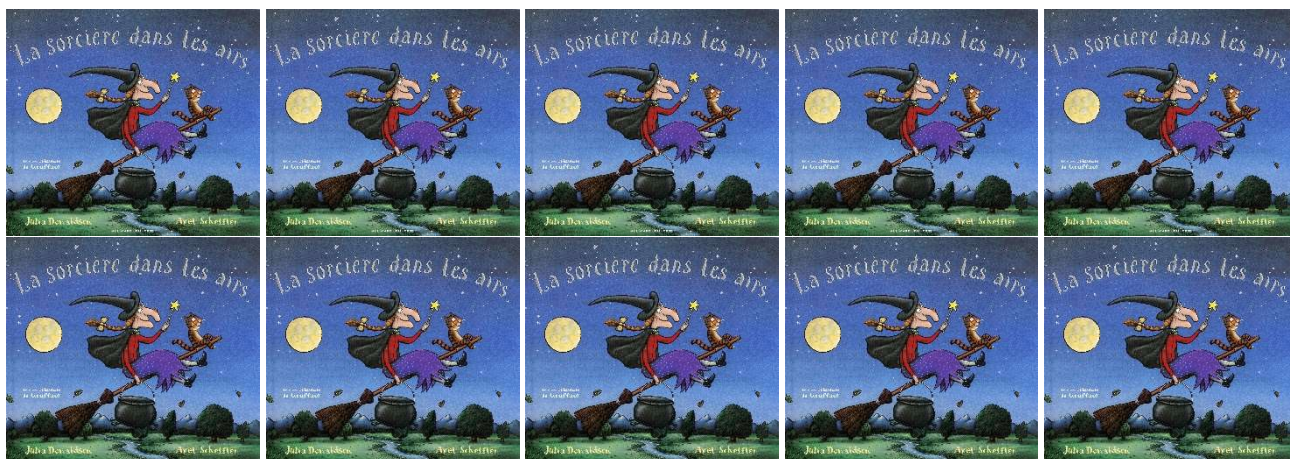
<b>UN,</b>	<b>DEUX,</b>	<b>TROIS,</b>	<b>SORCIÈRE !</b>
<b>UN,</b>	<b>DEUX,</b>	<b>TROIS,</b>	<b>SORCIÈRE !</b>
<b>UN,</b>	<b>DEUX,</b>	<b>TROIS,</b>	<b>SORCIÈRE !</b>
<b>UN,</b>	<b>DEUX,</b>	<b>TROIS,</b>	<b>SORCIÈRE !</b>
<b>UN,</b>	<b>DEUX,</b>	<b>TROIS,</b>	<b>SORCIÈRE !</b>

<b>Un,</b>	<b>deux,</b>	<b>trois,</b>	<b>sorcière !</b>
<b>Un,</b>	<b>deux,</b>	<b>trois,</b>	<b>sorcière !</b>
<b>Un,</b>	<b>deux,</b>	<b>trois,</b>	<b>sorcière !</b>
<b>Un,</b>	<b>deux,</b>	<b>trois,</b>	<b>sorcière !</b>
<b>Un,</b>	<b>deux,</b>	<b>trois,</b>	<b>sorcière !</b>

<b>PRÉNOM :</b>	Date	MS
<b>Domaine :</b> Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (le langage écrit) <b>Compétence(s) :</b> Reproduire des éléments graphiques	<b>Travail réalisé :</b> <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent	
<b>Consigne (s) :</b> Décore la sorcière avec les éléments graphiques en respectant le modèle	<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer	



Dans quel album une sorcière perd-elle le noeud de sa tresse ?
Dans quel album une sorcière perd-elle le noeud de sa tresse ?
Dans quel album une sorcière perd-elle le noeud de sa tresse ?
Dans quel album une sorcière perd-elle le noeud de sa tresse ?
Dans quel album une sorcière perd-elle le noeud de sa tresse ?
Dans quel album une sorcière perd-elle le noeud de sa tresse ?
Dans quel album une sorcière perd-elle le noeud de sa tresse ?
Dans quel album une sorcière perd-elle le noeud de sa tresse ?
Dans quel album une sorcière perd-elle le noeud de sa tresse ?
Dans quel album une sorcière perd-elle le noeud de sa tresse ?





Dans quel album une fillette naît-elle dans une fleur ?

Dans quel album une fillette naît-elle dans une fleur ?

Dans quel album une fillette naît-elle dans une fleur ?

Dans quel album une fillette naît-elle dans une fleur ?

Dans quel album une fillette naît-elle dans une fleur ?

Dans quel album une fillette naît-elle dans une fleur ?

Dans quel album une fillette naît-elle dans une fleur ?

Dans quel album une fillette naît-elle dans une fleur ?



<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>
<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>
<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>
<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>
<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>	<b>Réponse</b>

# Domaine 3

## Décoration pour les comptines de la période

Source : <http://mickaelledelame.blogspot.com/2015/10/bricolage-dhalloween-adiou-sorciere.html>

Objectifs :

- réaliser un algorithme pour décorer les collants de la sorcière
- Réaliser une oeuvre en volume



# Adieu Sorcière !

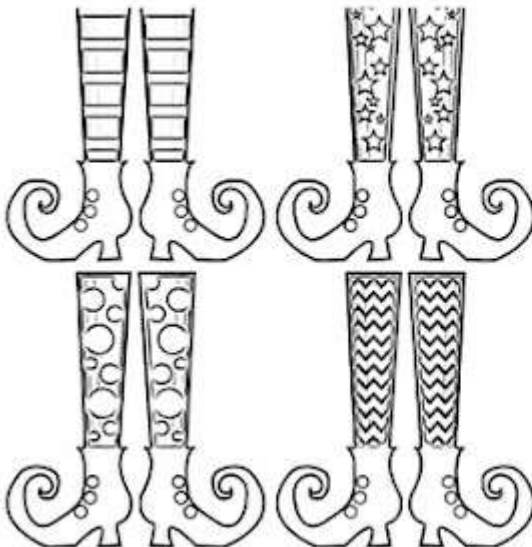
Pour dire au revoir à la vilaine sorcière, crée ta carte d'au revoir...

Sur du Canson assemble et colle les différents éléments préalablement coloriés et customisés par tes soins:

- Chaudron
- Guiboles de sorcière
- Éléments du jupon

Matériels:

- Gabarits sur bristol
- Feutres, crayons de couleurs
- Ciseaux
- Colle
- Tissus, gommettes...



# Domaine 4 : Acquérir les premiers outils mathématiques

## Découvrir les nombres et leurs utilisations

### Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

PS

- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur (3 ou 4 objets)
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).

MS

- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur (5 objets)
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).



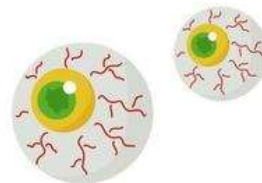
# La soupe de la sorcière

Je trie les ingrédients par taille



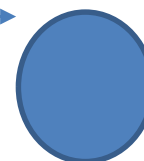




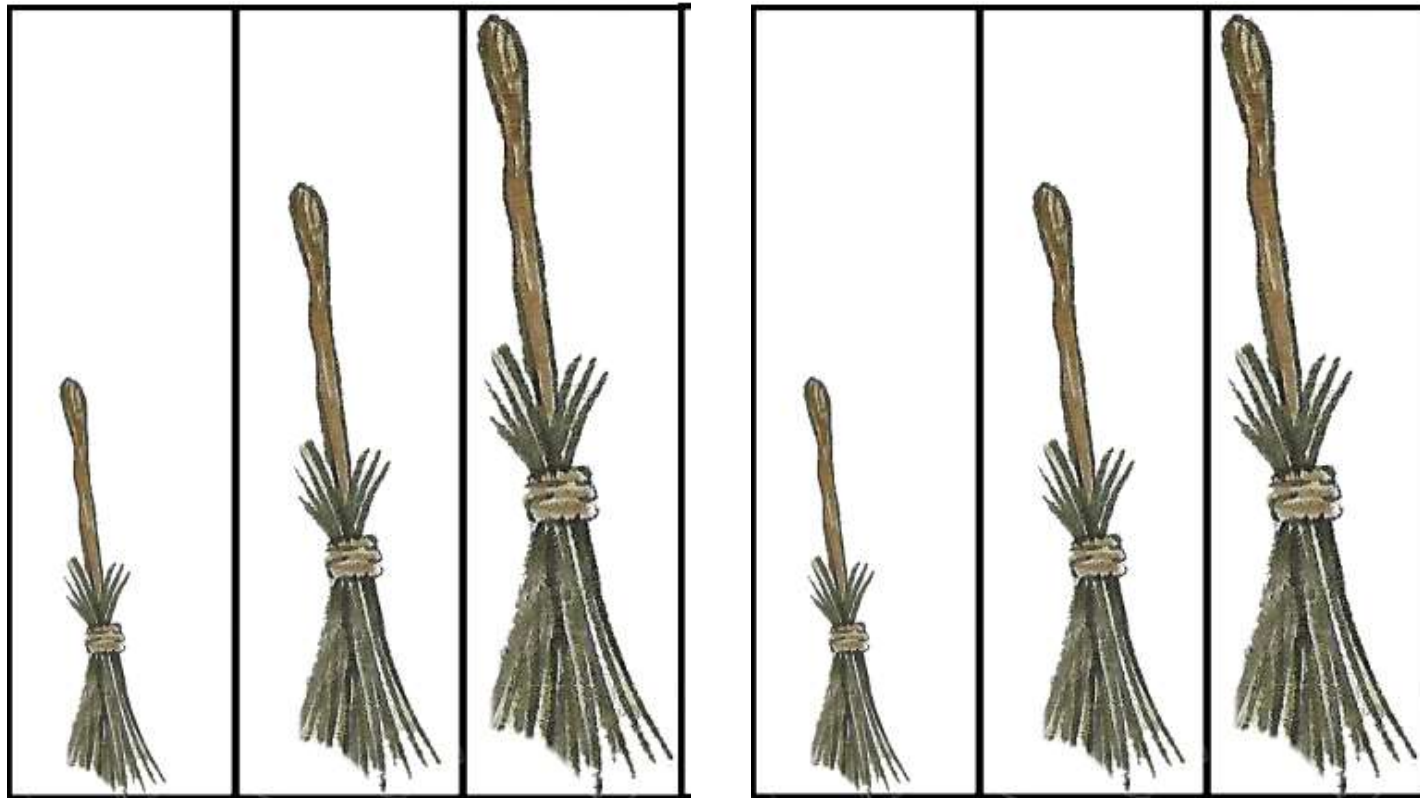


<b>PRÉNOM :</b>	Date	PS
<b>Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques</b> <b>Compétence(s) :</b> Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur <b>Activités préalables :</b> Classer des petits objets de la classe		Travail réalisé : <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Range puis colle les balais de la sorcière du plus petit au plus grand		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer

--	--	--

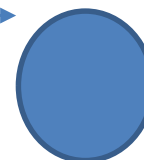


Balais à découper (source <http://www.enmaternelle.fr/2016/10/28/ah-les-bonnes-soupes-ranger-selon-un-critere-de-longueur/> )

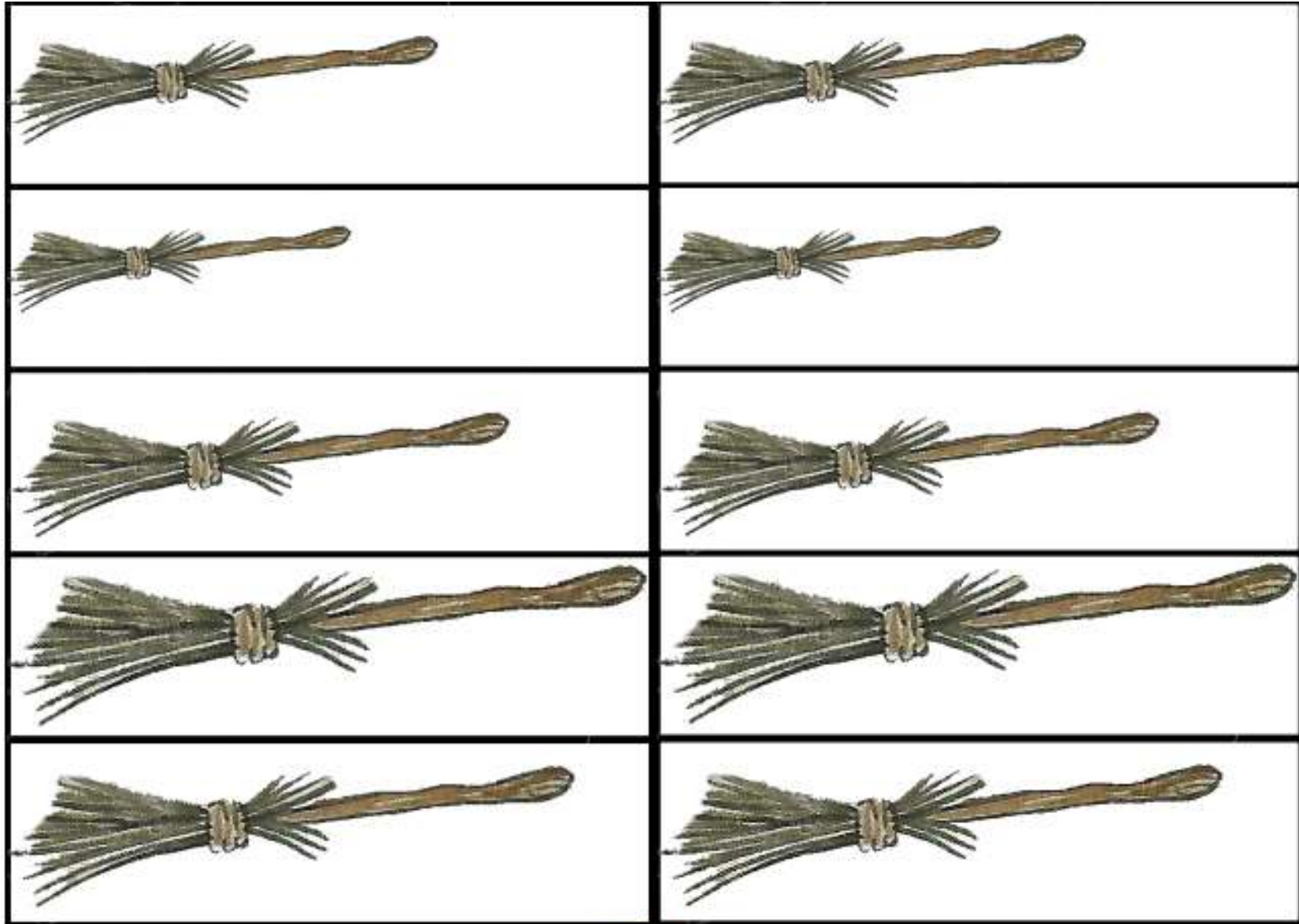


<b>PRÉNOM :</b>	Date	MS
<b>Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques</b> <b>Compétence(s) :</b> Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur <b>Activités préalables :</b> Classer des petits objets de la classe		Travail réalisé : <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Range puis colle les balais de la sorcière du plus petit au plus grand		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer

--	--	--	--	--



Balais à découper (source <http://www.enmaternelle.fr/2016/10/28/ah-les-bonnes-soupes-ranger-selon-un-critere-de-longueur/> )



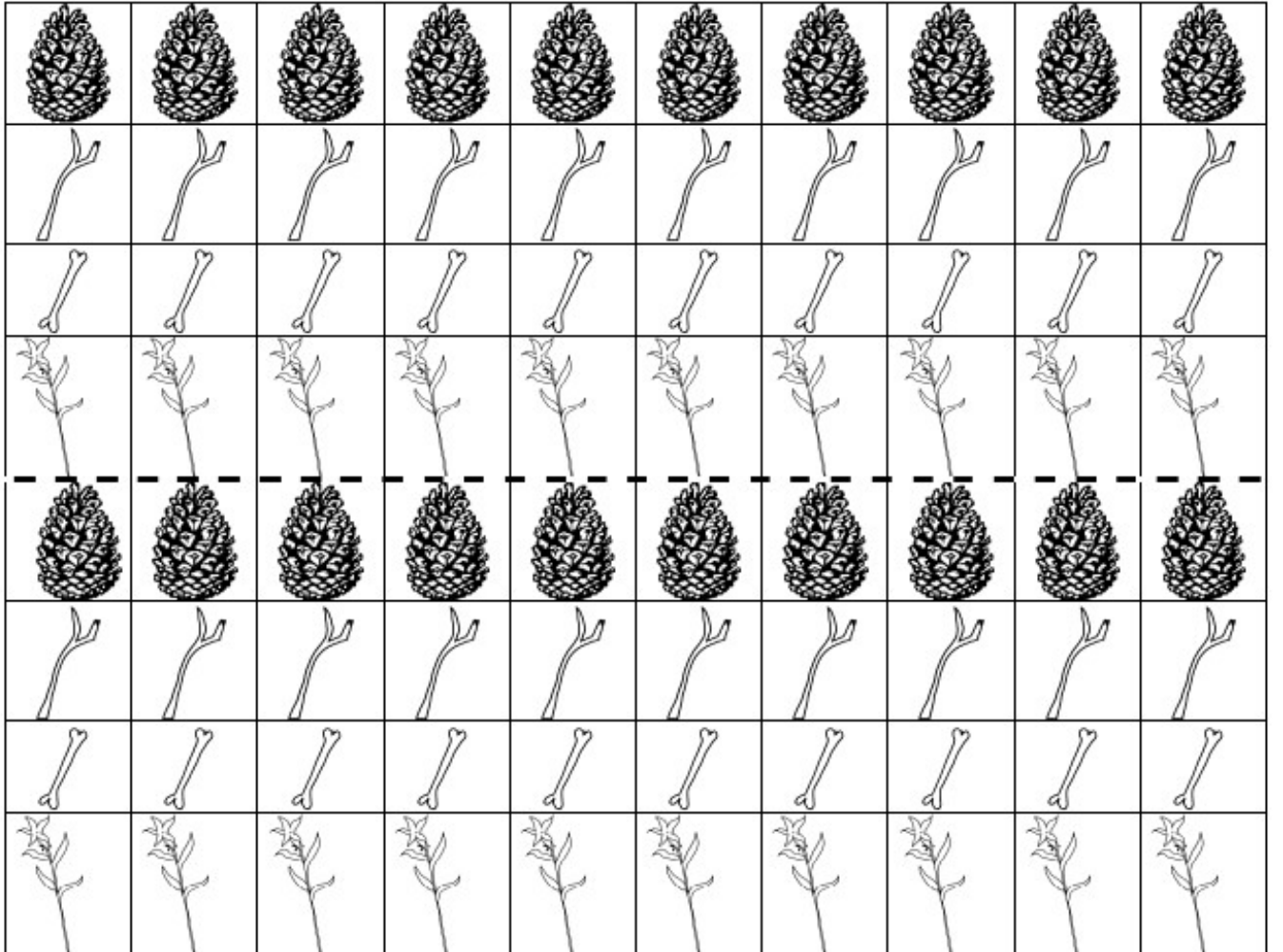
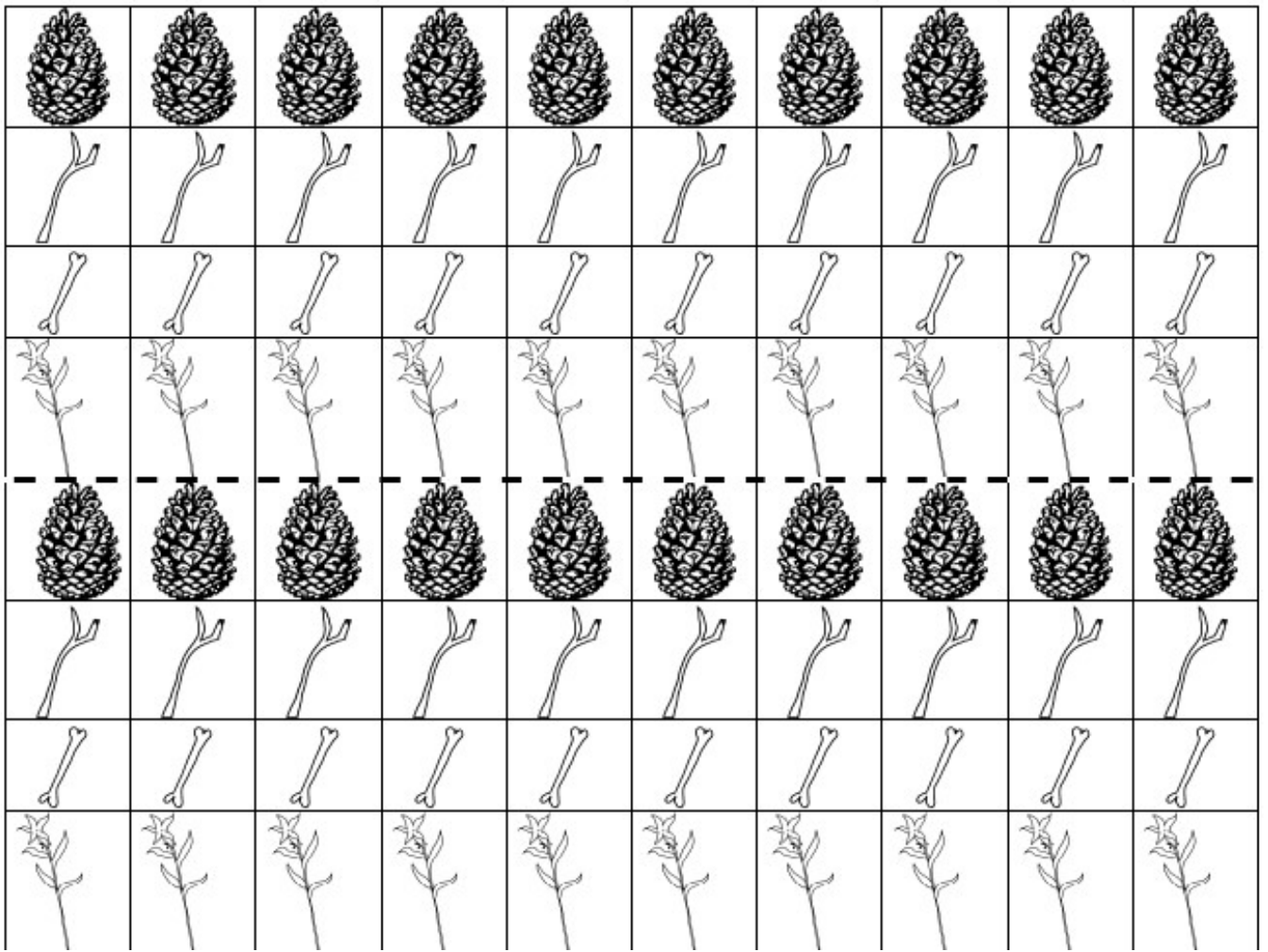


<b>PRÉNOM :</b>	Date	PS
<b>Domaine :</b> Acquérir les premiers outils mathématiques : explorer les formes <b>Compétence(s) :</b> Commencer à lire les chiffres. Les associer à une quantité <b>Activités préalables :</b> Jeu de commande pour faire une recette	<b>Travail réalisé :</b> <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent	
<b>Consigne (s) :</b> Remplis le chaudron de la sorcière avec les ingrédients indiqués sur le grimoire	<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer	

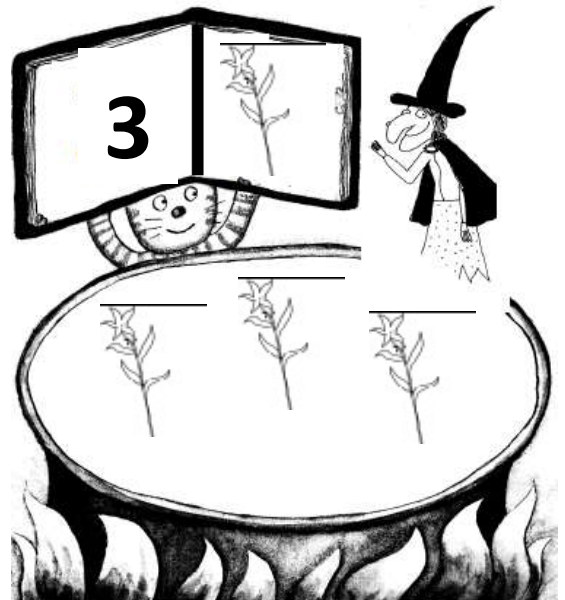


<b>PRÉNOM :</b>	Date	MS
<b>Domaine :</b> Acquérir les premiers outils mathématiques : explorer les formes <b>Compétence(s) :</b> Commencer à lire les chiffres. Les associer à une quantité <b>Activités préalables :</b> Jeu de commande pour faire une recette	<b>Travail réalisé :</b> <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent	
<b>Consigne (s) :</b> Remplis le chaudron de la sorcière avec les ingrédients indiqués sur le grimoire	<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer	





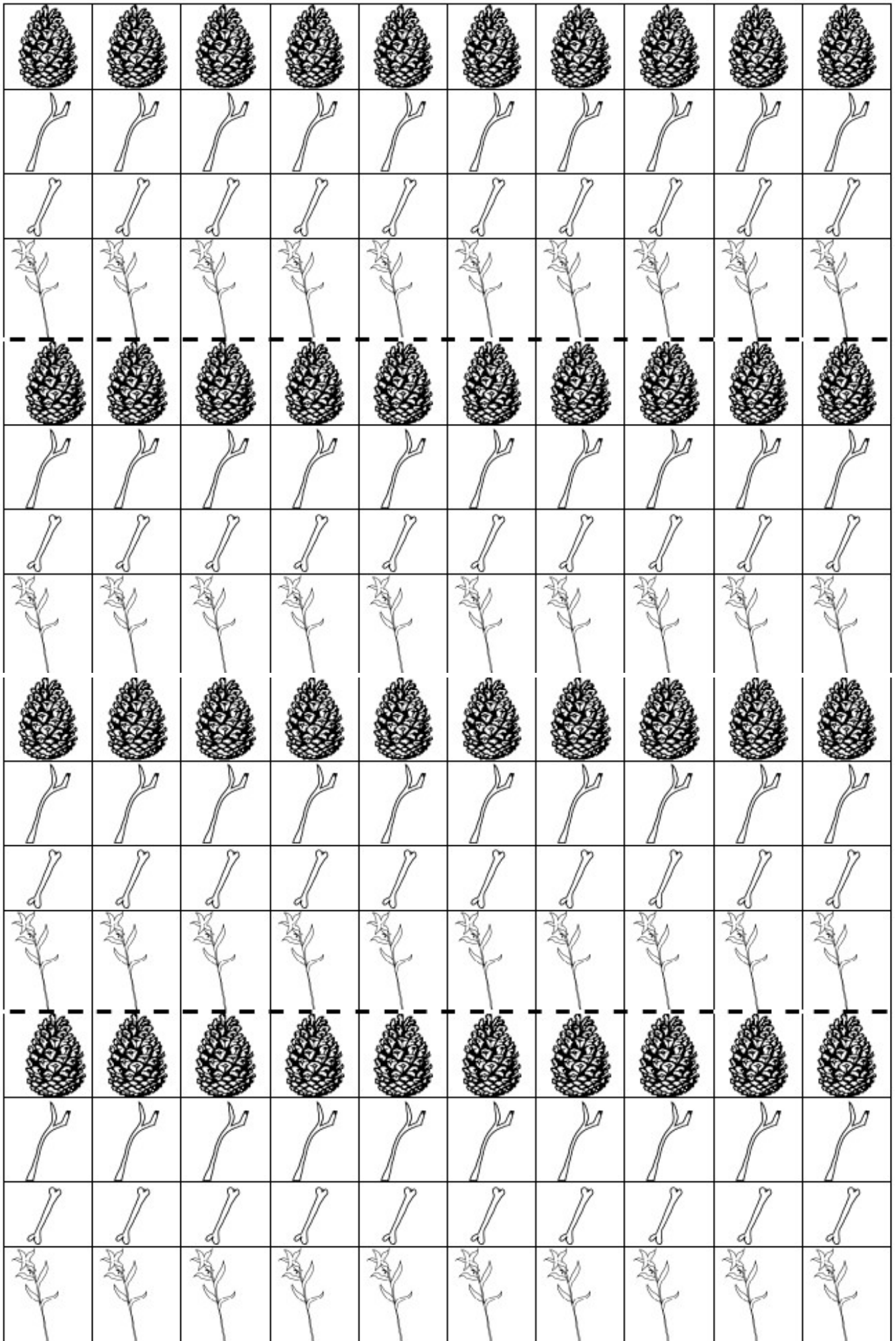
<b>PRÉNOM :</b>	Date	PS
<b>Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques : Construire le nombre pour exprimer les quantités</b> <b>Compétence(s) :</b> Décomposer les nombres <b>Activités préalables :</b> Jeu de commande pour faire une recette		<b>Travail réalisé :</b> <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Colle le nombre de légumes dans chaque chaudron pour compléter les collections à 3		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer



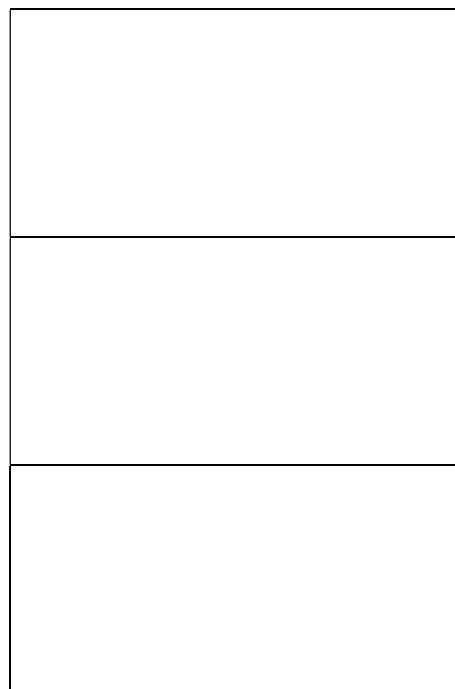
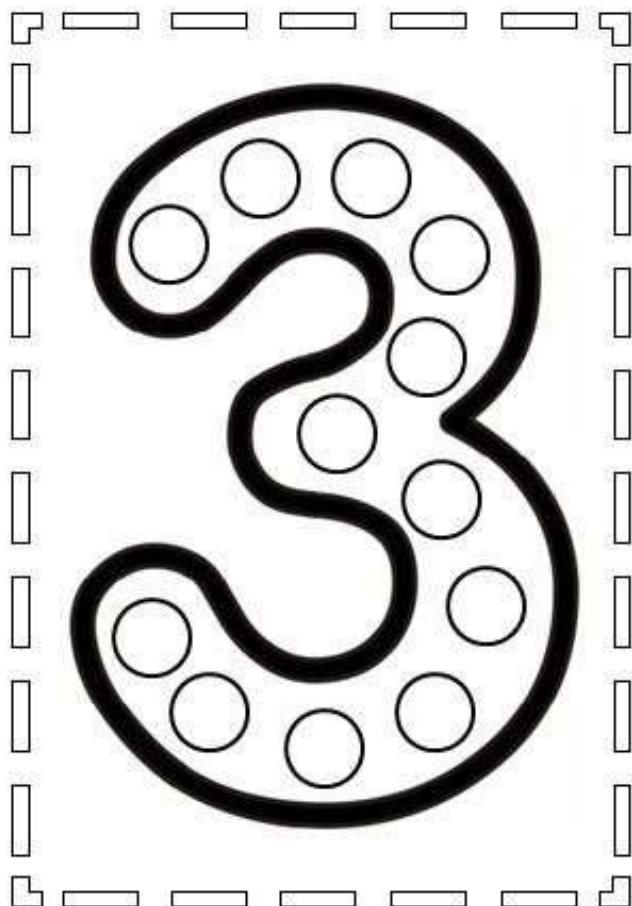
<b>PRÉNOM :</b>	Date	MS
<b>Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques : Construire le nombre pour exprimer les quantités</b> <b>Compétence(s) :</b> Décomposer les nombres <b>Activités préalables :</b> Jeu de commande pour faire une recette		<b>Travail réalisé :</b> <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Colle le nombre de légumes dans chaque chaudron pour compléter les collections à 3		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer



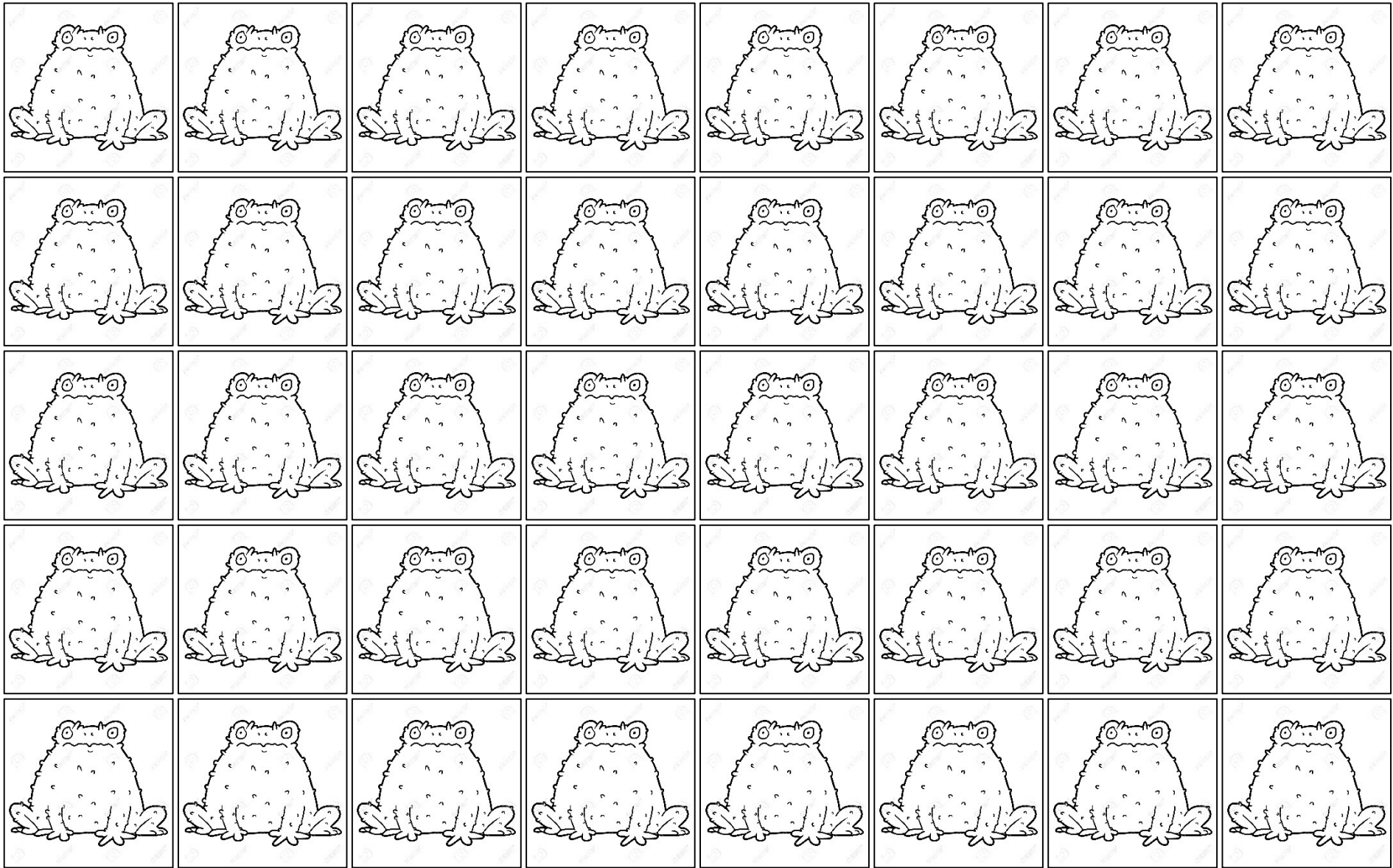


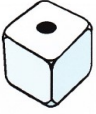





































<b>PRÉNOM :</b>	Date	PS
<b>Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques</b> <b>Compétence(s) :</b> Réaliser une collection (dénombrer 3 objets). Reconnaître les différentes représentations du 3 (dé, doigts, chiffre) <b>Activités préalables :</b> Jeux mathématiques, utilisation de différents supports « nombres » lors des rituels		<b>Travail réalisé :</b> <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Décore le chiffre trois. Coller les différentes étiquettes qui représentent le nombre 3. Colle 3 crapauds dans le chaudron		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer



Crapauds à coller

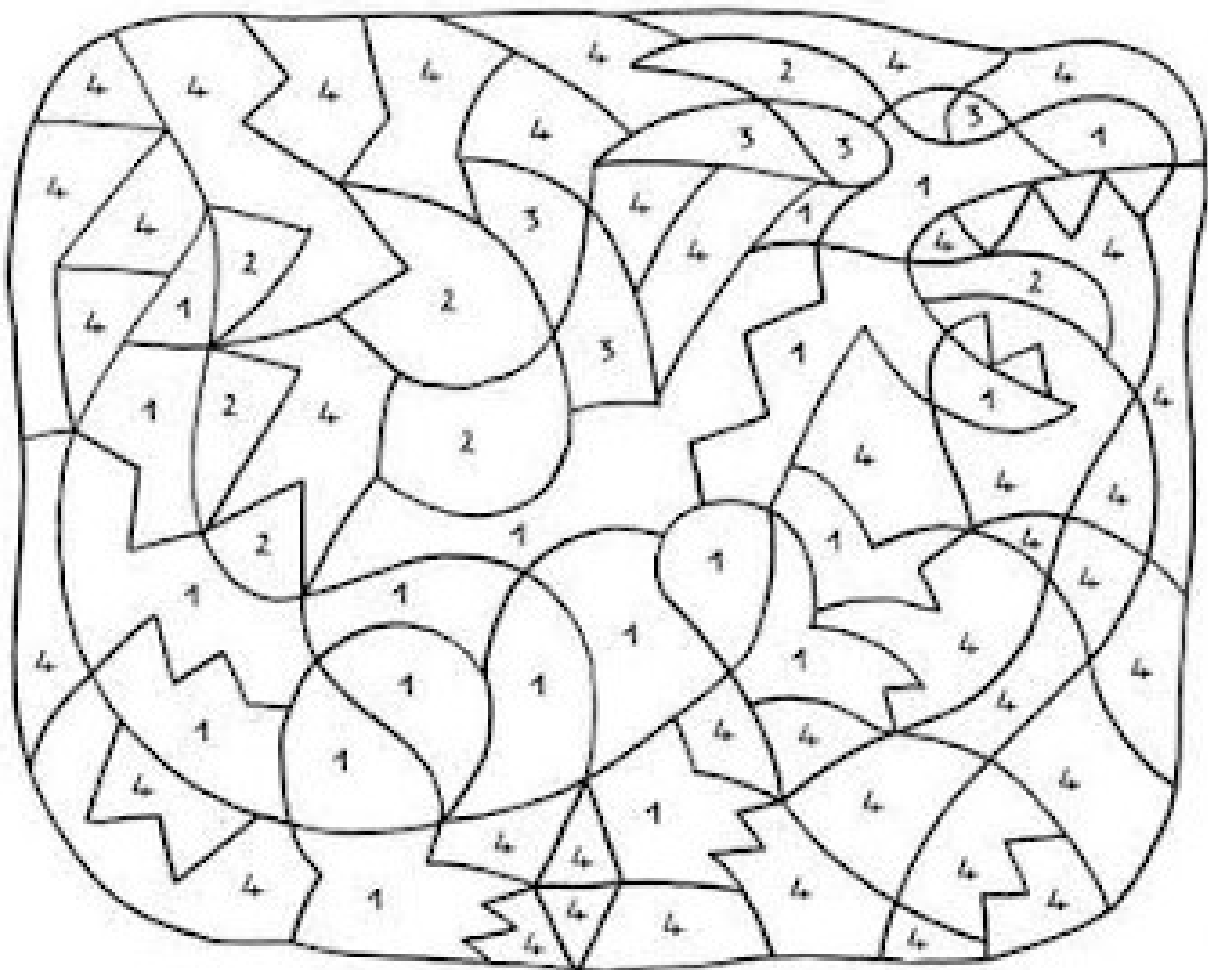
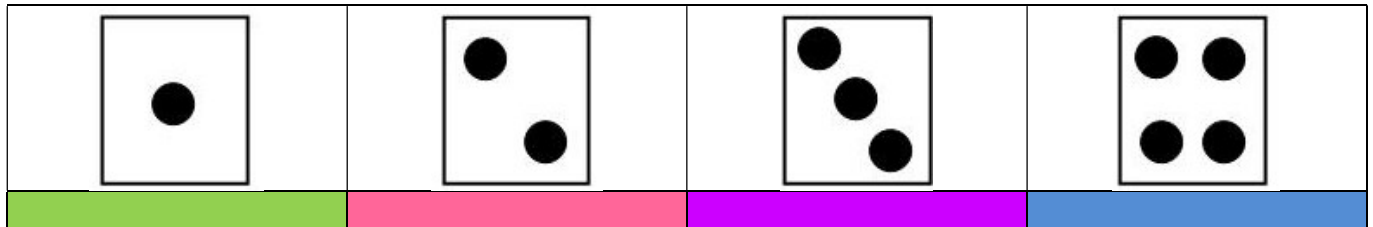


1	2	3	1	2	3
					
					
					
1	2	3	1	2	3
					
					
					

<b>PRÉNOM :</b>	Date	
<b>Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques : explorer les formes</b> <b>Compétence(s) :</b> Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides). <b>Activités préalables :</b> Lecture de l'album et observation de la première de couverture		<b>Travail réalisé :</b> <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Reconstitue les pages du livre sous forme d'un puzzle de difficulté croissante		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer

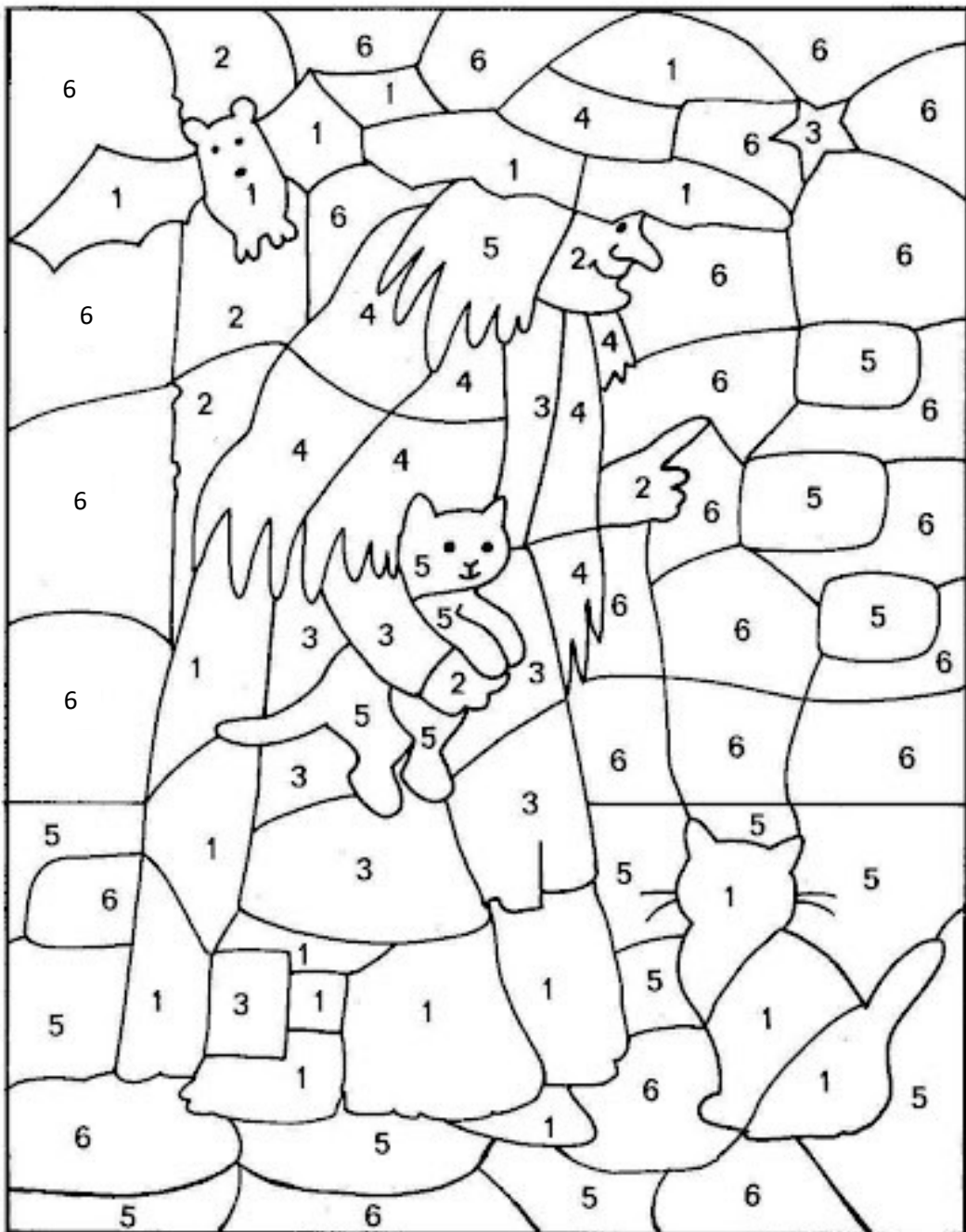
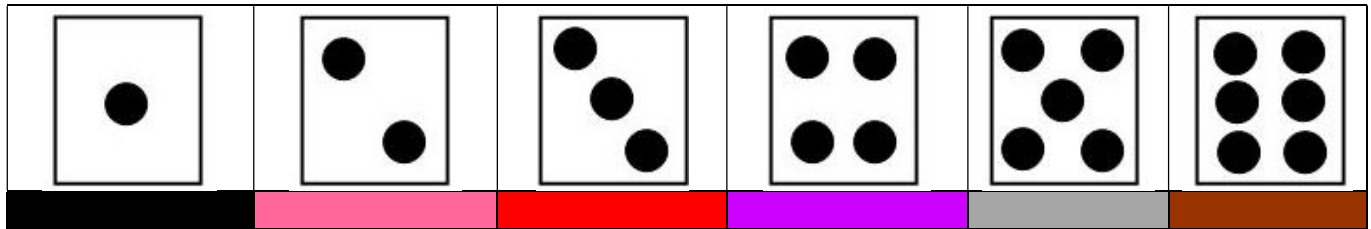
 <p>4 pièces</p>	 <p>4 pièces</p>	 <p>6 pièces</p>
 <p>6 pièces</p>	 <p>9 pièces</p>	 <p>9 pièces</p>
 <p>15 pièces</p>	 <p>15 pièces</p>	 <p>16 pièces</p>

<b>PRÉNOM :</b>	Date	PS
<b>Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques : Construire le nombre pour exprimer les quantités</b> <b>Compétence(s) :</b> Connaître les différentes écritures des nombres		Travail réalisé : <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Colorie les parties du dessin en respectant le code		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer





<b>PRÉNOM :</b>	Date	MS
<b>Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques : Construire le nombre pour exprimer les quantités</b> <b>Compétence(s) :</b> Connaître les différentes écritures des nombres		<b>Travail réalisé :</b> <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Colorie les parties du dessin en respectant le code		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer



<b>PRÉNOM :</b>	Date : 10-03-2022	PS-MS
<b>Domaine : Découverte du monde : savoir utiliser des outils numériques : un appareil photo</b> <b>Compétence(s) :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se représenter le schéma corporel</li> <li>- Utiliser un appareil photo</li> </ul>	<b>Travail réalisé :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sans aide</li> <li><input type="checkbox"/> Avec aide</li> <li><input type="checkbox"/> Absent</li> </ul>	
<b>Consigne (s) : Fabrique</b> une sorcière avec des blocs logiques (formes géométriques) et prends la en photo pour en garder une trace	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Juste</li> <li><input type="checkbox"/> À renforcer</li> </ul>	

<b>PRÉNOM :</b>	Date : 21-03-2022	MS
<b>Domaine : Acquérir les outils mathématiques : formes</b> <b>Compétence(s) :</b> savoir tracer des formes géométriques <b>Activités préalables :</b> Apprendre à reconnaître et à nommer les formes, tracer des formes avec des gabaris		<b>Travail réalisé :</b> <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) : Dessine</b> la sorcière que tu avais fabriqué en blocs à partir de la photo que tu as faite		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer

Coller la photo du modèle  
(prise par un adulte pour être certain que l'enfant puisse reconnaître ce qu'il doit dessiner

# Domaine 5

## L'espace

### Représenter l'espace

- Apprendre à utiliser le vocabulaire adapté
- Se repérer sur une feuille

## Le temps

## La matière

Jeu pour se repérer sur une feuille : [http://alabi.free.fr/Files/50\\_orientation\\_spatiale\\_et\\_hop.pdf](http://alabi.free.fr/Files/50_orientation_spatiale_et_hop.pdf)

**Objectif** : se repérer dans l'espace d'une page, utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage dans l'espace

**Règle du jeu** : donner à son camarade les bonnes consignes pour qu'il pose sur un fond vierge les objets et personnages à la même place que la carte modèle

**Déroulement** : ce jeu se joue par groupes de 2. Un élève disposant de la carte modèle à décrire, l'autre devant placer les étiquettes en suivant les instructions de son partenaire.



**Orientation spatiale**





