



1

PRÉSENTATION

À la fois tendre et drôle, *Un, deux, trois, sorcière !* est un petit album aux couleurs d'automne à exploiter de préférence en début d'année scolaire. Les activités que lui consacre ce hors-série reposent avant tout sur la manipulation et le jeu. Deux leviers des apprentissages plébiscités par les élèves de maternelle, qui acquerront alors de nombreuses compétences... comme par magie !

1. Le projet

1.1 CHOIX DU LIVRE

■ Cet album, qui plaît toujours aux enfants, est intéressant à aborder en maternelle pour plusieurs raisons :

- son héroïne, à qui tous les malheurs arrivent, remporte l'adhésion des élèves qui n'ont qu'une envie : connaître la suite de ses péripéties ! À travers elle, l'enseignant construit le stéréotype de la sorcière : personnage au nez crochu, affublé d'un balai, d'une cape et d'un chapeau, accompagné de son chat et portant un chaudron dans lequel elle prépare ses potions magiques ;



- sa structure répétitive (« Le vent souffle et se déchaîne une fois », « Le vent souffle et se déchaîne deux fois »...) permet aux élèves de mémoriser des tournures syntaxiques et de les réinvestir dans d'autres situations de langage ;



- la présence d'écriture chiffrée sur chacune de ses pages est prétexte à travailler la suite ordinale des nombres et facilite les activités de dénombrement. Plus généralement, l'album sert de support à la construction du nombre, par un biais ludique et motivant.

1.2 MANIPULATION ET JEU

- Les activités proposées reposent avant tout sur la manipulation : en effet, en maternelle, il n'est pas envisageable d'entrer dans les apprentissages sans ce préalable indispensable (cela est vrai pour apprendre à compter, appréhender les sonorités de la langue...).

Les fiches de travail associées sont sans doute en nombre insuffisant pour prétendre faire acquérir à tous les compétences visées : on n'hésitera donc pas à multiplier les phases de manipulation et à inventer d'autres situations dans le même esprit.

- L'autre levier des apprentissages, revendiqué ici, est le jeu. Cette approche permet d'amorcer les notions au programme de manière ludique.

1.3 ORGANISATION

- L'histoire se déroulant apparemment en automne et mettant en scène une sorcière, il est judicieux d'exploiter l'album de préférence en début d'année, idéalement au moment d'halloween.

- Les activités sont à étaler sur 3 à 4 semaines (sur une période au maximum) pour un travail intensif et journalier. Y consacrer plus de temps risquerait de lasser les élèves. Néanmoins, si on travaille l'album sur une durée plus longue – un trimestre, par exemple –, on l'envisagera comme fil conducteur des apprentissages.

- Les notions sont introduites par le jeu auprès des élèves qui travaillent alors dans le cadre d'ateliers, par groupes de 4 à 6. S'ensuivent des manipulations individuelles. Enfin, des évaluations permettent de statuer sur les compétences acquises par les uns et les autres.

2. L'album *Un, deux, trois, sorcière !*

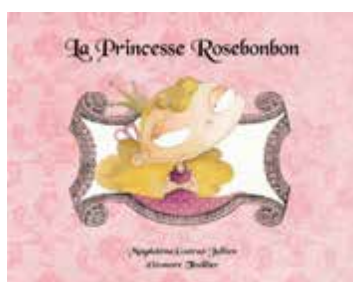
2.1 L'AUTEURE



■ Née au soleil, Magdalena vit aujourd'hui en région parisienne. Après avoir été institutrice en CP pendant 16 ans, elle se consacre désormais à l'écriture. Connue aussi sous le nom de Magdalena Guirao-Jullien, elle est l'auteure de nombreux ouvrages jeunesse et de méthodes de lecture qu'il sera facile de mettre en réseau. Citons, entre autres :



- la série « Je suis en CP », éd. Flammarion, coll. « Castor Poche » ;
- la série « 24 petites souris », éd. Flammarion, coll. « Père Castor » ;



- *La princesse Tralala. Une histoire qui joue avec les voyelles*, éd. Flammarion, coll. « Père Castor » ;
- *La princesse Rosebonbon*, éd. Kaléidoscope.

■ Pour en savoir plus sur Magdalena, on pourra consulter son site : www.minisites-chartre.fr/sites/magdalena

2.2 L'ILLUSTRATEUR



■ Après des études supérieures dans le domaine artistique, Gwen Keraval est devenu un illustrateur reconnu, aussi bien dans l'édition jeunesse que dans la presse et la communication. Pour définir ses créations, cet artiste lyonnais indique qu'il « aime les compositions géométriques, les formes épurées, et les palettes de couleurs minimalistes, [également] faire passer une idée complexe dans un dessin simple. »

Dessinateur productif, les ouvrages de Keraval se prêtent également à la mise en réseau :

- *La princesse Tralala. Une histoire qui joue avec les voyelles*, éd. Flammarion, coll. « Père Castor » ;
- *Histoires de princesses et de royaumes inconnus*, éd. Milan Jeunesse ;



- *Drôle de planète !*, éd. Talents hauts ;
- *Les petites heures*, éd. Fleur de ville ;
- *Maxence Lepou*, éd. Tom'poche ;
- etc.



■ Le site officiel de l'artiste permettra de mieux cerner son univers : www.gwenkeraval.com/filter/Edition

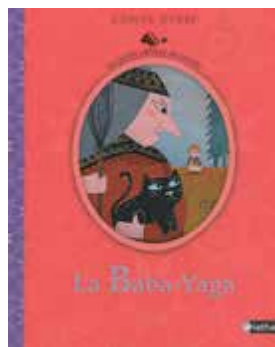
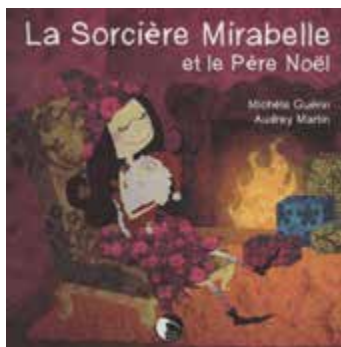
2.3 LE PERSONNAGE DE LA SORCIÈRE

« Une sorcière rentre chez elle, mais le vent se lève, et l'empêche de refermer sa porte... Le vent souffle si fort que ce sont le chaudron, le chat, le balai, le toit et finalement la sorcière elle-même qui sont emportés dans les airs... avant de retomber à terre ! Au fil des pages, l'enfant apprend à compter de 1 à 10, au rythme des bourrasques de vent. » (Site officiel de Gwen Keraval)

■ La sorcière illustrée par Gwen Keraval est caricaturale (nez crochu, équipement typique : chapeau pointu, balai, chaudron...) et permet de construire le stéréotype. La connaissance de ce personnage phare pourra être renforcée par une mise en réseau, avec des albums qui font la part belle aux sorcières de toutes sortes :

- *Une soupe 100 % sorcière*, de Simon Quitterie et Magali Le Huche, éd. P'tit Glénat ;
- *La sorcière dans les airs*, de Julia Donaldson et Axel Scheffler, éd. Gallimard Jeunesse ;
- *Ah ! Les bonnes soupes*, de Claude Boujon, éd. L'école des loisirs ;





- *La sorcière Mirabelle et le Père Noël*, de Michèle Guérin et Audrey Martin, éd. Thot ;
- *Hansel et Gretel*, des frères Grimm et Élisabeth Pesé, éd. Magnard Jeunesse ;
- *La Baba-Yaga*, d'Afanassiev et Caroline Dall'Ava, éd. Nathan ;

3. L'entrée par le jeu

■ Moteur de cette exploitation d'album, le jeu est proposé comme situation d'accroche pour toutes les compétences travaillées.

3.1 POURQUOI JOUER ?

■ Les avantages d'une entrée pédagogique par le jeu sont multiples :

- le côté ludique motive les élèves et un élève motivé est plus performant ;
- outre les compétences disciplinaires, des compétences transversales sont aussi travaillées : respecter les règles du jeu, coopérer avec un camarade, s'intéresser au jeu de l'adversaire, accepter de perdre, jouer à son tour...

Par ailleurs, le jeu est préconisé par le programme 2015 de maternelle : « *Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par l'enfant [...] et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, [...] d'exercer des conduites motrices [...]. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques.* »¹

■ Cependant, attention ! Le jeu n'est pas une finalité mais un moyen d'atteindre les objectifs ciblés : il doit donc être intégré à votre programmation/progression et permettre d'atteindre les objectifs ciblés. De même, certains enfants peuvent être emballés par l'aspect ludique et occulter l'apprentissage en question. Il importe donc au professeur des écoles (PE) de toujours spécifier expressément les compétences visées afin que l'objectif pédagogique soit compris par tous : on apprend alors en jouant.

3.2 CONSEILS POUR LES JEUX

■ Ne pas énoncer magistralement la totalité des règles ni d'un coup car la représentation mentale du déroulement d'un jeu est un exercice difficile. Par conséquent, il est préférable d'accompagner la présentation de l'activité ludique par une démonstration. C'est en agissant que l'enfant comprend les règles du jeu et se les approprie.

■ Avant tout lancement de jeu, s'assurer que le lexique est maîtrisé par tous. Par exemple, les enfants nommeront ce qu'ils voient sur les cartes ou sur le plateau de jeu...

■ Faire lancer les dés dans une zone fermée (comme un couvercle) car ceux qui roulent par terre sont source de désordre et font perdre du temps.

■ Donner aux joueurs des pions personnalisés. Des études scientifiques démontrent que les jeunes enfants ne s'identifient pas à un jeton de couleur. Donc privilégier des pions à l'effigie de personnages ou d'animaux : ainsi, les joueurs mémoriseront mieux où ils se situent sur le plateau de jeu.

■ Utiliser des chevalets (du commerce ou fabriqués) pour pallier la difficulté qu'ont les petites mains à les tenir en éventail.



■ Indiquer par une flèche le sens de rotation du jeu.

■ Proposer une étiquette « Je joue » (13 x 16 cm) afin que les enfants visualisent qui a la main.



¹ § « 2.1. Apprendre en jouant », *BOEN* n° 2 du 26 mars 2016.



3.3 CONSEILS POUR LE CONDITIONNEMENT DES DOCUMENTS

- Imprimer les jeux en couleur sur du papier cartonné, puis les plastifier (meilleure conservation).
- Ranger les jeux dans des boîtes individuelles (pour ne pas grever le budget, on peut utiliser des boîtiers de cédéroms, de DVD...). Pour les plus grands formats, des chemises transparentes à élastique sont parfaites.
- Coller sur chaque pièce d'un même jeu une gommette de couleur : d'un coup d'œil, l'enfant sait dans quelle boîte se range tel élément.
- Mentionner le nom du jeu sur la boîte qui le contient pour une bonne identification (voir étiquettes à reproduire au format 11 x 9 cm, p. 5 à 7).

Décor, personnages, objets (suite événementielle)



Cartes langage



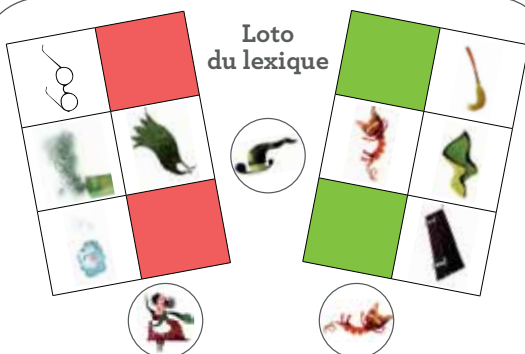
Référentiel des mots de l'album



Memory



Loto du lexique



Cartes pour manipulation





PRÉNOM : DATE :

Objectif : reconstituer la première de couverture d'un livre en prenant des indices graphiques et spatiaux.
Objectif langagier : utiliser à bon escient le lexique : *couverture, titre, auteur, personnage.*

→ Recompose la couverture du livre *Un, deux, trois, sorcière !*





FICHE ÉLÈVE

n° 2B

GS

PRÉNOM : DATE :

Compétence : remettre dans l'ordre chronologique les différentes images de l'histoire.

→ Découpe les vignettes et colle-les dans l'ordre où ces éléments s'envolent dans l'album *Un deux, trois, sorcière !*

--	--	--	--	--	--	--	--	--





CHAUDRON



TOIT



CHAT



CAPE

■ Ce corpus est affiché en grand format dans la classe afin de s'en imprégner (éventuellement dans différentes graphies). Il est aussi consigné dans l'abécédaire de la classe : ce référentiel guidera toute l'année les élèves confrontés à l'écriture de mots nouveaux.

1.2 LE LOTO DU LEXIQUE (PS-MS-GS)

- **Objectif** : mémoriser et réinvestir le lexique de la sorcière.
- **Organisation** : atelier de 2 à 4 élèves.
- **Matériel** :
 - 4 grilles de jeu en A4 (voir p. 28 et 29) ;
 - 16 cartes qui reprennent les images des grilles, rassemblées en pioche (même format que les cases des grilles).
- **Déroulement** : le PE présente les éléments (personnages, objets...) contenus dans les grilles, avant de distribuer celles-ci. Il pioche une carte qu'il montre aux joueurs. Celui dont la grille comporte cette même image se manifeste. S'il nomme correctement l'élément, il gagne la carte et la pose sur sa grille. Sinon, la carte est remise en jeu. Le jeu continue sur ce principe. Est déclaré vainqueur le premier à remplir entièrement sa grille.



1.3 LES CARTES LANGAGE (MS-GS)

- **Objectifs** :
 - réinvestir une partie des mots de l'album et le lexique des couleurs ;
 - produire des phrases syntaxiquement correctes pour demander quelque chose.
- **Organisation** : atelier de 2 à 5 élèves.
- **Matériel** : cartes (voir p. 30 à 33, à reproduire à ≈ 200 %).





2.1.3 GS : La soupe de la sorcière

La soupe de la sorcière

Dans son chaudron, la sorcière

Avait mis 1 vipère,

2 crapauds pustuleux,

3 poils de Barbe-bleue

4 rats, 5 souris

6 cruches d'eau croupie.

Pour donner un peu de goût

Elle ajouta 6 clous.

Sur le feu pendant 4 heures

Ça chauffait dans la vapeur.

Elle tourne sa tambouille

Et touille et touille ratatouille.

Quand on put passer à table

Hélas c'était immangeable

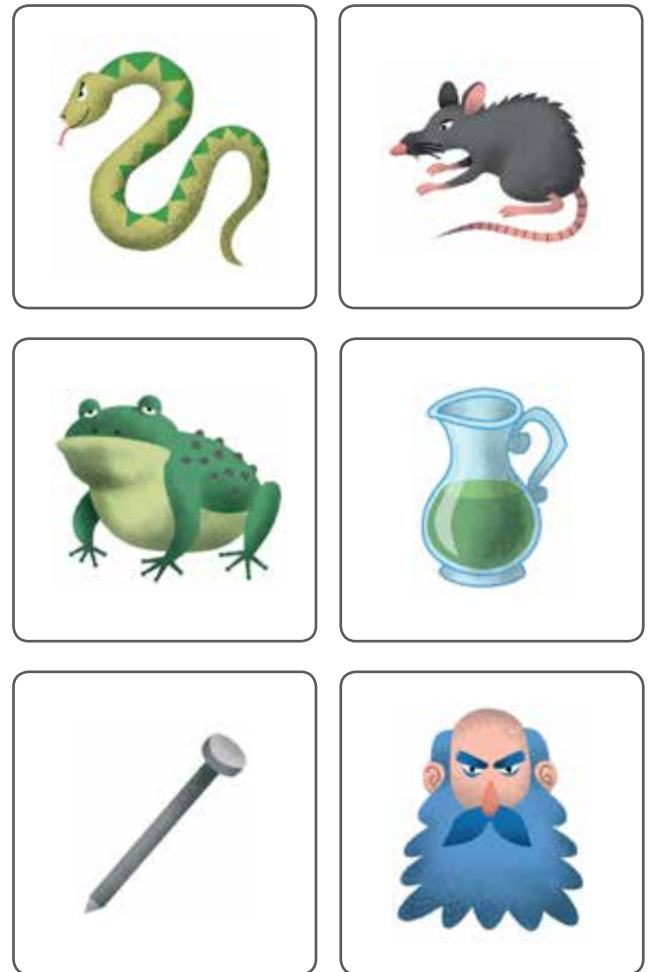
La sorcière par malheur

Avait oublié le beurre.

Relativement longue et au langage assez riche, cette comptine permet de dénombrer les ingrédients de la recette (réinvestissement des apprentissages en « découverte des nombres et leurs utilisations » – cf. partie 5 à partir de la p. 77).

Le PE la lit deux fois, sans montrer les images qui l'accompagnent. Puis il montre des cartes, les unes illustrant le texte (sorcière, vipère, crapaud, rat, souris, cruche, clou), d'autres pas (princesse, assiette, marteau). Aux élèves de les nommer

et d'éliminer les intruses. Après quoi, la comptine est relue pour vérification. Puis le groupe la mémorise, en s'aidant des images.



2.2 LA CONSCIENCE SYLLABIQUE (PS-MS-GS)

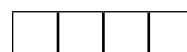
2.2.1 Mises au point

2.2.1.a Syllabes orales ou écrites ?

■ Ne sont d'abord travaillés que les mots ne comportant pas de syllabes muettes afin de partir des réalités sonores. Ces dernières ne seront abordées par la suite qu'avec les GS. Et la distinction entre ce qu'on entend et ce qu'on voit devra être étudiée, si on ne veut pas aller à l'encontre de ce qui sera dit au CP.

2.2.1.b Le codage utilisé

■ Trois grands types de codages se côtoient dans les ouvrages didactiques.



Les carrés



Les cercles



Les arcs de cercle
(ou cordes, vagues,
moustaches)

Ici, la matérialisation avec des arcs a été privilégiée.

L'idéal serait d'utiliser un codage que l'élève retrouverait au CP, pour favoriser la continuité des apprentissages (à décider lors d'une réunion de liaison GS/CP idéalement).



PRÉNOM : DATE :

Compétence : recomposer des mots avec des lettres mobiles (correspondance majuscules d'imprimerie avec majuscules d'imprimerie).

→ Recompose les mots de l'album *Un, deux, trois, sorcière !*

UN


--	--

BALAI

--	--	--	--



N	S	R	B	C	R
A	Q	I	L	A	U





PRÉNOM : DATE :

Compétence : être capable de remplir une surface en traçant de cercles.

→ Trace des cercles sur la robe de la sorcière.





2.2 JOUER AUX DOMINOS DES COLLECTIONS (MS-GS)

■ **Objectif** : associer des collections d'objets à des collections de points.

■ **Organisation** : atelier de 2 à 6 joueurs.

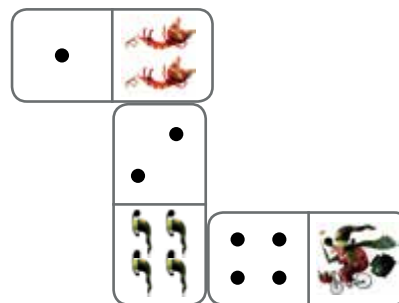
■ **Matériel** : 36 dominos (format 4 x 8 cm) comportant des dessins (de 1 à 6 objets identiques) d'un côté, des constellations (de 1 à 6 points) de l'autre (voir p. 79 à 81).

■ **Déroulement** : les joueurs reçoivent n dominos qu'ils gardent devant eux, face visible.

► *La quantité de dominos et leur valeur sont à adapter à l'âge des enfants.*

Le premier joueur pose un de ses dominos au centre de la table. Le suivant en pose un à son tour, en contact avec le premier, sous réserve que les cases qui se touchent comportent autant de points ou d'objets dessinés.

On peut complexifier le jeu en exigeant une alternance de points et de dessins.



2.3 TRAVAILLER LA NOTION DE GRANDEUR DU NOMBRE (MS-GS)

■ **Objectifs** : dénombrer, comparer deux quantités.

■ **Organisation** : 1 à 4 joueurs en atelier dirigé.

■ **Matériel** : 4 planches (1 par joueur) (voir p. 82 et 83).

■ **Déroulement** : le PE demande aux joueurs d'identifier ce qui est dessiné sur leur planche (sorcières, chats, balais, chaudrons, chapeaux) puis d'entourer la plus grande des 2 collections.

Exemples de démarches :

- appairer les objets et les comparer (en traçant au feutre effaçable à sec des traits verticaux d'une rangée d'objets à l'autre) ;
- dénombrer les collections (une démarche experte qui ne peut être exigée).

Une fois les procédures exposées, les collections sont dénombrées et leur représentation chiffrée est montrée.

■ **Évaluation** : cette compétence est ultérieurement évaluée à travers la fiche élève n° 11 (voir p. 84) et ses variantes à créer (par exemple, 8 sorcières et 6 chats).

On peut aussi imaginer des collections équivalentes (comme 7 sorcières et 7 balais).



PRÉNOM : DATE :

Compétence : écrire les nombres en chiffres.

→ Trace le chiffre 3 suivant le modèle.

Tracing practice for the number 3. It consists of four vertical columns. The first column contains five solid grey '3's, each with a small arrow at the top left indicating the starting point and direction of the stroke. The second, third, and fourth columns each contain five dashed '3's, also with arrows indicating the stroke direction for tracing.

A row of four illustrations related to the number 3: a large black '3', three small illustrations of a witch on a bicycle, a rounded square containing three black dots, and a hand showing three fingers.



PRÉNOM : DATE :

Compétence : utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage dans l'espace.

→ Trace une croix à l'endroit indiqué.



Entre la sorcière et son chat



Sur le nez de la sorcière



Au-dessus de la sorcière



Sous le chapeau /
en dessous du chapeau
de la sorcière



À gauche de la sorcière