

THEME : LES GENTILLES SORCIERES

Projet : fabrication de 2 marottes sorcières par classe
(une « allemande » et une « française »).

S'approprier le langage

Compétences et activités

Echanger, s'exprimer/progresser vers la maîtrise de la langue.

- Nommer dans les deux langues le vocabulaire lié à la sorcière (die Hexe, die Katze, der Kessel, der Besen, der Zauberstab, der Hexenhut...) : découverte au coin regroupement d'une poupée sorcière et description commune ; jeu de Kim avec les étiquettes du vocabulaire ; lecture d'albums de sorcière et description des personnages...
- Réciter des comptines :
Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben,
eine alte Hex kocht Rüben.
Eine alte Hex kocht Speck,
und du musst weg!

Au jardin de ma grand-mère

Au jardin de ma grand-mère
Tralalère tralalère
J'ai rencontré une sorcière
Tralalère tralalère
Elle avait un chapeau vert
Tralalère tralalère
Et mangeait des vers de terre
Beurk !

Découvrir l'écrit

Compétences et activités

Apprendre les gestes de l'écriture

- **PS** : les traits verticaux et horizontaux : divertissement graphique de sorcière.
- **GS** : les lignes brisées et le rond : tracer des éclairs dans le ciel au dessus de la sorcière ; dessiner les bulles du chaudron ; sorcière à décorer.

Distinguer les sons de la parole

- Percevoir une syllabe identique : « Hokus, Pokus, sagt Fidibus »

Découvrir les supports de l'écrit :

- Manipuler les livres, se repérer dans une page, sur une couverture :
« Hokus, Pokus sagt Fidibus », « Picknick auf dem Hexenberg »

Découvrir la langue écrite:

- Reformuler l'histoire, poser des questions... : au coin regroupement leur faire prendre la parole en petits groupes.

Contribuer à l'écriture de textes :

- En français changer la fin de l'histoire : dictée à l'adulte.

Découvrir le monde

Compétences et activités

Découvrir les objets :

- être capable de couper, coller, assembler : les sorcières en volume

Découvrir les formes et les grandeurs :

- Ranger des sorcières selon leur taille (de la plus petite à la plus grande): Fiche de travail pour GS 5 images à ranger.

Approcher les quantités et les nombres

- **PS** être capable d'associer 2 quantités identiques ; **GS** être capable de regrouper et compter 7 items : manipulation d'une sorcière avec un chat, puis fiche de travail ; manipulation d'objets divers à regrouper en collections de 7, puis fiche de travail compter et entourer 7 sorcières.

Se repérer dans le temps :

- Réaliser un puzzle ; replacer des images séquentielles dans l'ordre :
GS reconstituer le puzzle de couverture de « Hokus, pokus » ;
PS replacer 3 images séquentielles de l'histoire dans l'ordre et 5 pour les **GS**.

Percevoir, sentir, imaginer, créer

Compétences et activités

Le dessin et les compositions plastiques.

- Etre capable d'adapter son geste aux contraintes matérielles : réalisation de 2 sorcières en volume par classe ; GS peindre une sorcière sur feuille A3.

La voix et l'écoute.

- Chanter pour le plaisir en accompagnement d'autres activités : La sorcière Grabouilla
- Ecouter / reconnaître et fabriquer / enregistrer des bruits qui font peur.

Agir et s'exprimer avec son corps

Compétences et activités

Coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes.

Jeux de poursuite et de transformation.

Cathy ROGUE et Sonia VUILLEQUEZ de l'école maternelle Langenzug à WITTELSHEIM