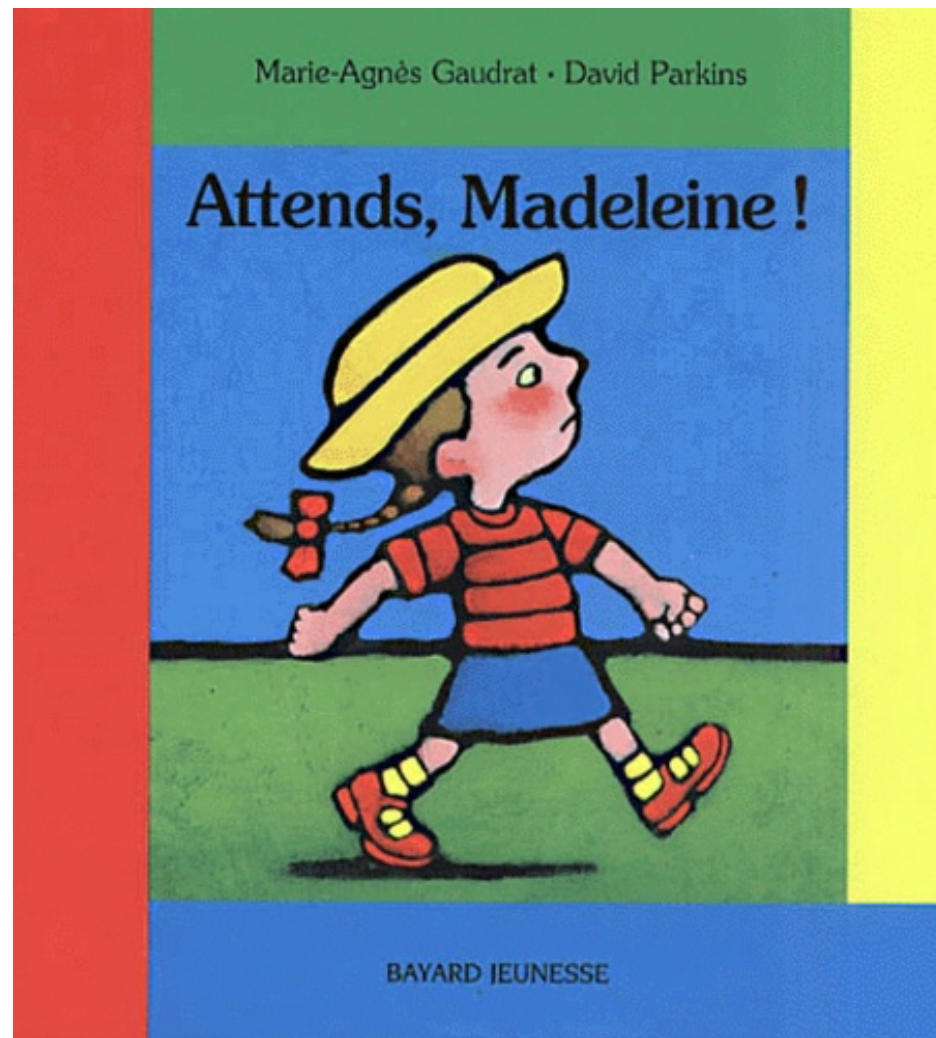


Attends, Madeleine !



Comprendre l'histoire

- Les personnages : les nommer (la mère, sa fille Madeleine, la sorcière Youpla). Les décrire. Les vêtements.
- Les lieux : le jardin de Madeleine, la forêt, la maison de la sorcière.
- Que veut chaque personnage ?
 - o La maman : que veut-elle ? Elle veut se reposer, elle lit, elle est occupée.
 - o Madelaine : que veut-elle ? Elle veut jouer, tout de suite et maintenant.
 - o La sorcière : que veut-elle ? Elle veut manger Madeleine.
- Madeleine n'est pas contente : pourquoi ? Sa maman lui demande d'attendre.
- Est-ce que la sorcière est gentille ? Elle a l'air gentille. Elle fait tout ce que veut Madeleine. Elle sourit. Mais en réalité, elle n'est pas gentille.
- Quelle est la ruse de madeleine ? Faire attendre la sorcière pour pouvoir s'enfuir.
- Qu' a appris Madeleine ? Qu'il faut savoir attendre et réfléchir. Tout de suite et maintenant, c'est quand on est tout petit, comme les bébés. Quand on grandit, on apprend qu'il faut attendre, réfléchir, qu'il y a des dangers, des choses qu'on ne sait pas.

Demander aux enfants des exemples : quand faut-il attendre ? Dans la vie, dans la classe.

Est-ce que c'est difficile d'attendre ? Pourquoi ?

Réfléchir à ce qu'on peut faire quand on doit attendre.

Attendre, ça s'apprend.

Autres activités

Travailler sur la couverture, le titre, l'auteur : reconstituer la couverture.

L'auteur : Marie-Agnès Gaudrat

Colorier Madeleine en respectant les couleurs du modèle.

Les émotions et les sentiments de Madeleine : la déception, l'impatience, la peur, la ruse.

Découvrir d'autres sorcières dans des albums, des chansons, des comptines...

Faire la fiche d'identité de la sorcière.

Les personnages



Madeleine : un petite fille. Comment est-elle habillée ? Les couleurs. En quel saison peut-on être ? Comment marche-t-elle ? D'un air décidé.
La mère : à quoi est-elle occupée ? Ses vêtements, sa position.



La sorcière : comment sait-on que c'est une sorcière ? Les vêtements, le chapeau pointu, le visage, le nez crochu.

Les lieux



La maison de Madeleine



Le jardin de Madeleine



La forêt



La maison de la sorcière



La chambre de la sorcière

Les objets



La chaise longue



Le chaudron, la marmite, le feu

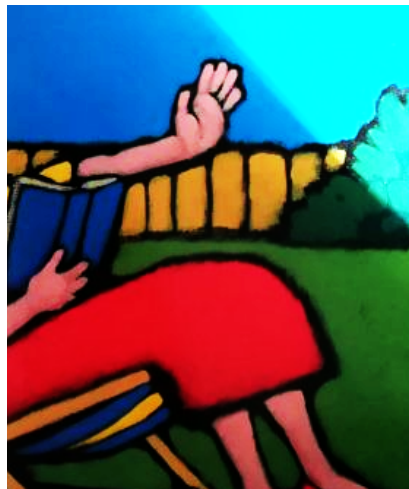


Le lit de la sorcière

Les actions



Se reposer, lire, être occupé



Demander d'attendre



S'en aller, partir, marcher



Attraper



Faire semblant (de dormir). Ronfler



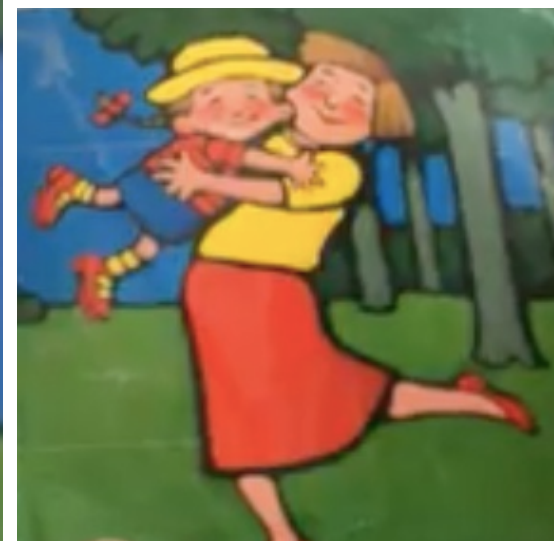
Marcher sur la pointe des pieds
(doucement, sans faire de bruit, à pas de loup)



S'enfuir, courir



Appeler, crier



S'embrasser