

La sorcière

Langage oral : le personnage de la sorcière

Décrire : C'est comment une sorcière ?

Physique, caractère, sorcière type.

Les noms, les déplacements, les animaux, les formules magiques, les plantes, les maisons.

Comparer : Quelles sorcières connaissez-vous ? Connaissez-vous des histoires avec des sorcières ? Albums avec des sorcières

Jeu de cartes des sorcières des albums : décrire, deviner d'après description

Émotions : la peur ; qu'est-ce qui fait peur ?

Catégoriser : les légumes

Recette : la soupe. Aller chez l'épicière acheter les légumes. Inventer une recette.

Les légumes/les fruits.

Lexique : lotos, jeu « J'ai...qui a », memory

Phonologie

Graphisme et Motricité fine :

Colombins (vers de terre)

Les habits de la sorcière : Les motifs et l'uni : rayures, pois, carreaux, etc...., chercher des échantillons de tissu ou de papier peint et faire des panneaux de chaque sorte

Reproduire les graphismes : MS

Traits obliques

Vers l'écriture

Famille des lettres droites : E F H I L T

Écrire

Tracer des cercles fermés

Les lettres d'un mot

Prendre conscience de l'importance de l'ordre des lettres dans un mot

Le prénom

La boîte à mots : créer et utiliser la boîte à mots

Discrimination visuelle

Numération :

Avec des bouchons

Boîte à compter Halloween (jsq 6)

Jouer à l'épicière : aménager coin épicerie.

La commande.

La soupe.

Fabriquer un jeu coopératif sur le thème.

Temps et Espace

Rythmes : Halloween

Tri couleurs : bouchons

Rythmes : bouchons

Dessins avec bâtons

Topologie

Activités musicales

Écouter de la musique : qui fait peur, qui fait ... Chapeaux pour classer musiques.

Trier musiques en fonction de l'émotion.

La voix : voix de la sorcière.

Des instruments pour représenter des personnages.

Sonoriser une histoire.

Chant : la sorcière Grabouilla

Comptines : la sorcière a froid aux pieds...

Arts visuels

Les couleurs "joyeuses" et les couleurs "tristes" : demander aux enfants leur avis et faire des tris.

Dessiner des sorcières

Gribouillis.

Collages sorcières.

Fabriquer une sorcière avec ses accessoires.

Sciences : trier les déchets.

Nommer, reconnaître les matières. Dans la poubelle de la sorcière.

Récupérer, créer des jeux avec des matières récupérées.

Les bêtes : les bêtes de la sorcière (petites bêtes du jardin)

L'automne, les bulbes, le jardin

Gym

Jeux sur le thème de la sorcière

Reprise numération

Reprise albums

Rondes