

Ratatiner les sorcières ?

Maryse Lévesque

Numéro 158, été 2010

Les situations d'apprentissage et d'évaluation en toute liberté

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/61559ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (imprimé)

1923-5119 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Lévesque, M. (2010). Ratatiner les sorcières ? *Québec français*, (158), 65–67.

RATATINER LES SORCIÈRES ?

PAR MARYSE LÉVESQUE*

Cycle

1^{er} cycle du primaire

Durée :

Sept heures

Domaines généraux de formation

- Orientation et entrepreneuriat
- Média

Compétence transversale

- Exploiter les technologies de l'information et de la communication

Savoirs essentiels

- Constaté la variété des mises en page
- Relever les ressemblances et les différences dans la façon de présenter les personnages
- Intégrer des éléments issus des œuvres lues dans des projets
- Donner son opinion sur une œuvre lue
- Employer de façon appropriée des mots notés dans ses cartes thématiques
- Observer que la production de texte s'inscrit dans une situation de communication (quoi, pourquoi, à qui)
- Écrire un court texte dans un contexte ludique en partant d'une illustration et de quelques mots donnés qui stimulent l'imagination

Stratégies

- Établir des liens avec ses expériences de lecture antérieures
- Participer activement à diverses expériences littéraires
- Constaté les différences et ressemblances entre les œuvres

Matériel

- L'album « *Comment ratatiner les sorcières* », de Catherine Leblanc
- Différents albums sur les sorcières (voir les références)
- S'inscrire au site Internet de Calaméo
- Avoir accès à un numériseur ou un logiciel de dessin

Évaluation : L'élève est capable

- de relever les ressemblances et les différences entre les personnages
- d'intégrer dans des projets des éléments issus des œuvres lues
- d'employer de façon appropriée des mots notés dans ses cartes thématiques
- d'écrire un court texte dans un contexte ludique en partant d'une illustration et de quelques mots donnés qui stimulent l'imagination

Ce scénario vous permet de créer un guide pour combattre les sorcières avec vos élèves, et de l'informatiser.

Amorce

Avant de réaliser cette situation d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ), présentez à vos élèves des histoires mettant en vedette des sorcières. Il est important que les sorcières mises en vedette aient des caractéristiques différentes et vivent des aventures éclectiques. Ces lectures créeront chez l'élève des connaissances antérieures enrichissantes pour la réalisation de ce scénario. Une multitude de livres sur les sorcières sont disponibles (références à la fin de l'article). Amusez-vous !

Questionnez les élèves sur leurs sentiments face aux sorcières. Vous pouvez leur demander de mimer ces sentiments.

Établissez avec eux une carte d'exploration sur les sorcières. *Comment sont-elles ? Que mangent-elles ? Que font-elles ? Ont-elles des amis ? Où vivent-elles ? Comment s'habillent-elles ? Quels sont leurs sorts préférés ? Comment voyagent-elles ? Quels sont leurs animaux de compagnie ? Est-il possible de faire peur aux sorcières ? Si oui. Comment ?*



Présentez l'album *Comment ratatiner les sorcières*. Mentionnez que ce livre est un guide pour aider les enfants à combattre les sorcières. Demandez aux enfants ce qu'un guide peut proposer, et comment il peut être présenté. Faire la lecture de l'album.



CARACTÉRISTIQUES DES SORCIÈRES

Comment ratatiner les sorcières

- Doigts crochus
- Dos bossu, voix grinçante
- Elles ont de grands habits noirs, un chapeau pointu, des capes noires et une baguette magique
- Elles volent sur des balais
- Elles sont rusées
- Elles jettent des sorts
- Elles ont des araignées, des corbeaux, des chauves-souris et des chats comme animaux de compagnie
- Elles peuvent être ravissantes et charmantes pour te tromper
- Elles détestent tous les enfants
- Elles vont au bal des sorcières

Z comme Zelda

- Elle prépare des potions magiques et des sortilèges
- Elle utilise des Abécédaires de sorcière
- Elle cause beaucoup d'ennuis
- Zelda est un vrai sac à malices
- Elle voyage par la cheminée
- Zelda sait lire
- Zelda fait de la cuisine
- Zelda a un cœur en or



PLAN

COMMENT..... UNE SORCIÈRE

1 DESSIN DE LA SORCIÈRE

La baguette magique de Pélagie

- Elle a le trac
- Elle est propre (elle lave ses vêtements)
- Elle est capable de jeter des sorts
- Elle a un ami (le chat Rodolphe)



La sorcière qui détestait les cadeaux, les enfants... et Noël

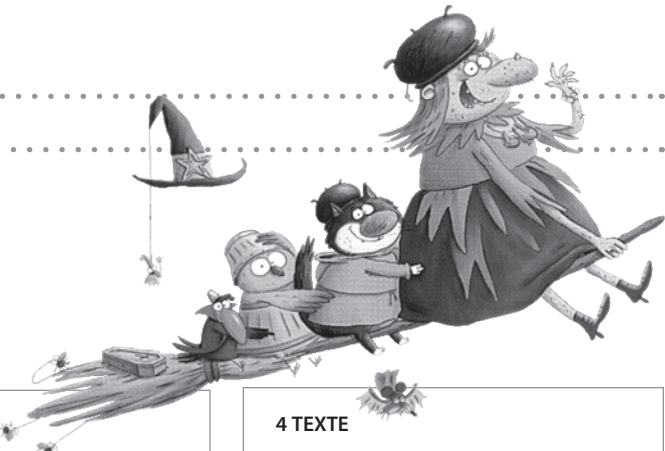
- Elle a des mains osseuses et des doigts crochus
- Elle déteste les enfants, le Père Noël, les sourires
- Elle n'a presque plus de cheveux
- Elle ne sait pas calculer
- Elle n'a qu'une dent jaune et branlante
- Elle est amoureuse
- Elle est persévérante
- Elle est capable de se transformer

Pouah ! Bébé-sorcière

- Elle est mignonne
- Elle n'a ni verrues ni nez crochu
- Elle ne veut pas boire de jus de crapaud
- Elle boit du jus de framboise à la crème
- Elle ne prend pas de bain dans un jus d'yeux de vipère
- Elle a le sommeil lourd
- Elle sait faire des grimaces

Malvina

**Le rendez-vous des monstres
La sorcière qui rapetissait les enfants
Agathabaga**



2 CARACTÉRISTIQUES

Physiques _____
 Mentales _____

4 TEXTE

3 INFORMATIONS IMPORTANTES

Endroit _____
 Moment _____
 Objet _____
 Formule magique _____

Déroulement

Interroger les élèves sur les caractéristiques des sorcières de l'album. Ajustez la carte d'exploration. Informez les enfants de la tâche qui les attend : ils devront se créer une sorcière avec des caractéristiques distinctes et trouver une façon de la rendre inoffensive. Proposez la démarche suivante : 1) Sur le plan, faire un dessin de la sorcière. 2) Noter ses caractéristiques physiques et mentales. 3) Indiquer l'endroit, le moment et/ou l'objet qui permet de combattre la sorcière. 4) Lorsqu'il a fini son plan, l'enfant peut écrire son texte en incluant toutes les informations nécessaires.

Une fois le texte terminé et corrigé, il est temps de penser à la mise en page. Chaque élève aura une page dans le livre informatisé que vous créerez. Toutefois, il doit déterminer la mise en page. Remettez la fiche 2 (sur le site de *Québec français* [www.revue-quebecfrancais.ca]). L'enfant fera un croquis des différents éléments qui se retrouveront dans la version informatisée.

Lorsque le plan de tous les enfants est achevé, faire rédiger les textes à l'informatique. Les enfants peuvent sélectionner la police et la couleur de leur choix. Le traitement de texte peut se faire par le biais de *Word*.

Si l'informatique vous passionne, il est possible de demander aux enfants de redessiner leur sorcière à l'ordinateur. Des logiciels tels que *Paint* ou *Tuxpaint* permettent de faire assez facilement. Sinon, vous pouvez numériser les dessins et les inclure dans le guide. Vous pouvez organiser un concours où chacun aura à dessiner une page couverture et une quatrième de couverture, et où chacun votera pour sa couverture préférée. Lorsque

toutes les parties du guide sont complètes, il ne vous reste plus qu'à l'informatiser. Il est important que toutes les pages soient dans le même document et dans le bon ordre.

Pour faire de votre document un vrai livre informatique, vous devez vous inscrire sur le site www.calameo.com. L'inscription est gratuite si vous prenez les fonctions de base. Celles-ci sont assez complètes et vous laisseront une grande marge de manœuvre. Une fois l'inscription effectuée, choisissez le style de livre que vous voulez fabriquer. □

* *Enseignante soutien à la pédagogie en science, Commission scolaire de la Pointe-de-l'Île*

Références

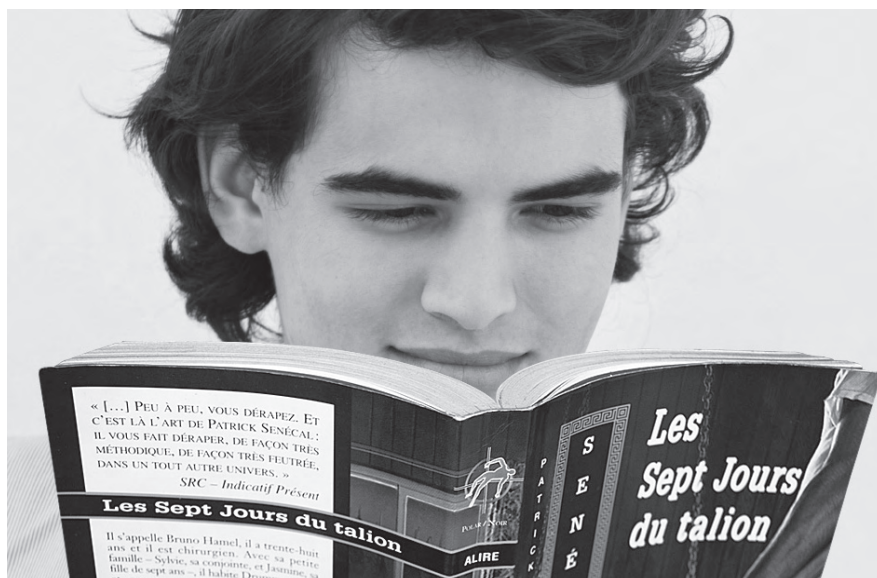
- K, Sarah, *La sorcière qui détestait les cadeaux, les enfants... et Noël*, Paris, Éditions Nathan, 2005.
LEBLANC, Catherine, *Comment ratatiner les sorcières*, France, Éditions Glénat, 2009.
PAPINEAU, Lucie, *Pouah ! Bébé sorcière*, Canada, Dominique et compagnie, 1999.
TENOR, Arthur et Valérie MICHAUT, *Les aventures d'Agathabaga : Agathabaga et le secret de la momie ; Agathabaga et l'affreux Barbableu ; Agathabaga au bal masqué ; La maison d'Agathabaga ; Agathabaga dans tous ses états ; Agathabaga s'improvise guérisseuse...*
THOMAS, Valérie, *La baguette magique de Pélagie*, France, Milan, 2002.
UTTON, Peter, *La main de la sorcière*, Paris, Éditions Pastel, 1989.
VAN ZEGEREN, Michel, *Z comme Zelda*, Paris, Éditions Pastel, 2002.



5 GENRES LITTÉRAIRES

conçus pour les adultes et adorés par les jeunes !

Policier • Espionnage • Fantastique • Fantasy • Science-fiction



25 FICHES PÉDAGOGIQUES GRATUITES

Enseignant(e) : des outils existent pour vous aider à analyser les textes

- > Présentation de l'auteur
- > Court et long résumés
- > Structure de l'intrigue
- > Personnages
- > Avenues d'exploitation à l'écrit et à l'oral



Besoin de conseils ?

Louise Alain (418) 835-4441
louise.alain@alire.com
www.alire.com

Quand la littérature se donne du genre