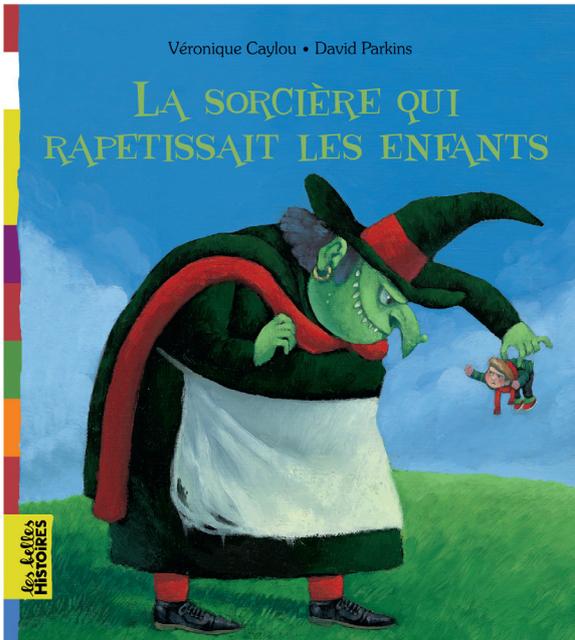


# FICHE *d'accompagnement* PÉDAGOGIQUE



Séquence MS/GS/CP

## LA SORCIÈRE QUI RAPETISSAIT LES ENFANTS

*Une histoire écrite par  
Véronique Caylou  
et illustrée par  
David Parkins*

Fiche réalisée par Sophie Warnet, PEMF.

### PRÉSENTATION DE L'HISTOIRE ET CHOIX PÉDAGOGIQUES

Pichnouille est une sorcière qui terrorise les habitants du village de Séraphin. Ce dernier est bien déterminé à s'en débarrasser, ne supportant plus de rester caché. Rapetissé puis avalé par cette horrible sorcière, Séraphin entreprend alors un voyage surprenant dans le corps de Pichnouille. Armé de courage et suivant son instinct, il parvient à renverser la situation et à anéantir son ennemi.

Après avoir mis en lumière la **problématique du récit** à partir du titre et de l'incipit du récit, nous vous proposons d'amener les élèves à comprendre et mettre en mot **l'étrange voyage de Séraphin à l'intérieur du corps de la sorcière**. Il s'agira de comprendre la hardiesse grandissante du personnage principal dans l'atmosphère lugubre qui se dégage du récit. Puis nous vous proposons d'aider les élèves à **mettre en mémoire**

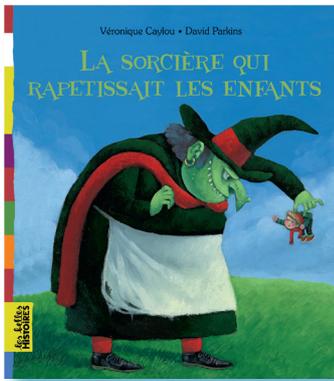
cette histoire et d'apprendre à la raconter avec la création d'une «**boîte à histoire**». Celle-ci sera constituée d'éléments extraits du récit (illustrations, mots...), mais également d'objets (pierre, cordelette...). Chaque élément de cette boîte sera comme un déclencheur pour raconter un extrait de cette histoire.

#### Compétences

- Écouter et comprendre un récit lu par un adulte.
- Manifester sa compréhension par le rappel de récit.
- Comprendre les actions du personnage principal.
- Raconter l'histoire en restituant les enchaînements logiques et chronologiques.

#### Outils

- Le texte de la page 2.
- Les cartes lieu du corps de Pichnouille.
- Les outils de la «**boîte à histoire**».



# La sorcière qui rapetissait les enfants

Une histoire écrite par Véronique Caylou et illustrée par David Parkins

## Dispositif

*Situation :*  
phase 1 :  
collective  
et individuelle.

*Matériel :*  
Le texte  
de la page 2  
imprimé  
sur une feuille,  
feuille  
de dessin,  
matériel  
de dessin.

*Situation :*  
phases 2 et 3 :  
collective.

*Matériel :*  
l'album, une  
affiche

## Déroulement

### SÉANCE 1 : Comprendre la problématique du récit

→ **Objectif :** comprendre la problématique du récit et les motivations du personnage principal.

→ **Compétences :** écouter et comprendre un texte lu par un adulte. Relever des éléments du récit pour répondre à une consigne.

### Phase 1 : Imaginer la sorcière

**Dire :** « Je vais vous lire le début d'une histoire qui est écrit sur cette feuille et vous allez dessiner le personnage dont parle cette histoire. »

**Lire** le texte de la page 2, puis redire la consigne avant de relire le texte. Laisser les élèves dessiner librement le personnage. Pour les élèves fragiles, leur demander de mettre en mots ce qu'ils vont dessiner.

**Revenir** sur le vocabulaire si besoin (nez crochu, énorme verrue...).

**Afficher** au tableau les dessins des élèves qui le souhaitent. Puis **relire** le texte pour relever les informations contenues sur ce personnage.

**Comparer** ces informations aux dessins réalisés.

#### Faire remarquer :

– Que certaines informations ne peuvent pas être dessinées : « elle était bête », « embêter ses voisins ».

– Que les élèves ont dessiné des attributs au personnage parce qu'ils savent que ces derniers appartiennent au personnage de la sorcière : chapeau, balai...

**Faire copier** une légende en écrivant le modèle suivant au tableau : « la sorcière Pichnouille ».

### Méthode

Si les élèves ne connaissent pas bien le personnage de la sorcière, il est souhaitable de proposer la lecture d'histoires de la liste suivante avant la séance 1.

- *Le grand livre abracadabrant des sorcières*, collectif, éditions Bayard Jeunesse.
- *Si j'étais une sorcière*, d'Isabelle Michelat et Christophe Loupy, éditions Milan.
- *Meg et Mog*, d'Helen Nicoll, éditions Gallimard Jeunesse.
- *1, 2, 3 sorcières...* de Kevin Henkes, éditions Bilboquet.
- *Cornebidouille*, de P. Bertrand et M. Bonniol ; *Ah ! Les bonnes soupes*, de Claude Boujon ; *Trois sorcières*, de Grégoire Solotareff aux éditions École des Loisirs.

### Phase 2 : Comprendre le problème dans le récit

**Montrer** l'illustration de la sorcière à la page 3 :

« Voici comment l'illustrateur David Parkins a choisi de dessiner la sorcière Pichnouille. Qu'en pensez-vous ? »

**Laisser** les élèves décrire la sorcière et donner leur avis sur l'illustration.

Puis **dire** : « À votre avis, quel pourrait être le titre de cette histoire ? »

**Réponses possibles** : La sorcière Pichnouille, La méchante sorcière Pichnouille...

**Présenter** la couverture et **lire** le titre.

Laisser les élèves s'exprimer et expliquer le titre.

Puis **dire** : « À partir du début de l'histoire et du titre, pouvez-vous dire quel va être le problème dans cette histoire ? »

**Réponse attendue** : une méchante sorcière qui s'appelle Pichnouille rapetisse les enfants.

**Écrire** sur l'affiche la question suivante :

« Quel est le problème dans cette histoire ? »

**Demander** aux élèves de produire une phrase pour y répondre.

### Phase 3 : Comprendre les motivations du personnage

**Lire** le texte jusqu'à la page 7. **Laisser** les élèves s'exprimer.

**Revenir** sur la décision de Séraphin : « Je vais me débarrasser de Pichnouille » et **demander** : « Pourquoi Séraphin prend-il cette décision ? » **Relire** le texte si besoin.

**Réponse attendue** : parce qu'il passe son temps, comme les autres enfants, à se cacher pour échapper à la sorcière.

Puis **poser la question suivante** : « Que pensez-vous de la décision de Séraphin ? Est-ce que vous feriez la même chose à sa place. »

**Réponses possibles** : c'est courageux, il n'a pas peur de la sorcière. Sa décision est inconsciente (les élèves utiliseront certainement d'autres mots pour exprimer cette idée. **Reformuler** leurs dires.)

**Écrire** sur l'affiche sous forme de dictée à l'adulte la réponse aux questions suivantes : « Que veut faire Séraphin et pourquoi ? »  
« Que pensez-vous du projet de Séraphin ? »

## SÉANCE 2 : L'étrange voyage du personnage principal

→ **Objectif** : identifier et décrire les différents lieux dans un récit en prélevant des éléments du texte.

→ **Compétences** : écouter et comprendre un récit lu par un adulte. Manifester sa compréhension par le rappel de récit.

### Phase 1 : Lecture de la suite du récit

**Lire** le récit du début jusqu'à la page 23 en montrant les illustrations au fur et à mesure.

Puis **demander** : « Que se passe-t-il ? Qu'avez-vous compris ? »

**Laisser** les élèves revenir sur l'histoire et mettre en mots leur compréhension de l'histoire.

### Phase 2 : Identifier les différents lieux

**Montrer** l'illustration page 13 et **demander** :

« Que se passe-t-il ? Où se retrouve Séraphin ? »

**Réponse attendue** : Pichnouille avale Séraphin.

Il se retrouve à l'intérieur du corps de la sorcière.

*Situation* :  
phases 1 à 3 :  
demi-classe.

*Matériel* :  
l'album,  
les cartes  
différents lieux  
du corps  
de Pichnouille.

Puis **dire** : « Dans le texte, l'auteur nous raconte que Séraphin commence "un étrange voyage", de quoi veut-il parler ? »

**Réponse attendue** : du voyage à l'intérieur du corps de la sorcière.

**Demander** aux élèves ce qu'ils ont retenu de ce voyage puis **montrer** les cartes illustrant les différents lieux : l'escalier en colimaçon, le cœur de Pierre de Pichnouille, la colonne vertébrale ; une grotte obscure : le crâne ; deux fenêtres : les yeux de Pichnouille. Pour chaque carte, **demander** aux élèves de nommer l'endroit où se trouve Séraphin. (**Relire** le texte si besoin.)

Puis **identifier** sur le corps de la sorcière en page 3 où se trouve Séraphin.

L'escalier en colimaçon peut correspondre à la gorge de la sorcière, puisque Séraphin vient juste d'être avalé.

**Localiser** dans son corps le cœur, la colonne vertébrale et son crâne pour identifier le chemin parcouru par Séraphin à l'intérieur de la sorcière.

### Phase 3 : Décrire les différents lieux pour comprendre l'atmosphère du récit

**Afficher** les cartes lieu au tableau.

**Dire** : « Je vais vous relire le texte correspondant aux différents lieux et vous allez me dire comment ils sont. »

**Relire** chaque double page correspondant aux cartes lieu et **noter** les éléments relevés par les élèves.

- Carte escalier en colimaçon : sombre, marches glissantes.
- Carte cœur en pierre : glacé, porte grinçante.
- Carte colonne vertébrale : froid puisque Séraphin grelotte.
- Carte crâne : grotte obscure, murs recouverts de tiroirs.
- Carte yeux : des drôles de fenêtres.

**Relire** tous les éléments et **demander** : « À votre avis, que pense et que ressent Séraphin pendant son étrange voyage ? »

**Réponses possibles** : il n'est pas rassuré parce qu'il fait sombre, il a froid...

**Aider** les élèves en observant les différentes attitudes de Séraphin au fil des pages du voyage et **conclure** qu'au début, il n'est pas rassuré, il ne sent pas en sécurité, puis il prend de l'assurance et passe à l'attaque.

### SÉANCE 3 : Comprendre les actions du personnage principal

→ **Objectif** : mettre en mots les actions du personnage principal pour en comprendre l'enchaînement.

→ **Compétence** : raconter et comprendre les actions du personnage principal.

### Phase 1 : Revenir sur la hardiesse du personnage

**Dire** : « Je vais vous relire l'histoire à partir du moment où la sorcière avale Séraphin. Vous allez me dire ce que fait Séraphin et pourquoi. »

*Situation :*  
phase 1 à 3 :  
demi-classe.

*Matériel :*  
l'album.

**Relire** les pages 14 à 23.

**Réponses attendues :**

- **Page 14 :** il s'accroche aux parois pour ne pas tomber.
- **Page 16 :** Il laisse la porte ouverte. Les élèves doivent comprendre et expliciter que c'est parce que Séraphin laisse la porte ouverte que la sorcière s'enrhume. Ils doivent mettre en relation deux éléments du récit :
  - Quand Séraphin ouvre la porte, s'échappe une bouffée d'air glacé.
  - La sorcière éternue par trois fois, c'est donc qu'elle s'enrhume.
- **Page 20 :** Séraphin change les étiquettes sur les tiroirs afin que la sorcière n'agisse plus comme elle le souhaite : elle aboiera au lieu de bâiller, elle sautera au lieu de manger.
- **Page 21 :** Il tire sur des cordes pour déformer les fenêtres afin que Pichnouille louche.

**Phase 2 : Lecture de la fin du récit**

**Poursuivre** la lecture jusqu'à la fin du récit.

Laisser les élèves s'exprimer sur l'issue du récit

puis **revenir** sur la compréhension des points suivants :

- Comment Séraphin a-t-il réussi à vaincre la sorcière Pichnouille ?

**Réponse attendue :** il a appuyé sur sa verrue et la sorcière a rapetissé. Il l'a ensuite amenée dans son jardin.

- Qu'est-elle devenue ?

**Réponse attendue :** la chenille l'a mangé.

**Faire remarquer** aux élèves que cela n'est pas écrit dans le texte.

**Leur demander alors :**

« *Comment avez-vous fait pour comprendre cela ?* »

**Réponse attendue :** Séraphin pose la sorcière près d'une chenille affamée. Puis la chenille est toute rondelette.

**Phase 3 : Relecture de l'histoire**

**Relire** toute l'histoire.

**SÉANCE 4 : La boîte de l'histoire**

→ **Objectif :** mettre dans l'ordre chronologique des éléments extraits du récit ou s'y rapportant.

→ **Compétences :** manifester sa compréhension de l'histoire par le rappel de récit.

**Phase 1 : Présentation de la boîte**

**Présenter** la boîte : « *Voici la boîte de l'histoire. Je vais vous montrer ce qu'elle contient. Vous allez me raconter à quoi cela correspond dans l'histoire.* »

**Sortir** un par un les éléments de la boîte et **demander** aux élèves de raconter le moment du récit qui s'y rapporte et de **situer** cet événement dans le récit. Avoir recours à l'album si nécessaire. L'ordre dans lequel chaque élément est présenté n'est guère important.

- La chenille => fin de l'histoire, la sorcière est anéantie.

*Situation :*  
phase 1 :

demi-classe,  
phases 2 et 3 :  
petits groupes.

*Matériel :*

une boîte avec  
deux petites  
cordelettes,  
une pierre  
et tous les outils  
« boîte  
de l'histoire »

- Une liste de mots : « danser, pincer, bâiller, aboyer, sauter... »  
=> voyage de Séraphin à l'intérieur du corps de la sorcière.
- Le chien qui vole => début de l'histoire, la sorcière tyrannise les habitants du village.
- Le mot « slurp ! » => la sorcière avale Séraphin après l'avoir rapetissé.
- Deux cordelettes => Séraphin tire dessus pour faire loucher la sorcière
- La verrue => bouton qui fait rapetisser la sorcière.  
C'est le point faible de la sorcière. Séraphin appuie dessus en voulant se rattraper, dans sa chute, au nez crochu de Pichnouille.
- Une pierre => voyage de Séraphin à l'intérieur du corps de la sorcière.  
La pierre représente le cœur de pierre de la sorcière.  
Revenir à cette occasion sur la signification : avoir un cœur de pierre.
- Une réplique de Séraphin : « Par le nez ou le bout du chapeau, maudite sorcière, j'aurai ta peau ! » => moment dans l'histoire où Séraphin décide d'anéantir la sorcière.

*Matériel :*  
la boîte  
à histoire,  
des aimants ou  
de la pâte  
à fixer.

### Phase 2: Jouer avec la boîte

**Tracer** un grand trait sur le tableau.

**Dire** : « Vous allez, chacun votre tour, choisir quelque chose dans cette boîte et vous allez le placer sur ce trait.

*Ce trait représente le fil de l'histoire. Vous devrez placer ce qu'il y a dans la boîte dans l'ordre de l'histoire. »*

**Montrer**, conformément au sens de la lecture, où se situent le début et la fin de l'histoire.

Le premier élève peut volontairement choisir un élément de la boîte qui correspond au début ou à la fin de cette histoire (le chien qui vole, la chenille), mais il peut aussi en choisir un qu'il affectionne tout particulièrement. Il placera alors cet élément sur le trait en fonction de sa correspondance avec la chronologie de l'histoire. Cet élément servira ensuite de repère pour placer les autres.

Laisser les élèves justifier leur choix,

**Faire valider** par l'ensemble du groupe.

### Phase 3: Compléter la boîte

**Observer** les éléments placés dans l'ordre de l'histoire sur le trait et faire remarquer qu'il en manque pour que l'histoire soit complète.

**Faire trouver** quelques exemples.

**Demander** ensuite aux élèves de compléter la boîte, soit en dessinant, soit en écrivant (copie) des extraits du texte, soit en continuant de collectionner des objets dans cette boîte.

**Se mettre d'accord** dans le groupe pour trouver les éléments qui pourraient être insérés dans cette boîte. **Produire** ceux-ci.

**Intercaler** ensuite ces éléments sur le fil de l'histoire au tableau.

*Remarque : cette phase étant menée en petits groupes, on veillera à ce que des éléments trouvés par chaque groupe soient placés dans la boîte.*

*Situation :*  
phase 1 : en  
autonomie  
par deux ou  
trois élèves ;  
phases 2 et 3 :  
petits groupes.

*Matériel :*  
l'album, la boîte  
de l'histoire  
(cf séance 4),  
des aimants  
ou de la pâte  
à fixer,  
un tableau.

## SÉANCE 5 : Raconter l'histoire

→ **Objectif :** s'entraîner à raconter l'histoire.

→ **Compétence :** raconter l'histoire en restituant les enchaînements logiques et chronologiques.

### Phase 1 : S'entraîner à retracer le fil de l'histoire

De manière autonome, **proposer** aux élèves par 2 ou 3 de replacer les éléments de la boîte dans l'ordre de l'histoire sur le trait tracé au tableau. **Accompagner** les élèves fragiles en leur demandant de mettre en mots l'histoire.

### Phase 2 : S'entraîner à raconter l'histoire

Par petit groupe, chaque élève pioche un élément de la boîte. Chacun raconte dans l'ordre le moment du récit qui correspond à l'élément pioché.

Il est possible pour **aider** les élèves de les faire placer dans l'ordre de l'histoire, en fonction de l'élément pioché, avant qu'ils ne la racontent. L'enseignant peut aussi introduire le récit (« *C'est l'histoire d'une sorcière qui...* »), et en aidant les élèves à commencer à raconter avec des connecteurs de temps, d'espace (« *puis, alors, ensuite, c'est alors, arrivé chez la sorcière, dans la sorcière...* »).

### Phase 3 : Raconter l'histoire à une autre classe

Par petit groupe, **aller raconter** l'histoire à d'autres classes.

Il était une fois une sorcière  
qui s'appelait Pichnouille.  
Elle était bête et méchante.  
Elle portait au bout de son nez crochu  
une énorme verrue.  
Et son seul grand plaisir,  
c'était d'embêter ses voisins.



Illustration : David Parkins.



Illustration : David Parkins.

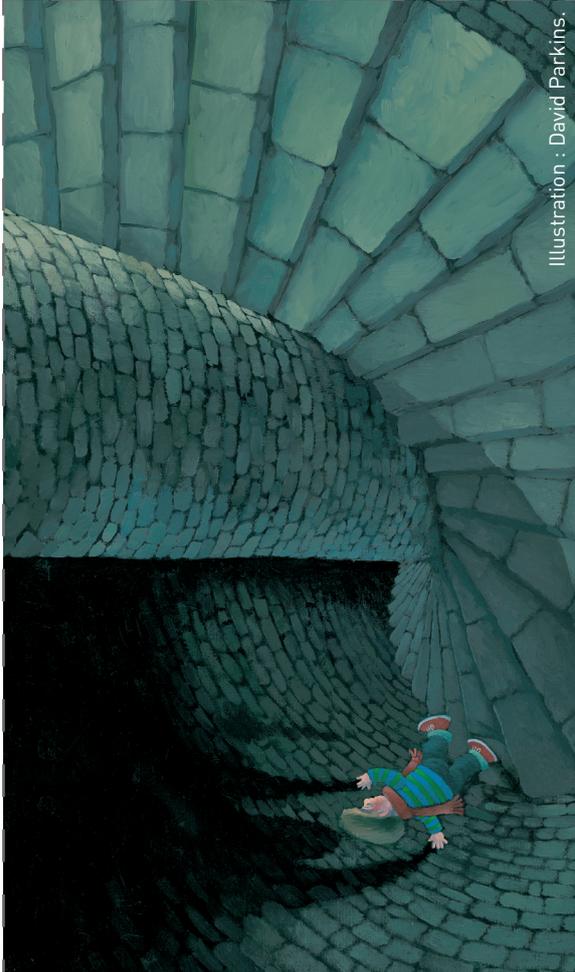
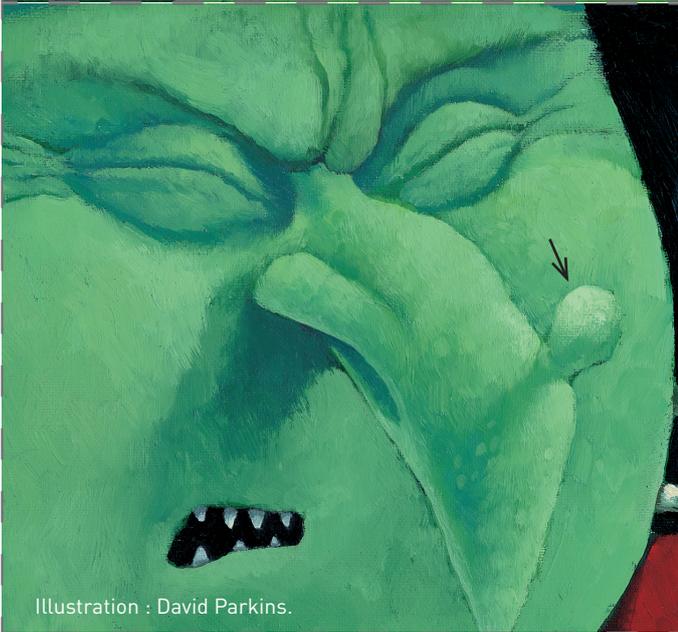
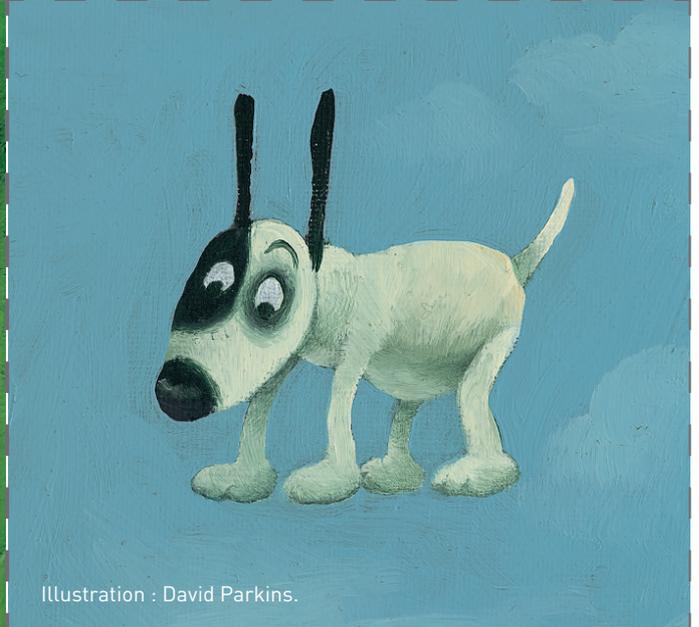


Illustration : David Parkins.



Illustration : David Parkins.





( slurp! )

( danser )

( pincer )

( bâiller )

( aboyer )

( sauter )

( Par le nez )  
| ou le bout du chapeau, |  
| maudite sorcière, |  
( j'aurai ta peau ! )