



L'écrit : exercice graphique : Produire et contrôler des tracés continus.

Consigne : réalise un quadrillage dans la serviette du loup.

A3 + encre

MS/GS





L'écrit : découvrir le principe alphabétique

écrire en majuscules

Consigne : écris en t'aidant du modèle.

GS

LOUP

LAPIN





L'écrit : découvrir le principe alphabétique

GS

reconstituer un mot.

Consigne : entoure les lettres des mots OISEAU et CHAUSSURE

oiseau



j u i p m n f d e

s x u k a c w r n

b l o m z t y q g



chaussure

j u h p l n f d e

s x u k a c w r n

b l o u z t s q g



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

retrouver un mot.

Consigne : retrouve le mot

GS

loup

poule

loup

pull



loup

coupe

chou

loup

poil

cool

poulpe

coup

loup

coucou

loup

louve

tout

loup

soupe



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

Retrouve le nom des animaux ou objets de l'histoire parmi des noms approchants.

Consigne : entoure le nom de chaque animal ou objet .

 <p style="text-align: center;">LOUP</p>	<p>COUR LOUP</p> <p style="text-align: center;">POULE</p> <p>TOUR ROULE</p>
 <p style="text-align: center;">LAPIN</p>	<p>PALE RAPIDE</p> <p style="text-align: center;">LAPIN</p> <p>POUSSIN PATIN</p>
 <p style="text-align: center;">OISEAU</p>	<p>SCEAU TAUREAU</p> <p style="text-align: center;">OISEAU EAU</p> <p>ROULEAU OISEAU</p> <p>BEAU OSAI</p> <p style="text-align: center;">SEAU SOIS</p>



ENFANT

**FAON
ENFANT**

**TANT
FANTA**



CHAUSSURE

**SURE CHAUSSURE
AUSI
CHAUSSURE PURE**



TROMPETTE

**TROMPE POMME
TETE
MOMENT TROMPETTE**



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

GS

retrouver un groupe de mots.

Consigne : retrouve le titre

SI LE LOUP REVENAIT

LE LOUP EST REVENU

LE RETOUR DU LOUP

SI LE LOUP REVENAIT

SI LE LOUP REVENAIT

UN LOUP VA REVENIR

SI LA POULE REVENAIT

SI LE LOUP REVENAIT

UN LOUP EN SOUPE

LA POULE REVIENT

SI LE LOUP REVENAIT

SI LE LOUP REVENAIT

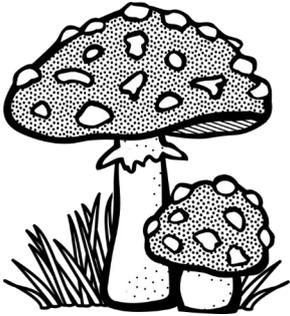
LE LOUP EST REVENU



Productions plastiques et visuelles
Tracer des champignons selon un modèle
Remplir une surface délimitée

GS

Consigne : dessine les mêmes champignons que le modèle, colorie à l'encre





Productions plastiques et visuelles ; découverte de la matière

Consigne : Déchiquette et colle des petits morceaux de papier pour remplir les oreilles du lapin.

Coupe et colle des morceaux de laine pour sa queue.

Format A3





Activité artistique

MS/GS

Apprendre à tracer une silhouette.

Consigne : trace le contour du loup de plusieurs couleurs.

A3 + encre



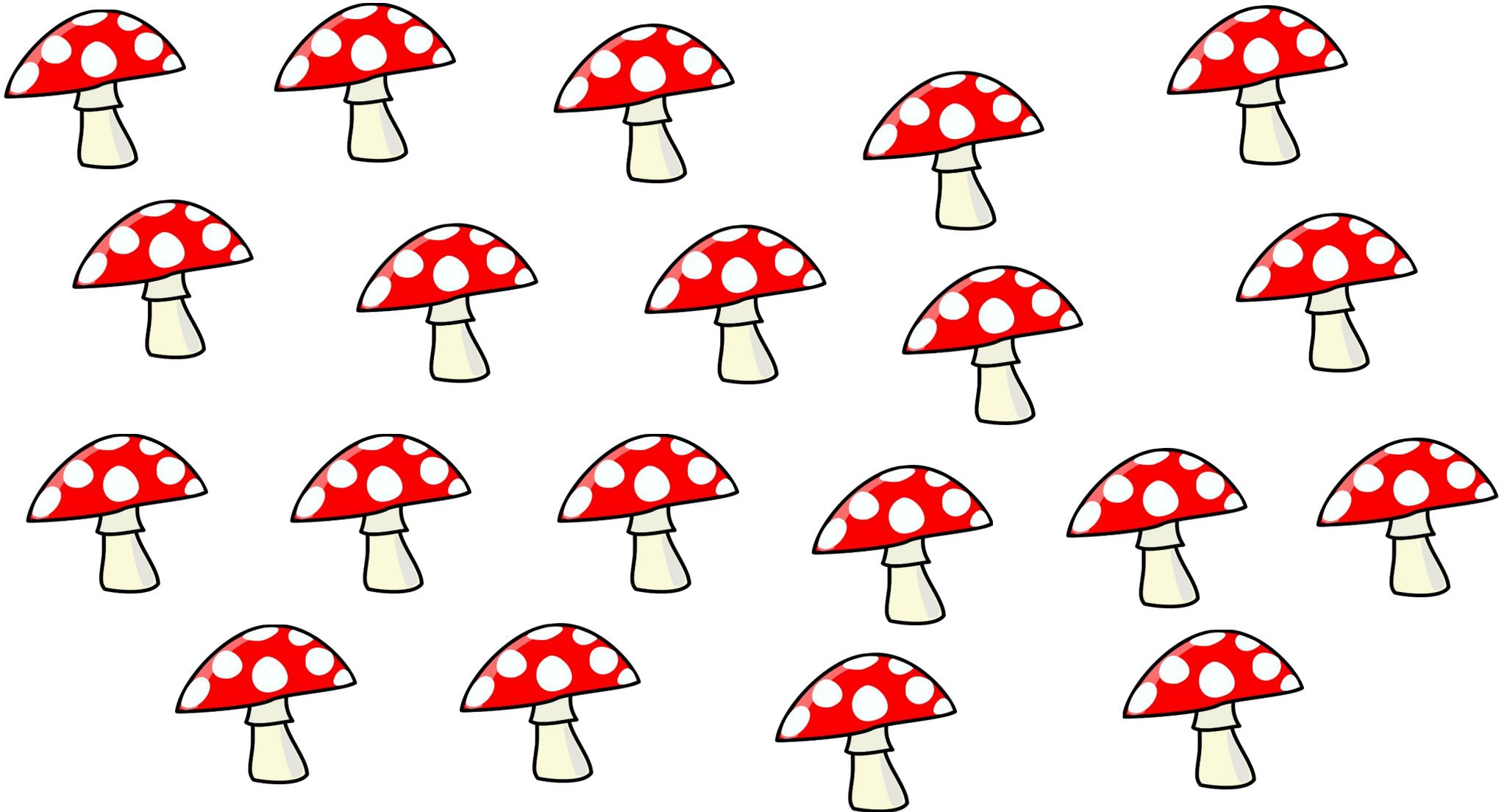


Découvrir les nombres et leur utilisation

Réaliser une collection dont le cardinal est donné

MS/GS

Consigne : fais des sachets de champignons.





Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

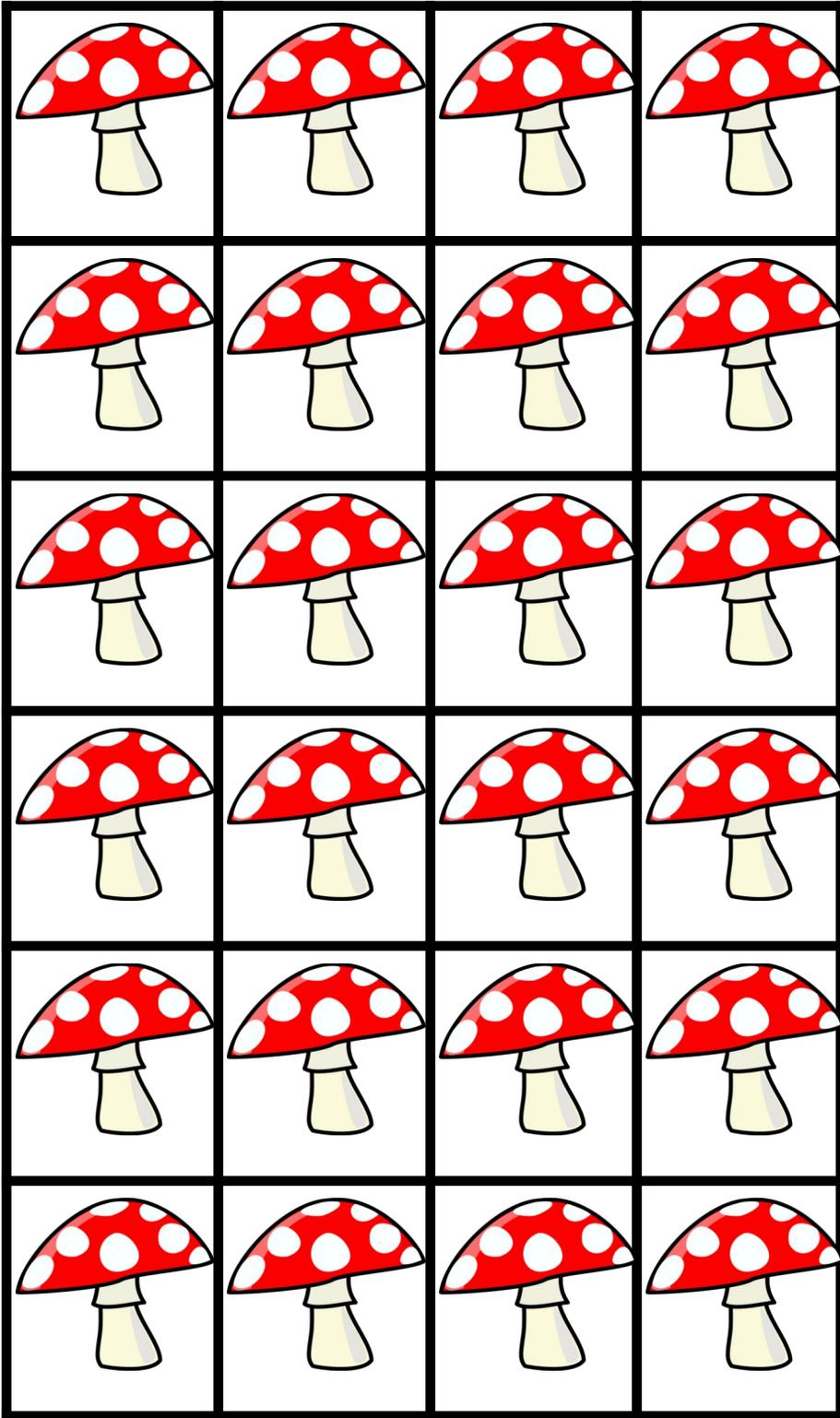
Réaliser une distribution.

Résoudre un problème de partage en tenant compte des contraintes

Consigne : Donne champignons à chaque loup.

MS/GS







Découvrir les nombres et leur utilisation

Conservation des quantités.

Barre ou ajoute des champignons pour que chaque personnage en ait 5.

GS

2 champignons

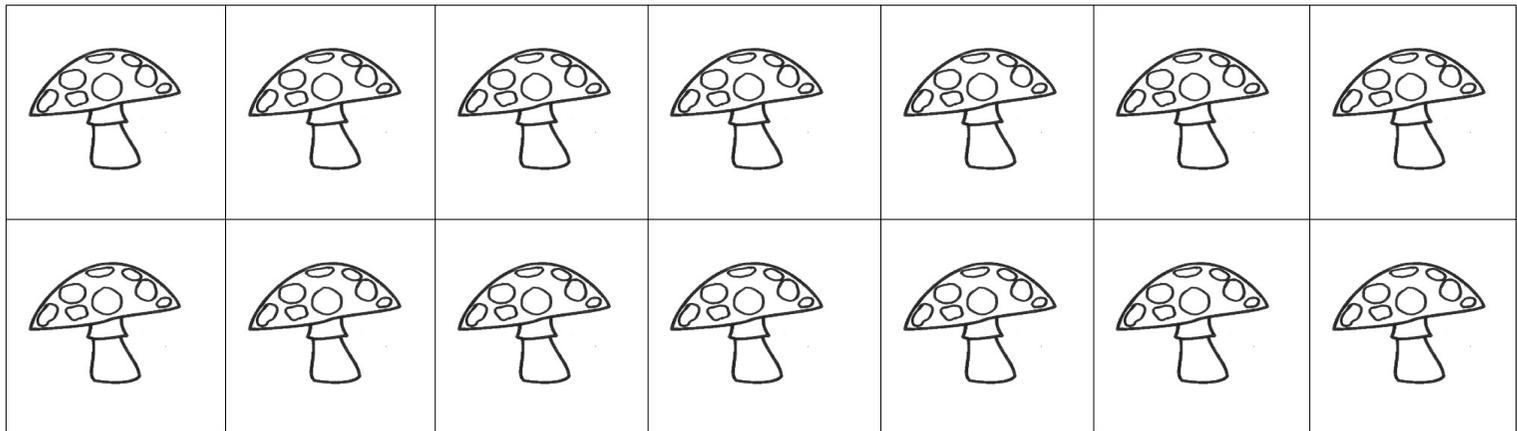
1 champignon

4 champignons

6 champignons

0 champignons

3 champignons



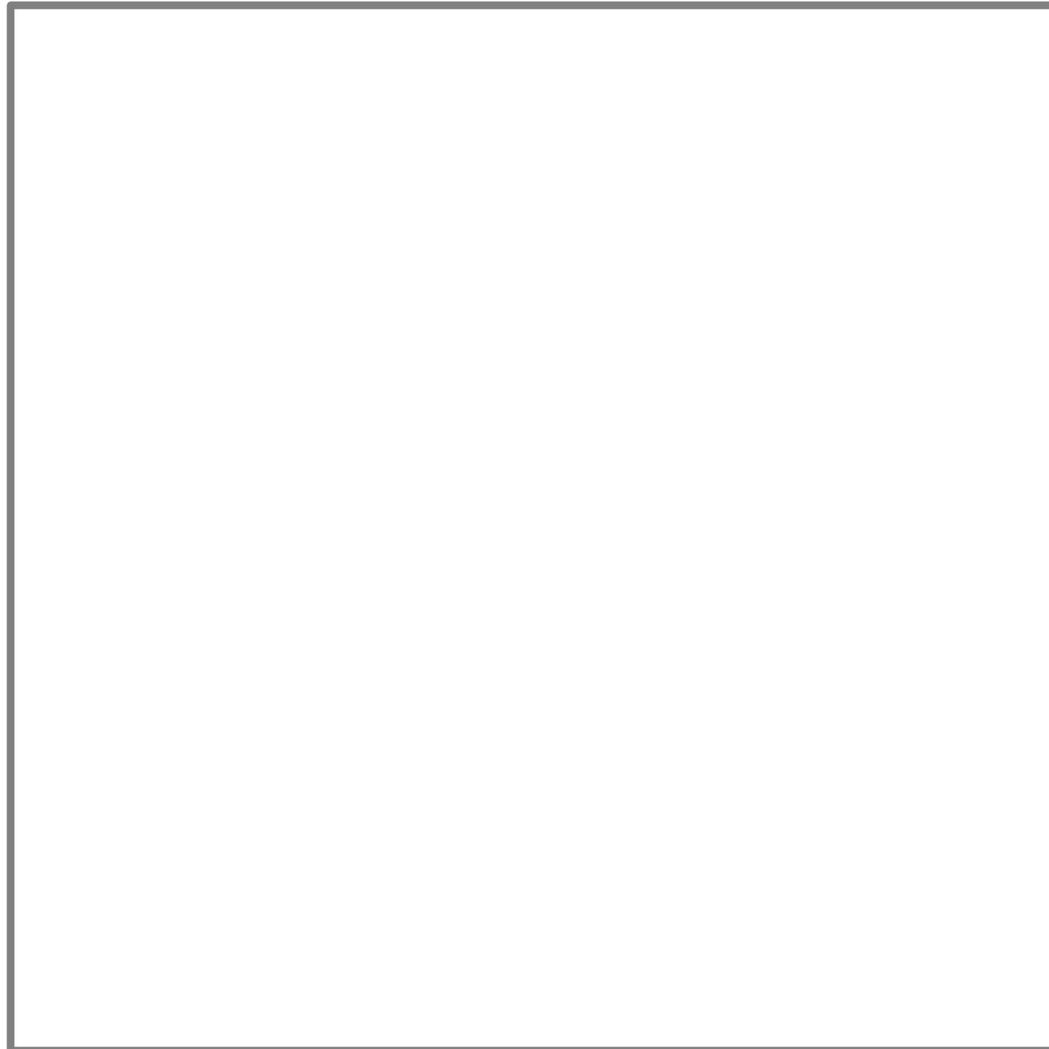


Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Puzzle

Consigne : Reconstitue le puzzle de la couverture.

MS-GS





si le loup
revenait

Philippe Roussel
Philippe Jalbert

MILAN

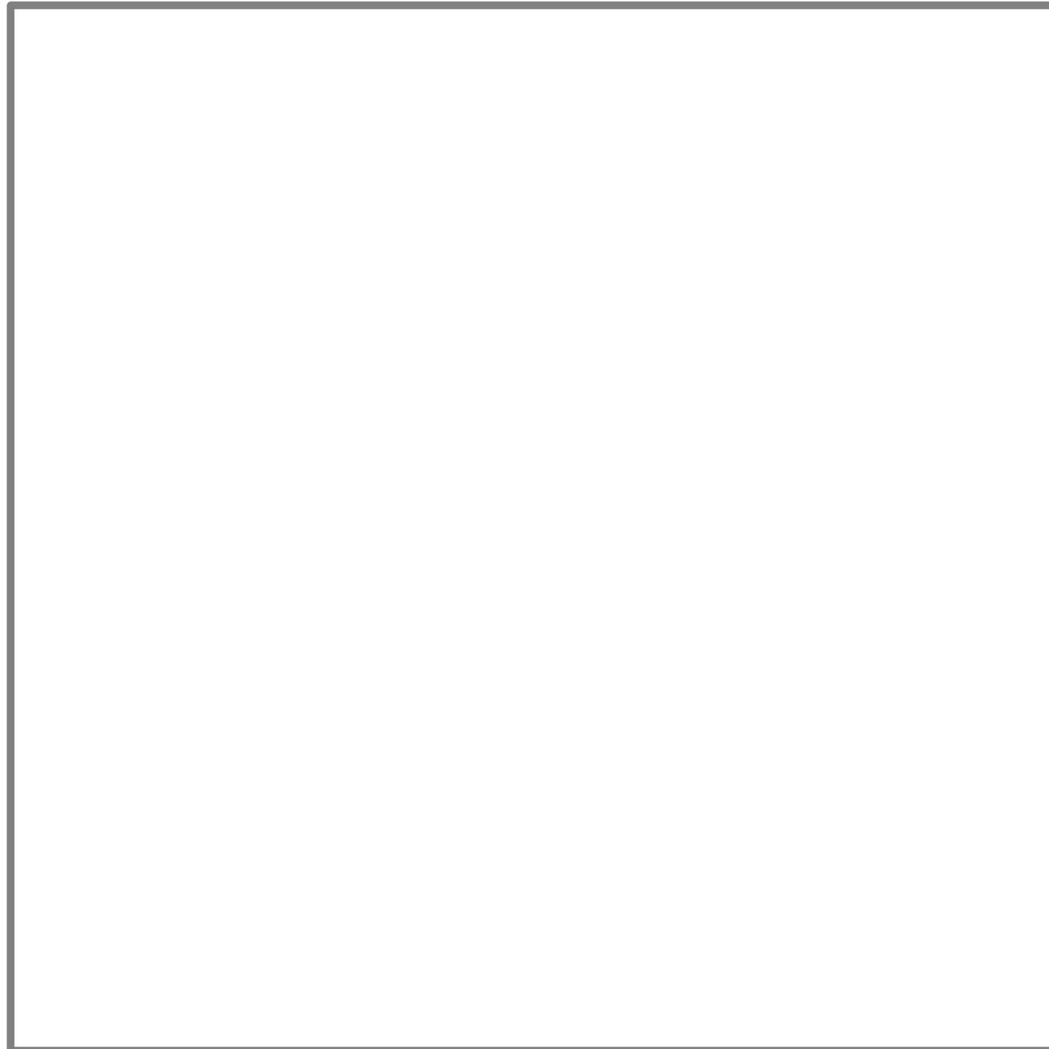


Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Puzzle

Consigne : Reconstitue le puzzle de la couverture.

GS





si le loup revenait

Philippe Roussel
Philippe Jalbert

MILAN



Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Comprendre l'organisation d'un tableau à 2 entrées

Consigne : Range les images dans les cases du tableau

GS

