

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Langage oral

Apport de mots, de structures de phrases

- Compréhension d'un album simple + champ lexical des vêtements, des couleurs et de l'automne.
- Écouter, répondre à des questions.
- Avec des images, associer les animaux et ce qu'ils mangent.

Échanger, réfléchir avec les autres

- jouer à « j'ai... Qui a... ? » avec les chaussures de loup en 3 couleurs.
 - Décrire le loup : conceptions initiales
- observer des livres documentaires et traduire en mots ses observations.

Langage écrit

Commencer à écrire tout seul : exercices graphiques

- MS et GS : le champignon traits verticaux et obliques avec arrêt du geste +ronds.
- MS et GS : le zig-zag. Les dents du loup : repasse sur le modèle.
- MS et GS : traits verticaux et obliques : la citrouille

Découvrir la fonction de l'écrit

- MS : le mot « LOUP »
- GS : le mot « VACHE et vache » ; » LOUP et loup »
- GS : les mot « LAPIN,lapin et COCHON,cochon »

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations

- MS : associer les chaussures par 2 (2 exercices)
- GS : faire des paires de chaussures (pied droit/ pied gauche)
- MS : Numération 1, 2 et 3 :le nez, les oreilles, les yeux et les moustaches.
- GS : Numération jusqu'à 5
- MS et GS: Numération : réaliser une distribution

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- MS : trier selon 3 ou 4 tailles
- GS : trier selon 6 tailles

Loup ne sait pas

s'habiller

Nadine Brun-Cosme

Agir, s'exprimer, comprendre à travers

l'activité physique

Dans l'espace, sur des objets

Adapter ses équilibres et ses déplacements

- parcours pour découvrir la notion de verticalité
- travail sur les différents déplacements des animaux.

Collaborer/coopérer

- Jouer avec les cerceaux « tanière »
 - un cerceau pour deux
- jouer à « promenons-nous... »

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

Artistiques

Productions plastiques et visuelles

- MS/GS : Réaliser un loup par collage de morceaux de laine.
- MS:GS : dessiner une tête de loup en dictée de gestes (avec des triangles)
- MS:GS : apprendre à tracer une silhouette

Univers sonore : répertoire de chants et comptines

- Promenons-nous dans les bois....
 - Le grand loup du bois.
 - le pauvre loup est malade.
- Le loup : on ne m'aime pas du tout,
 - Petits pouces ont peur du loup.

Explorer le monde

Explorer la matière :

- MS et GS : découper et coller des petits morceaux de cartonnnette dans le champignon ou la citrouille.
- MS : découvrir et manipuler les kaplas pour réaliser une tanière.

Se repérer dans l'espace :

- MS : associe les chaussures de Loup 2 couleurs
- GS : associe les chaussures d loup : 3 couleurs
- MS : se repérer dans l'espace : puzzles 3/4 pièces
- GS : se repérer dans l'espace : puzzles 5 et 6 pièces
- GS : réaliser des algorithmes : 1/1, 1/1 alternés et 1/1 de deux couleurs

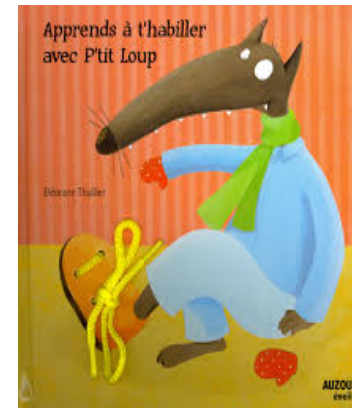
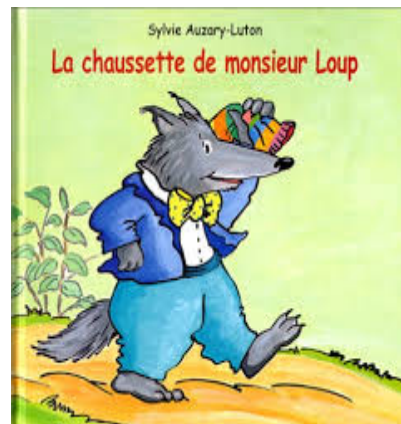
Le monde du vivant

PS et MS : Identifier, nommer, décrire les loups, leur vie : réaliser une carte d'identité.

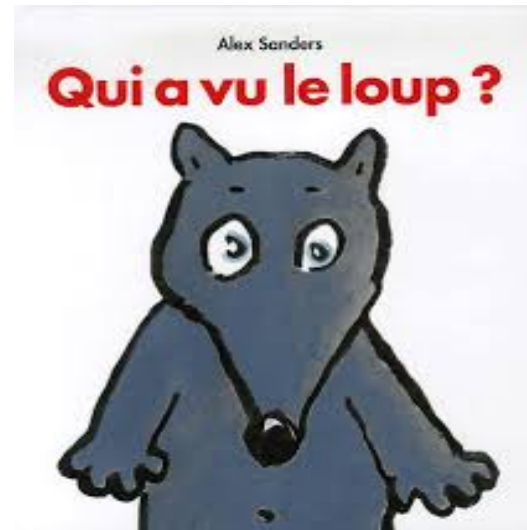
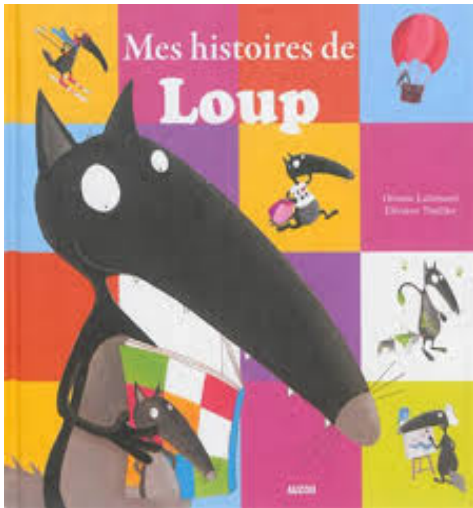


Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

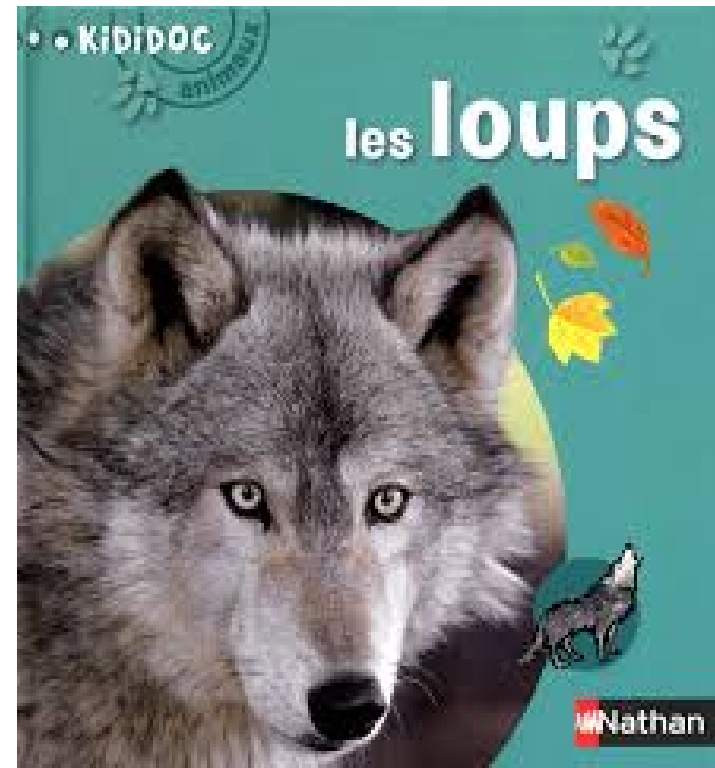
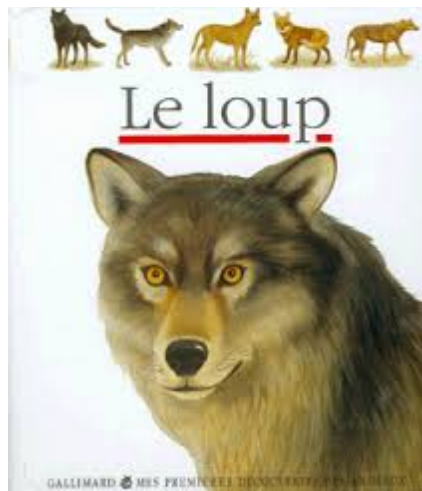
BIBLIOGRAPHIE



Albums supports de langue orale



Lectures plaisir



Documentaires



L'écrit : découvrir la fonction de l'écrit

GS

Consigne : Entoure le mot **LOUP, loup** lorsque tu le reconnais.

LOUP

coup

POULE

COUP

LOUP

POU

loup

loup

LOUP

POUR

pour

loup

pull

louve

LOUP

loup

LOUP

PULL

SOUPE

LOUVE

LOUP





L'écrit : découvrir la fonction de l'écrit

GS

Consigne : Entoure le mot **VACHE**, **vache** lorsque tu le reconnais.

VACHE

veau

HACHE

COUP

vache

CHEVAL

vache

chale

VACHE

VEAU

hache

vache

cave

cheval

VACHE

vache

VACHE

CHALE

hache

veau

VACHE





L'écrit : découvrir la fonction de l'écrit

Consigne : Trie les mots **COCHON**, cochon et **LAPIN**, lapin.



LAPIN

lapin



COCHON

cochon

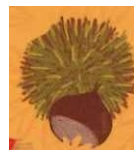
LAPIN	lapin	cochon	COCHON
cochon	LAPIN	COCHON	lapin
lapin	COCHON	LAPIN	cochon
COCHON	cochon	lapin	LAPIN
LAPIN	lapin	COCHON	cochon



Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leur utilisation :
conservation des quantités

Consigne : Ajoute les plantes demandées pour que chaque animal en ait 5



--	--





Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leur utilisation ; réaliser une distribution

Consigne : colle dans chaque jardin, une feuille, un champignon , une pomme, une châtaigne et une branche de fruits.

GS



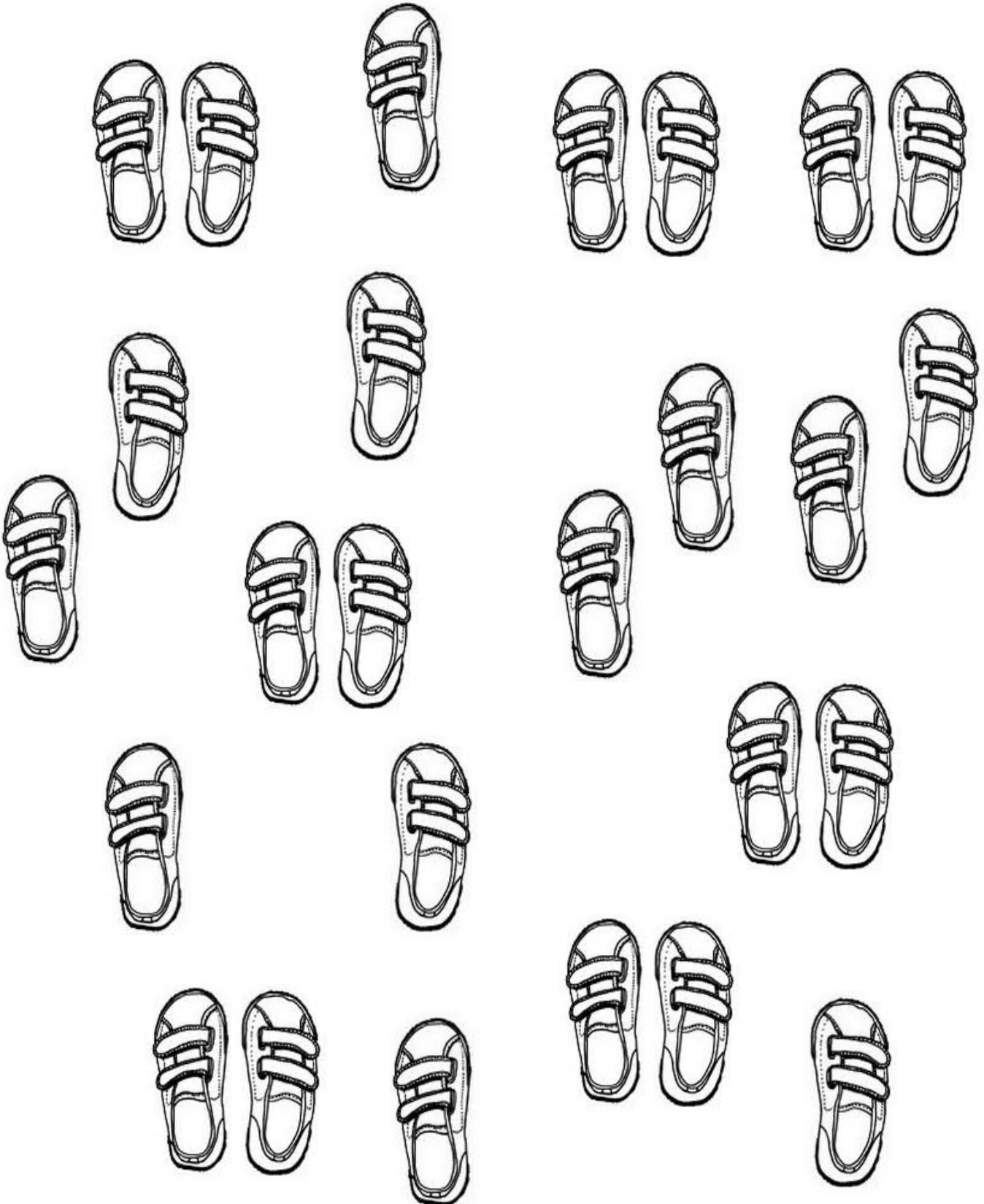




Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations.

Consigne : entoure les chaussures par paires (droite et gauche)













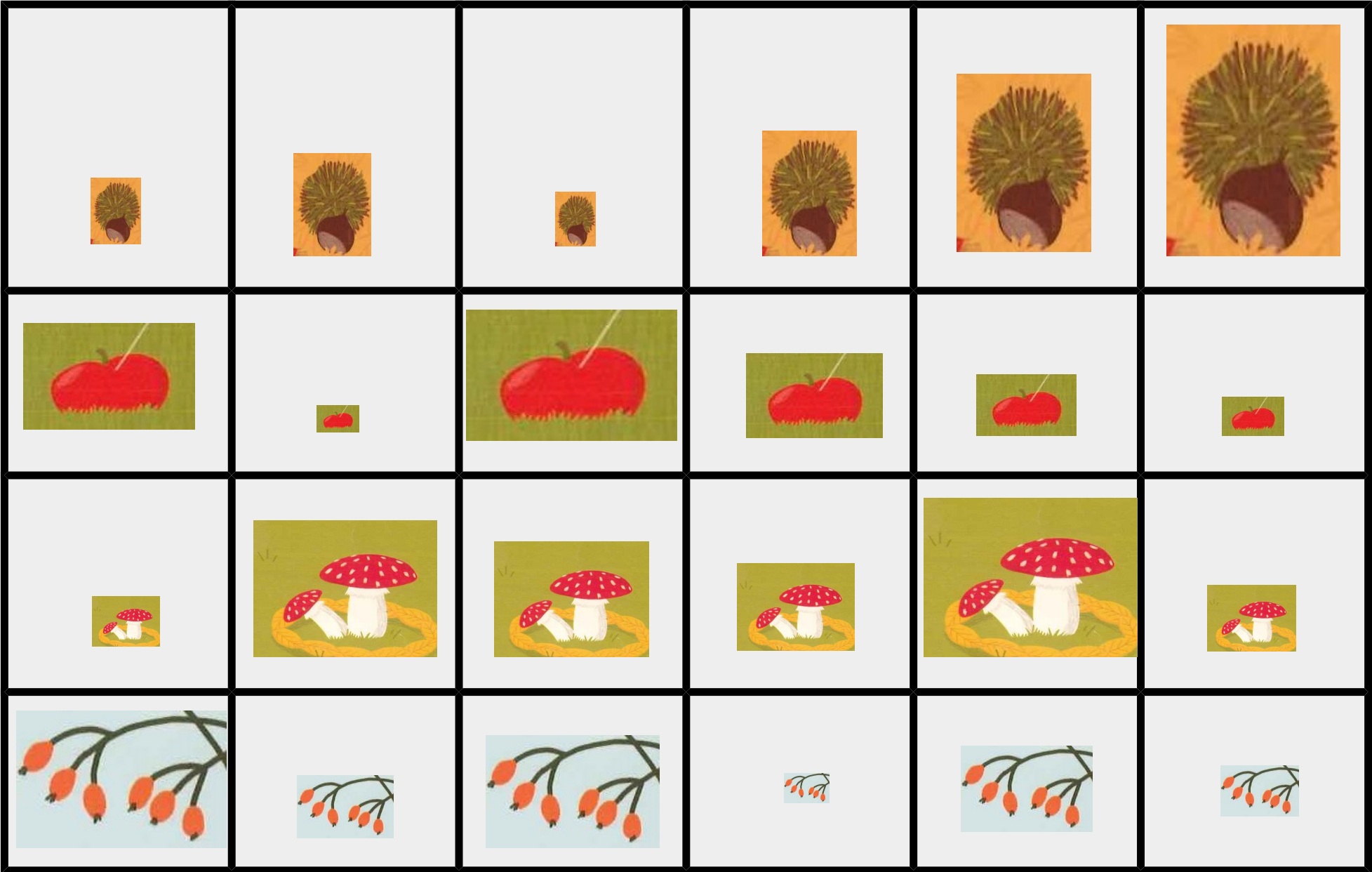
Explorer des grandeurs

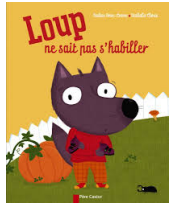
GS

Comparer des objets selon un critère de grandeur.

Consigne : entoure en rouge le plus petit de chaque série et en bleu le plus grand de chaque série





Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations.

Consigne : entoure les chaussures par paire de couleurs identiques

GS





Explorer des grandeurs

GS

Classer des objets selon un critère de grandeur.

Consigne : ordonne les 6 loups du plus petit au plus grand.

X					
---	--	--	--	--	--



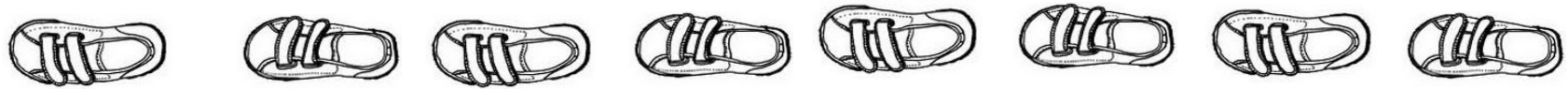
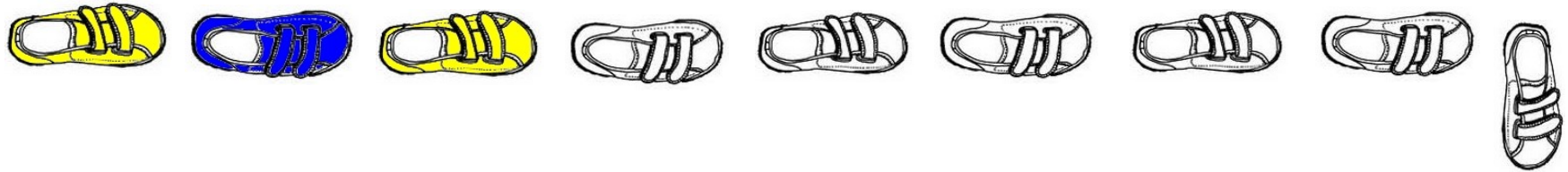


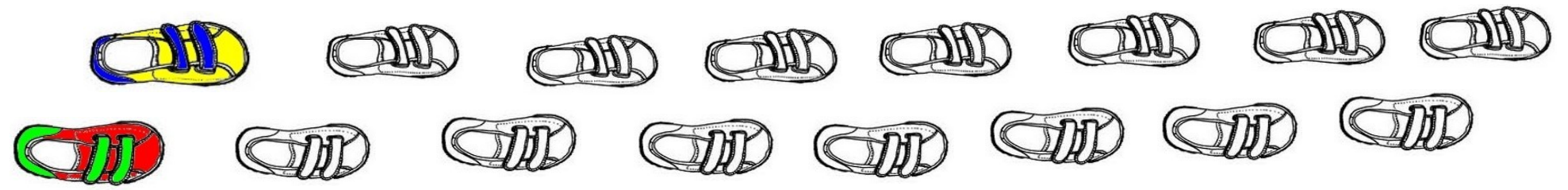
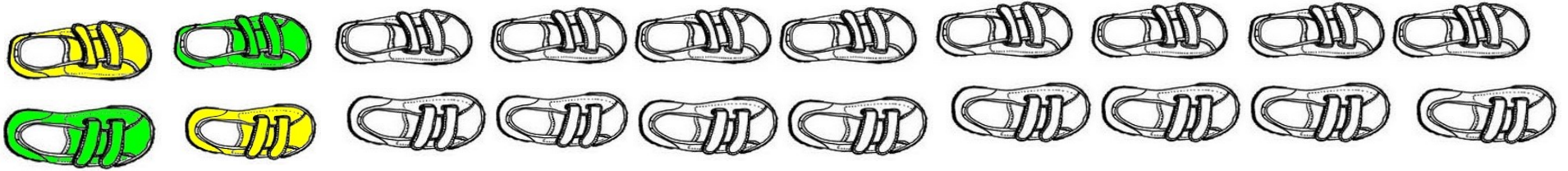
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

algorithme 1/1 et 1/1 alterné

GS

Consigne : colorie les chaussures avec précision en respectant l'alternance.







Explorer le monde : se repérer dans l'espace

GS

Consigne : Reconstitue les amis de
Loup : puzzles 5,6 pièces.

