

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Langage oral

Apport de mots, de structures de phrases

- compréhension d'un album simple
- émettre des hypothèses sur le contenu de l'album, répondre à des questions.
- étude d'une recette : la soupe de légumes.

Échanger, réfléchir avec les autres

- notion d'échange, de partage.

Langage écrit

Écouter de l'écrit et comprendre :

- nommer les animaux de l'histoire et associer les légumes.

Découvrir la fonction de l'écrit

Rechercher des albums, des documentaires sur les animaux de la ferme et les loups à la bibliothèque.

Commencer à écrire tout seul : exercices graphiques

- MS le rond : bulles.
- GS : les ronds concentriques
- GS : les mots cochon et marmite.
- Découvrir le principe alphabétique
- MS : le mot cheval en lettres mobiles.
- MS/GS : les lettres qui constituent les mots caillou et marmite.
- MS/GS : entoure les mots cochon et marmite
- GS : trie les mots cochon et canard

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations

- MS : trie les animaux : &, 2, 3.
- GS : numération 1 à 5.
- GS : numération : 5/7
- GS : les nombres ordinaux.

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- MS : Puzzle de couverture : 6 pièces
- GS : Puzzle de couverture 9 pièces.

Une soupe au caillou

Anais Vaugelade

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Dans l'espace, dans la durée, sur des objets Adapter ses équilibres et ses déplacements

- parcours pour découvrir le rond
- découvrir et manipuler une balle, un ballon. (fichier)

Collaborer, coopérer

Notion d'entraide : jeu du loup.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

Artistiques

Productions plastiques et visuelles

- MS et GS : dessine une maison avec modèle puis encrage de surface
- MS et GS : dessine une maison sans modèle.
- créer une tête de loup.

Univers sonore

- comptines : 2 petits cochons ont peur du loup
Le pauvre loup est malade
loup y es-tu ?

Explorer le monde

Explorer le monde du vivant :

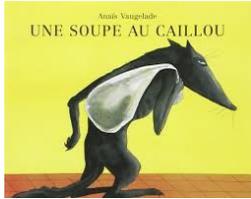
- visiter une ferme pédagogique et observer des documentaires sur les animaux de la ferme
- observer des documentaires sur le loup : créer une fiche d'identité.

Explorer la matière :

- GS : l'eau → coule/flotte .
- MS : découper de la laine : le loup.

Se repérer dans l'espace :

- MS/GS : puzzle de couverture
- MS/GS : tableau 2 entrées



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

retrouver un mot.

Consigne : retrouve le mot

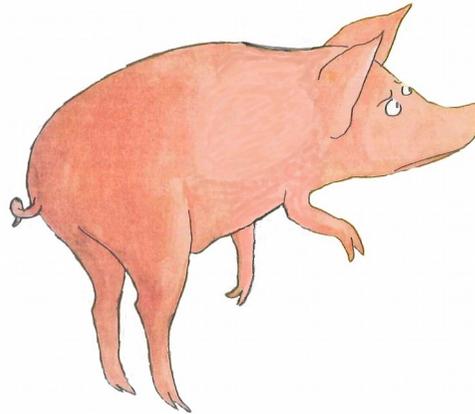
GS

cochon

cache

cochon

cocon



cochon

chacal

choco

cochon

colle

chien

cheval

canard

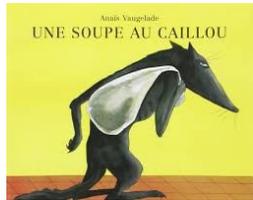
cochon

ronchon

cochon

torchon

cocher



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

retrouver un mot.

Consigne : retrouve le mot

GS

marmite

mer

ramer

marmite

larme

marmite

mariette



mite

marmite

ramier crame

amère

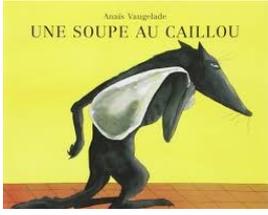
marmite

marmotte

rime

martine

marmite



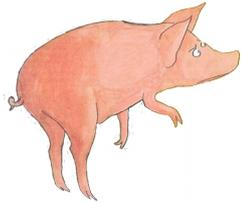
L'écrit : découvrir le principe alphabétique

GS

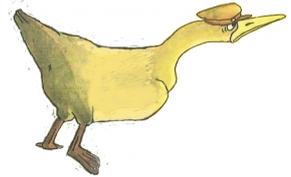
retrouver les mots identiques

Consigne : retrouve les mots **cochon** et **canard**.

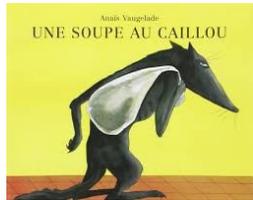
cochon



canard



cochon	canard	canard
canard	cochon	cochon
canard	cochon	canard
cochon	canard	cochon



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

GS

retrouver un groupe de mots.

Consigne : retrouve le titre

UNE SOUPE AU CAILLOU

UNE SOUPE A LA POULE

UN CAILLOU DANS LA SOUPE

LA SOUPE AU CAILLOU

UNE SOUPE AU CAILLOU

UNE SOUPE DE LEGUMES

UNE POULE AU CAILLOU

UNE SOUPE AU CAILLOU

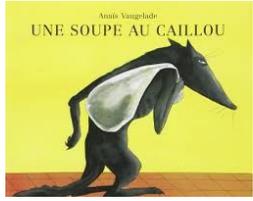
UN LOUP EN SOUPE

UNE SOUPE DE LOUP

UNE SOUPE AU CAILLOU

UNE SOUPE AU CAILLOU

UN LOUP AU CAILLOU



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

GS

reconstituer un mot.

Consigne : entoure les lettres des mots MARMITE et CAILLOU

marmite



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

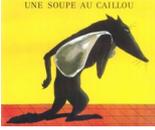
caillou



j u i p l n f d e

s x u k a c w r n

b l o m z t y q g



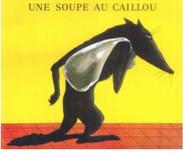
L'écrit : exercice graphique

GS

Produire et contrôler des tracés : ronds concentriques ;
Apprendre à colorier.

Consigne : trace les bulles qui s'échappent de la marmite.





Découvrir les nombres et leur utilisation : 1 à 5

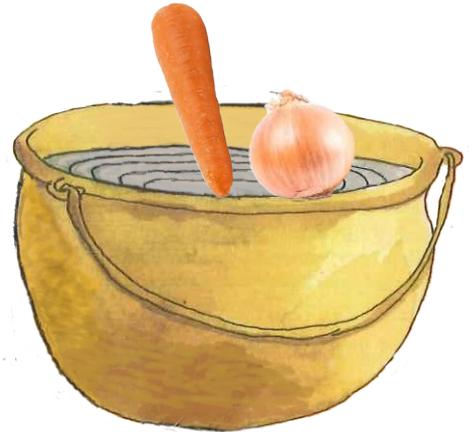
GS

Dénombrer jusqu'à 5

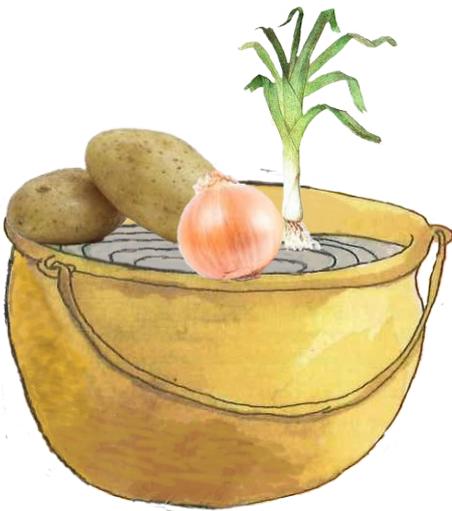
Consigne : Associe chaque marmite de légumes à son étiquette chiffrée.



4



1



2

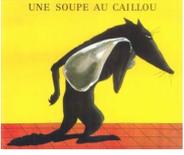


3



5





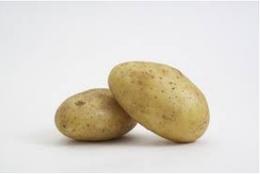
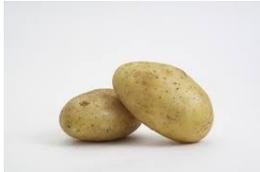
Découvrir les nombres et leur utilisation : 1 à 5

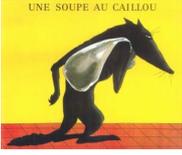
GS

Dénombrer jusqu'à 5

Consigne : Plonge dans chaque marmite le nombre de légumes demandés.





Découvrir les nombres et leur utilisation : 3 à 7

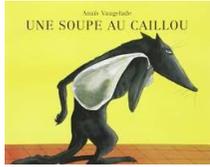
GS

Dénombrer jusqu'à 5

Consigne : Plonge dans chaque marmite le nombre de légumes demandés.





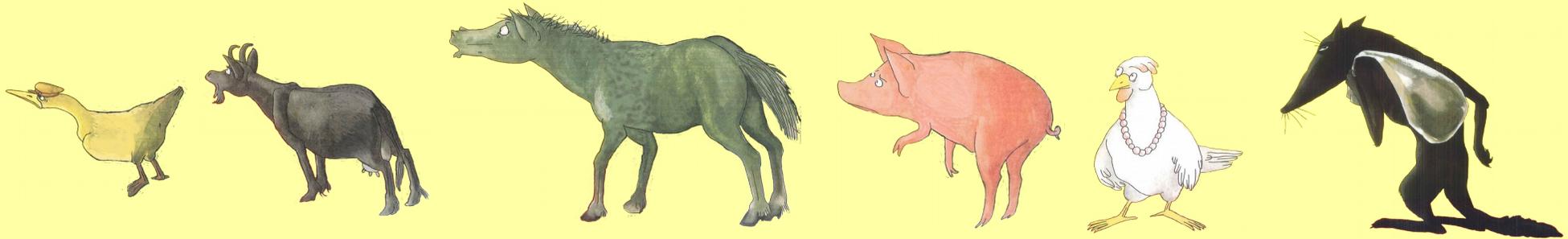
Découvrir les nombres et leur utilisation :

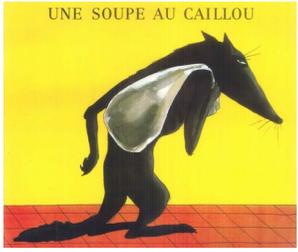
Identifier la place des animaux.

GS

Consigne : entoure les animaux demandés.

- 1- Entoure le premier animal en rouge.
- 2- Entoure en vert le quatrième animal.
- 3- Entoure en bleu le dernier animal.
- 4- Entoure en jaune le troisième animal.
- 5_ entoure en orange le deuxième animal.



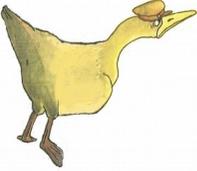
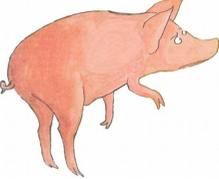


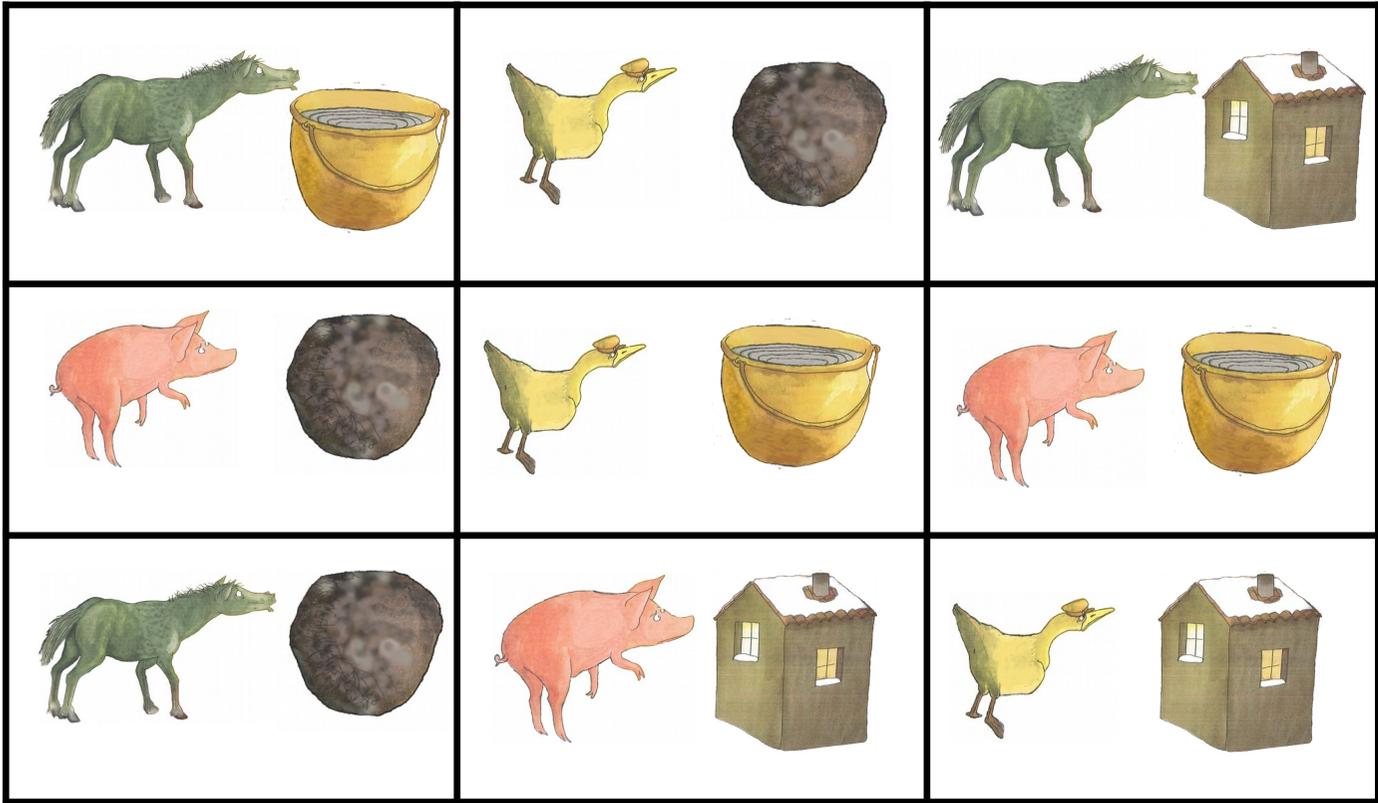
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

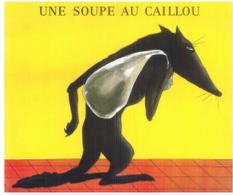
Comprendre l'organisation d'un tableau à 2 entrées

Consigne : Range les images dans les cases du tableau

GS



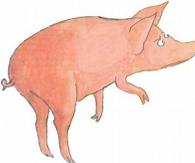
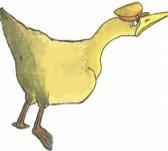
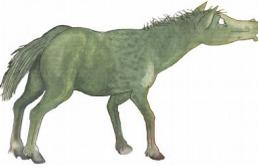


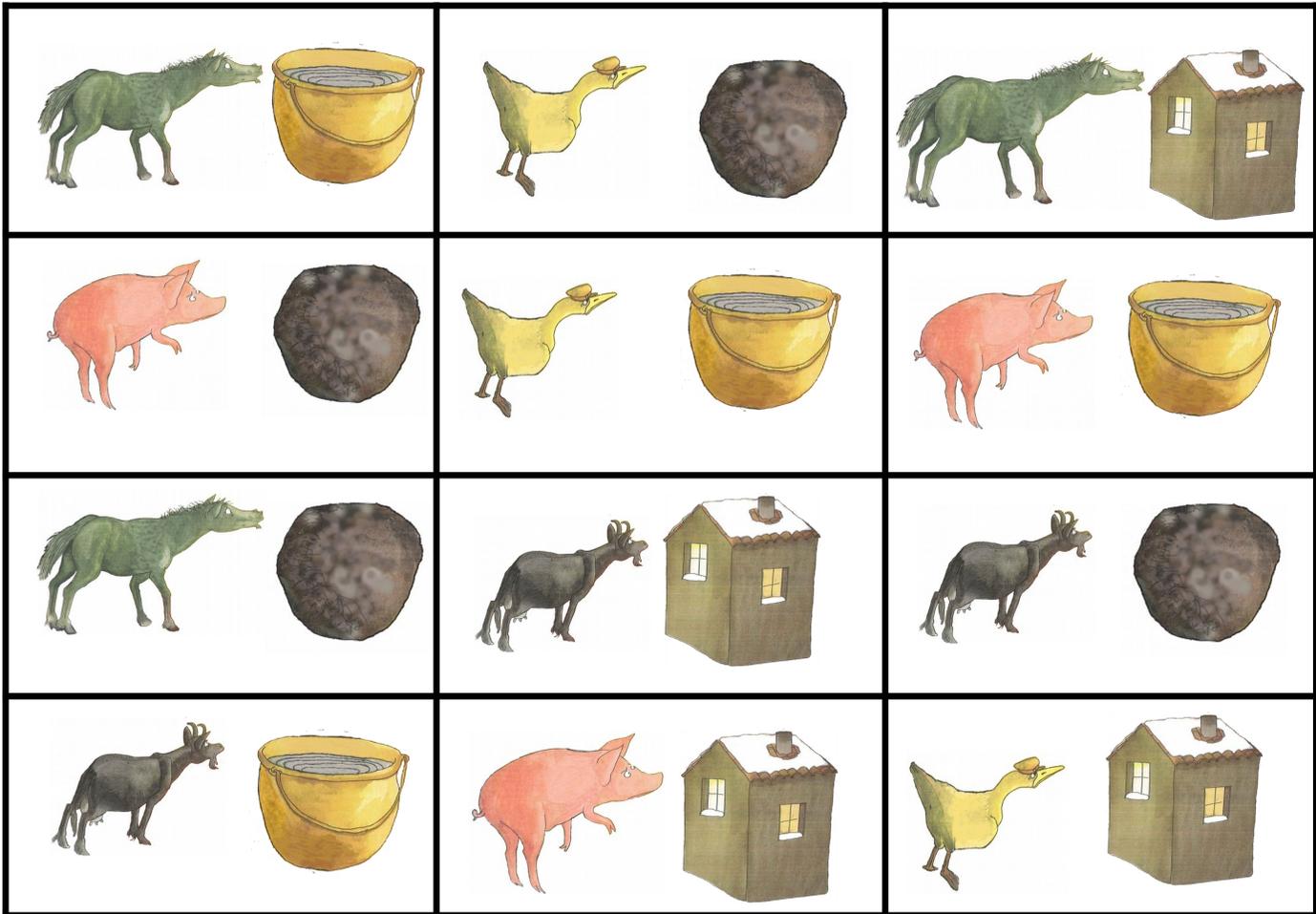
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

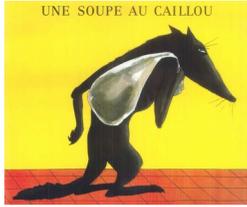
Comprendre l'organisation d'un tableau à 2 entrées

Consigne : Range les images dans les cases du tableau

GS



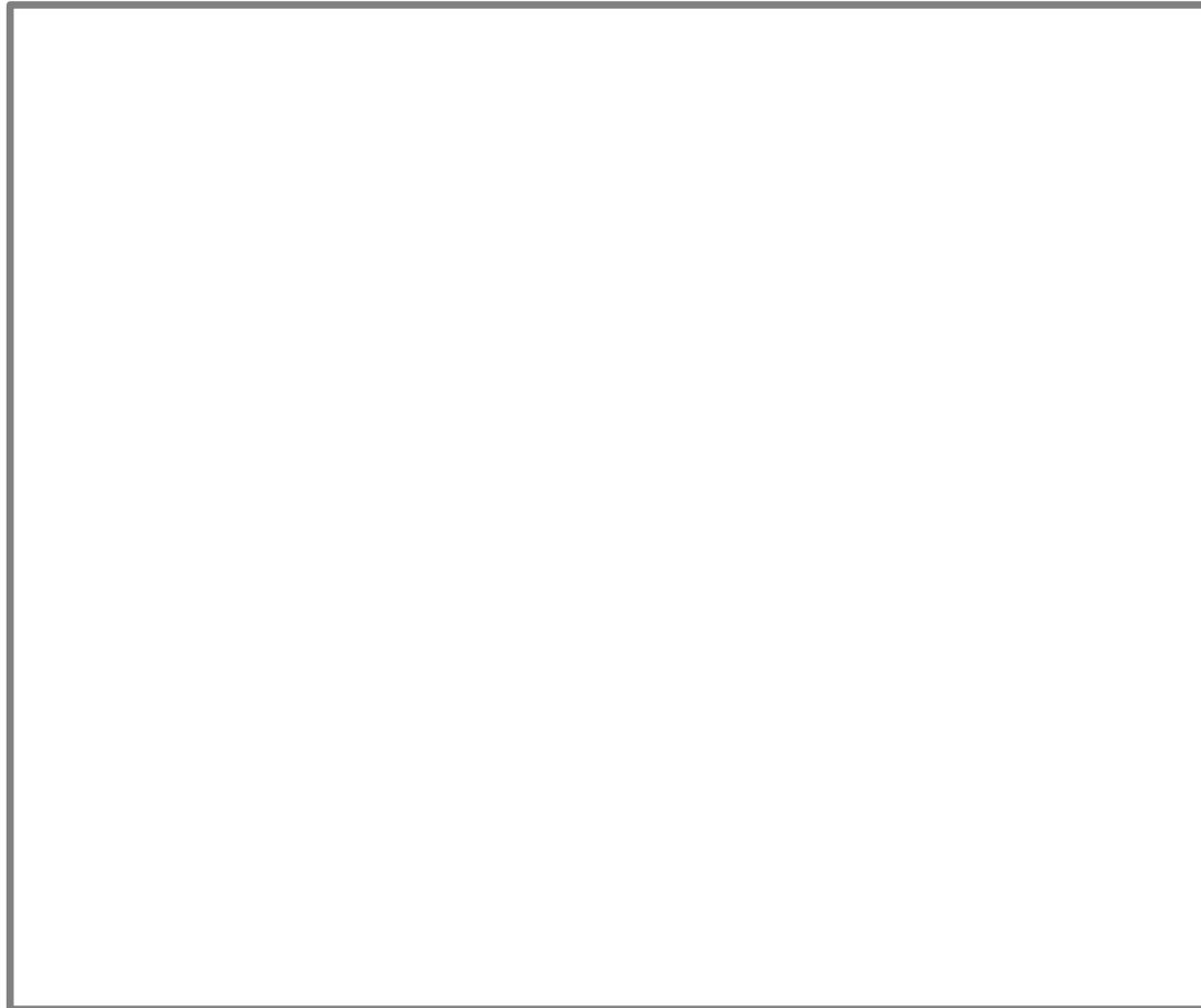


Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Puzzle

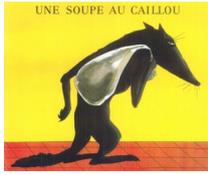
Consigne : Reconstitue le puzzle de la couverture.

GS



UNE SOUPE AU CAILLOU





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

GS

Consigne : dessine la même maison que le modèle, colorie à l'encre

