

## Clic, Crac... C'est le loup ?

Album à structure répétitive, court, sous forme de dialogue, sans trop de vocabulaire, les illustrations correspondant au texte.

Littérature	Clic crac...c'est le loup ?	PS -MS
1	<p><u>Objectifs</u> : découvrir l'histoire  <u>Matériel</u> : album  <u>But (ce qu'on apprend)</u> : écouter, comprendre une histoire  <u>Tâche</u> : écouter, raconter</p>	<p>Présentation de la couverture : que voit-on? Mise en évidence de la peur, liée à la présence du noir et à la présence de drôle d'yeux. Lecture de l'album =&gt; qu'est-ce qui se cache derrière les yeux (mise en évidence que l'on imagine, avec le noir des choses dangereuses, mais avec la lumière, pas de pb). Présentation de la dernière page : le loup qui dort.            Discussion : le petit mouton peut-il dormir tranquille ou pas?</p>
2	<p><u>Objectifs</u> : apprendre à parler  <u>Matériel</u> : album  <u>But</u> : raconter l'histoire  <u>Tâche</u> : raconter</p> <p>Pour ceux qui ont des difficultés en langage</p>	<p>En petit groupe, reprendre l'album et faire raconter à partir des illustrations, puis des marottes</p>
3	<p><u>Objectifs</u> : apprendre à parler  <u>Matériel</u> : album  <u>But</u> : raconter l'histoire  <u>Tâche</u> : raconter</p> <p>En autonomie</p>	<p>Avec les marottes, raconter l'histoire</p>
<p><u>Prolongements</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- réseaux : les émotions / La peur, les livres en randonnée, la nuit</li> <li>- imaginaire : proposer 2 yeux et imaginer qui pourrait se cacher derrière</li> <li>- Jeu proposé par l'école des Loisirs : <a href="http://3w.ecoledesmax.com/espace_regroupeurs/pages_activites_an5/bebemax/bebe6/bebe_6_p2.php">http://3w.ecoledesmax.com/espace_regroupeurs/pages_activites_an5/bebemax/bebe6/bebe_6_p2.php</a> =&gt; Prendre une grande carte noire et faire un trou : trouver qui se cache dessous en la déplaçant (cf principe animation école des loisirs)</li> <li>- travail en sciences autour des ombres et lumière</li> <li>- sac à histoire : suite au travail en science, proposer des défis « lampe de poche » préalablement testés en classe lors des expérimentations</li> </ul>		