

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

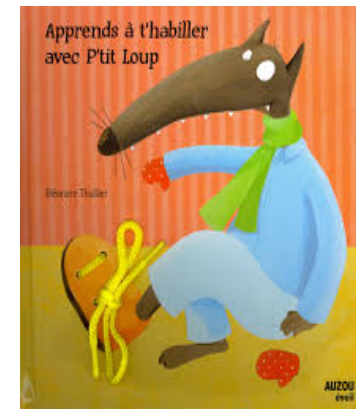
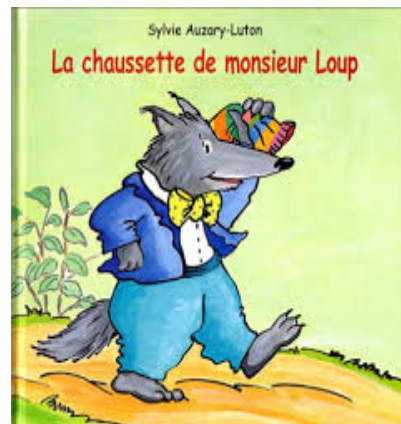
Le monde du vivant

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

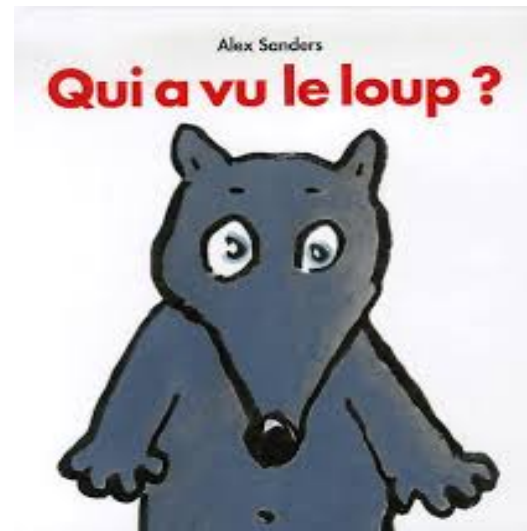
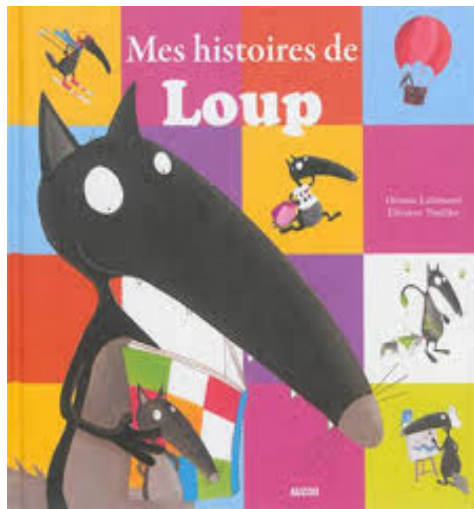


Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

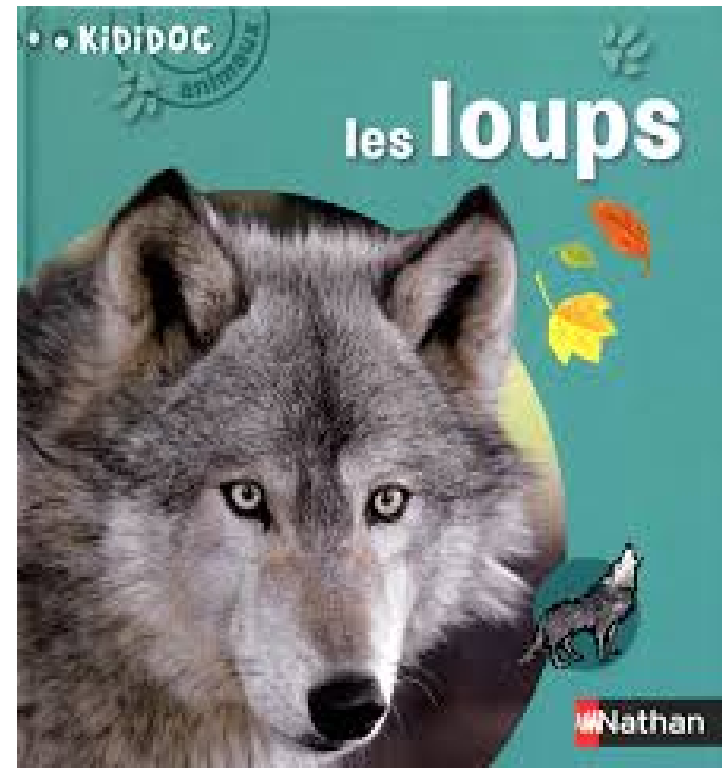
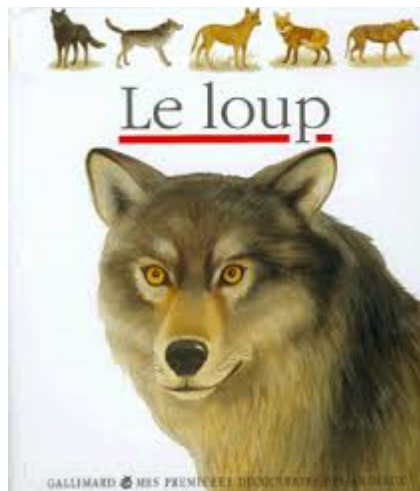
BIBLIOGRAPHIE



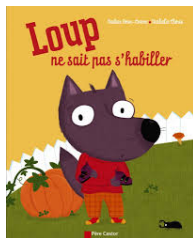
Albums supports de langue orale



Lectures plaisir



Documentaires



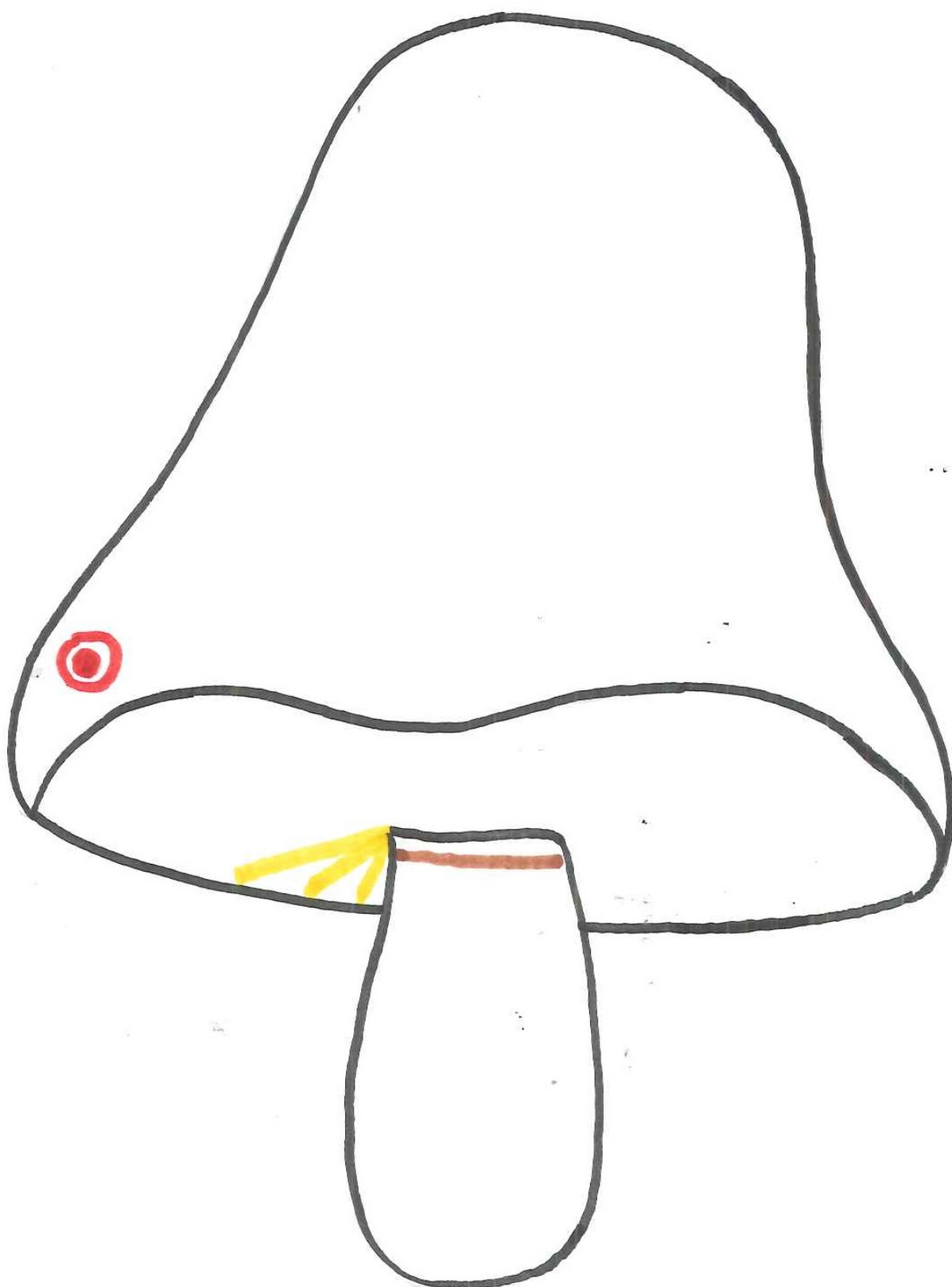
L'écrit : exercice graphique

MS

Produire et contrôler des tracés verticaux et obliques discontinus, des points et des ronds

Consigne : réalise le graphisme décoratif demandé.

A3 + encre





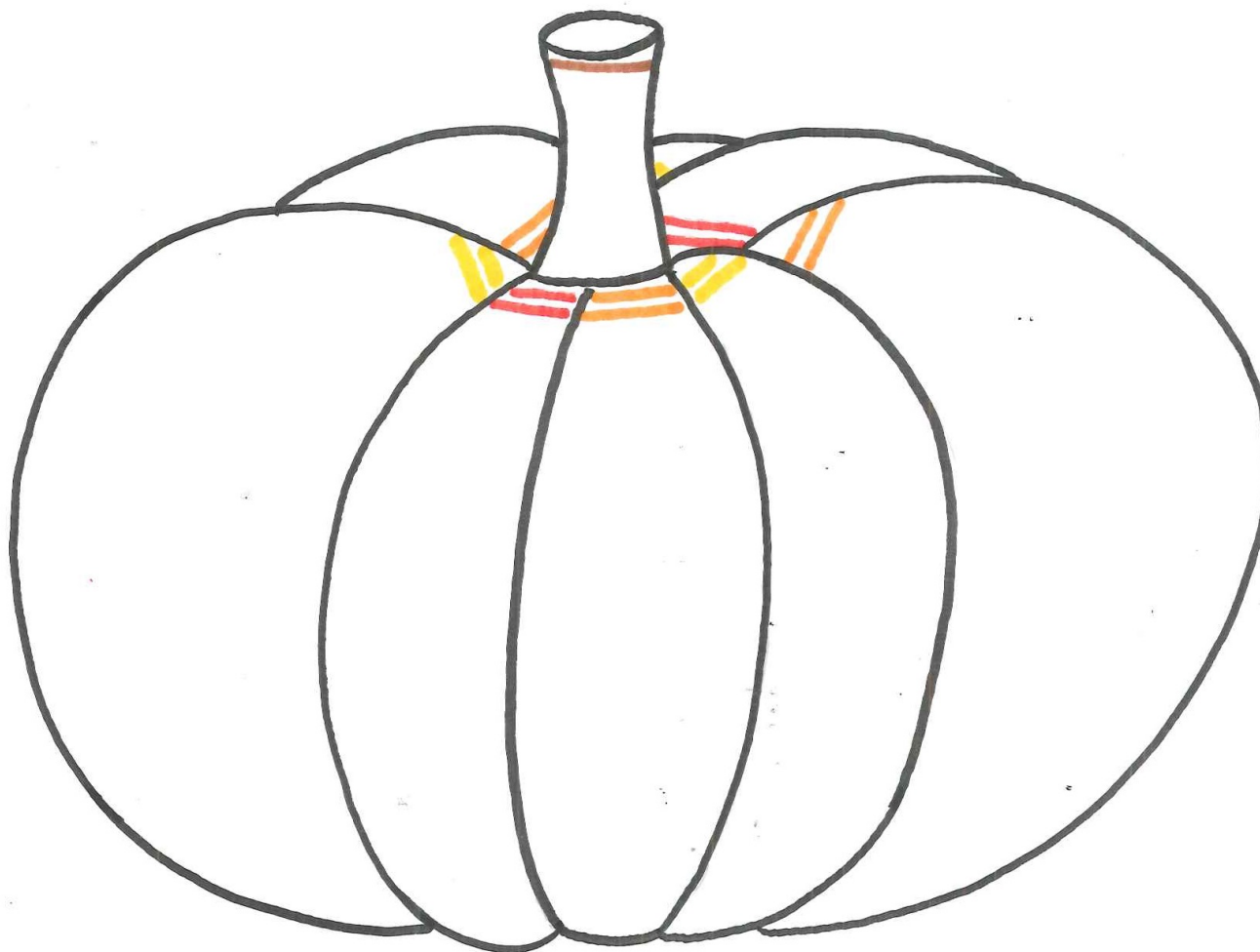
MS

L'écrit : exercice graphique

Produire et contrôler des tracés verticaux et obliques discontinus.

Consigne : réalise le graphisme décoratif demandé.

A3 + encre





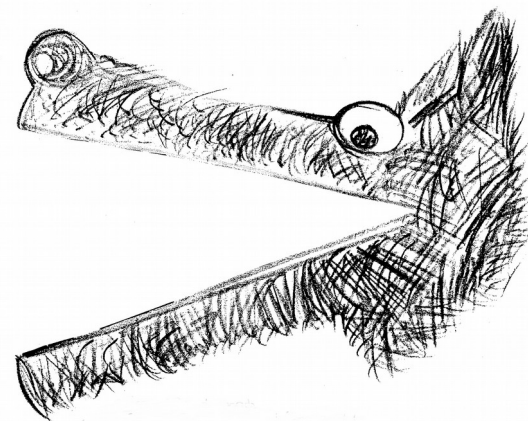
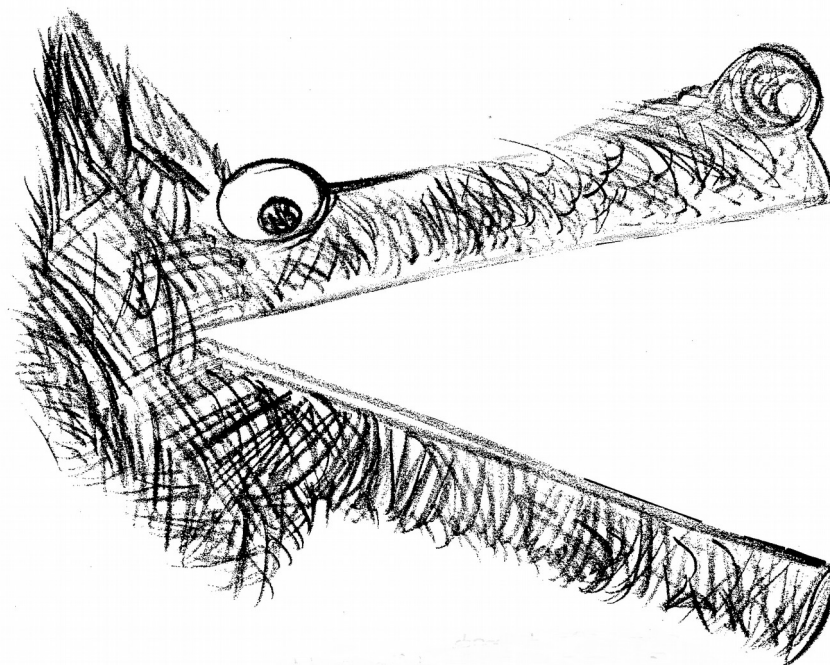
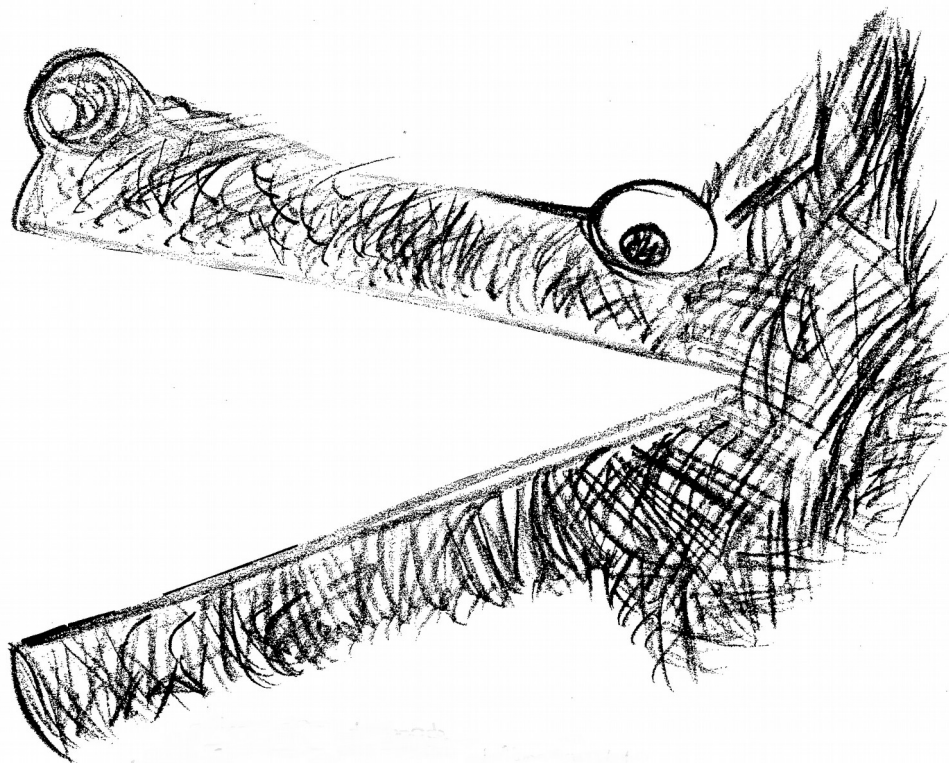
L'écrit : exercice graphique

MS

Produire et contrôler des tracés discontinus.

Consigne : réalise des zig-zags pour dessiner les dents du loup.

A3 + crayons de papier





L'écrit : découvrir la fonction de l'écrit

MS

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

LOUP

POULE

LOUP

COUP

POU

LOUP

POUR

LOUVE

LOUP

LOUP

PULL

SOUPE

LOUP

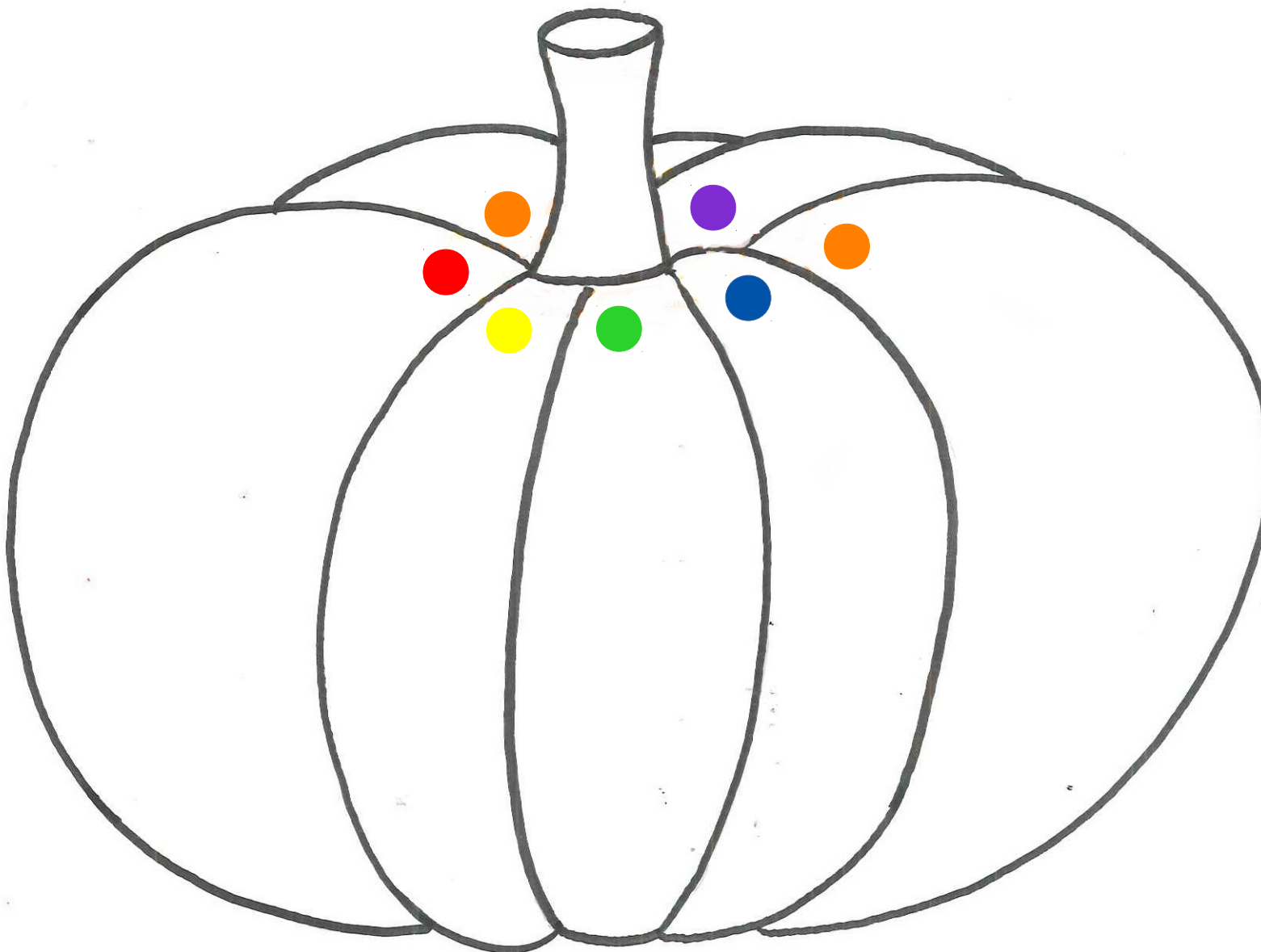




Explorer le monde : se repérer dans l'espace

MS

Consigne : Pose les petites perles hama selon les couleurs demandées pour décorer la citrouille (image à découper et à glisser sous le cadre à perles).





Explorer des grandeurs

MS

Classer des objets selon un critère de grandeur.

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

X





Explorer des grandeurs

MS

Classer des objets selon un critère de grandeur.

Consigne : ordonne les 4 chaussettes de la plus petite à la plus grande.

X



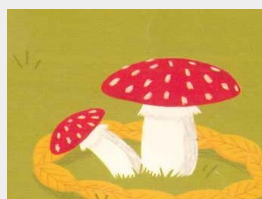


Explorer des grandeurs

MS

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





Activité artistique

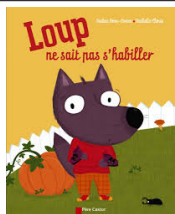
MS

Apprendre à tracer une silhouette.

Consigne : trace le contour du loup de plusieurs couleurs.

A3 + encre





Explorer le monde : se repérer dans l'espace ; L'oral

→ notion « sur »

Consigne : Donne à chaque animal sa nourriture.
(les 3 images sur format A3)

MS





(format A4)



Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations.

Consigne : entoure les chaussures par paire de couleurs identiques

MS

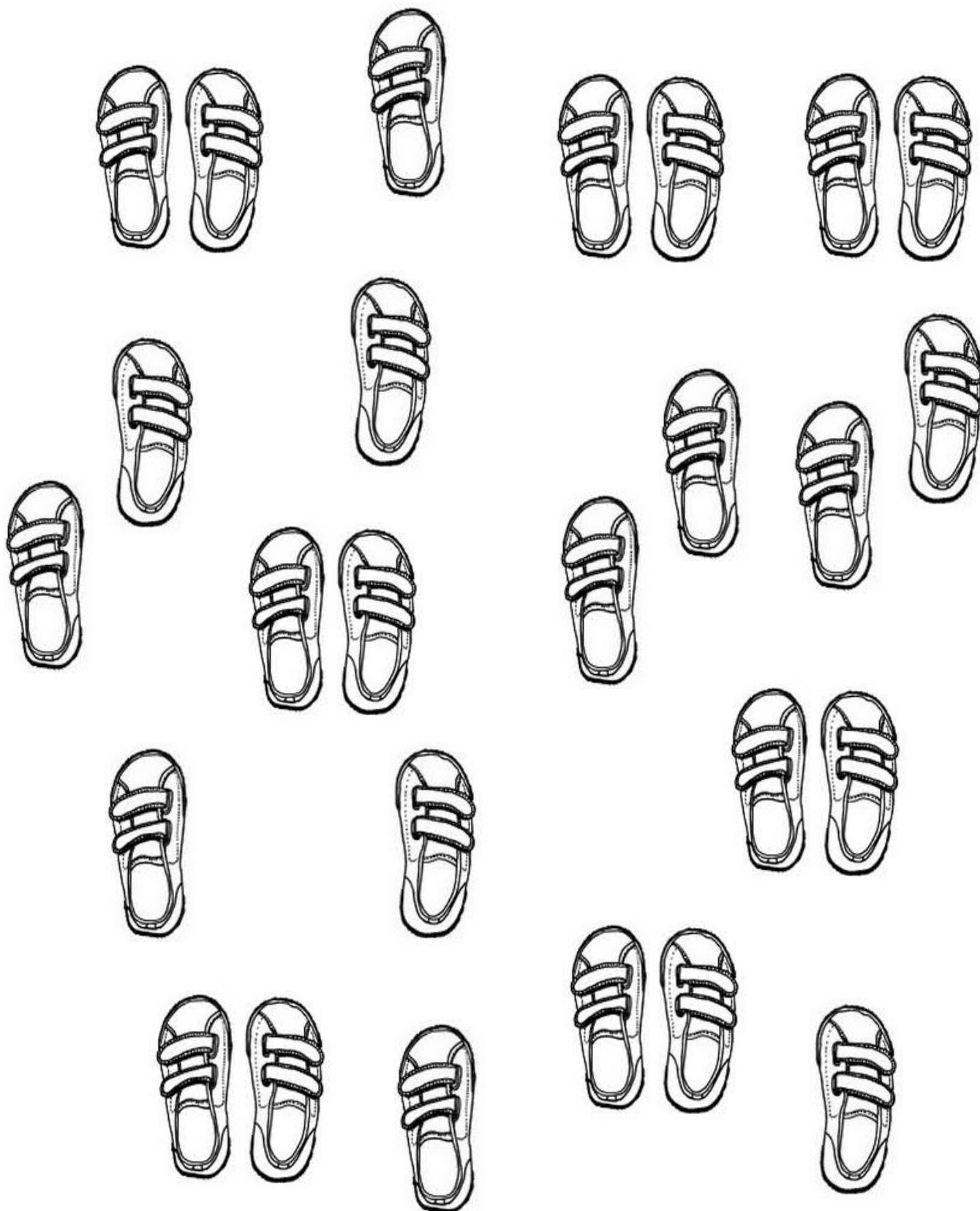




Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations.

Consigne : entoure les chaussures par 2.



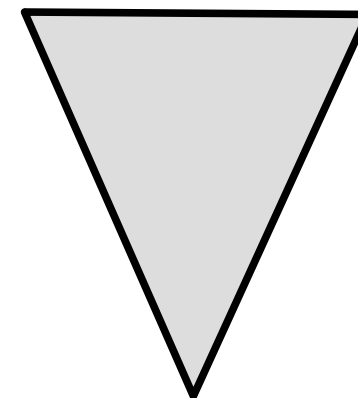
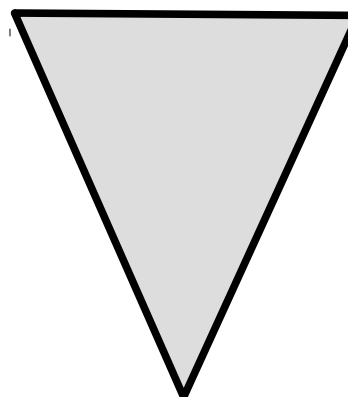
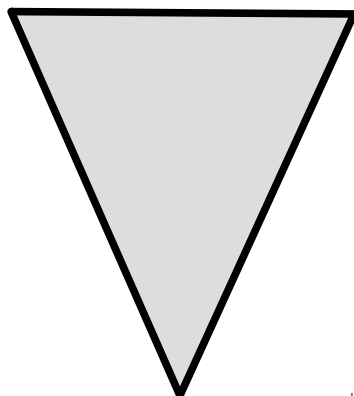
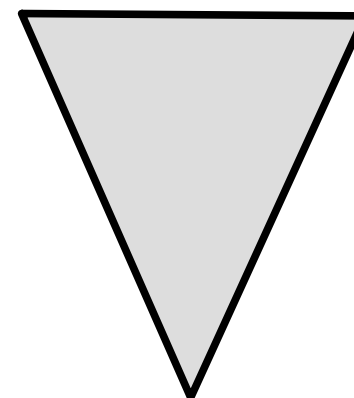
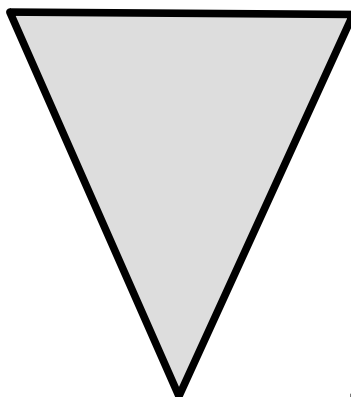
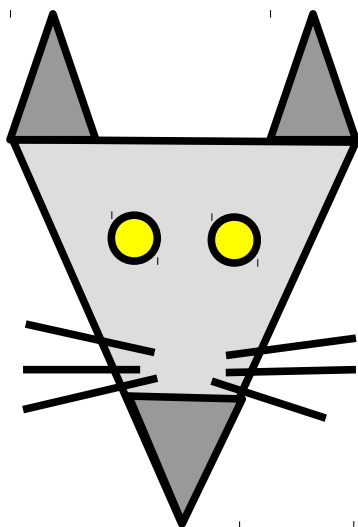


Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations.

Consigne : colle dans chaque tête 1 nez, 2 yeux, 2 oreilles et dessine 3 moustaches.
(proposer l'activité sur un format A3)

MS





Explorer le monde : se repérer dans l'espace

MS

Consigne : Reconstitue les amis de
Loup : puzzles 3,4 pièces.

