

Langage au cœur des apprentissages

Compétences	Activités
<p>Échanger , s'exprimer redire de manière expressive des comptines et interpréter des chants mémorisés faire des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture et de ses illustrations prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue ajuster son propos pour se faire comprendre en fonction de questions ou de remarques. S'exprimer dans un langage mieux structuré, en articulant correctement respecter le sujet lors des échanges</p>	<p>Promenons nous dans les bois</p> <p>Découverte de l'histoire : Décrire, observer les illustrations</p> <p>Donner son avis sur la fin préférée des 2 versions</p>
<p>comprendre : Comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant La raconter, au moins comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images.</p>	<p>Raconter avec les marottes mise en scène Décrire les personnages, les reconnaître , distinguer les intrus, les caractériser Avoir compris le PCR (trame , personnage) Les amis et les ennemis du PCR Identifier et savoir expliquer les ruses du loup (en parallèle avec la ruse du renard du petit bonhomme de pain d'épice) Raconter l'histoire en déplaçant les personnages sur la maquette (film et enregistrement des dialogues pour la présentation sur le site de l'école) Reconstituer l'histoire (images séquentielles) et éliminer les intrus Loto des albums : associer les personnages, les objets, les lieux aux albums correspondants Loto des scènes des PCR: associer les scènes identiques sur la même carte sous la couv de l'album pour chaque scène Evaluation: Rallye « pour sauver le PCR »: répondre à des questions de compréhension des différents albums</p>
<p>Progresser vers la maîtrise de la langue : formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question par des phrases complexes Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant le récit</p>	<p>Connaître le lexique lié à l'album: mère-grand, galette, babin, chevillette, chasseur, bûcheron Loto des personnages d'un même album: trouve la carte que je décris Devine à quelle carte je pense? : est ce que le personnage porte ...? La carte cachée: décrire la carte retournée Memory des personnages , des objets, des lieux : nommer utiliser le lexique</p>

S'APPROPRIER LE LANGAGE

Langage au cœur des apprentissages

Compétences	Activités
<p>Découvrir les supports de l'écrit: Comprendre les informations explicites d'un texte documentaire Comparer des supports et les nommer</p>	<p>Différencier les documentaires des albums Trouver dans des documentaires sur les loups , les réponses pour créer la fiche d'identité du loup Couvertures des albums du PCR: prendre des indices sur les couvertures et sélectionner les éléments nécessaires pour les reconstituer</p>
<p>Découvrir la langue écrite: connaître quelques contes Écouter et comprendre le texte lu Mémoriser des extraits du conte</p>	<p>Mémoriser la structure narrative du conte du PCR Comparer 2 versions du PCR Amorcer la notion d'archétype du loup : comprendre que le loup est toujours l'agresseur mais qu'il peut-être per-dant Lire des histoires où le loup n'a pas forcément la même image (méchant/gentil, rusé/sot, fatigué/alerte..)</p>
<p>Contribuer à l'écriture de textes: Dicter à l'adulte d'une notice de fabrication produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par l'adulte</p>	<p>Écrire la notice de fabrication de la marotte du loup (matériel nécessaire, étapes)</p>
<p>Distinguer les sons de la parole: faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit</p>	<p>Localiser les mots de la chaîne écrite du titre</p>
<p>Aborder le principe alphabétique reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet</p>	<p>Jeu : reconnaître les lettres en script du PCR Reconnaître des lettres Reconnaître les titres du PCR Retrouver les lettres manquantes dans le titre Reconnaître le mot LOUP loup Reconnaître des mots du lexique du PCR Loto, mots croisés Reconstituer une phrase LE LOUP MANGE LE PCR</p>
<p>Apprendre le geste de l'écriture écrire la plupart des lettres de l'alphabet reproduire des motifs graphiques</p>	<p>Écrire le lot LOUP, PCR Écrire les mots : mots croisés</p> <p>Graphisme décoratif: LOUP</p>

DECOUVRIR L'ÉCRIT

SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT
SE PRÉPARER A APPRENDRE A LIRE ET A ÉCRIRE

Projet PETIT CHAPERON ROUGE

Mise en réseau les contes traditionnels de Perrault et de Grimm

Projet PETIT CHAPERON ROUGE

Agir et s'exprimer avec son corps par la pratique d'activités ...

Compétences	Activités
Physiques libres ou guidées - Courir , sautiller	Cf ci dessous
À règles : -courir pour attraper courir pour éviter, se réfugier Jouer le rôle du loup Jouer le rôle des E/moutons	Promenons nous dans les bois Minuit dans la bergerie
D'expression à visée artistique : exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement	Mimer le loup dans les différentes étapes de la comptine « promenons nous dans les bois » Mimer le rôle des E suivant les paroles
Où les E vont acquérir une image orientée de leur corps se repérer dans les espaces de jeux	Minuit dans la bergerie (bergerie, refuge)

Percevoir Sentir, Imaginer, créer

Compétences	Activités
Dessin et composition plastique : adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels) ; - utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation ; - réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé observer et décrire des œuvres du patrimoine : exprimer ce que l'on perçoit	Apprendre à dessiner un loup Construction marotte tête de loup Loup en pâte à modeler Maquette pour la mise en espace du récit Observer des photos de sculptures Le loup , peintures ...dans l'art Peindre un loup qui fait peur
Voix et écoute :	Comptine « promenons nous dans les bois »





Découverte du monde

Compétences	Activités
D les objets et la logique : Trier, comparer, des images selon des critères définis : trouver un intrus, savoir dire « c'est pareil, différent, aussi... Apparier Assembler des objets selon un critère donné (par un exemple, verbalement ou à déterminer).	Utiliser les ciseaux Trier les illustrations des différents albums
D la Matière : différencier la peinture, bois , fer, bronze, papier mâché	Observer les photos des loups dans l'art : déterminer la matière
D le vivant: se documenter sur les loups Connaître le schéma corporel, son alimentation, sa façon de se déplacer, son habitat, son mode de reproduction, ses ennemis	Fiche d'identité du loup
Se repérer dans l'espace comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace Se situer dans un espace plus réduit puis dans une page	Les lieux de l'histoire Suivre le chemin du PCR: labyrinthe Reconstituer les puzzles des différentes couvertures des albums du PCR
Se repérer dans le temps - comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps	Situer les différents moments de l'histoire : remettre les images dans l'ordre chronologique
D les Formes et grandeurs Reconnaître les différentes formes géométriques Apparier des images et des ombres Associer un détail avec une image entière	Associer Silhouettes loups, personnages/ombres Associer queues et loups Reconstituer le PCR avec des formes géométriques Reconstituer la tête du loup avec des formes
Approcher les Quantités et les nombres reconnaître les constellations de 1 à 5 Connaître l'ordre des nombres Comparer des quantités « autant que » Dénombrer une quantité égale au chiffre Résoudre des problèmes : anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait	Jeu: course du PCR contre le loup Reconstituer un dessin en suivant l'ordre numérique Compter des collections La course aux galettes (Acces MS)







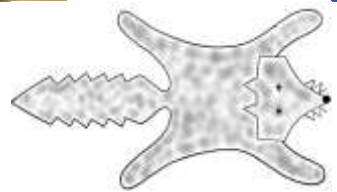







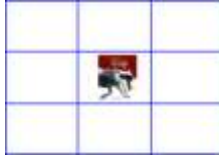

Devenir élève

Compétences	Activités
Vivre ensemble -accepter avec mesure la position de perdant et celle de gagnant dans le cadre d'un jeu rester dans le propos d'un échange et chercher à l'enrichir connaître les règles de communication : écouter, attendre son tour...)	Lors des échanges
Coopérer, devenir autonome être capable de se positionner, de s'affirmer en se respectant et en respectant les autres savoir qu'une tâche est reliée à des conditions d'organisation et d'exécution savoir travailler sans la présence de l'adulte solliciter l'adulte en cas de nécessité accepter de travailler avec différents partenaires,	Lors des projets Des jeux




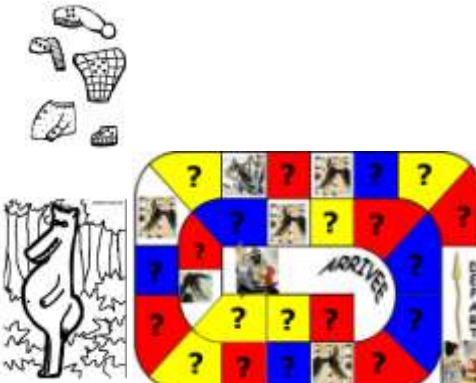
PROJET PETIT CHAPERON ROUGE

Compétence(s) * fine travaillée :			
	Date :	Déroulement des séances	Activité, Matériel, modalités de travail...
1		<p>Entrer dans le conte du PCR de Perrault par le langage oral : mise en scène avec des marionnettes</p> <p>Présentation des marionnettes, le fonctionnement de la marionnette (mettre les mains à l'intérieur pour animer les marionnettes) <i>Nous allons travailler pendant quelques semaines sur l'histoire du PCR. Pour vous aider à bien comprendre ce conte , je ne vais pas lire l'histoire de mon livre tout de suite , je vais d'abord vous la raconter avec des marionnettes. Quand vous la connaîtrez bien , vous pourrez vous aussi la raconter.</i> Cric crac , mon histoire commence, sortez de ma boîte rentrez dans la boîte, l'histoire est finie. Rendre le récit vivant en changeant de voix , en forçant les intonations, en ajoutant des onomatopées</p> <p>Rejouer le conte plusieurs fois avec les marionnettes Puis laisser le matériel dans la bibliothèque et observer les élèves qui commencent à mettre en scène des histoires</p>	<p>Chaperon rouge la grand-mère , le loup</p> <p>Boîte à chapeau + morceau tissu rouge Pense bête pour le conteur avec les scènes charnières (mots) + connecteurs (il était une fois, un jour, après, à la fin , voilà c'est fini.)</p> <p>Castelet</p>
2		<p>Découverte du livre relier le langage oral et le langage écrit du conte de Perrault</p> <p>Présenter lentement les images du livre images scannées (vidéo projecteur) puis lire et voir l'histoire plusieurs jours de suite . Faire identifier le personnage principal, les autres personnages. Questionner les E sur les moments clés : <i>quelle ruse le loup trouve-t-il pour manger la fillette? Pourquoi conseille-t-il au PCR d'aller cueillir des fleurs ?</i></p> <p>Ne pas insister sur la chronologie mais sur les relations de cause à conséquence des actions</p>	<p>Livres du grand loup, Gallimard, Rascal Images scannées pour le vidéoprojecteur Vidéo sur l'histoire (livre grand loup)</p> 
3		<p>Chronologie du récit</p> <p>Accrocher les images agrandies au tableau . Les montrer une par une dans le désordre en les décrivant Puis demander à un E de raconter le début de l'histoire et de choisir l'image qui correspond . Fixer cette image à gauche du tableau. Faire de même avec les images suivantes de manière à reconstituer la chronologie de l'histoire Reprendre l'activité avec moins d'images pour les PS ou les enfants en difficulté. Toujours leur demander de raconter avant de choisir les images pour éviter qu'ils ne restent dans la description.</p> <p><u>Évaluation individuelle</u> : remettre en ordre les images en commençant à gauche (point vert sens de la lecture) . Pour les élèves en difficulté , donner et coller la première image. Valider la position des images , rectifier si nécessaire. Quand tous les élèves ont terminé , afficher quelques productions au tableau: une sans erreur, 2 ou 3 en désordre. Laisser les enfants réagir et proposer des corrections .</p>	<p>Images séquentielles de l'album du gd loup agrandies</p>  <div data-bbox="1720 1185 2181 1249">  </div>




PROJET PETIT CHAPERON ROUGE

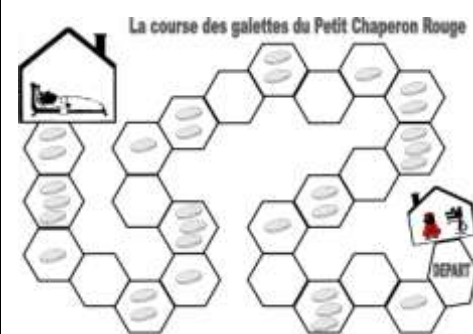
	Date :	Déroulement des séances	Activité, Matériel, modalités de travail...
4		<p>Mise en espace du récit: émergence de l'espace et des lieux du conte . Lorsque les élèves suivent bien la narration , montrer et nommer les différents lieux de l'histoire puis les montrer sur la maquette la maison du PCR, celle de la grand-mère, les 2 chemins et la forêt. Placer les personnages au début de l'histoire puis montrer les déplacements des personnages en racontant l'histoire . Faire constater à la fin de l'histoire où se trouvent maintenant les personnages.</p> <p>Laisser la maquette dans le coin regroupement en expliquant les règles : le matériel doit toujours rester sur le plateau Lorsque le conte de Grimm aura été vu : demander aux E de jouer leur histoire préférée Associer les personnages et un objet qui les caractérise : PCR—> panier, chaperon; chasseur—> fusil, ciseaux Redire avec ses propres mots en jouant</p>	 
5		<p>Mise en évidence du parcours des personnages</p> <p>Sélectionner les images du PCR en éliminant les 3 intrus et les placer sur le plan</p> 	
6		<p>Découverte d'une nouvelle version: découverte du conte du PCR de Grimm par le langage oral : mise en scène avec des marionnettes</p> <p><i>Cric crac , mon histoire commence, sortez de ma boîte rentrez dans la boîte, l'histoire est finie.</i> Pour l'événement du loup , fabriquer une grande figurine en carton et découper le ventre avec une paire de ciseaux devant les E ; faire passer le PCR et la grand-mère par la fente Établir des relations entre les 2 versions (ressemblances, différences)</p> <p>Repérer la présence d'un nouveau personnage : le chasseur Rejouer le conte plusieurs fois avec les marionnettes Redire avec ses propres mots en jouant: Puis laisser le matériel dans la bibliothèque et observer les élèves qui commencent à mettre en scène des histoires</p>	<p>Ciseaux , marionnettes PCR, grand-mère, loup et le chasseur , boîte à contes</p>   
7		<p>Poursuite de la comparaison des 2 versions du conte du PCR de Grimm avec la lecture des livres Comparer la fin des 2 histoires : apparition du chasseur Que fait-il? Il éventre le loup avec des ciseaux Dans « je te croquerai » c'est un bûcheron qui coupe la tête du loup avec une hache</p> <p>Faire remarquer que le loup est toujours l'agresseur « le méchant » mais que cette fois il perd . La fin est positive dans tous ces albums Demander aux enfants quelle fin , préfère-t-ils?</p>	   
8		<p><u>loto des détails</u> Associer les illustrations aux albums correspondants—>validation par la recherche dans les différents albums</p> <p>Chacun son tour, un E tourne la roue de 1 à 7 à chaque numéro correspond une couverture d'album —>tableau 1= S'il tombe sur 1 , il doit prendre une illustration correspondant à l'album , la décrire et la poser sur la planche de loto où se trouve la couverture de l'album . Le reste du groupe valide ou vérifie dans l'album correspondant .</p>   	<p>7 albums lus</p>  

PROJET PETIT CHAPERON ROUGE

	Date :	Déroulement des séances	Activité, Matériel, modalités de travail...
9		<p>Comparaison des différentes versions lues : mise en parallèles des différentes scènes —>validation par la recherche dans les différents albums</p> <p>Loto des scènes ou jeu de 7 familles des scènes Sur chaque planche les 7 couvertures des albums , en dessous il faut placer la même scène illustrée de façon différente dans les 7 albums .</p> <p>rencontre du PCR avec le loup; 2) arrivée du loup gdmère 3) grand-mère mangée par le loup 4) le loup déguisé en grand-mère couché dans son lit. 5) arrivée du PCR à la porte de la gdm 6) le loup qui se précipite sur le petit chaperon rouge 7) la fin de l'histoire</p> <p>Lorsque l'image de la scène n'est pas illustrée dans le livre l'E met une image d'un dessin barré</p> <p>Voir préparation</p> <p>Objectifs: découvrir différentes réalisations d'un même conte, comprendre , exprimer la position des événements par rapport aux autres, Construire et articuler des énoncés complexes, Maîtriser un lexique précis et abondant, Maîtriser des structures syntaxiques, des énoncés longs</p>	 
10		<p>La pêche aux images :Associer un personnage à une idée, une action, une intention</p> <p>L'enseignant propose, sous la forme d'un jeu, d'identifier et d'associer l'image au personnage qu'il décrit. Pour cela, l'enseignant distribue à chaque élève une ou plusieurs des cartes-personnage. La consigne est la suivante : Je voudrais que vous me montriez : le loup (caché, l'ombre du loup, le loup déguisé en grand'mère, le loup qui tombe, le loup éventré, rusé) ; le Petit Chaperon rouge (qui court chez sa grand-mère, qui écoute sagement le loup, qui se fait manger, qui retourne chez sa mère, qui se promène, qui sort sa tête, qui observe le loup), la grand-mère (en photo, à l'intérieur de la maison, sauvée), le chasseur (au loin dans la forêt, qui sauve le Petit Chaperon rouge et la grand-mère, qui repart).</p> <p>À l'issue de cette phase de jeu, l'enseignant utilise les cartes-personnages pour faire participer les élèves.</p> <p>Il les montre et les élèves doivent redire, répéter et/ou compléter les phrases (reprécisant ainsi la signification des images)</p> <p>Objectifs: Utiliser le vocabulaire pour produire des phrases, Caractériser un ou des personnages : le loup est par exemple souvent dangereux, agressif, méchant, effrayant, horrible, tueur, noir...On travaille les adjectifs ou les verbes (il mord, il dévore, il attaque, il se cache, il guette...)</p>	
11		<p>Jeu des questions « pour sauver le petit chaperon rouge » évaluation de la compréhension</p> <p>Règle 1 : chaque joueur joue contre les autres.</p> <p>Chaque joueur se déplace sur la piste de jeu en fonction du nombre de points indiqué par le dé. Il pioche alors une carte correspondant à la couleur de la case sur la quelle il est posé, et répond à la question lue par l'adulte. Si la réponse est juste , il gagne un jeton. Lorsqu'un E s'arrête sur une case « loup », il passe son tour.</p> <p>Le gagnant est celui qui a collecté le plus grand nombre de jetons (bonnes réponses).</p> <p>Règle 2: les joueurs jouent ensemble contre le loup</p> <p>Idem sauf quand un joueur s'arrête sur une case « loup », il habille le loup .</p> <p>Les joueurs ont gagné s'ils parviennent à sauver le PCR (case finale).</p>	<p>Voir préparation</p> 

PROJET PETIT CHAPERON ROUGE




	Date :	Déroulement des séances	Activité, Matériel, modalités de travail...
12		<p><u>Course du petit chaperon rouge contre le loup: comparer des quantités</u></p> <p><u>Déroulement:</u> But du jeu: arriver le premier en posant tous ses jetons sur son parcours. Si le loup arrive avant un chaperon : il mange la grand-mère. <u>Déroulement:</u> 6 joueurs : 1 loup, 5 chaperons ou 6 chaperons (si groupe de 7), 6 dés. Les joueurs lancent leur dé simultanément: celui qui a le dé le plus petit (ou le plus grand) pose un jeton de la couleur de son parcours. Si les dés les plus petits sont identiques (autant que) les E relancent leur dé. À la fin , l'enseignant fait expliciter les procédures utilisées pour comparer le nombre de jetons et complète la grille d'observation.</p> <p><u>variante :</u> avec la roulette, à la place du dé</p>	 <p>Voir préparation</p>
13		<p>Création d'une fiche technique sur la marotte de la tête de loup :</p> <p>Tous les E ont réalisé la marotte. Pour expliquer aux parents comment nous avons fait : nous allons écrire la notice de fabrication—> faire le parallèle avec la recette <u>Le matériel :</u> ciseaux, crayons de couleur gris, noir, jaune), ruban adhésif <u>Comment faire: dictée à l'adulte :</u> liste du matériel nécessaire + les actions dans l'ordre chronologique 1 Colorier le loup, 2 Découper le loup 3 Rouler en forme de cône et le fermer avec du ruban adhésif</p> <p><u>Objectifs:</u> Découvrir les supports de l'écrit , Contribuer à l'écriture de textes , comprendre la fonction d'une notice de fabrication</p>	
14		<p>Décrire physiquement les personnages: Memory des personnages Le memory permet de travailler la notion d'identique, d'association et de paires, d'entraîner à la mémorisation, mais aussi de favoriser les échanges, dès lors que l'enseignant encourage les élèves à verbaliser ce qu'ils voient sur les cartes qu'ils retournent. Niv1 : personnages appartenant au même album Niv2: personnages appartenant aux différents albums travaillés Niv3: augmenter le nombre de paires , plusieurs PCR appartenant aux différents albums travaillés</p> <p>La carte cachée: décrire la carte retournée parmi 5/6 cartes Devinette sur les personnages: devine à quelle carte je pense ? Est-ce que le personnage porte?</p>	
15		<p>Segmenter un énoncé (le titre) en mots , localiser des mots écrits et fusionner les mots pour reconstituer l'énoncé</p> <p>Nous allons apprendre à mettre en relation ce qu'on dit (ce qu'on entend) et ce qu'on voit (ce qui est écrit) . Montrer un album du PCR , faire dire le titre et l'écrire au tableau . Je vais vous le lire à haute voix mais en ralentissant en le découpant en mots. Lire en pointant chacun des mots LE PETIT CHAPERON ROUGE . (prendre soin de bien coordonner la parole et le geste et de ne pas segmenter l'énoncé en syllabes) Demander aux enfants combien ils voient et entendre de mots . Expliquer qu'on va remplacer chaque mot par un trait. Le titre est une suite de mots écrit dans un certain ordre que l'on sépare par du blanc , qui correspond au silence quand on parle.</p>	<p>Étiquettes du titre</p> <div> <div>LE</div> <div>PETIT</div> <div>CHAPERON</div> </div> <div> <div>ROUGE</div> </div>

	Date :	Déroulement des séances	Activité, Matériel, modalités de travail...
16		<h2>La course des galettes du Petit Chaperon Rouge</h2> <p>Ramasser le plus de galettes dans son panier</p> <p>JEU 1: ajouter des galettes dans son panier</p> <p>Découvrir le plan de jeu. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué sur le dé. Lorsqu'il s'arrête sur une case « galette » il reçoit le nombre de galettes dessinées dans cette case et les ajoute dans son panier. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison de la grand-mère. L'enfant qui gagne est celui qui a ramassé le plus de galettes sur son parcours.</p> <p>JEU 2: retirer des galettes de son panier</p> <p>Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 15 galettes . A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué sur le dé. Lorsqu'il s'arrête sur une case « galette » il retire de son panier le nombre de galettes dessinées dans cette case . La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison de la grand-mère. L'enfant qui gagne est celui qui a le plus de galettes à la fin du parcours.</p> <p>JEU 2: ajouter ou retirer des galettes de son panier</p> <p>Découvrir les cartes LOUP et PCR . Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 5 galettes . A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué sur le dé. Lorsqu'il s'arrête sur une case « galette » il tire une carte . Si c'est une carte LOUP il retire de son panier le nombre de galettes dessinées dans cette case . Si c'est une carte PCR il ajoute de son panier le nombre de galettes dessinées dans cette case . La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison de la grand-mère. L'enfant qui gagne est celui qui a le plus de galettes à la fin du parcours.</p> <p>APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES: résoudre des problèmes de quantités</p> <p>Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait</p> <p>Reformuler une règle du jeu énoncée par l'enseignant. Lexique Verbes (ajouter, enlever, retirer), adverbes (en plus, en moins, en tout). Syntaxe Utiliser les connecteurs de temps (avant, maintenant).</p>	<p>Situation identique au jeu la course aux œufs Acces MS</p> 



PROJET PETIT CHAPERON ROUGE

	Date :	Déroulement des séances	Activité, Matériel, modalités de travail...
17		Les puzzles des 7 couvertures des albums ou 6 puzzles d'un même album	
18		<p>Les valises des personnages jeu de pistes avec des dés</p> <p>Constituer la valise d'un personnage</p> <p>But: prendre un vêtement appartenant à un personnage , celui qui a 4 vêtements différents a gagné.</p> <p>Si le loup a réussi à s'habiller avant , c'est lui le vainqueur</p>	
19		<p>Création d'une carte d'identité du loup grâce au x documentaires</p> <p><u>Objectifs</u> Ecouter et comprendre un documentaire simple , Distinguer fiction et réalité Saisir la structure de ce type de texte c'est-à-dire l'organisation de son contenu</p> <p>De quoi parle -ton dans ces livres (loup)</p> <p>Comment peut-on trier ces livres (albums et documentaires)</p> <p>Comment appelle-t-on les livres qui donnent des informations sur un sujet : (documentaire)</p> <p>Dans les histoires, les loups sont souvent représentés comme méchants, les gens en ont peur , est- ce la vérité?</p> <p>Nous allons faire la carte d'identité du loup</p> <p><u>Objectifs:</u> connaître le schéma corporel du loup, son alimentation, sa façon de se déplacer , son habitat, son caractère, son mode de reproduction, ses ennemis</p> <p>Décrire le loup , nommer les différentes parties du corps du loup , expliquer le vocabulaire : tête, 2 oreilles, museau, dents, griffes, 4 pat-tes, queue, gueule pelage</p> <p>Entourez ce que le loup mange parmi toutes ses images</p> <p>Comment se déplace-t-il?</p> <p>Où habite-t-il?</p> <p>Comment s'appelle ses petits? Comment naissent-ils?</p> <p>Son caractère</p> <p>Ses ennemis</p>	 



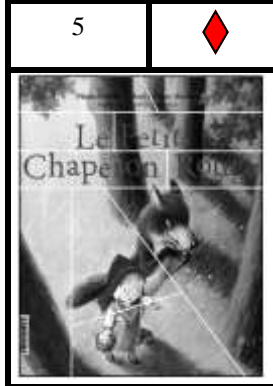

PROJET PETIT CHAPERON ROUGE

	Date :	Déroulement des séances	Activité, Matériel, modalités de travail...
20		<p><u>Le loup dans l'art: peindre un loup qui fait peur</u></p> <p>-Observer au vidéo projecteur différentes œuvres sculptures , peinture, ...</p> <p>Laisser les E s'exprimer : ce sont des loups</p> <p>Sont-ils tous pareils ? Dessin , peinture ... matériaux</p> <p>Les impressions est ce que certains font peur ? Pourquoi ?</p> <p>Comment peut-on dessiner un loup qui fait peur ?</p> <p>Quelle expression ? Si vous vouliez me faire peur que feriez vous?</p> <p>Quelle couleur peut-on utiliser ?</p> <p>Consigne : peindre un loup qui fait peur</p>	 
21		<p><u>Jeu du loup Nathan:</u> Un jeu de hasard et de coopération</p> <p>Dans le Jeu du Loup, les enfants essayent de ramasser des éléments de la forêt (Champignons, fleurs, fraises, etc.) avant que le loup ne soit entièrement habillé.</p> <p>Trois façons différentes de jouer sont proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - En coopération, tous contre le loup - Les uns contre les autres mais toujours contre le loup - Seul contre le loup <p>Le principe reste toujours identique quelle que soit l'option choisie :</p> <p>A chaque tour, un enfant prend un jeton dans un sac et le dépose sur sa feuille de score. Si par malheur, il tire un jeton loup, alors il met un vêtement (magnétique) au loup.</p> <p>Si le loup est entièrement habillé avant que les enfants ne terminent leurs feuilles de score, alors le loup est déclaré grand gagnant. A l'inverse, si les enfants terminent leurs feuilles de score avant que le loup ne soit prêt, alors ils gagnent. .</p>	

PROJET PETIT CHAPERON ROUGE

	Date :	Déroulement des séances	Activité, Matériel, modalités de travail...
22		La bataille du PCR	
23		Promenons nous dans les bois : site Eugénie	

PROJET PETIT CHAPERON ROUGE

	Date :	Déroulement des séances	Activité, Matériel, modalités de travail...																
24		<p>PUZZLES</p> <div><div><div>1</div><div></div></div><div></div></div> <div><div><div>2</div><div></div></div><div></div></div> <div><div><div>3</div><div></div></div><div></div></div> <div><div><div>4</div><div></div></div><div></div></div> <div><div><div>5</div><div></div></div><div></div></div> <div><div><div>6</div><div></div></div><div></div></div> <div><div><div>7</div><div></div></div><div></div></div>	<p>Morceaux avec la gommette du puzzle au dos</p> <table><tr><th>Numéros puzzles</th><th>Nombre de morceaux</th></tr><tr><td>1</td><td>3</td></tr><tr><td>2</td><td>4*</td></tr><tr><td>3</td><td>4**</td></tr><tr><td>4</td><td>4***</td></tr><tr><td>5</td><td>8</td></tr><tr><td>6</td><td>10</td></tr><tr><td>7</td><td>14</td></tr></table>	Numéros puzzles	Nombre de morceaux	1	3	2	4*	3	4**	4	4***	5	8	6	10	7	14
Numéros puzzles	Nombre de morceaux																		
1	3																		
2	4*																		
3	4**																		
4	4***																		
5	8																		
6	10																		
7	14																		
25		<p><u>Pour jouer aux lettres:</u></p> <p>nommer les lettres de l'alphabet , recomposer Chaperon rouge en associant des lettres identiques</p> <p>Les cartes sont mélangées et rassemblées face contre table. Chacun leur tour , les joueurs tirent une carte. :</p> <p>1 carte=lettre l'E place sur sa bande à l'endroit qu'il convient , soit il la replace sous la pile si sa lettre est déjà placée.</p> <p>2 carte=loup il cède une lettre au joueur de son choix</p> <p>3 carte= chasseur , cette carte est conservée pour se protéger du prochain tirage loup</p> <p>4 carte= mère , carte joker qui remplace n'importe quelle lettre</p> <p>5 carte= grand-mère, l'E passe son tour après avoir remplacé la carte sous la pile.</p>	<div><div></div><div><div>chaperon rouge</div></div></div>																

PROJET PETIT CHAPERON ROUGE

Date : Déroulement des séances

Activité, Matériel, modalités de travail...



Le petit chaperon rouge

- Le petit chaperon rouge
- Le petit poucet
- Le petit chapeau rouge
- Le petit chaperon rouge
- Le petit chaperon rouge
- Le petit chaperon rouge
- La petite chatte rouge

chaperon	loup	galette	chasseur
chaperon	lou	gâteau	chasseur
chapeau	loup	galette	masseur
rond	loulou	malleite	chasseur
chaperon	louve	galette	chasse
chipiron	loup	galet	chaleur

Compétence : Principe alphabétique. Être capable de reconnaître un mot à partir de lettres avec l'aide du modèle.

LE LOUP

LE PETIT CHAPERON ROUGE



LE LOUP MANGE LE CHAPERON ROUGE.

LOUP

MAMAN

PETIT CHAPERON ROUGE

LE LOUP

LE PETIT CHAPERON ROUGE

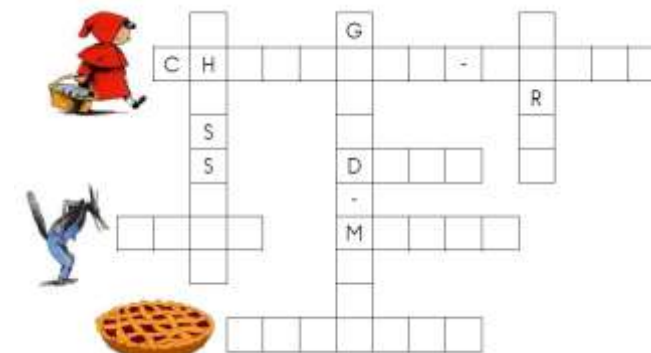
LA MAMAN

LE CHASSEUR

LA GRAND-MERE

LA MAMAN	LE LOUP	LE CHASSEUR
LE PETIT CHAPERON ROUGE	LA GRAND-MERE	

Consigne : Entoure le titre : Le Petit Chaperon Rouge

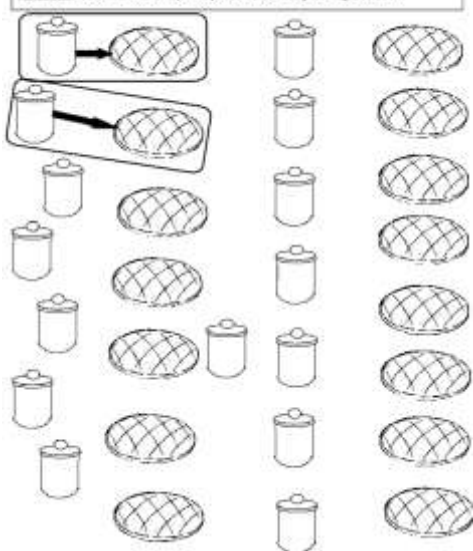


PROJET PETIT CHAPERON ROUGE

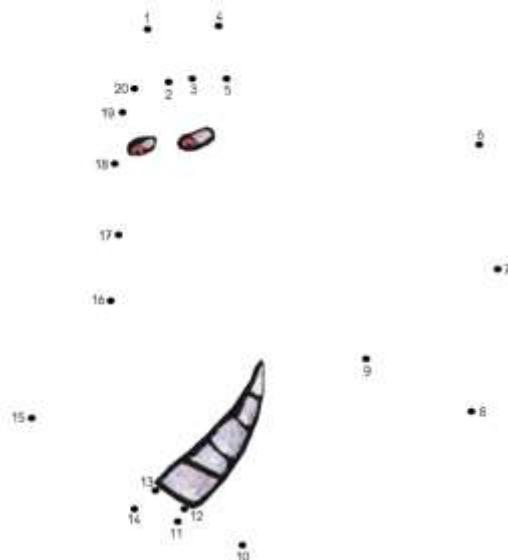
Date : Déroulement des séances

Activité, Matériel, modalités de travail...

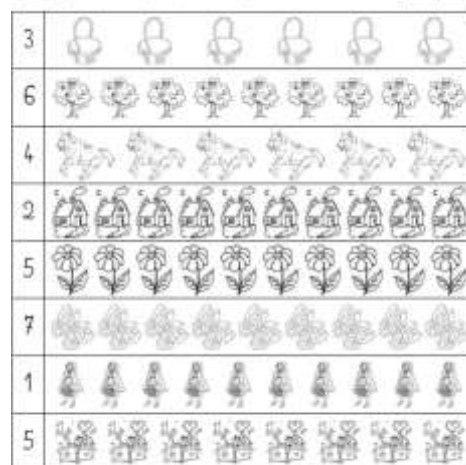
Compétence : Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques
Question : Y'a-t-il autant de petits pots de beurre que de galettes ?



consigne : relie les points à la règle dans l'ordre et découvre le personnage caché. Tu peux t'aider de la bande numérique.

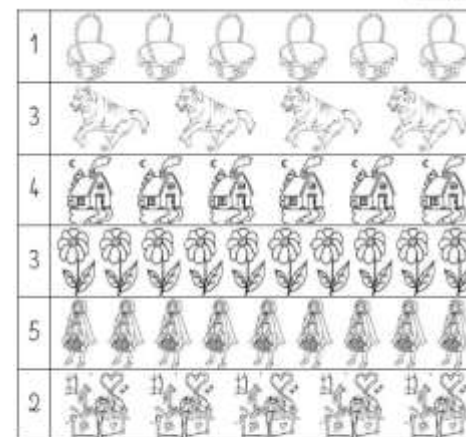


Compétence : Découverte du monde - quantités et nombres
Consigne : reconnaître l'écriture d'un chiffre, répondre jusqu'à 7
Objectif : se situer le nombre 10 dans la case de gauche



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

Compétence : Découverte du monde - quantités et nombres
Consigne : reconnaître l'écriture d'un chiffre, répondre jusqu'à 7
Objectif : se situer le nombre 10 dans la case de gauche



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

