

S'approprier le langage

Echanger, s'exprimer :

Emettre des hypothèses sur la suite de l'histoire

Comprendre :

Répondre à des questions simples de compréhension

Nommer les différents personnages de l'histoire

Progresser vers la maîtrise de la langue française :

Raconter l'histoire avec des mots simples

Produire des phrases correctes : S+V+C

Acquérir un vocabulaire spécifique à la ferme

Nommer : -les éléments présents sur les pages



Devenir élève :

Inventer la suite l'histoire collectivement

Oser chanter devant ses camarades

Respecter son tour de parole

Accepter d'attendre son tour dans un jeu de société

Prendre part au projet

Découvrir l'écrit

Se familiariser avec l'écrit :

1. Découvrir les supports de l'écrit :

- Reconnaître le titre et le nom de l'auteur sur la première de couverture

- Lectures en réseau : autour de la poule et du renard :

Le renard et la poulette - Eric Battut

Sauve qui poule - Christian Jolibois

Plume d'or - Ahmad Samloù

La soupe aux fraises - Isabelle Bonameau

Une poule pour dîner - Carrie Weston

Petite poule et renardeau - Brigitte Sidjanski

Poulette ma poulette - Agnès Lestrade

Pou-poule - Loufane

Titou poussin tête - Suzanne Perez

2. Découvrir la langue écrite :

Découvrir des classiques de la littérature enfantine

3. Contribuer à l'écriture de textes :

Ecrire l'histoire selon le renard.

Se préparer à apprendre à lire et à écrire :

1. Distinguer les sons de la parole :

Trouver des rimes en [ETTE], [é], [UN]

2. Aborder le principe alphabétique :

-Colorier les lettres du mot POULE (MS)

-Reconnaître les mots « renard », « poule » (GS)

-Recomposer des mots (majuscules : MS, script : GS)

3. Apprendre les gestes de l'écriture :

Tracer : - Les obliques : les plumes, les épis de blé (GS)

- Des spirales : les fleurs de la ferme (GS)

- Des lignes horizontales : chemin du renard (MS)

Je vais te manger !

R.Waring/C.J.Church Milan Jeunesse

1^e période: MS/GS

Percevoir, sentir, imaginer, créer :

Dessin et compositions plastiques :

Réaliser une poule en 3D

Peinture au doigt de la poule en respectant les couleurs

Voix et écoute :

Ecouter et apprendre des comptines et des chansons où les thèmes de la poule et du renard sont abordés :

« La poule », « Une petite poule noire »

« Le renard », « Le renard fait la soupe »

« Les poules », « Une poule sur un mur ».

Agir et s'exprimer avec son corps :

Notion de 1^e, 2^e, 3^e :

*« Quand 3 poules vont aux champs

La 1^e va devant,

La 2^e suit la 1^e,

La 3^e va derrière.

Quand 3 poules vont aux champs, la dernière va devant ! »

* « Le jeu de l'oie » : pour apprendre à sauter sur la case suivante : sauter dans les cerceaux suivant le nombre indiqué par le dé (avant de passer au plateau de jeu : faire vivre l'expérience à l'enfant).

Découvrir le monde :

Se repérer dans le temps, dans l'espace :

Ordonner 3 (MS) ou 5 (GS) images de l'histoire

Réaliser le puzzle de la couverture : 4/5P (MS), 10/11P (GS)

Labyrinthe : amener le renard à la poule

Découvrir les formes et les grandeurs :

- Ranger 4 poules par grandeur (MS), ranger les poules dans les bonnes maisons (GS)

- Placer des éléments de paysage selon un modèle donné

Approcher les quantités et les nombres :

- Distribuer les épis à la poule (constellations) :

*1 à 3 (MS)

*1 à 6 (GS)

- Coller le bon nombre de poules et de renards (chiffres) :

*1 à 3 (MS)

*1 à 6 (GS)

- Distinguer : 1^e, 2^e, 3^e, dernier : colorier les poules (GS)

Découvrir les objets :

Découvrir la matière, le vivant :

-Découvrir le renard : que mange-t-il ? Où vit-il ? ...

-Découvrir la poule : que mange-t-elle ? Où vit-elle ? ...