#### S'approprier le langage

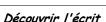
#### Echanger, s'exprimer :

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



#### 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
- <u>Lectures en réseau</u> : 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 têtu - 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.

# <u>Se préparer à apprendre à lire et à écrire :</u>

# 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)

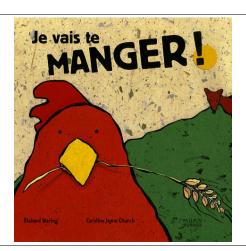
-Recomposer des mots (majuscules : MS, script : GS)

# 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

1e 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 1e, 2e, 3e :

\*« Quand 3 poules vont aux champs

La 1e va devant,

La 2e suit la 1e.

La 3e 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).

#### 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

### <u>Découvrir le monde :</u>

# 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<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, dernier: colorier les poules (GS)

# <u>Découvrir les objets :</u>

# 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 ? ...