

## S'appropriier le langage

- Retrouver la trame de l'histoire.
- A partir d'une illustration donnée, raconter celle qui précède et celle qui suit.
- Faire repérer et énoncer les différentes consignes que se donnent les animaux. Ex. : « Tu t'accroches à la corde... »
- \* Associer les consignes aux animaux ; qui a dit quoi ?
- \* Imaginer d'autres consignes que celles données dans l'histoire. Ex. : Le cochon aurait pu dire : « ... »
- Enrichir son vocabulaire sur le loup
- Retrouver les personnages de l'histoire parmi des intrus.
- Dire ce qu'on pense de cette histoire.
- Répondre à des questions sur l'histoire en jouant au jeu des couleurs.

## Découvrir l'écrit

### Se familiariser avec l'écrit

- Différencier le format de ce livre avec un album plus classique.
- Proposer quelques mots ou phrases que pourraient dire la grenouille.

### Se préparer à apprendre à lire et à écrire

- Retrouver la bonne couverture de l'album
- Retrouver le mot LOUP parmi d'autres mots (5)
- Reconnaître l'initiale du mot « PLOUF » et la décorer
- Reconstituer le titre de l'album en étiquettes mobiles
- Coloriage des personnages à partir d'un modèle, d'une consigne (le pantalon du cochon en jaune)
- Réaliser des graphismes sur les vêtements du personnage à l'aide de la palette de graphismes.

## Percevoir, imaginer, sentir, créer

### Dessins et compositions plastiques

- Remplir tout l'espace d'une silhouette de loup en utilisant divers matériels.
- Réaliser une variante d'une page du livre
- Travailler sur un format similaire au livre (dans la verticalité)

### La voix et l'écoute

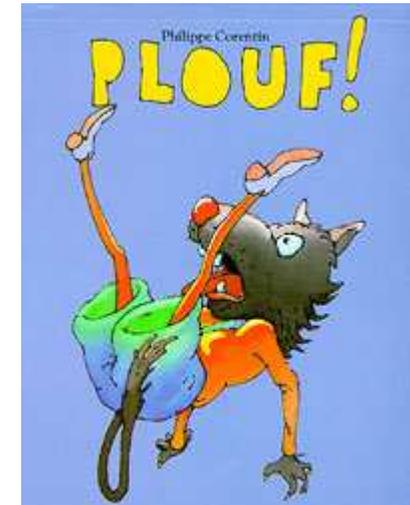
Comptine à mimer : Loup y es-tu ?

Familiarisons-nous avec le personnage du Loup  
Caractères et spécificités avec

**PLOUF!**

Philippe Corentin

Réseau d'activités.



## Devenir élève

- Jouer son rôle dans une activité scolaire.
- Coopérer dans une activité orale avec un camarade.
- Travailler au-delà des murs, de la classe, de l'album

## Agir et s'exprimer avec son corps

- Jeux de poursuite sur le loup et ses variantes : Le loup, le loup glacé, le loup dans la bergerie.
- Adopter les différents rôles : le loup et le mouton.
- Mimer les personnages de l'histoire : loup, cochon...

## Découvrir le monde

- Reconstituer la couverture sous forme de puzzle.
- Mettre en ordre les différentes séquences de l'histoire à l'aide d'illustrations tirées de l'album
- Comprendre et réutiliser les notions relatives à l'espace « devant », « derrière »... placer les silhouettes des pers. selon les consignes
- Retrouver deux pers. identiques (memory)
- Se concentrer pour retrouver les personnages d'après leur silhouette, les yeux bandés.