

S'approprier le langage

Echanger, s'exprimer :

Emettre des hypothèses sur la suite de l'histoire

Comprendre :

Répondre à des questions simples de compréhension

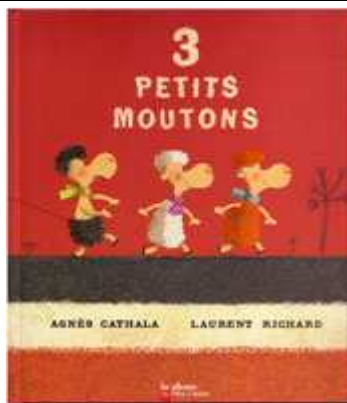
Nommer les différents personnages de l'histoire

Progresser vers la maîtrise de la langue française :

Raconter l'histoire avec des mots simples

Produire des phrases correctes : S+V+C

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

Réaliser une œuvre collectivement (le fond de la forêt)

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 du loup et du mouton :

L'agneau qui ne voulait pas être un mouton - Didier Jean et Zad

Le loup qui voulait être un mouton - Mario Ramos

La grève des moutons - J-F Dumont

Un mouton très papa poule - CJ Church

Le mouton : boule de laine - Emilie Dubois documentaire

Les moutons ébouriffés - M.Boutan/F.Julien

Le mouton en habit de loup - Lester/Munsinger/Duval

Le mouton qui faisait des câlins - Benoît Charlat

Michel : le mouton qui n'avait pas de chance - Sylvain Victor

2. Découvrir la langue écrite :

Découvrir des albums de la littérature enfantine

3. Contribuer à l'écriture de textes :

Le loup écrit aux moutons pour se faire pardonner : l'aider à rédiger sa lettre.

Se préparer à apprendre à lire et à écrire :

1. Distinguer les sons de la parole :

Les attaques en « mou »

Les rimes : identifier les mots, localiser la syllabe.

2. Aborder le principe alphabétique :

-Colorier les lettres du mot POULE (MS)

-Reconnaître les mots « LOUP », « MOUTON » (MS), # écritures (GS), dans un texte (GS)

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

3. Apprendre les gestes de l'écriture :

Tracer : - GS : les boucles (moutons), les spirales (arbres)

- MS : des traits verticaux (herbe), des ronds (écharpes des moutons), des quadrillages (prison, filet du loup, clôture des moutons)

3 petits moutons

A.Cathala/L.Richard - Flammarion / Père Castor
2^e période: MS/GS

Percevoir, sentir, imaginer, créer :

Dessin et compositions plastiques:

Décorer les moutons avec des boucles en laine

Réaliser le fond de la forêt en collectif.

Voix et écoute :

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

« Les moutons », « Cot, cot, dit la poule »

« 2 petits papillons roux », « J'ai mangé un œuf »

« Qui ? », « Mes moutons s'en sont allées », « Prom'nons-nous dans les bois », « Au fond du couloir ».

Agir et s'exprimer avec son corps :

Jeu d'opposition : le loup et les moutons : le loup doit attraper les moutons et les conduire en prison.

Rondes et jeux dansés : « Prom'nons-nous dans les bois ».

Découvrir le monde :

Se repérer dans le temps, dans l'espace :

Ordonner 4 (MS) ou 6 (GS) images de l'histoire

Réaliser le puzzle de la couverture (GS), d'un mouton (MS)

Labyrinthe : Eviter le loup (GS)

Recomposer la couverture (MS)

Découvrir les formes et les grandeurs :

- Réaliser un algorithme de 3 : orange/blanc/noir (MS)

Approcher les quantités et les nombres :

- Coller le bon nombre de moutons :

*1 à 3 (MS)

*1 à 9 avec bande numérique (GS)

- Relier les personnages au bon chiffre :

*1 à 3 (MS)

*1 à 9 avec bande numérique (GS)

Découvrir les objets :

Découvrir la matière, le vivant :

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

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