

Légende : PS – MS; PS; MS.

LE LOUP

Autour du conte *Le loup et les sept chevreaux*.

PS – MS / janvier – février 2011

maternelle St-Jean SOULTZ

S'approprier le langage :

- Identifier les personnages d'une histoire
- Participer à un échange collectif
- Raconter une histoire lue (succession d'événements)
- Décrire les personnages d'une histoire lue
- Comprendre et utiliser un vocabulaire autour du loup (différents éléments, la peur, verbes d'action, ...) et du conte *Le loup et les 7 chevreaux*
- Mémoriser des comptines, des chansons, des jeux de doigts (Loup y es-tu ?, Un chat gris, Un éléphant qui se balançait, 2 mains 2 pieds)

Découvrir l'écrit :

- Découvrir un texte du patrimoine (*Le loup et les 7 chevreaux* – conte de Grimm) en des versions différentes (Nathalie Choux, Geoffroy de Pennart)
- Comparer différentes versions d'un même conte
- Découvrir des textes de la LDJ autour du loup (*Loup ne sait pas s'habiller*. (N. Choux) - *Loup, Loup, y es-tu ?* (Mario Ramos) – *Pendant que le loup n'y est pas ...* (Eric Battut) – *Le loup et la mésange*. (Muriel Bloch).
- Se repérer dans l'objet-livre (couverture, titre, auteur, pages, images, texte)
- Connaître et nommer des lettres de l'alphabet
- Produire un écrit en le dictant à l'adulte
- Reconstituer le mot « CHEVREAU »
- Repérer ce mot parmi d'autres
- Copier les mots « LOUP » et « CHEVREAU »
- Classer des images en fonction du genre du mot qu'elles désignent
- Tracer des motifs graphiques simples (lignes verticales, horizontales, évaluation : quadrillage)

Devenir élève :

- Participer à une activité
- Mener une activité à son terme
- Ecouter, coopérer
- Exécuter des tâches simples en autonomie
- Respecter l'adulte, les autres et les règles

Découvrir le monde :

- Les objets et la matière : découvrir, manipuler, choisir, placer différents objets, de différentes matières en lien avec PSIC (faire un loup en relief, en plaçant des objets dans une silhouette de loup)
- Le vivant : découvrir l'animal « loup », les différentes parties de son corps, son mode de vie (habitat, mâle/femelle/petit)
- Les formes et les grandeurs : trier, classer, ranger des éléments selon leur taille (petit -> grand)
- Approcher les quantités et les nombres : **dénombrer les chevreaux; jouer à un jeu de plateau (Gare au loup !)**
- Se repérer dans l'espace : aborder la notion de dehors/dedans (en lien avec l'EPS)

Agir et s'exprimer avec son corps :

- Participer à un jeu collectif (le loup)
- Comprendre et appliquer les règles d'un jeu collectif (le loup)
- Accepter les contraintes collectives
- Jouer sans crier
- Participer à une ronde (Promenons-nous dans les bois)
- Comprendre son rôle de poursuivant ou de poursuivi (loup – chevreau)
- **Mettre en œuvre des stratégies pour ne pas se faire attraper**
- Changer de rôle en cours de jeu
- Se repérer dans l'espace (la maison du loup, la maison des chevreaux)

Percevoir, sentir, imaginer, créer :

- Expérimenter des gestes : **tirer au doigt**, tracer, appuyer, déchirer, coller
- Expérimenter des matières : craies grasses, gouache, papier, carton
- Expérimenter des outils : doigts, colle
- Réaliser une composition plastique : cf « les objets et la matière »
- Adapter son geste aux contraintes matérielles
- Interpréter des chants, des comptines
- Découvrir des œuvres du patrimoine musical : *Pierre et le loup* – Prokofiev (1936); et le dessin animé qui s'en inspire : *Pierre et le loup* – Walt Disney (1946)