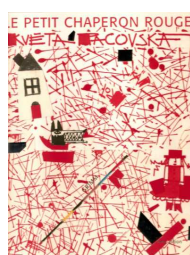


PROJET AU LOUP !

CORPUS



le Petit Chaperon Rouge
Charles Perrault, illustrations
de Christian Roux



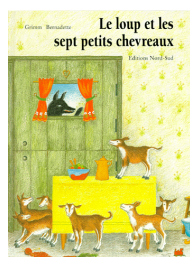
le Petit Chaperon Rouge,
Grimm, illustrations Kveta
Pacovska



LesTrois Petits Cochons,
Paul François, illustrations
Gerda Muller



le Loup et l'Agneau, Jean de
la Fontaine, illustrations
Sébastien Pelon



le Loup et les Sept Petits
Chevreux, Grimm,
illustrations Bernadette



Le Loup est revenu ! Geoffroy
de Pennart



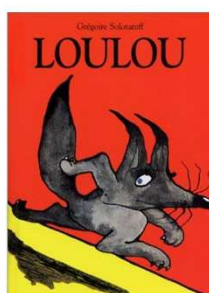
Loup es-tu là ? Michel
Backès, Nadine Brun-Cosme



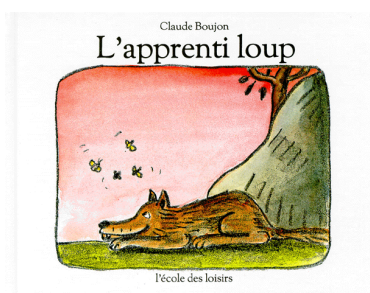
L'ogre, le loup, la petite fille
et le gâteau, Philippe
Corentin



C'est moi le plus beau, Mario
Ramos



Loulou, Grégoire Solotareff



L'apprenti loup, Claude
Boujon

En écoute seule :



Pierre et le Loup, Serge
Prokofiev



Documentaire :

"Le loup" Mes premières découvertes - Gallimard

1, 2, 3, dans ma classe à moi...

Objectifs :

- ✓ Se construire une culture littéraire et appréhender la place du loup dans la littérature (le personnage archétypal et le jeu sur les stéréotypes).
- ✓ S'approprier les caractéristiques d'un type d'écrit (le conte) et d'un personnage (le loup) pour les réinvestir dans une création collective.
- ✓ Découvrir un animal sauvage : le loup.

Compétences visées :

S'approprier le langage :

- ★ Formuler, en se faisant comprendre, une description.
- ★ Exprimer son point de vue.
- ★ Comprendre et acquérir un vocabulaire propre aux contes.
- ★ Reformuler une histoire avec ses propres mots à l'aide d'un support (images, livre, marottes).

Découvrir l'écrit :

- ★ Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes.
- ★ Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte.
- ★ Identifier différents types d'écrits : différencier un écrit de type documentaire d'un écrit narratif.
- ★ Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.
- ★ Reconnaître et associer des mots en capitales d'imprimerie (PS) et en script à l'aide d'un dictionnaire individuel. (MS)
- ★ Associer nom et représentation d'un animal.

Découvrir le monde :

- ★ Connaître des manifestations de la vie animale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction.
- ★ Situer des événements les uns par rapport aux autres.
- ★ Dénombrer en utilisant la suite orale des nombres connus.
- ★ Comparer des quantités.
- ★ Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée jusqu'à 6 (MS).
- ★ Comparer et classer des objets selon leur taille.

Percevoir, sentir, imaginer, créer :

- ★ Adapter son geste aux contraintes matérielles.
- ★ Observer et décrire des œuvres du patrimoine.

Devenir élève :

- ★ Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune.
- ★ Éprouver de la confiance en soi et maîtriser ses émotions.

Agir et s'exprimer avec son corps :

- ★ Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.
- ★ Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.
- ★ S'exprimer sur un rythme musical.

Séance 1 : Faire émerger les représentations

TPS/PS :

En atelier dirigé, demander aux élèves de retrouver dans la bibliothèque de la classe tous les livres qui pourraient nous intéresser sur le loup :

-observer les couvertures, feuilleter les livres, s'exprimer sur les histoires que l'on connaît déjà, y préciser le rôle que joue le loup.

MS/GS :

En atelier autonome, dessiner un loup sur une feuille blanche.

Après avoir affiché les dessins au tableau, interroger les enfants, d'abord avec des questions ouvertes (*Comment est ton loup ?*), puis avec des questions plus ciblées (*Pourquoi ton loup a-t-il une grande bouche ? Comment sont ses dents ?*).

Demander aux enfants s'ils ont peur du loup.

Séance 2 : Lecture du **Petit Chaperon Rouge de Perrault**, illustré par Christian Roux En collectif.

Montrer la couverture de l'album, et demander aux enfants s'ils connaissent l'histoire que je vais lire (réponse attendue : Le Petit Chaperon Rouge). Leur demander de la raconter (→ plusieurs versions ?)

Lecture intégrale de l'album.

Comparer avec les versions connues des enfants.

Questions de compréhension littérale :

- les personnages
- les lieux
- description du loup (physique, morale, intentions).

En atelier autonome GS : dessiner les personnages du conte

En regroupement : vérification des dessins, présentation des personnages découpés en relisant l'histoire.

Séance 3 : Lecture du **Petit Chaperon Rouge de Grimm**, illustré par Kveta Pacovska En collectif.

Montrer la couverture de l'album, et demander aux enfants s'ils connaissent l'histoire que je vais lire (réponse attendue : non). Préciser qu'il s'agit du Petit Chaperon Rouge et leur demander de raconter l'histoire.

Lecture intégrale de l'histoire et comparaison avec celle de Perrault.

Questions de compréhension inférentielle :

- pourquoi le loup conseille-t-il au PCR de cueillir des fleurs ?
- pourquoi le PCR trouve-t-elle que sa grand-mère a un air bizarre ?

Etude des illustrations :

- que reconnaissez-vous ?
- comment est fait le loup ?
- quelle est la couleur que vous voyez le plus ? Préciser : Kveta Pacovska est une artiste qui utilise beaucoup le rouge.

En atelier ATSEM MS/GS : réaliser un loup en s'inspirant du travail de Kveta Pacovska :

Phase 1 : peindre le fond en rouge brillant, puis découper des morceaux de papiers au choix

Phase 2 : composer le corps du loup en assemblant et collant les morceaux de papiers découpés, dessiner la gueule du loup au marqueur noir

En atelier dirigé PS :

Jeu du loto du Petit Chaperon Rouge (travail de mémorisation du vocabulaire

propre au conte)

En atelier dirigé PS :

Remettre dans l'ordre chronologique 6 images séquentielles du PCR en reformulant (travail sur l'acquisition d'un vocabulaire propre au rappel de récit).

En atelier autonome MS / GS :

Remettre dans l'ordre chronologique 6 images séquentielles du PCR.

Mise en commun en collectif.

Séance 4 : Lecture des Trois Petits Cochons

En collectif :

Lecture intégrale.

Questions de compréhension littérale : personnages, lieux, description du loup (physique, morale, intentions).

En atelier autonome GS :

Dessiner les personnages principaux du conte.

En regroupement : vérification des dessins, présentation des personnages découpés en relisant l'histoire.

Séance 5 : Lecture du Loup et L'Agneau

En collectif :

Raconter l'histoire et expliciter le vocabulaire complexe avant de lire la fable.

Questions de compréhension littérale : personnages, lieux, description du loup (physique, morale, intentions).

En atelier autonome GS :

Dessiner les personnages principaux de la fable.

En regroupement : vérification des dessins, présentation des personnages découpés en relisant la fable.

Séance 6 : Ecoute de Pierre et le Loup

En collectif :

Présenter l'œuvre avant l'écoute. Arrêter à « Le grand-père...ferma à clé la porte du jardin » (11 min.)

Faire reformuler avec l'aide de l'album, puis hypothèses sur la suite.

Ecouter la fin de l'histoire.

Comparer avec les hypothèses.

Questions de compréhension littérale : personnages, lieux, description du loup (physique, morale, intentions).

En atelier autonome GS :

Dessiner les personnages principaux du conte.

En regroupement : vérification des dessins, présentation des personnages découpés en relisant l'histoire.

Séance 7 : Lecture de le Loup et les Sept Petits Chevreux

En collectif :

Lecture intégrale.

Questions de compréhension littérale : personnages, lieux, description du loup (physique, morale, intentions).

En atelier autonome GS : Dessiner les personnages principaux du conte.

En regroupement : vérification des dessins, présentation des personnages en relisant l'histoire.

Séance 8 : Lecture de « Le loup est revenu »

En atelier dirigé PS/MS/GS :

- découverte et description de la 1^{ère} de couverture
- découverte et description de la 4^{ème} de couverture : validation/démenti des hypothèses
- retour à la 1^{ère} de couverture pour localiser le titre, l'auteur.
- émission d'hypothèses sur le contenu de l'histoire
- lecture du titre puis lecture de l'histoire
- comparaison avec les hypothèses
- citer le personnage principal, les personnages secondaires. Faire le lien entre les personnages de l'album et ceux des contes (pour les TPS/PS, à l'aide des personnages découpés à retrouver).

En atelier autonome GS :

Dessiner les personnages principaux du conte.

En regroupement : vérification des dessins, présentation des personnages découpés en relisant l'histoire.

Séance 9 : La trame narrative du Loup est revenu 1

En atelier dirigé PS/MS/GS :

Je distribue au hasard les 8 images séquentielles aux élèves et formule l'objectif : les remettre dans l'ordre de l'histoire pour faire une bande-résumé qui retrace les moments principaux de l'histoire.

Qui pense avoir le début ? Et ensuite ? Verbaliser ce qui se passe pour chaque image.

MS/GS : Pour chaque image, je demande une légende en dictée à l'adulte.

Séance 10 : La trame narrative du Loup est revenu 2

En atelier dirigé PS/MS/GS :

Reformuler l'histoire à l'aide des marottes.

Séance 11 : Animation BCD : raconte-tapis L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau

En collectif :

Animation Raconte-tapis

Questions de compréhension littérale : personnages, lieux, description du loup (physique, morale, intentions).

En atelier autonome GS :

Dessiner les personnages principaux du conte.

En regroupement : vérification des dessins, présentation des personnages découpés en relisant l'histoire.

Ultérieurement, faire reformuler l'histoire par des élèves qui manipulent les personnages sur le décor (<http://math.maternelle.free.fr/fiches/19ogre.htm>)

Séance 11 : Lecture de Loup, es-tu là ?

En collectif :

Lecture intégrale.

Questions de compréhension littérale : personnages, lieux, description du loup (physique, morale, intentions).

En atelier autonome GS :

Dessiner les personnages principaux du conte.

En regroupement : vérification des dessins, présentation des personnages découpés en relisant l'histoire.

Séance 12 : Lecture de C'est moi le plus beau

En collectif :

Lecture intégrale.

Questions de compréhension littérale : personnages, lieux, description du loup (physique, morale, intentions).

En atelier autonome GS :

Dessiner les personnages principaux du conte.

En regroupement : vérification des dessins, présentation des personnages découpés en relisant l'histoire.

Séance 13 : Lecture de Loulou

En collectif :

Lecture intégrale.

Questions de compréhension littérale : personnages, lieux, description du loup (physique, morale, intentions).

En atelier autonome GS :

Dessiner les personnages principaux du conte.

En regroupement : vérification des dessins, présentation des personnages découpés en relisant l'histoire.

Séance 14 : Lecture de L'apprenti loup

En collectif :

Lecture intégrale.

Questions de compréhension littérale : personnages, lieux, description du loup (physique, morale, intentions).

En atelier autonome GS :

Dessiner les personnages principaux du conte.

En regroupement : vérification des dessins, présentation des personnages découpés en relisant l'histoire.

Séance 15 : Les différentes histoires de loups

En atelier dirigé PS/MS/GS

Jeu : associer les personnages aux albums lus (les nommer, reformuler l'histoire).

Séance 16 : Les différents loups

En atelier dirigé PS/MS/GS

Jeu : classer les loups rencontrés dans les albums : les gentils, les méchants, justifier.

PHASE 3 : DÉCOUVRIR LE LOUP, ANIMAL SAUVAGE

Séance 17 : Le loup, animal sauvage

Compétences travaillées : construire le cycle de vie d'un animal, connaître et différencier les modes d'alimentation, observer et comparer des éléments du monde animal, identifier un animal par ses caractéristiques, connaître les différents types de locomotion.

Lecture en plusieurs étapes du documentaire "Le loup".

1, 2, 3, dans ma classe à moi...

En atelier dirigé PS/MS/GS, par groupes, réalisation d'affiches thématiques :

C'est comment un loup en vrai ?

Réalisation d'une affiche « portrait d'un loup » :

- description d'une photographie : oreilles pointues, museau pointu, yeux jaunes, queue longue, pattes avec griffes, pelage gris, noir ou marron...
- légende d'un schéma (oreilles, yeux, museau, queue, pattes)
- production d'un texte descriptif en dictée à l'adulte
- sur fiche, identifier les parties d'animaux qui appartiennent au loup.
- sur fiche, identifier les animaux qui se déplacent à 4 pattes comme le loup.

Que mange le loup ?

Réalisation d'une affiche :

- tri d'images pour déterminer le régime alimentaire du loup
- production d'un texte descriptif en dictée à l'adulte
- sur fiche, identifier la nourriture du loup

La famille loup

Réalisation d'une affiche :

- loup / louve / louveteau ou loupot
- comment le loup fait-il ses petits ?
- remise dans l'ordre chronologique des images des étapes de la vie du loup
- production d'un texte descriptif en dictée à l'adulte

En collectif :

Mise en commun : chaque groupe expose et commente son affiche.

Séance 18 : Vivant ou pas vivant ?

En atelier dirigé PS :

Tri d'images de loups pour réaliser une affiche « Vivant / Pas Vivant »

En atelier autonome MS /GS :

Même travail sur fiche

PHASE 4 : ÉCRIRE UNE HISTOIRE DE LOUP

Séance 19 : Choix des personnages, des lieux

En collectif :

Nouvelle lecture de « Le loup est revenu ».

Quelle histoire le loup va-t-il raconter pendant le repas ?

- choix des personnages :
 - loup gentil, ou loup méchant ?
 - les autres personnages ? (si besoin, choix parmi les personnages découpés dans les albums lus)
- où se situe l'histoire ?

Séance 20 : La trame narrative (1)

En collectif :

- rappel des personnages et des lieux
- que va-t-il se passer dans notre histoire ?

1, 2, 3, dans ma classe à moi...

- reformulation

Séance 21 : La trame narrative (2)

En collectif :

Mimer l'histoire inventée pour mieux s'approprier la trame narrative et enrichir l'histoire.

Prise de photos.

Séance 22 : La trame narrative (3)

En collectif :

Remettre dans l'ordre les photos des mimes pour représenter le schéma narratif.

En atelier autonome GS :

Dessiner les différentes étapes de l'histoire

Séance 23 : Le récit

En ateliers dirigés PS :

Légender les photos.

En ateliers dirigés MS /GS :

Dicté à l'adulte le texte correspondant à chacun des dessins.

Activités décrochées :

DÉCOUVRIR LE MONDE :

Tableau de loup en mouvement

Objectifs : notion autant que / résoudre un problème portant sur des quantités / construire une collection double d'une collection donnée / fabriquer un objet

GS seulement :

- présentation d'un pantin de loup. Analyse et description par les élèves.
- je donne 5 têtes de loup à 1 élève et lui demande de vérifier s'il y en a autant que d'élèves dans le groupe.
- je donne 7 corps de loup à 1 élève et lui demande de vérifier s'il y en a autant que d'élèves dans le groupe.
- j'expose le pb : il faut 2 pattes avant pour chaque élève : combien vais-je devoir en préparer ?
- mise en commun des solutions. Il faut autant de pattes arrière, combien dois-je en préparer ?

MS/GS

- positionner le pantin sur un fond peint en couleur vive au préalable, faire bouger les différentes parties pour trouver une position différente de celle des autres. Tracer le contour, puis peindre l'intérieur de la silhouette à la peinture noire.
- mise en peinture du pantin (peinture grise + farine, griffes à la fourchette) puis fabrication du pantin

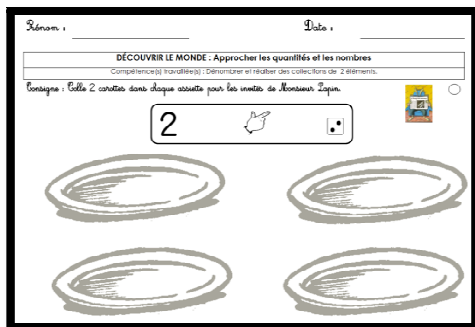
PS : atelier comptons les cochons : mettre le nombre de cochons indiqué sur le toit de chaque maison

PS : atelier des 7 chevreaux : ranger les chevreaux du plus petit au plus grand

1, 2, 3, dans ma classe à moi...

MS/ GS : sur fiche associer écriture chiffrée et quantité pour donner le nombre de carottes demandé par Monsieur Lapin.

PS : sur fiche, coller 2 carottes dans chaque assiette pour les invités de Monsieur Lapin.



PS : jeu des lapins (lignes ouvertes/lignes fermées), puis réinvestissement sur fiche : coller les personnages dans les lignes fermées pour que le loup ne puisse pas les attraper.

MS : jeu de la course au puzzle du PCR (associer la constellation du dé à l'écriture chiffrée présente sur les pièces du puzzle, puis à la configuration des doigts de la main correspondante pour poser sa pièce sur la planche).

DÉCOUVRIR L'ECRIT :

PS : sur fiche, composer les mots LE LOUP à l'aide d'étiquettes mobiles selon modèle, avec intrus.

MS : sur fiche, composer les mots LE LOUP à l'aide d'étiquettes mobiles- modèle en capitales, lettres mobiles en script, avec intrus

GS : segmenter les mots des différents titres des albums, pointer un mot dans le titre, nommer un mot pointé, coder le nombre de mots, reconnaître un titre en décodant le nombre de mots

GS : sur fiche, segmenter le titre "Le loup est revenu" pour trouver et entourer le mot Loup puis l'écrire.

PS : graphisme : colorier un loup et tracer des traits horizontaux pour représenter les poils

PS : compréhension, prise d'indices : sur fiche, relier chaque petit cochon à la maison qu'il a construite.

PS : atelier gommettes : coller des gommettes en rangées dans la maison du petit cochon pour représenter les briques.

MS : atelier lecture : associer des mots du dictionnaire au modèle.

ARTS VISUELS :

✓Portraits de loups

TPS/PS

- Choisir un portrait de loup photocopié parmi les différents personnages de loup rencontrés dans les albums étudiés. Justifier son choix.

- Le recouvrir d'encre (une couleur)

- Le coller sur un agrandissement A3 d'un texte d'un des albums étudiés.

- Coller le portrait sur un fond en kraft et décorer l'encadrement en faisant des lignes droites verticales (réinvestissement graphisme) à la peinture noire.

1, 2, 3, dans ma classe à moi...

✓Loup « Pacovska » en collage

MS/GS

- Réalisation d'un fond (peinture rouge) et découpage de papiers
- Dessin de la gueule du loup, assemblage et collage

✓Au loup !

TPS/PS

Objectif : fabriquer une image (associer des éléments à une image photographique).

But : créer une image qui raconte une histoire (la nuit de la pleine lune, un loup rôde, on entend des hurlements de loup).

Déchirer des morceaux de papier affiche et les coller sur support noir pour former la montagne. Coller la lune dans le ciel et le loup dans la montagne. Coller le titre « Au loup ! ».

✓Loup caché

MS/GS

Peindre des rayures verticales bicolores sur 2 feuilles blanches à l'aide d'une clayette de frigo.

Retourner l'une des 2 feuilles d'1/4 pour changer le sens des rayures. Y reporter les éléments du corps d'un loup à l'aide d'un gabarit (corps + tête) et les découper. L'assembler et coller sur la 1^{ère} feuille.

✓Loup Positif / Négatif

MS/GS

Découper une tête de loup à l'aide d'un gabarit, sur feuille blanche ou noire. La coller sur une feuille de la couleur opposée puis coller le tout sur une feuille de la même couleur que le loup et décorer l'encadrement obtenu avec des graphismes.

LANGAGE :

Comptines :

- Deux petits pouces
- Au fond du couloir

EDUCATION MUSICALE :

Chansons :

- Promenons nous dans les bois
- Le loup, le renard et la belette

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS :

Jeux collectifs :

-**Promenons nous dans les bois** : se promener dans l'espace de la salle en chantant, au signal courrir se réfugier dans un cerceau.

- **Le loup et les enfants** :

Installer 2 grands tapis dans un angle de la salle pour figurer la maison des enfants.

Installer 2 bancs à l'angle opposé pour figurer la maison du loup.

Prévoir un foulard par enfant et un dossard par loup.

Règle : le loup doit attraper le plus grand nombre d'enfants quand il sort de sa maison en prenant le foulard accroché à leur taille. Les enfants sont alors prisonniers et restent assis dans la maison du loup.

- **Ronde dansée** sur "Un petit loup câlinou"