

Découvrir le monde	
Compétences	Activités
Vivant	
- Reconstituer l'image d'un animal. - Connaître le mode de déplacement du loup. - Reconnaître des manifestations de la vie animale et les relier à des grandes fonctions : la nutrition - la famille, l'habitat.	- Puzzle loup (13) - Observation au zoo 8 - Ecoute et enregistrement du soigneur au zoo (8). Réécoute à l'école (9) recherche documentaire. - Observation au zoo (8) et recherche documentaire (11). - Visionner le film sur le loup. 4
Structuration du temps.	
- Situer des événements les uns par rapport aux autres.	- Images séquentielles de l'album « Je m'habille et je te croque ». 4 - habillage d'une poupée puis d'une silhouette de loup. 2-3
Approche quantité, nombres	
Associer une collection organisée (constellation, doigts) à un nombre.	Jeu de reconstitution du corps du loup puis de l'habillage (par ½ classe avec gros dé (5) puis ¼ de classe jeu sur table)(16).

Fada Mouzaoui
Maternelle Pergaud Mulhouse

Vivre ensemble
- Adapter son comportement dans un lieu différent de l'école (musée (14) , autobus, zoo (8) , bibliothèque du quartier (2 nd trimestre).

Projet
Jouer des saynètes à partir de l'album « Je m'habille et je te croque » aux autres classes.

Sensibilité, imagination, création	
Compétences	Activités
Le regard et le geste	
Varié les situations de présentation d'une œuvre d'art.	- Visite au musée (14) (observation d'un tableau avec un loup puis atelier). - Emprunt d'œuvres d'art pour expo à l'école.
	Visite de l'atelier de l'artiste intervenant (en mars).
Mettre en place des jeux sensoriels autour des formes.	Reconstitution d'un loup par collage de ses éléments issus de loups différents (17).
La voix et l'écoute	
Mémoriser des comptines et jeux chantés.	

Le langage au cœur des apprentissages	
Compétences	Activités
Langage de communication	
- Tout au long du projet, écouter les autres E et la M pour répondre, réagir, redire... - Prendre la parole dans diverses situations en étant sollicité et spontanément. - Répondre correctement à une demande. - Respecter les tours de parole.	
Langage en situation	
Comprendre une consigne.	Lors de toutes les séances.
Dire ce que l'on fait et ce que fait un camarade.	Séances d'habillage poupée puis loup. 2-3 Séances de jeu saynètes.
Identifier qui parle dans une énonciation.	En GC travail sur les dialogues et mise en scène (15 et 17).
Comprendre une explication à l'aide de différents supports.	En recherche documentaire (11) et le soigneur au zoo (8), et l'enregistrement du soigneur (9).
Langage d'évocation	
<i>Réception</i> : comprendre un récit et l'enchaînement des événements rapportés. <i>Production</i> : - restituer une histoire déjà connue à 3 épisodes. - Imaginer le début et la fin d'une histoire. - Rappeler un événement qui a été vécu collectivement.	Lors de séances de lecture de l'album, de l'habillage de la poupée puis du loup, du jeu saynète de l'album. - Oralement ponctuellement et images séquentielles (4) (1 ^{ère} image posée). - Elaborer en saynète le début de l'histoire , le milieu et la fin. 7 - Imaginer un début (6) et une fin (10) . - Raconter sortie au zoo pour mémoire CDV (9).
Compétences linguistiques	
Production et réception : <u>Lexicales</u> :Comprendre et nommer un vocabulaire de la vie quotidienne. Comprendre puis utiliser un lexique et des mots de liaison exprimant une relation temporelle.	Vocabulaire de la monographie du loup. Restitution de l'album (oralement et images séquentielles) (4 et ponctuellement).
Langage écrit	
<i>Fonctions</i> : - Associer les supports aux situations de communication. - Repérer les lieux où l'on trouve habituellement ces supports écrits. - découvrir les éléments caractéristiques de la couverture d'un album. <i>Familiarisation</i> : comprendre la nécessité de conserver par écrit un souvenir.	- Choix d'un album pour l'heure de l'histoire et d'un documentaire pour trouver une information (11 et à l'heure de l'histoire). - Animations à la bibliothèque du quartier. Chercher livres à la bibliothèque de la classe et de l'école (11). - découverte couv. album avec fenêtres (1) - Ecrire la sortie au zoo (9) , au musée (14b) pour CDV ; le début et la fin de l'histoire (12).