

le Loup



le Loup



- 1** Tapis-loup 3
• Percevoir, sentir, imaginer, créer • **TPS | PS**



- 2** Dessine-moi un loup 7
• Découvrir le monde • **TPS | PS**



- 3** Dans la gueule du loup 9
• Percevoir, sentir, imaginer, créer • **TPS | PS**



- 4** Le loup dans le buisson 11
• Découvrir le monde • **MS**



- 5** Cache-cache loup 13
• Découvrir le monde • **MS**



- 6** Loup y es-tu ? 15
• Découvrir l'écrit • **GS | CP**

Tapis-loup

Un premier contact avec le loup, sous forme de bricolage simple qui donnera lieu à de nombreux jeux.

OBJECTIF

- Réaliser un objet qui servira de support à un jeu.

COMPÉTENCES

- Connaître le schéma corporel du loup.
- S'orienter dans l'espace.
- Découvrir la symétrie.
- Apprendre et respecter une règle du jeu.
- Mémoriser une comptine.

MATÉRIEL

- Gabarits à reproduire (p. 26).
- Papier à dessin noir (ou gris foncé) : 15 x 15 cm.
- Papier blanc : 5 x 5 cm.
- Papier rouge.
- Ciseaux, crayon à papier, colle.
- Un trombone noir (ou petite pince).
- Peinture blanche (yeux).

→ PRÉALABLES

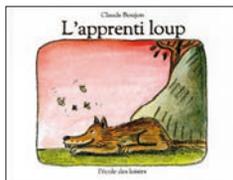
- La maîtresse récite aux enfants la comptine *La bonne*

aventure, qu'elle pourra également chanter (et faire chanter) sur l'air de *Je suis un petit garçon*.

- Une recherche documentaire en BCD sera ensuite menée sur le thème du loup. Les 2 titres suivants, à cet égard, sont à recommander :
– Olga Lecaye : *Docteur Loup*, L'école des loisirs.



– Claude Boujon : *L'apprenti loup*, L'école des loisirs.



→ FABRICATION

- La maîtresse montre les 2 pièces (tête



© David Jecko

La bonne aventure

*Je suis un gentil p'tit loup
De bonne figure
Qui aime bien les bonbons
Et les confitures
Si vous voulez m'en donner
Je saurai me régaler
La bonne aventure ô gué !
La bonne aventure !*

et corps) dont on va se servir pour réaliser le bricolage. Les enfants sont-ils en mesure de reconnaître l'animal représenté ? (Il s'agit d'un loup.) Peuvent-ils en nommer les différentes parties ? (Tête, queue, pattes avant et arrière.)

FICHE PRATIQUE Tapis-loup

■ Les pièces (préalablement découpées dans le papier à dessin noir) sont assemblées devant les enfants : la maîtresse commencera par former la tête, en enrollant le papier puis en collant la languette à l'endroit indiqué. Ensuite, elle fixera cette tête en volume sur le corps, à l'aide d'un trombone.

■ Les dents (découpées dans du papier blanc) seront mises en place (et collées) par les enfants eux-mêmes.

■ Il restera à peindre les yeux (peinture blanche) et ajouter une langue (morceau de papier rouge).

■ Une fois le montage terminé, on peut donner au loup différentes attitudes, en changeant l'orientation de sa tête : il peut regarder devant, à côté ou derrière lui.

Remarques

■ Il est possible de découper les 2 pièces (corps + tête) dans du papier à dessin blanc, que l'enfant se chargera de peindre en noir (à l'éponge) ou de colorier (à la craie).

■ Le loup peut aussi tenir sur ses 4 pattes : il suffit d'enrouler son corps autour d'un bouchon de gros feutre, auquel on le collera solidement.

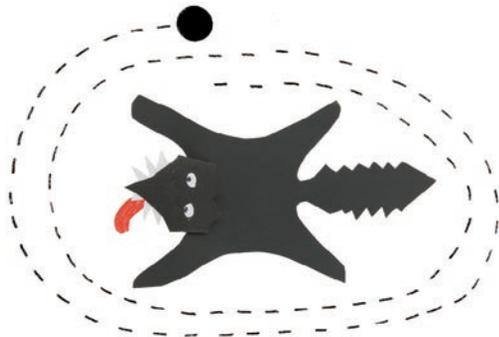
→ PROLONGEMENTS POSSIBLES

■ Une fois chaque enfant en possession de son tapis-loup, plusieurs jeux (habileté manuelle, arts visuels) pourront être proposés.

Jeu du tapis-loup

■ Placer le loup au milieu de la table, avec un jeton à 10 cm de sa tête.

■ Le jeu consiste à poser l'index sur le jeton et à tourner autour du loup, le plus près possible, sans jamais le toucher.



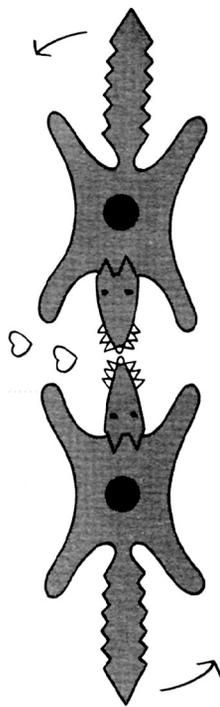
Si le loup a bougé, la partie s'arrête. S'il n'a pas bougé pendant une minute, le joueur reçoit une récompense.

■ Les plus habiles s'exerceront à tourner plus longtemps encore, et de plus en plus près.

Tourne-loup

■ 2 loups sont posés face à face sur une table.

■ Le jeu consiste à faire tourner, ensemble, les loups sur eux-mêmes. Pour cela, chacun des 2 joueurs pose un index sur le corps de l'animal, qu'il fait pivoter en actionnant la queue avec l'autre main. Chaque fois que les 2 museaux se rencontrent, les loups se font un gros bisou.



La promenade du loup

■ Tracer un parcours (à la craie) sur une feuille A4 ou un carton.

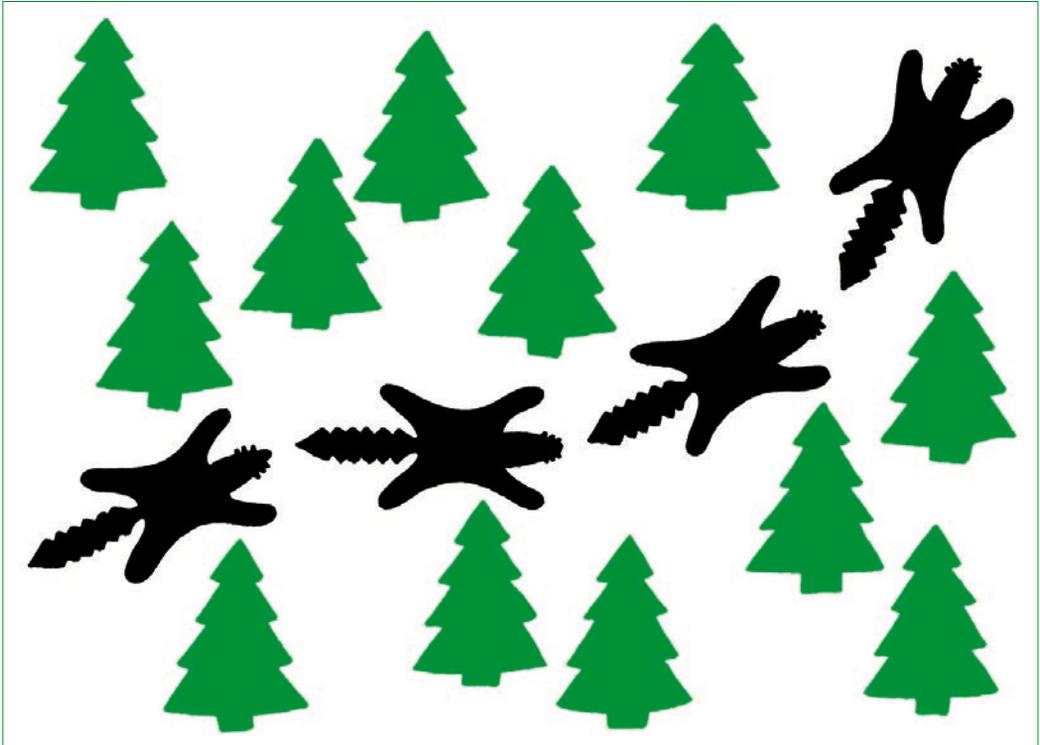
■ Placer le loup (dont la tête sera simplement posée sur le corps, sans trombone) sur le parcours.

■ Le jeu consistera à promener l'animal en le tirant par la queue, de façon suffisamment habile pour que la tête reste en place.

Réalisation d'un poster

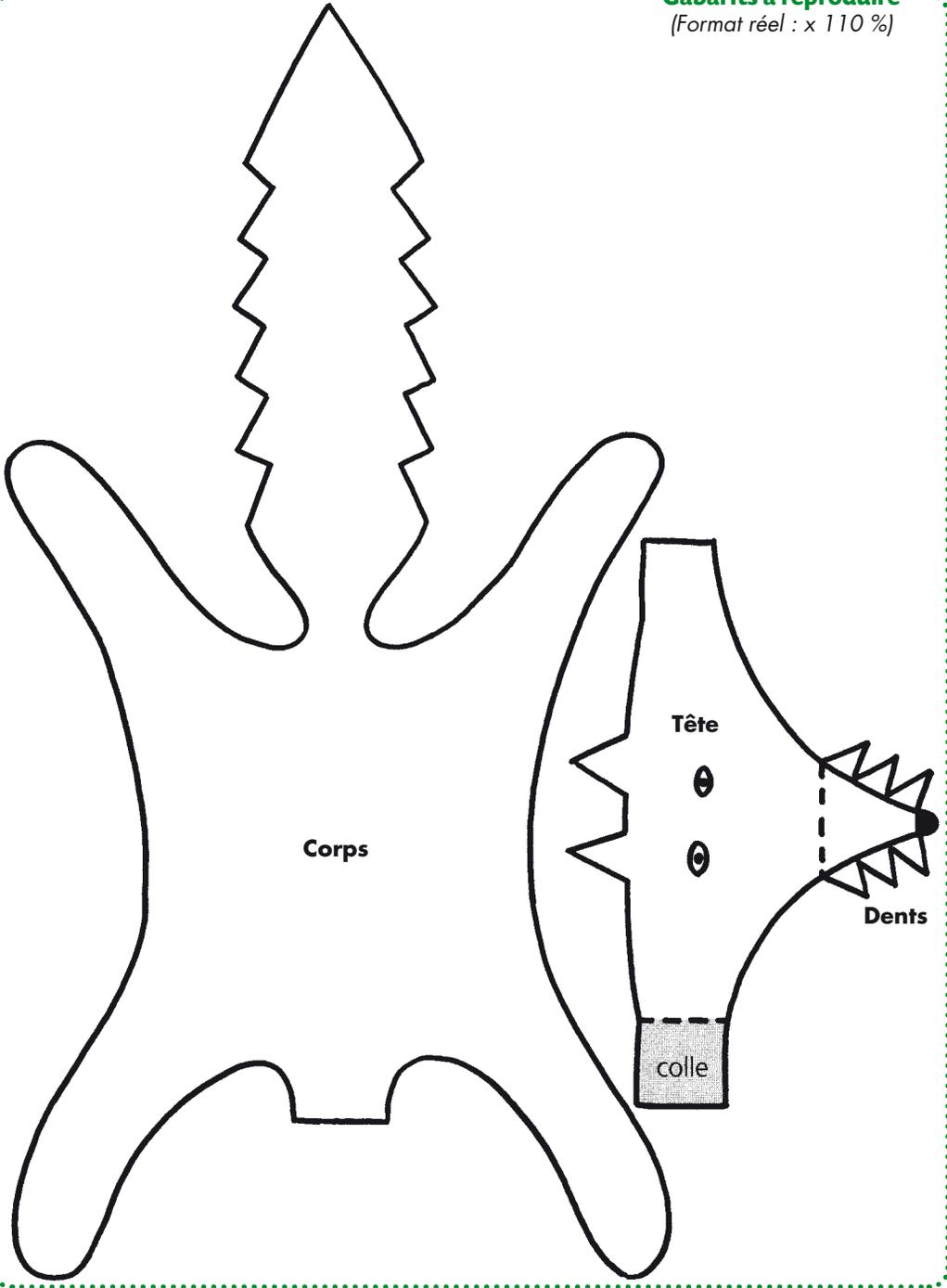
- Les loups peuvent aussi servir à illustrer un poster. Il suffira pour cela de :
 - Peindre un fond neigeux (blanc cassé) sur une feuille grand format.
 - Placer les loups (pâte à fixer) à la queue leu leu, au fur et à mesure de leur fabrication.
 - Terminer le décor en ajoutant des sapins (découpés dans du papier vert) et, pourquoi pas, un petit chaperon rouge...

- Une fois le poster terminé, on désignera à l'aide d'une baguette le premier, le deuxième, le troisième... loup, etc., puis avec 2 baguettes à la fois : le premier et le dernier... On désignera également celui qui est placé le plus haut, le plus bas, et on indiquera avec une flèche le sens de la marche.



Gabarits à reproduire

(Format réel : x 110 %)



CYCLE 1

TPS | PS | MS | GS | CP

DÉCOUVRIR LE MONDE

→ DÉCOUVRIR LE VIVANT

Dessine-moi un loup

Les plus petits différencieront les loups selon leur couleur dominante.

OBJECTIF

- Réunir des éléments selon un critère donné.

COMPÉTENCES

- Lire une image.
- Discerner des analogies et des différences.
- Maîtriser un tracé.
- Utiliser un système de marquage.
- Apprendre la comptine *Trop poli*.
- Dénombrer (combien de loups gris ? de loups blancs ?).

MATÉRIEL

- Photocopies de la fiche de travail (au verso).
- Crayon à papier.
- Feutre rouge, feutre noir.

→ PRÉALABLES

- La maîtresse récite aux enfants la comptine *Trop poli*.

- La maîtresse interroge :
 - À qui dit-on merci ? bonsoir ?
 - Qui est l'agneau ? (C'est le petit du mouton.) On pourra faire référence à la fable de La Fontaine, *Le loup et l'agneau*.
 - Qui est Biquette ? (C'est une chèvre.) Cette fois-ci, on fera un parallèle avec Blanquette, la chèvre de M. Seguin.
 - Pourquoi Biquette se fâche-t-elle ?
 - On cherchera ensuite dans la classe les objets (vêtements, crayons, jeux, papiers, couvertures de livres, etc.) qui sont gris, ou noirs.
 - Un travail en BCD pourra consister à



© Rafi - Fotolia

sélectionner les albums, livres documentaires, posters... représentant des loups. De quelle couleur sont-ils ? (Gris, noirs, mais aussi blancs...)

→ DÉROULEMENT

- La maîtresse distribue les photocopies de la fiche de travail. Après un moment d'observation, elle interroge les enfants :
 - De quels animaux s'agit-il ?
 - De quelle couleur sont-ils ?
 - Où sont les loups noirs ? (Après les avoir pointés du doigt, les enfants les entoureront au feutre noir.)
 - Combien y a-t-il de loups gris ? (Il y en a 2.)
 - Où sont-ils ? (En haut et en bas : les enfants essaieront de les réunir avec le doigt, puis avec le crayon à papier.)
 - À la fin de l'exercice, que reste-t-il ? (Un loup blanc.)

→ PROLONGEMENTS POSSIBLES

- Proposer le même exercice en changeant la place des loups.
- Proposer un exercice où les loups sont déjà reliés. L'enfant devra colorier correctement le deuxième loup de chaque paire.
- Après les avoir découpés, placer les loups à la queue leu leu.

Trop poli

*Au loup gris
Je dis : merci !*

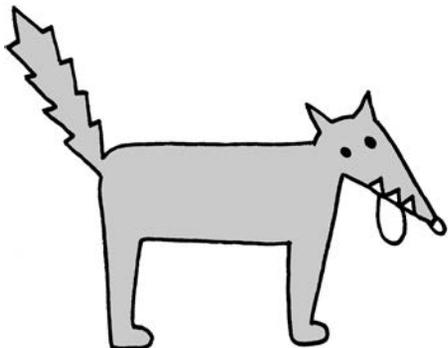
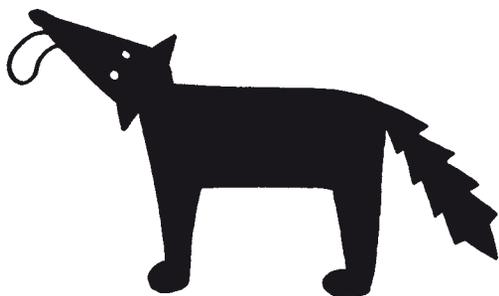
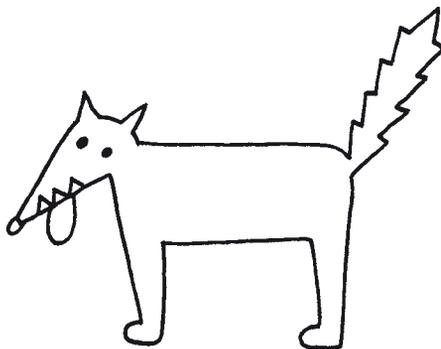
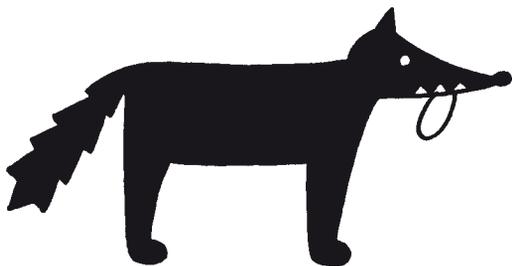
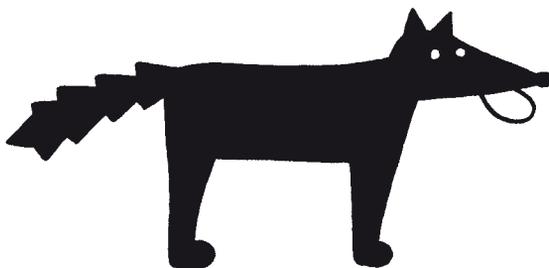
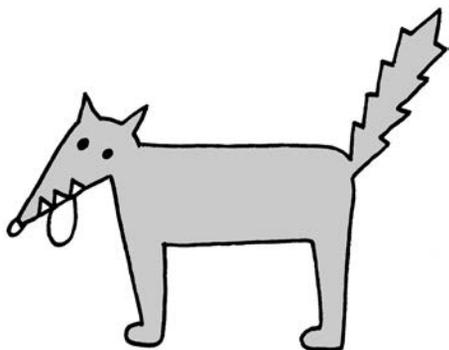
*Au loup noir
Je dis : bonsoir !*

*Mais oui, mais oui
Je suis poli !
Bélaît l'agneau*

*– C'est déjà trop
Que tu es bête !
Lui dit Biquette.*

NOM :

PRÉNOM :



Dans la gueule du loup

Deux petits jeux permettront de familiariser encore les jeunes enfants avec le loup.

OBJECTIF

- Adapter son geste graphique.

MATÉRIEL

- Photocopies de la fiche de travail (au verso) réalisées sur papier gris.
- Gommettes.

→ LA GUEULE DU LOUP

Déroulement

- La maîtresse distribue les photocopies de la fiche de travail (réalisées sur papier gris). Après un moment d'observation, les enfants verbalisent ce qu'ils voient : il s'agit d'une tête de loup, au long museau, et dont la gueule est représentée par des pointillés et des points.
- L'exercice va consister à :
 - Coller une gommette blanche sur chaque point.

→ Tracer les dents (pointillés) à la craie blanche, en reliant les gommettes qu'on vient de coller.

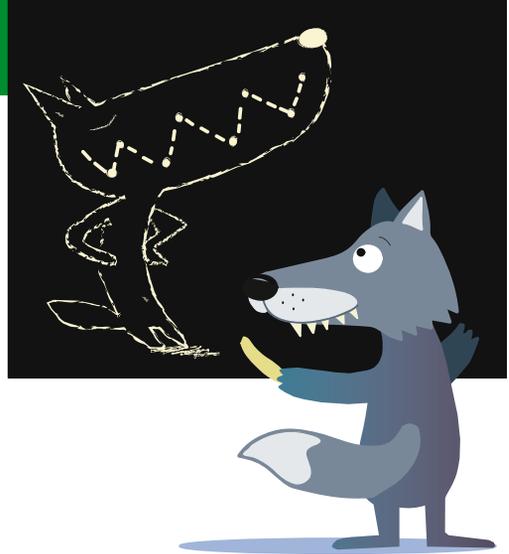
→ Ajouter l'œil (gommette bleue), la truffe (gommette noire) et, pourquoi pas, une langue en papier.

Prolongement

- On pourra réaliser un autre loup en perçant un trou (adulte) au niveau de chaque point, et en passant un lacet blanc.

→ OMBRES CHINOISES

- L'objet de cette séquence consiste à réaliser une tête de loup en ombres chinoises. Devant une source de lumière (projecteur, pile, soleil), l'enfant joint les 2 mains, puis décale l'une d'elles d'un bon centimètre : la tête du loup apparaît. Il suffira ensuite de :



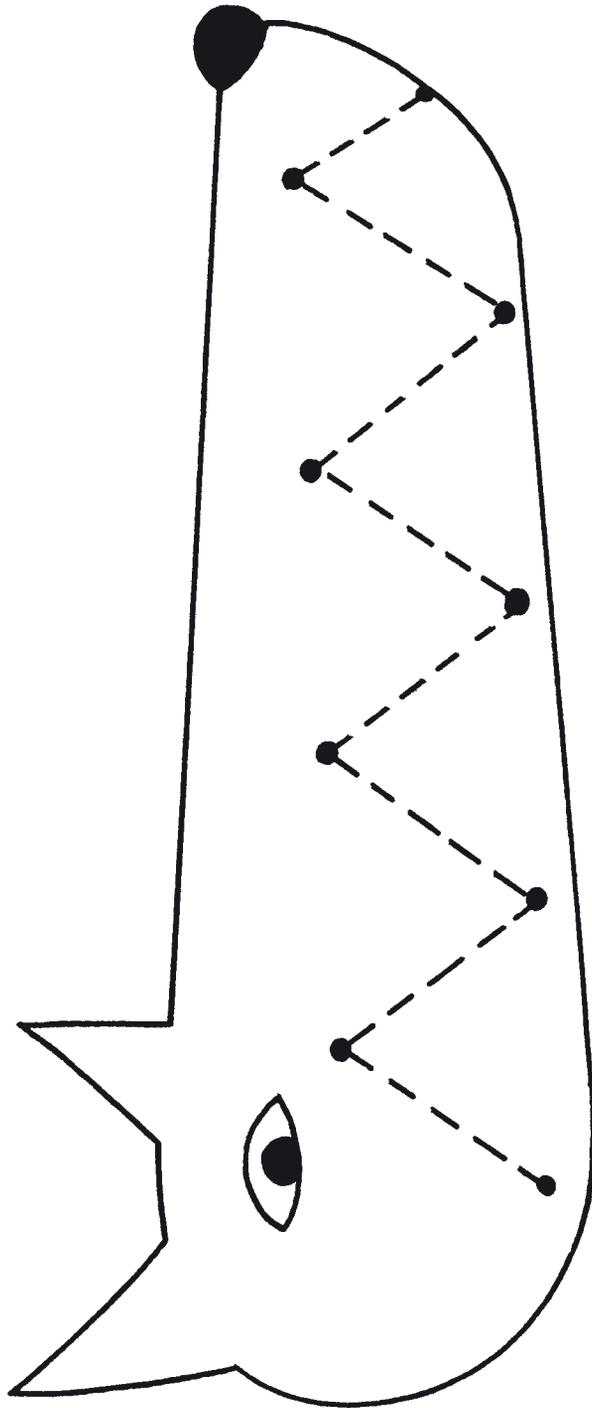
- Remuer les 2 pouces pour agiter les oreilles.
- Déplacer de haut en bas les auriculaires pour ouvrir et fermer la gueule du loup.



- Derrière le drap blanc, on peut aussi imaginer une saynète : le loup croque un bonbon qu'on lui offre au bout d'un bâton.

NOM :

PRÉNOM :



Le loup dans le buisson



Les enfants aideront maintenant le prédateur à contenter sa fameuse faim de loup.

OBJECTIF

- Trouver un chemin dans un labyrinthe.

COMPÉTENCES

- Reconnaître l'animal représenté (le loup).
- Observer un fléchage.
- Repérer les zones ouvertes du labyrinthe.
- Dénombrer (nombre de haies).
- Mémoriser la poésie.

MATÉRIEL

- Photocopies de la fiche de travail (au verso).
- Craie-cire.
- Feutre grosse mine.
- Crayon à papier.

→ PRÉALABLES

- Les enfants découvrent la poésie *Grande faim*, que la maîtresse répète plusieurs fois.

- Les enfants seront invités à repérer la formulette « Pata-patapon », pendant laquelle ils devront taper des pieds.
- La maîtresse interrogera :
 - Le loup va-t-il se régaler avec les crêpes ? avec les galettes ?
 - Que lui donneriez-vous ?
- Ils pourront également jouer à « faire le loup ». En même temps qu'il criera (« Hou ! »), l'enfant-loup tendra la « patte » et se verra récompenser par un bonbon qu'il ira croquer dans le coin de la classe.

→ DÉROULEMENT

- La maîtresse distribue les photocopies de la fiche de travail. Après une phase d'observation, les enfants verbalisent la composition de la page : on y voit 2 labyrinthes, sous forme de buissons. Un loup se tient devant : il attend qu'on l'aide à trouver un chemin pour atteindre la friandise (un os pour l'un, un poisson pour l'autre) qui se trouve au centre. La maîtresse attirera particulièrement l'attention des enfants sur la configuration des buissons, qui forment plusieurs cercles (ronds). Elle leur demandera également de repérer les ouvertures (zones où le buisson s'arrête, qui permettent le passage du loup).
- Après avoir, sur le premier labyrinthe, suivi avec le doigt un chemin possible (le plus court ?), l'enfant le tracera au crayon à papier, en veillant à ne jamais toucher les haies. Après vérification de la maîtresse, il repassera sur ce tracé au feutre (couleur vive), sous forme de pointillés.
- L'exercice se poursuivra de la même façon avec le deuxième labyrinthe.
- Pour terminer, les enfants colorieront les dessins librement.

→ PROLONGEMENTS POSSIBLES

- Proposer le même exercice en ajoutant des haies.
- Proposer l'exercice inverse, avec au centre du labyrinthe un loup qui cherche le chemin de la sortie.

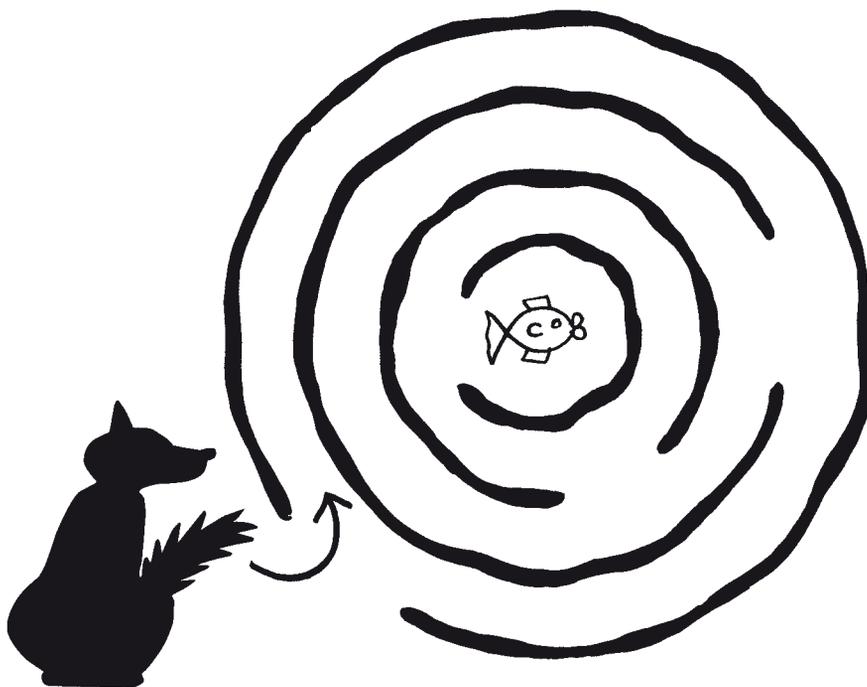
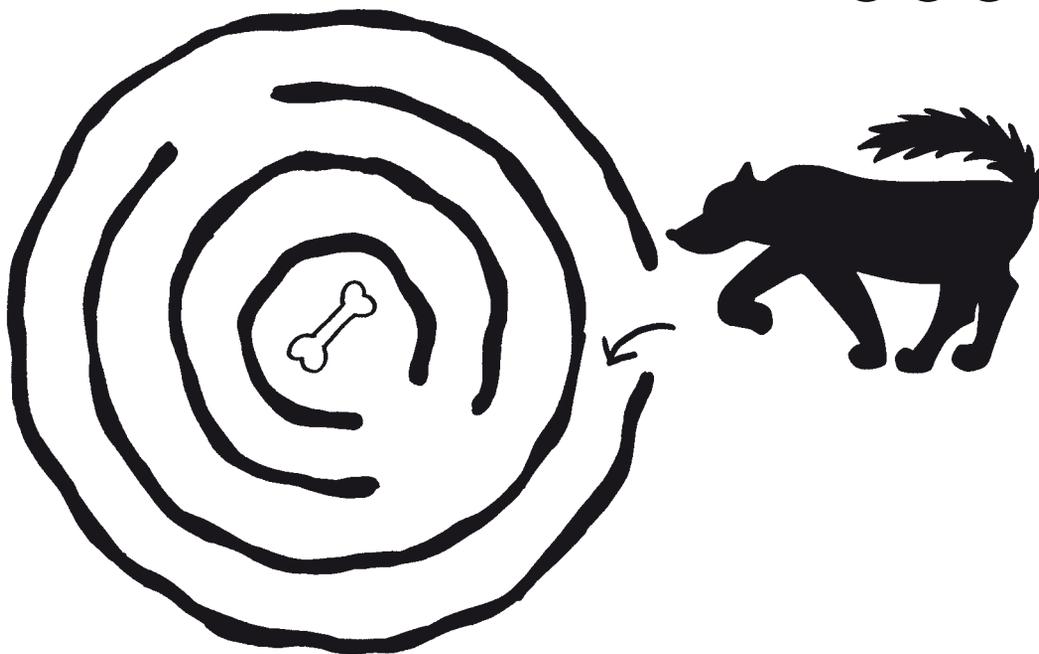
Grande faim

Dans le buisson, ho !
L'entendez-vous ? hou !
Il a grande faim
Le loup en saison
Qu'il tende la patte
On lui donnera

Crêpes et galettes
Et dans le buisson
Pata-patapon
Et dans le buisson
Qu'il fasse dînette !

NOM :

PRÉNOM :



Cache-cache loup



Les enfants repèrent désormais les loups qui se cachent derrière les arbres.

OBJECTIF

- Utiliser un code de marquage.

COMPÉTENCES

- Se repérer dans l'espace.
- Relever des indices.
- Colorier, après l'avoir nommée, la partie visible d'un animal (le loup).
- Légender chaque arbre : qui se cache derrière ?
- Mémoriser la comptine.

MATÉRIEL

- Photocopies de la fiche de travail (au verso).
- Crayons de couleur : gris, rouge.
- Craies-cire : verte, marron.
- Gouaches (6 au minimum) : Ø 1 cm.

→ PRÉALABLES

- La maîtresse récite plusieurs fois la comptine *Demain*.
- La comptine est construite autour de l'expression « À la queue leu leu ». Que signifie-t-elle ?

Demain

À la queue leu leu
À la queue loup loup
S'en vont les voyous

À la queue loup loup
À la queue leu leu
S'en vont les affreux

Mais reviendront
demain
Les filous, les vilains.

- Après avoir divisé la classe en 2 groupes, on demandera aux enfants de se placer l'un derrière l'autre pour suivre un parcours codé tracé à la craie. Pendant qu'un groupe se déplace, l'autre regarde.
- Que signifient les mots *voyous*, *affreux*, *filous*, *vilains* ?

→ DÉROULEMENT

- La maîtresse distribue les photocopies de la fiche de travail. Après une phase d'observation, elle recueille les commentaires des enfants :

- De quoi s'agit-il ?
- Quels animaux se cachent derrière les arbres ?
- Y en a-t-il derrière tous les arbres ?
- Quel arbre cache 2 loups ?

■ Avec les crayons de couleur gris et rouge, il s'agira dans un premier temps de colorier les loups que l'on aperçoit derrière les arbres : corps gris, langue rouge. En même temps, l'enfant précisera oralement les parties qu'il colorie : tête, corps, queue, pattes...

■ À la fin du coloriage, on essaiera de compter les loups (il y en a 6). Lesquels se font face ? Lesquels se tournent le dos ?

■ La phase suivante consistera à coller une gommette sur le tronc de chaque arbre qui cache un loup. Sur l'arbre aux 2 loups, on collera 2 gommettes. La vérification s'effectuera en comptant le nombre de gommettes, que l'on comparera avec celui des loups. « Il y a autant de gommettes que de loups. »

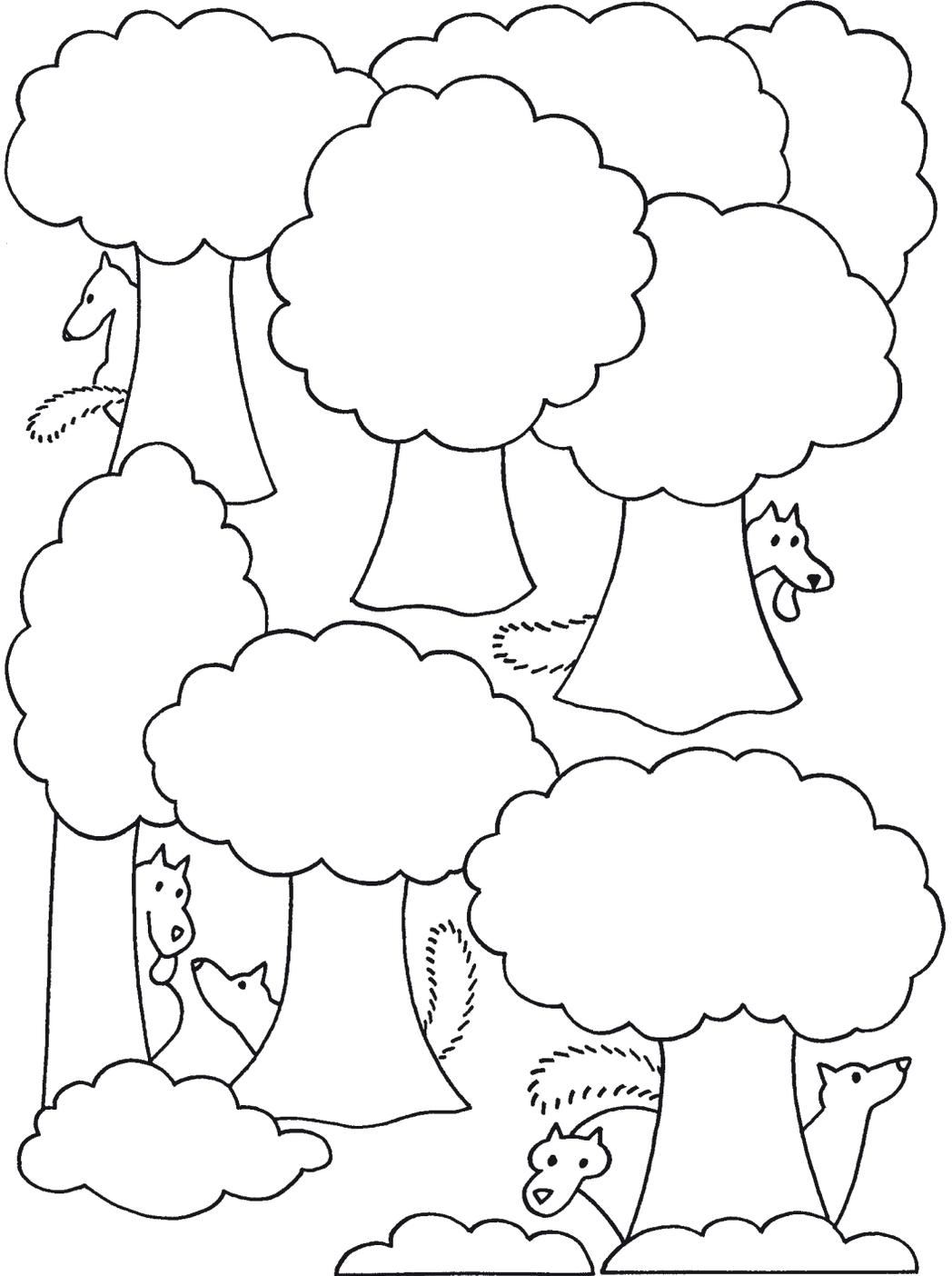
■ Pour terminer, les enfants colorieront les arbres à la craie-cire : vert pour le feuillage, marron pour le tronc.

→ PROLONGEMENT POSSIBLE

- Proposer un exercice terminé comportant des erreurs (nombre de gommettes / nombre de loups) : l'enfant devra relever les anomalies.

NOM :

PRÉNOM :



Loup y es-tu ?



Les plus grands développent désormais leur acuité visuelle par le biais de cet exercice de familiarisation avec l'écrit.

OBJECTIF

- Développer l'acuité visuelle.

COMPÉTENCES

- Dénombrer : les couplets, les pièces vestimentaires.
- Reconnaître les pièces vestimentaires.
- Relever des indices.
- Reconnaître une répétition.
- Connaître le mot *loup*.

MATÉRIEL

- Photocopies de la fiche de travail (au verso).
- Crayon à papier.
- Feutre noir.
- Crayon-cire ou crayon de couleur jaune.
- Crayon de couleur rouge.

→ PRÉALABLES

- Après avoir répété la chanson traditionnelle *Promenons-nous dans les bois*, les enfants préparent une frise sur laquelle ils essaient de dessiner, dans l'ordre des couplets, les

pièces vestimentaires évoquées : chemise, cravate, chaussettes, chaussures, veste, lunettes.

- Une ronde pourra également être organisée les jours de pluie où la récréation n'a pas lieu en extérieur : caché derrière un paravent, le loup sort lorsqu'il le décide, avant la fin de la chanson.

→ DÉROULEMENT

- La maîtresse distribue les photocopies de la fiche de travail, dont les enfants commentent la composition :
 - Quels éléments reconnaît-on ?
 - Où se trouvent le refrain ? les couplets ? Combien y en a-t-il ?
- Après avoir nommé un par un tous les dessins, les enfants portent leur attention sur les 2 fragments de texte entourés : une

rapide comparaison permettra de constater que les 3 phrases sont identiques. Les retrouve-t-on ailleurs dans la page ? (Les enfants entoureront de la même façon ces 3 phrases dans les 4 autres couplets, et colorieront l'intérieur des ensembles réalisés en jaune.)

- Par déduction, on comprendra que la quatrième (et dernière) phrase de chaque couplet désigne l'élément vestimentaire dont se pare le loup. Toutes les phrases commencent par « Je mets » : la suite est donc composée d'un article et d'un nom. Le nom correspond au dessin. L'article prend ici 2 formes : *ma* et *mes*. Combien de fois les rencontre-t-on ? L'ensemble article + nom sera ensuite souligné avec le crayon-feutre.

- L'étape suivante consistera, avec le crayon à papier (puis le crayon-feutre), à indiquer par des flèches l'ordre des couplets.

- Une fois ce travail terminé, les enfants écriront *le loup* en dessous du modèle, dans les 3 graphies proposées. Après quoi ils rechercheront ce mot, qu'ils colorieront en rouge, dans le texte de la chanson.

- L'exercice s'achèvera par le coloriage libre de la page.

→ PROLONGEMENTS POSSIBLES

- Proposer le même exercice en changeant l'ordre des couplets.
- La maîtresse cache un couplet, l'enfant devra le retrouver sans l'aide de la frise.

NOM :

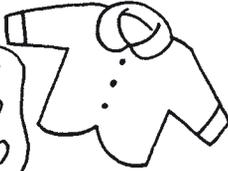
PRÉNOM :



Promenons-nous dans les bois
 Pendant que le loup n'y est pas,
 Si le loup y était
 Il nous mangerait,
 Mais comme il n'y est pas,
 Il ne nous mangera pas.



- Loup y es-tu?
 - Entends-tu?
 - Que fais-tu?



Je mets ma chemise!

- Loup y es-tu?
 - Entends-tu?
 - Que fais-tu?



Je mets mes chaussures!

- Loup y es-tu?
 - Entends-tu?
 - Que fais-tu?



Je mets ma cravate!



- Loup y es-tu?
 - Entends-tu?
 - Que fais-tu?

Je mets ma veste!

- Loup y es-tu?
 - Entends-tu?
 - Que fais-tu?



Je mets mes chaussettes!

- Loup y es-tu?
 - Entends-tu?
 - Que fais-tu?



Je mets mes lunettes!

le loup

.....

LE LOUP

.....

le loup

.....