

LE LOUP

Dossier préparatoire – exercices

CYCLE I



ASSOCIATION
Parc Animalier de Sainte-Croix
57 810 Rhodes
Tél. : 03 87 03 92 05
WWW.PARCSAINTECROIX.COM

Votre visite au parc	3
Objectifs disciplinaires	5
Mobiliser le langage - l'oral	6
Mobiliser le langage - l'écrit	10
Découvrir les nombres	18
Explorer les formes	22
Explorer le monde	23
Activités artistiques	29
Solutions	33
Crédits	38

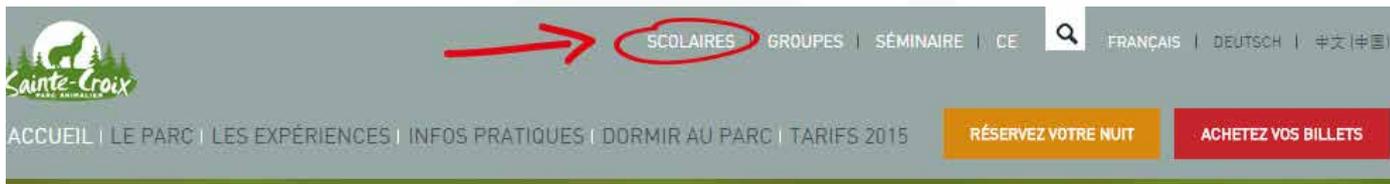
... au Parc Animalier de Sainte-Croix, à Rhodes, en Moselle.

Vous trouverez à travers ce dossier quelques pistes préparatoires sur la thématique du loup. Celles-ci ne sont pas exhaustives.

Les activités proposées tiennent compte des nouveaux programmes de l'Éducation Nationale et ont été réfléchies en fonction des compétences pédagogiques devant être acquises en fin de maternelle.

Cette brochure est téléchargeable gratuitement sur notre site internet :

WWW.PARCSAINTECROIX.COM



Nous sommes à l'écoute de toute remarque ou recommandation afin de développer et d'améliorer ce document.

Merci de votre confiance, bonne lecture et bonne visite au Parc Animalier de Sainte-Croix.

Alexandra Kruch
Responsable pédagogique
03 87 03 92 05
alexandra.kruch@parcsainte-croix.com

Les règles d'or pour une visite agréable

Limitier les bruits et les grands gestes pour ne pas effrayer les animaux (nécessaire à leur bonne observation).

Ne pas nourrir les animaux sous peine de les rendre malades ou de modifier leur comportement.

Ne pas quitter les sentiers balisés. Des ongulés (cerfs, daims, mouflons) sont en semi liberté, vous les feriez fuir si vous les approchez.

Ne pas toucher les fils électriques signalés et ne pas passer les doigts à travers les grillages des animaux.

Ne rien jeter dans le Parc ni sur les animaux.

Ne pas arracher les feuilles des arbres.

Nous vous rappelons que les enfants, même durant les activités, sont sous votre responsabilité et celle des accompagnateurs. Si le guide reste maître de son activité, TOUS les adultes doivent faire respecter la discipline élémentaire.



Votre sortie au Parc Animalier est une étape initiale, un temps fort ou un aboutissement de votre projet pédagogique.

Les aspects transversaux de ces apprentissages seront mis en avant en développant le respect, l'observation, l'expression orale et l'écoute particulièrement sollicités chez les élèves par de nombreuses situations d'échanges.

Activités préalables en classe

Afin de préparer au mieux votre visite dans notre parc, nous vous proposons de prendre appui sur :

Les malles pédagogiques :

Celles-ci sont à votre disposition dans les différentes circonscriptions de Moselle. Pour vous les procurer, vous pouvez contacter les conseillers pédagogiques de votre circonscription ou locaux :

C. MULLER (Sarrebourog Sud) christophe.muller@ac-nancy-metz.fr

F. BONARD (Sarrebourog Nord) frederic.bonard@ac-nancy-metz.fr

Quelques pistes pédagogiques :

Nous vous proposons ci-dessous, quelques scénarios pédagogiques :

ECHANGER ET RÉFLÉCHIR AVEC LES AUTRES :

Nous vous proposons de constituer un carnet d'explorateur dans lequel les élèves s'approprient les noms des animaux découverts : lémuriens, bisons...

Mise en oeuvre : jeux de mémoire, devinettes, questions/réponses... permettant à tout un chacun de mémoriser les mots nouveaux.

DÉCOUVRIR LA FONCTION DE L'ÉCRIT :

Lecture d'albums : *le loup qui voulait changer de couleur* de Orianne Lallemand et Eléonore Thuillier, *Le loup est revenu !* de Geoffroy de Pennart, *La revanche des trois ours* de Gwyneth Williamson et Alan MacDonald. ...

Mise en oeuvre de recherche documentaire

Écriture de mots.



Objectifs disciplinaires

(programmes 2015)

Disciplines	Compétences abordées	Pages
Mobiliser le langage : l'oral	échanger et réfléchir avec les autres	6 - 7 - 8
	manipuler les syllabes	9
Mobiliser le langage : l'écrit	découvrir la fonction de l'écrit	10 - 11 - 12
	découvrir le principe alphabétique	13-14 - 15 - 16 -17
Découvrir les nombres	utiliser les nombres	18 -19 - 20
	étudier les nombres	21
Explorer des formes	classer les objets	22
Explorer le monde	labyrinthe	23
	se repérer dans le temps	24
	découvrir le monde du vivant	25 - 26 - 27
	utiliser des objets	28
Activités artistiques	coloriage	29
	production plastique	30 -31 -32

Qui es-tu ?

Consigne : Donne le nom des animaux et colorie ceux qui habitent dans la forêt.

A



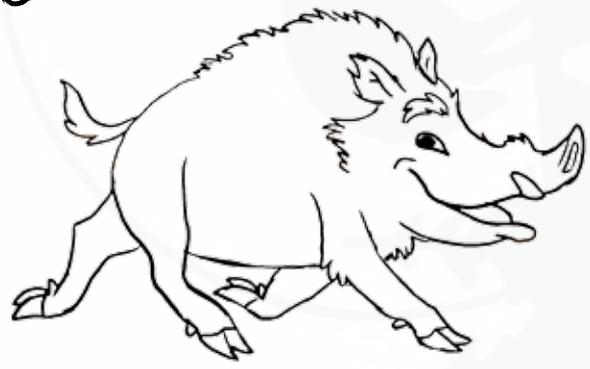
B



D



C



F

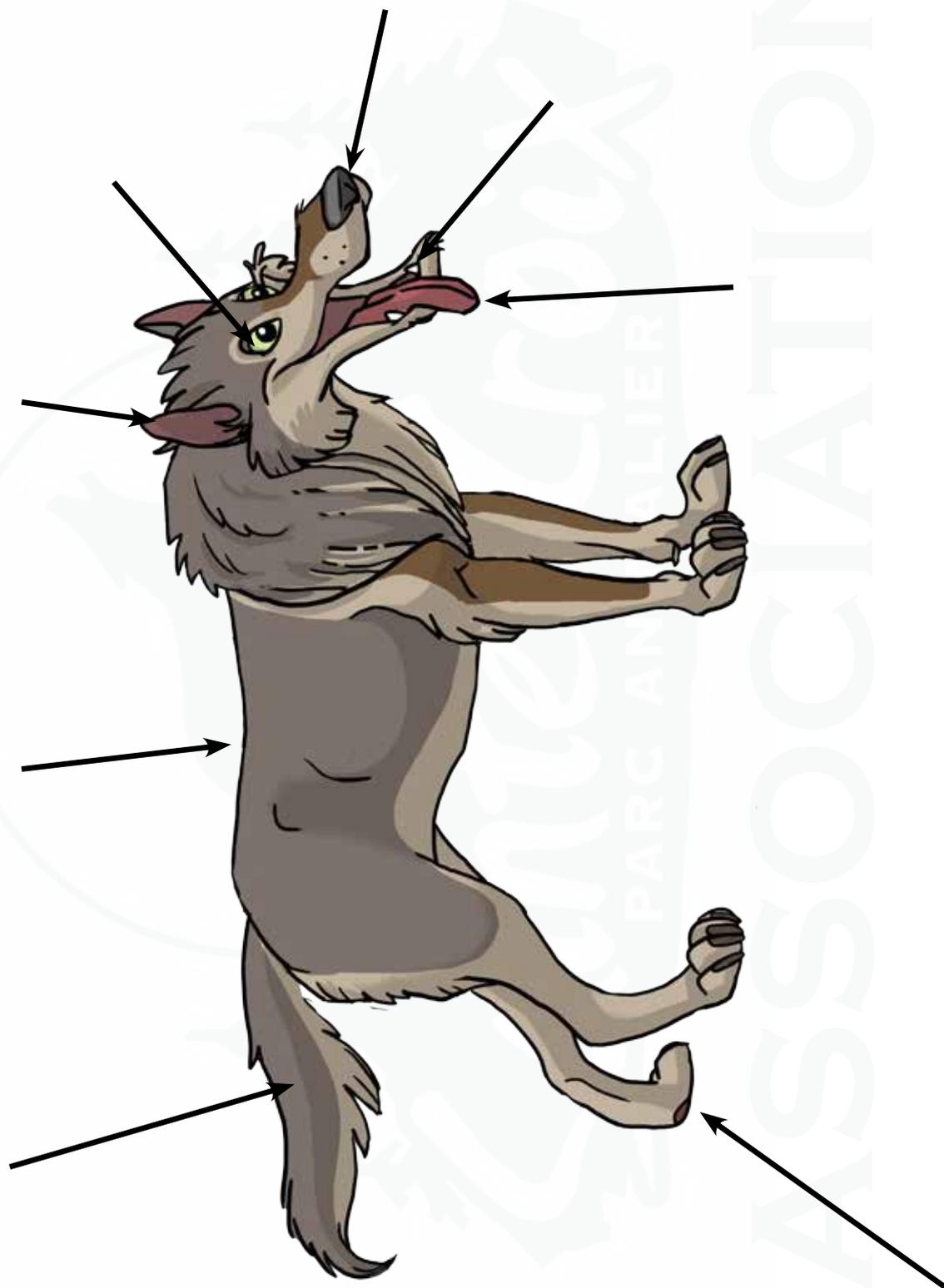


E



Le loup

Consigne : Donne le nom des parties du loup montrées par une flèche.



En famille !

Consigne : Explique ce que tu vois dans ce dessin.
Comment s'appelle l'endroit où la louve donne naissance à ses petits ?
Où se trouve cet endroit sur le dessin ?



Loup y es-tu ?

Consigne : Entoure la syllabe «LOU» à chaque fois que tu la retrouves.



MEUTE

MOUTON

LOUP

LOUVE

BERGER

LOUVETEAU

LOUVART

LOUP

LOUVETEAU

Loupio.

Consigne : Repasse sur les pointillés pour dessiner le loup.



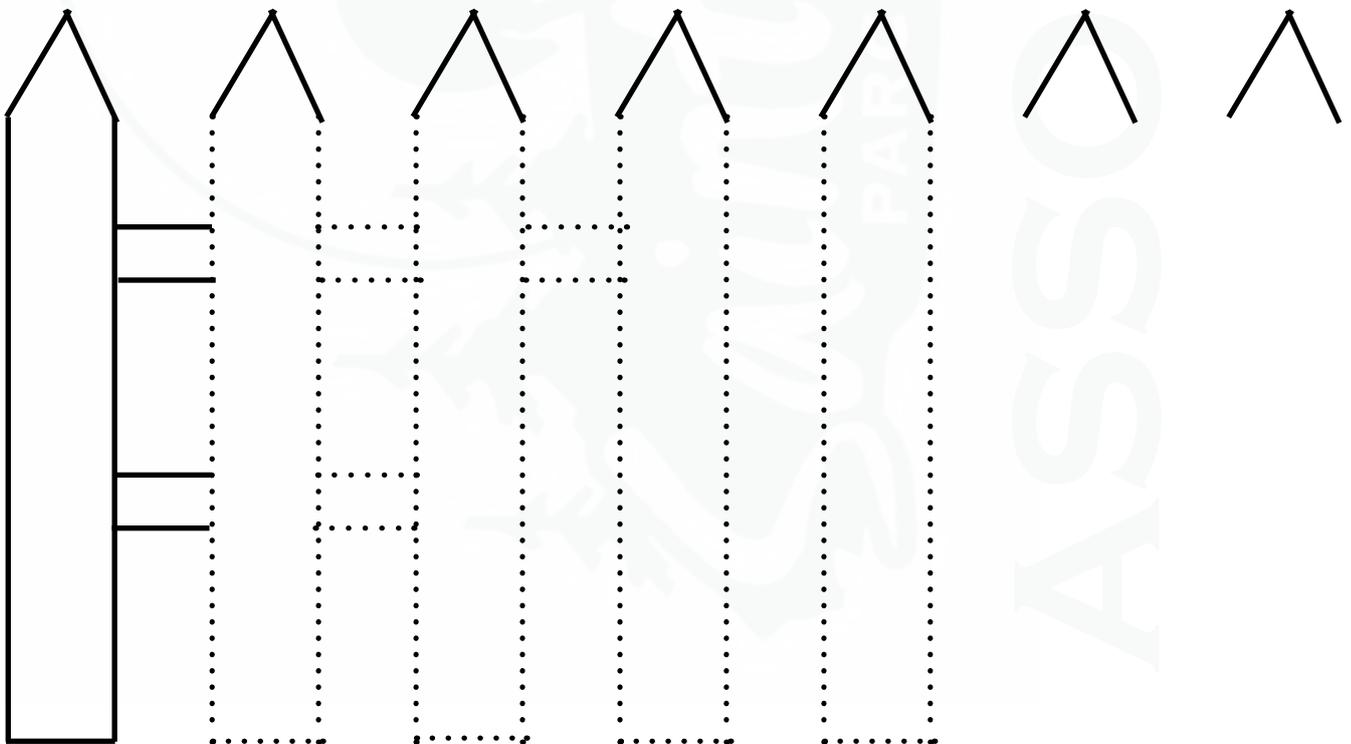
Trace des lignes.

Consigne : Trace les chemins que les chiens doivent suivre pour rejoindre le berger.



Construction !

Consigne : Aide le berger à finir sa barrière.



L'ÉCRIT

Ensemble !

Consigne : Découpe les étiquettes et regroupe les noms et les images.

CHIEN

berger

chien

MOUTON

mouton

berger

LOUP

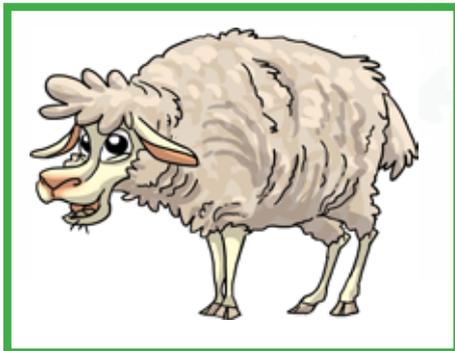
chien

loup

BERGER

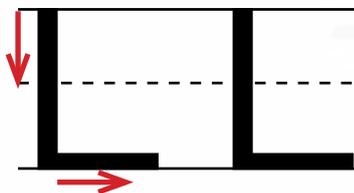
loup

mouton



Trouve la lettre.

Consigne : Entoure les animaux qui ont un «L» dans leur nom.
Ecris la lettre «L»



Autour du loup

Consigne : Colorie les dessins et recopie les noms.



LE BERGER



LE LOUP



LE CHIEN

Cache-cache !

Consigne : Retrouve les lettres qui composent les mots.

MÉCHANT

M U L
Y S O
A C T
D É
N H R

TANIÈRE

I D E
C N K
A B T
V È
S Q R

HURLEMENT

W E H O
M E L
R U
N D G P T

Abécédaire.

Consigne : Relie les lettres aux images (première lettre du mot / nom).

L l

L l

M m

M m

C c

C c

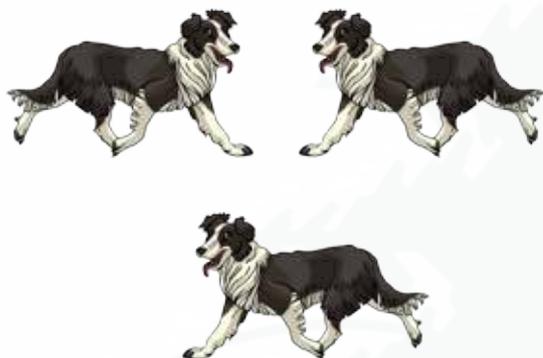
B b

B b



Combien ?

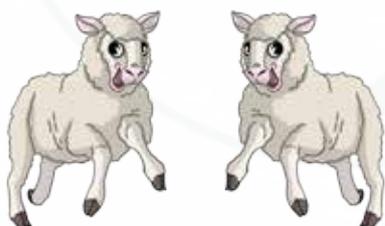
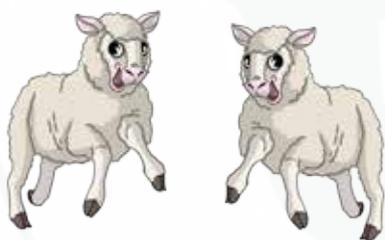
Consigne : Compte les animaux et les humains.
Colorie le nombre correspondant.



1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



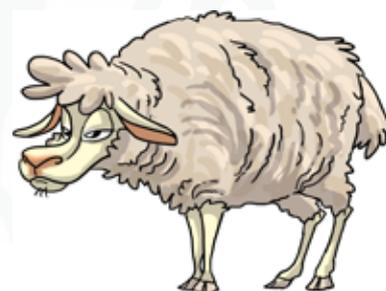
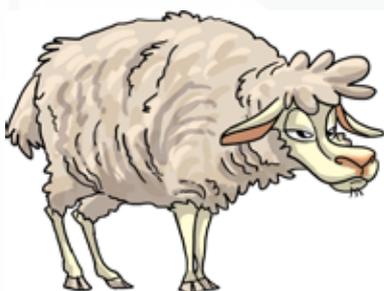
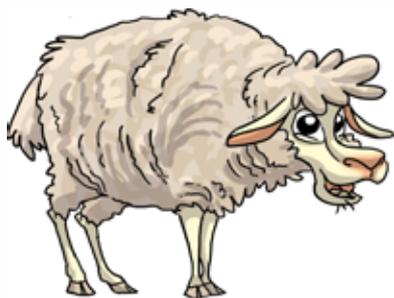
1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Tous en groupe !

Consigne : Pour protéger les moutons du loup, enferme-les dans des prés.
Entoure-les par groupe de 3.



En couleurs !

Consigne : Colorie chaque partie du dessin en fonction du code.



noir

1

gris

2

marron

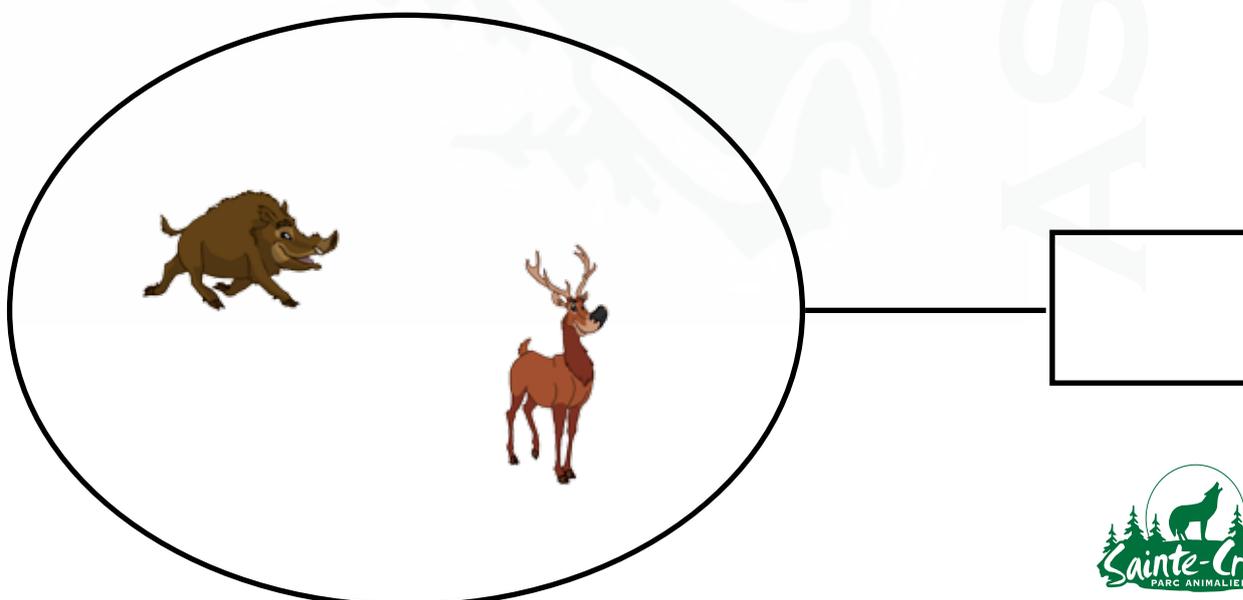
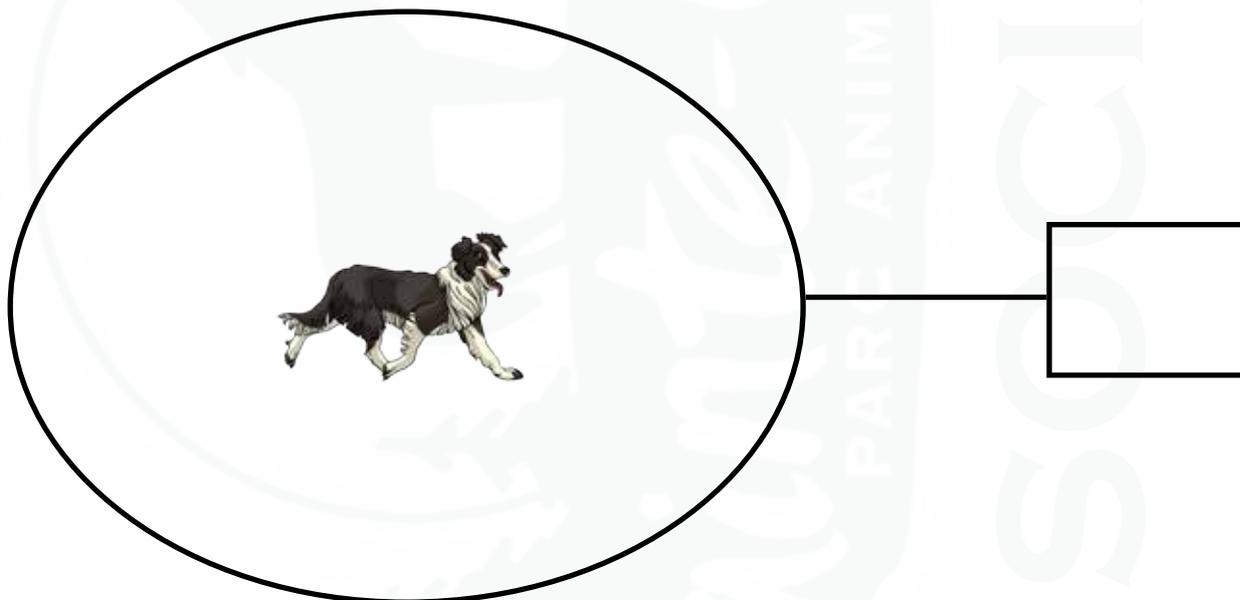
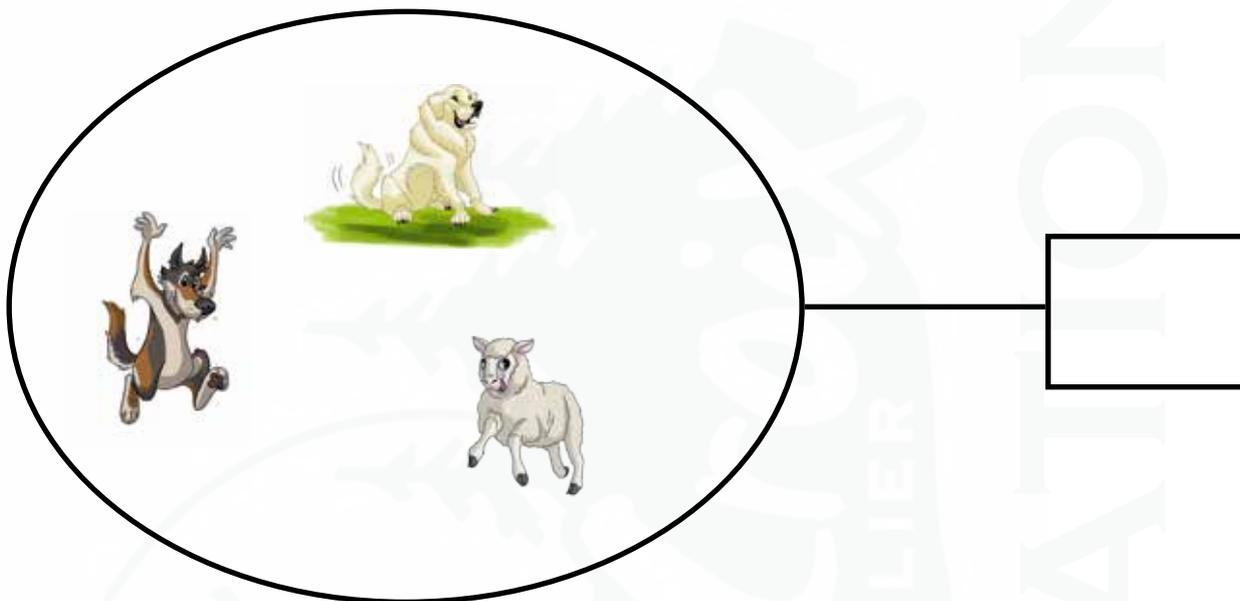
3

rose

4

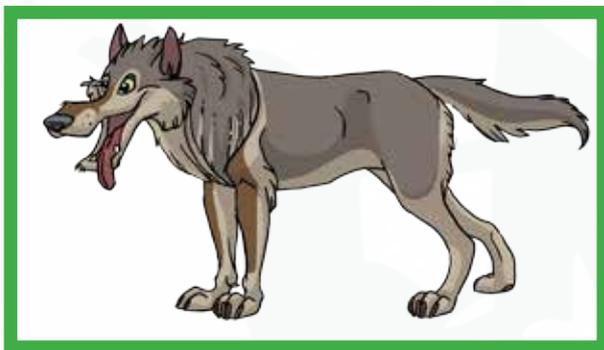
1, 2, 3 ...

Consigne : Ecris le chiffre correspondant au nombre d'animaux dans chaque étiquettes.



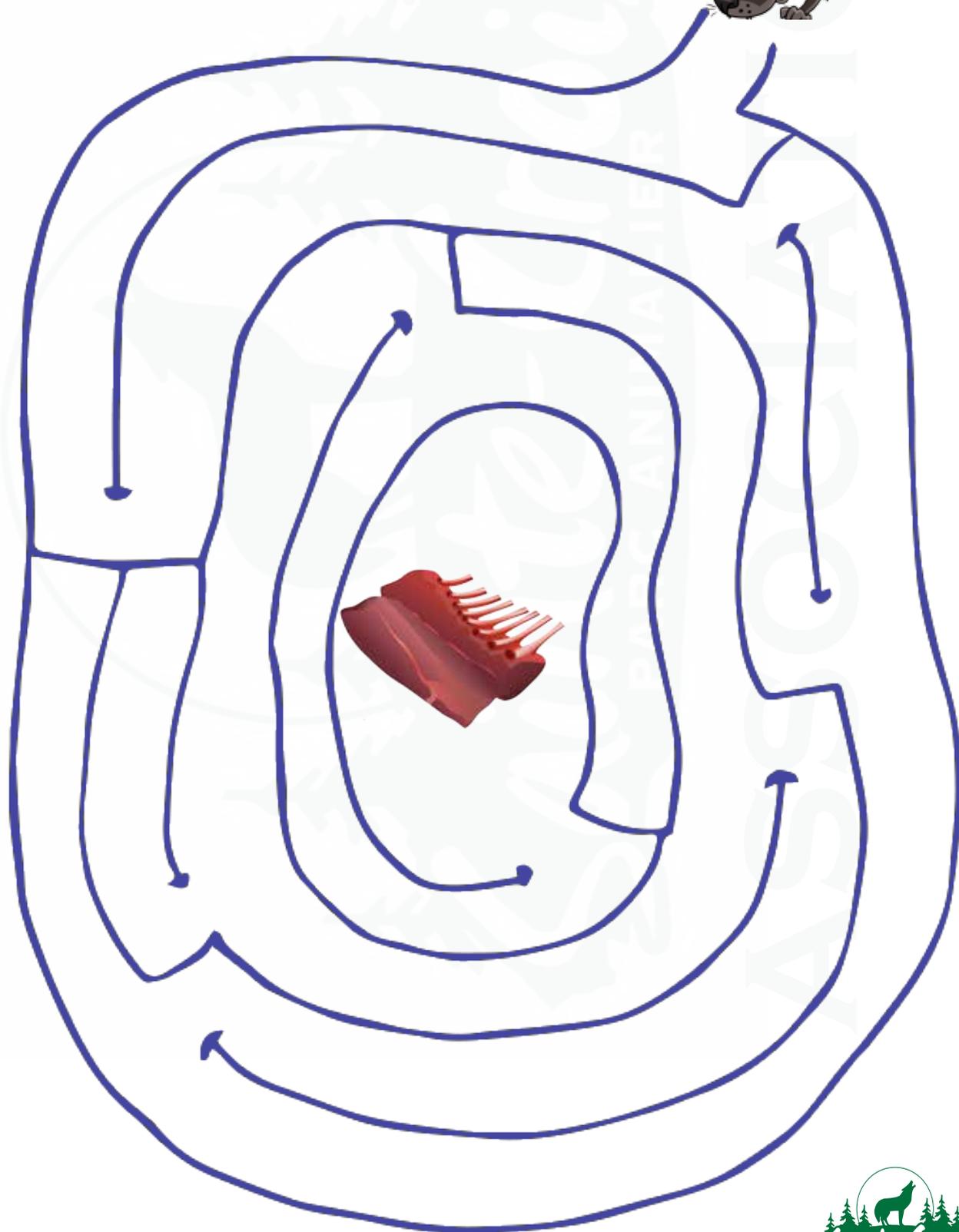
Le grand méchant loup !

Consigne : Découpe les images et colle les loups du plus grand au plus petit.



À table !

Consigne : Aide le loup à attraper sa nourriture.



Une vie de loup.

Consigne : Replace les images dans l'ordre grâce aux légendes.



1 - Un loup et une louve se rencontrent

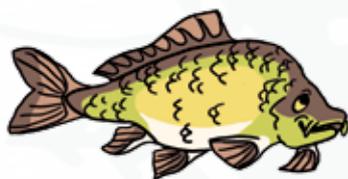
2 - La louve aménage la tanière

3 - La louve donne naissance aux louveteaux

4 - Les louveteaux devenus adultes quittent la meute

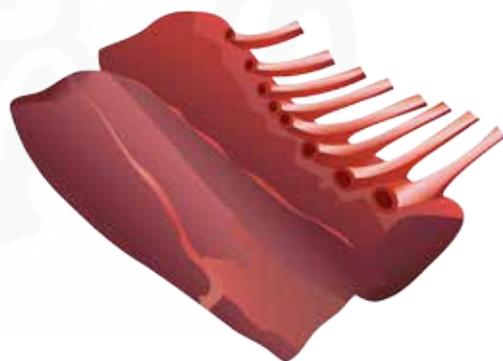
Maman !

Consigne : Entoure en vert ceux qui grandissent dans le ventre de leur maman et en bleu ceux qui se forment dans un oeuf.



Loup, que manges-tu ?

Consigne : Le loup est un animal carnivore ! Entoure sa nourriture.



À chacun son empreinte !

Consigne : Retrouve l'empreinte du loup. Trempe ta main dans la peinture et laisse ton empreinte de main dans le cadre.



Du détail !

Consigne : Retrouve les détails du loup dans la photo.





Parc Animalier De Sainte-Croix



Du style

Consigne : Loupio veut mettre son gilet vert. Relie Loupio à son vêtement.



Habillage

Consigne : Colorie le gilet de Loupio (page 32) à ton goût. Tu peux ainsi tout découper et habiller ta mascotte !





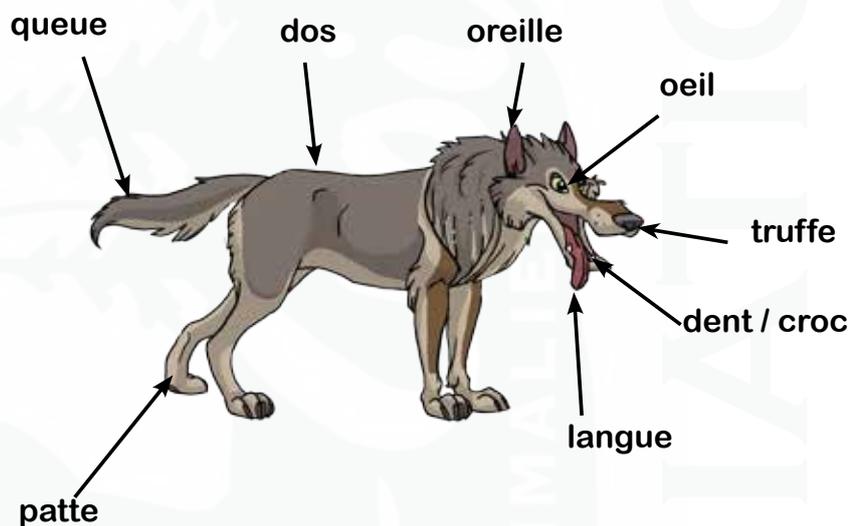
.....
• Idée : Fais un costume de Père Noël, un costume pour Carnaval... •
.....

Page 6 - Qui es-tu ?

A : Âne, B : Lynx, C : Sanglier, D : Cerf, E : Chèvre, F : Mouton

Le lynx, le sanglier et le cerf vivent dans la forêt.

Page 7 - Le loup



Page 8 - En famille

Sur cette image nous voyons une louve et ses louveteaux à l'entrée de la tanière.



Tanière

Page 9 - loup y es-tu ?

LOUP LOUVETEAU LOUVART LOUVE
 LOUVETEAU LOUP

Page 13 - Ensemble



LOUP
 loup
 loup



MOUTON
 mouton
 mouton



BERGER
 berger
 berger



CHIEN
 chien
 chien

Page 14 - Trouve la lettre

LYNX

SANGLIER

LOUP



Page 16 - Cache-cache

MÉCHANT

M	U	L
Y	S	O
A	C	T
	D	É
N	H	R

TANIÈRE

I	D	E
C	N	K
A	B	T
	V	È
S	Q	R

HURLEMENT

W	E	H	O
M	R	U	L
N	D	G	P
			T

Page 17 – Abécédaire

L pour le loup, M pour le mouton, C pour le chien et B pour le berger.

Page 18 – Combien ?

Counting exercise with five groups of animals and a shepherd. Each group is followed by a 5-digit grid where the correct count is highlighted in red.

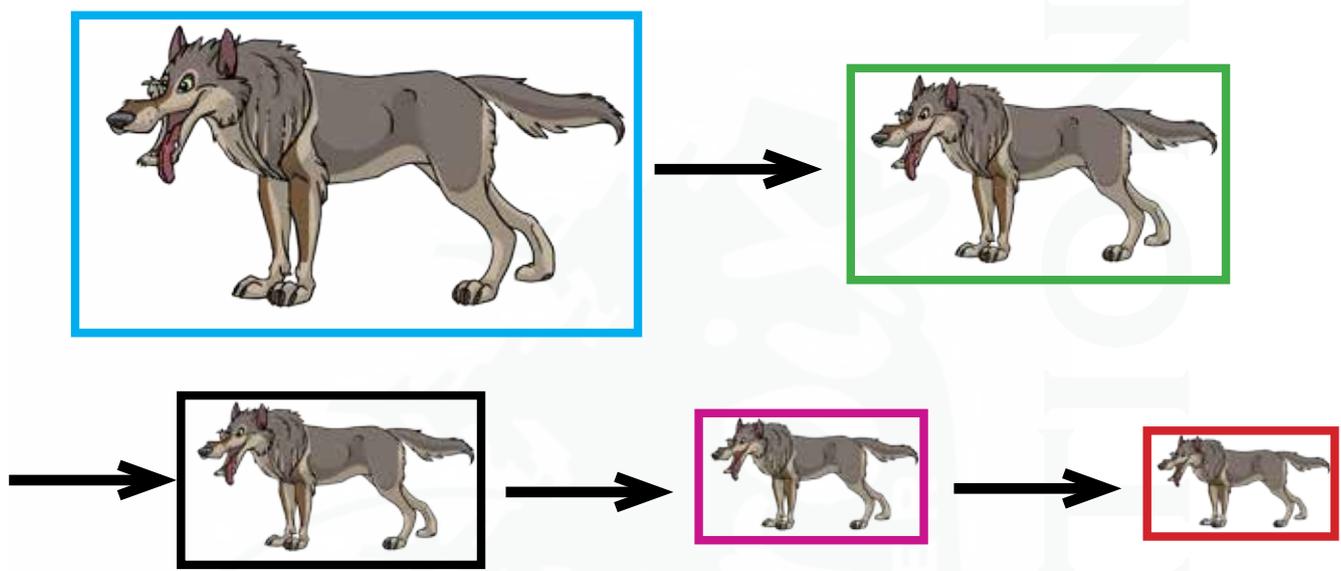
- Group 1: 3 dogs. Grid: 1 2 **3** 4 5
- Group 2: 2 sheep. Grid: 1 **2** 3 4 5
- Group 3: 4 sheep. Grid: 1 2 3 **4** 5
- Group 4: 1 shepherd. Grid: **1** 2 3 4 5
- Group 5: 5 sheep. Grid: 1 2 3 4 **5**

Page 21 – 1,2,3 ...

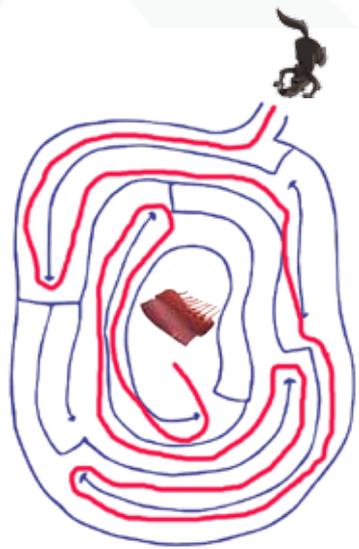
Matching exercise with three ovals containing animals and their counts.

- Oval 1: Contains 3 animals (2 dogs, 1 sheep). Connected to a box with the number **3**.
- Oval 2: Contains 1 dog. Connected to a box with the number **1**.
- Oval 3: Contains 2 animals (1 bear, 1 deer). Connected to a box with the number **2**.

Page 22 - Le grand méchant loup



Page 23 - à table !



Page 24 - une vie de loup



4 - Les louveteaux devenus adultes quittent la meute 2 - La louve aménage la tanière



1 - Un loup et une louve se rencontrent 3 - La louve donne naissance aux louveteaux

SOLUTIONS



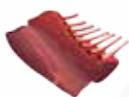
Page 25 – Maman !



Ils grandissent dans le ventre de leur maman. On les appelle des mammifères. Le canard, la grenouille et la carpe se développent dans un oeuf.

Page 26 – Loup, que manges-tu ?

Les carnivores mangent de la viande.

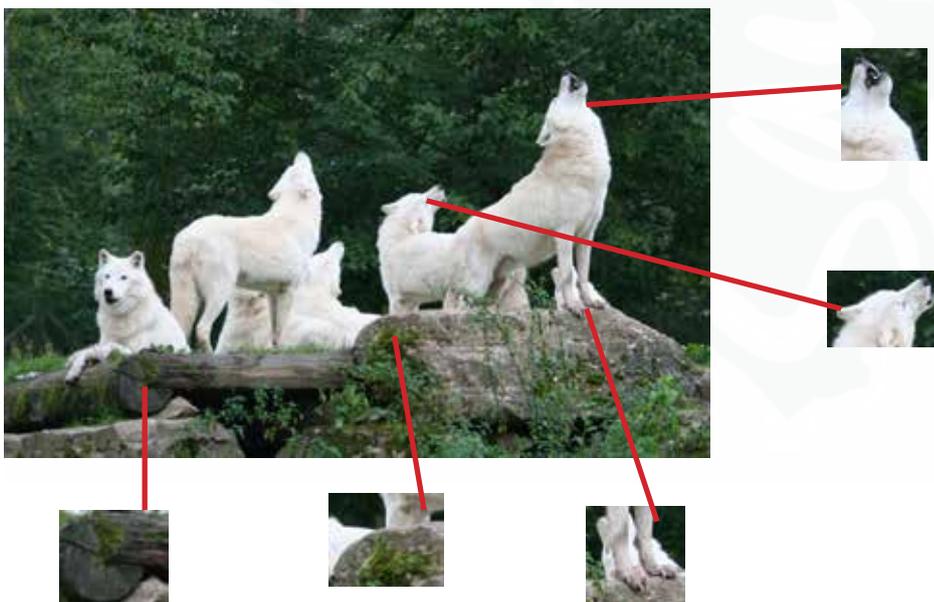


Page 27 – À chacun son empreinte !

Empreinte du loup.



Page 28 – Du détail !



Une réalisation :



ASSOCIATION

Conception du dossier :

Alexandra Kruch

Illustrations :

Morgane Bricard
Freepik

Photos :

Morgane Bricard
Jean Lavergne

Remerciements :

Christophe Muller et Frédéric Bonard pour leur accompagnement
dans la mise en place de cet outils pédagogique.
Philippe Sornette pour son oeil de lynx !