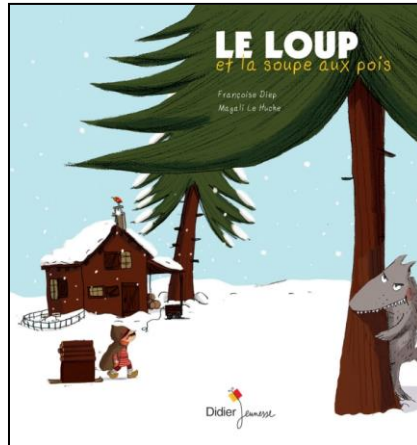
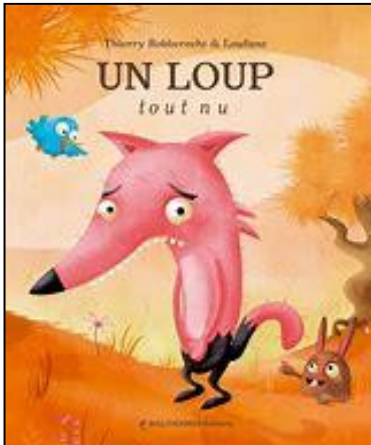




Feuille de route « LE LOUP UN ANIMAL »



Cadre – les différentes phases :

- **En amont de l'atelier** = prévoir 2 groupes « équilibrés » et plusieurs accompagnateurs.

- **Début = 5 à 10 minutes**

- Arrivée de la classe
- Proposer aux élèves de poser leurs vêtements.
- Se présenter
- Présenter la bibliothèque

- **Pendant l'atelier = 55 min**

- Dans la première partie de l'atelier, présenter l'atelier – **5 minutes**
- En classe entière – **20 minutes**

Explications sur la vie du loup avec les documentaires

- Constituer 3 groupes qui changeront d'activité au bout de 10 minutes :
 - Groupe 1 avec un bibliothécaire : activité jeu de cartes sur la vie du loup – **10 minutes**
 - Groupe 2 avec l'enseignant ou les accompagnateurs : activité puzzles – **10 minutes**

- Groupe 3 avec l'enseignant ou les accompagnateurs :
activité découverte de la bibliothèque et lecture libre – **10 minutes**

- **Fin =** En classe entière, restitution et synthèse de l'atelier– **30 minutes**

Synthèse de l'atelier : quelles notions ont été acquises / est-ce que la séance leur a plu ?

- **Lecture de Le loup tout nu** **10 minutes**
- **Lecture de Le loup et la soupe au pois** **10 minutes**
- **Emprunt de documents** (uniquement à Pompidou et Diderot) **10 minutes**

- **Après =**

- Evaluation de la séance par l'enseignant

1. Cycle visé : Cycle 1 : MS- GS de maternelle /Cycle 2 : CP- CE1

2. Moyens nécessaires : en fonction du niveau et du lieu de l'atelier

- Tables et chaises
- Papier, stylos, crayons de mine, gommés.
- Jeu de cartes
- jeu de l'oie
- puzzles
- memory

3. Objectifs généraux :

Découvrir la vie du loup

4. Objectifs spécifiques ou opérationnels :

Savoir différencier les documentaires (informations), des albums (histoires).

5. Type de séance :

1 atelier de 1 heure 30 divisé en 3 temps. 2 bibliothécaires.

6. Quelles collections sont valorisées :

Les albums et les collections jeunesse

7. Compétences à développer :

Savoir observer

Savoir écouter

8. Finalités, buts, résultats à atteindre :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Apprendre en jouant.

Apprendre en se remémorant et en mémorisant.

9. Evaluation : Quelles connaissances ont été apportées aux élèves, y a-t-il eu un suivi en classe après la séance, le travail a-t-il été continué ou s'insère-t-il dans un projet ?