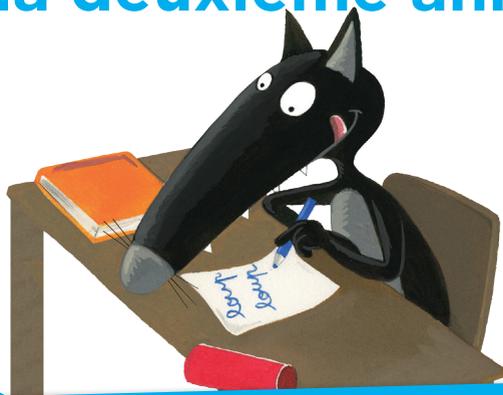


Béatrice Doucet • Coralie Renon  
Enseignantes

Conforme  
au programme  
québécois

# Guide pédagogique de l'enseignant avec LOUP

De la prématernelle  
à la deuxième année



Plus de 80 activités  
autour des albums de LOUP



Plus de 80 activités pour tous  
les niveaux: de la prématernelle  
à la deuxième année du primaire



Conforme au programme



Activités issues des albums de Loup

# Guide pédagogique de l'enseignant avec LOUP

De la prématernelle  
à la deuxième année



**Plus de 80 activités  
autour des albums de LOUP**

Rédigé par :  
**Béatrice Doucet**  
**Coralie Renon**  
(Enseignantes)

# Table des matières

## Le loup qui voulait changer de couleur

### Les couleurs ..... p. 5

- 1 Chasse à la couleur (G/M) ..... p. 5
- 2 Chasse à la couleur sur image (G/M) ..... p. 5
- 3 Une semaine haute en couleur (G/M) ..... p. 6
-  FA n° 1 • Chasse à la couleur sur image (G/M) ..... p. 7
- 4 Les couleurs en anglais (P) ..... p. 8
-  FA n° 2 • Color hunt (P) ..... p. 9

## Le loup qui voulait changer de couleur

### Se repérer dans le temps : la semaine ..... p. 10

- 1 Découvrir les jours de la semaine (G/M) ..... p. 10
- 2 Les jours de la semaine (G/M) ..... p. 10
-  FA n° 3 • Chasse à la couleur sur image (G/M) ..... p. 11
- 3 La comptine des jours de la semaine (G/M-P) ..... p. 12
-  Comptine : La semaine de loup ..... p. 13
-  FA n° 4 • Les jours de la semaine dans différentes écritures (G/M-P) ..... p. 14
-  FA n° 5 • L'ordre des jours de la semaine (P) ..... p. 15

## Le loup qui voulait faire le tour du monde

### Les pays et les continents ..... p. 16

- 1 À la recherche de Demoiselle Yéti (G/M) ..... p. 16
- 2 Situer les pays (G/M-P) ..... p. 16
- 3 Les pays et les animaux (G/M) ..... p. 16
- 4 Les pays en détail (G/M-P) ..... p. 17
- 5 Les drapeaux (G/M-P) ..... p. 18

-  FA n° 6 • Les drapeaux (P) ..... p. 19

- 6 La carte postale (P) ..... p. 20

-  FA n° 7 • La carte postale (P) ..... p. 21

## Le loup qui ne voulait plus marcher

### Se repérer dans le temps : les mois, les saisons ..... p. 22

- 1 La frise des fêtes (G/M) ..... p. 22
- 2 Les mois et les saisons (G/M-P) ..... p. 22
-  FA n° 8 • Les mois et les transports (P) ..... p. 23
- 3 Se repérer dans un calendrier (P) ..... p. 24
-  FA n° 9 • Les mois et les saisons (P) ..... p. 25

## Le loup qui ne voulait plus marcher

### Les moyens de transport ..... p. 26

- 1 Les transports (G/M-P) ..... p. 26
- 2 Une embarcation qui roule pour Loup (G/M) ..... p. 27
- 3 Un nouveau moyen de transport (G/M) ..... p. 27
- 4 La bouteille à la mer (P) ..... p. 28
- 5 Le sapin de Noël (G/M) ..... p. 28

## Le loup qui voulait être un super-héros

### Les super-pouvoirs ..... p. 29

- 1 Les super-héros (G/M-P) ..... p. 29
- 2 Mon super-héros (G/M-P) ..... p. 29
- 3 Le costume (G/M-P) ..... p. 29
-  FA n° 10 • Loup super-héros (G/M-P) ..... p. 30
- 4 Le jeu des détails (G/M-P) ..... p. 31
- 5 Les super-héros (P) ..... p. 31
-  Loup à découper ..... p. 32

# Table des matières

## Le loup qui voyageait dans le temps

### Les périodes historiques ..... p. 33

- 1 Jeux des détails (P) ..... p. 33
- 2 Images séquentielles et frise chronologique (P) ..... p. 34
- 🖨️ FA n° 11 • La frise chronologique (P) ..... p. 35
- 3 Les vêtements (P) ..... p. 36
- 4 Peintures rupestres (P) ..... p. 36
- 5 La reproduction des animaux (P) ..... p. 37
- 6 Hiéroglyphes et tangrams (P) ..... p. 37

## Le loup qui découvrait le pays des contes

### Les contes traditionnels ..... p. 38

- 1 Chasse aux contes (G/M-P) ..... p. 38
- 2 Boîtes à raconter (G/M-P) ..... p. 38
- 🖨️ FA n° 12 • Chasse aux contes (G/M) ..... p. 39
- 3 Chronologie de l'histoire (G/M) ..... p. 40
- 4 Déplacement sur quadrillage (G/M-P) ..... p. 40
- 🖨️ FA n° 13 • Déplacement sur quadrillage (G/M-P) ..... p. 41
- 5 Abécédaire des contes (G/M-P) ..... p. 42
- 6 La recette (G/M-P) ..... p. 42

## Le loup qui n'aimait pas lire

### Les œuvres littéraires ..... p. 43

- 1 Chronologie de l'histoire (G/M-P) ..... p. 43
- 2 Les genres littéraires (P) ..... p. 43
- 🖨️ FA n° 14 • Les genres littéraires (P) ..... p. 44
- 3 Onomatopées (G/M-P) ..... p. 45
- 4 Chasse aux histoires (G/M-P) ..... p. 45
- 5 Les fables (G/M-P) ..... p. 45
- 🖨️ FA n° 15 • Chasse aux histoires (G/M-P) ..... p. 46
- 🖨️ FA n° 16 • Les fables (P) ..... p. 47

## Le loup qui apprivoisait ses émotions

### Les émotions ..... p. 48

- 1 Imagier des émotions (G/M-P) ..... p. 48
- 2 Masques des émotions (G/M-P) ..... p. 48
- 🖨️ FA n° 17 • Imagier des émotions (G/M) ..... p. 49
- 3 Musique et émotions (G/M-P) ..... p. 50
- 4 Œuvres d'art et émotions (G/M-P) ..... p. 50
- 5 Exprimer des émotions (G/M-P) ..... p. 51
- 6 Le livre des émotions (G/M-P) ..... p. 51
- 🖨️ FA n° 18 • Œuvres d'art et émotions (G/M-P) ..... p. 52

## Le loup qui enquêtait au musée

### L'art ..... p. 53

- 1 Les musées (G/M-P) ..... p. 53
- 2 Les types d'arts (G/M-P) ..... p. 53
- 🖨️ FA n° 19 • Les types d'arts (G/M-P) ..... p. 54
- 3 Chasse aux tableaux (G/M-P) ..... p. 55
- 4 La sculpture (G/M-P) ..... p. 55
- 🖨️ FA n° 20 • Chasse aux tableaux (G/M-P) ..... p. 56
- 5 La couleur (G/M-P) ..... p. 57
- 6 Le portrait (G/M-P) ..... p. 58

Jeu d'évasion de Loup ..... p. 59

C'est à vous! ..... p. 61

Bon de commande ..... p. 63



Ce guide  
pédagogique  
a été rédigé  
par et pour  
les enseignants.

# Mode d'emploi

Les albums de Loup sont traités de façon **claire et concise** pour vous apporter des séquences **faciles à mettre en place** et **adaptées à tous les niveaux** de la Garderie et Maternelle jusqu'à la 2e année du Primaire.  
**La Garderie et la Maternelle (à partir de 4 ans) sont désignées par G/M et le Primaire (à partir de 6 ans) par la lettre P.**

**Album étudié** → **Se repérer dans le temps : la semaine** (Album étudié)

**Titre de la séquence** → **Le loup qui voulait changer de couleur**

**Numéro de la fiche photocopiable** → **Fiche d'activité n° 3**

**Niveau de classe** → **G/M**

**Album étudié** → **Le loup qui voulait changer de couleur** (Album étudié)

**Objectif de la séquence** → **Le loup qui voulait changer de couleur**

**Matériel nécessaire** → **1. Découvrir les jours de la semaine G/M**

**Titre d'une activité** → **2. Les jours de la semaine G/M**

**Niveau de classe** → **2. Les jours de la semaine G/M**

**Objectif et consigne de l'activité** → **Le loup qui voulait changer de couleur**

**Chasse à la couleur sur image G/M**

**Objectif** Associer les jours de la semaine à une couleur pour connaître leur ordre.  
**Consigne** Colorie les vignettes selon la couleur du jour de la semaine.

**1. Découvrir les jours de la semaine G/M**

**Matériel** Une peluche de Loup ou un Loup imprimé. Les vêtements de Loup imprimés. La frise des jours de la semaine.

L'enseignant lit l'histoire aux élèves. Il leur pose des questions sur ce que fait Loup : il change de couleur selon le jour de la semaine. En reprenant les pages jour après jour, l'enseignant énonce le jour, et les élèves nomment la couleur correspondante. Puis il leur présente la frise des jours, qu'il va colorier petit à petit en montrant Loup et l'habit de la couleur associée au jour. Lors du rituel de la date, lorsque l'enseignant énonce le jour, il le montre sur la frise. L'élève de service redit le jour et nomme la couleur. Puis il habille le loup du vêtement correspondant. Au fur et à mesure de l'année, et selon les compétences des élèves, ils vont dire le jour par eux-mêmes lorsque l'enseignant le montrera sur la frise.

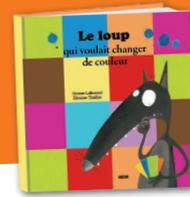
**2. Les jours de la semaine G/M**

**Matériel** Frise des jours. Fiche d'activité n° 3.

L'enseignant lit l'album et demande aux élèves de nommer les jours de la semaine qu'ils ont vus. Les élèves les associent à la couleur de Loup. Puis l'enseignant montre la frise des jours et la lie aux jours où les enfants vont à l'école.

En rituel, chaque matin, l'élève désigné va placer un repère sur la bonne couleur et donne le nom du jour en appuyant sur une comptine simple: lundi vert; mardi rouge; mercredi rose; jeudi bleu; vendredi orange; samedi brun; dimanche multicolore. À l'aide de cette comptine, les élèves peuvent colorier les étiquettes des jours (voir la fiche d'activité n° 3).





## Le loup qui voulait changer de couleur

**Objectif** Cet album permettra aux plus jeunes de découvrir, de reconnaître et de nommer les différentes couleurs qui y sont présentes. Les plus grands pourront découvrir les couleurs en anglais. C'est aussi un moyen d'agir et de s'exprimer à travers les activités artistiques.

### 1. Chasse à la couleur **G/M**

Après une lecture détaillée de l'histoire, l'enseignant reprend les images de l'album et demande aux élèves de nommer la couleur de Loup. Dans le même temps, il affiche au tableau les couleurs vues dans l'album.

Par la suite, l'enseignant explique la consigne aux élèves : *Vous allez jouer à la chasse à la couleur. Je vais vous dire une couleur et vous allez devoir chercher un objet dans la classe qui est de cette couleur.* L'enseignant peut nuancer et proposer aux élèves de chercher un objet qui a beaucoup ou peu de cette couleur.

L'enseignant donne alors une couleur, puis les élèves vont chercher un objet et le rapportent. Le groupe vérifie que c'est bon en s'appuyant sur les couleurs mises au tableau.

Ce jeu peut se faire tous les jours sur une durée de 5 à 15 minutes avec un petit groupe. À chaque début de séance, l'enseignant montre les couleurs et les fait répéter aux élèves ; au fur et à mesure, ce sont les élèves qui les nommeront seuls. Par la suite, un élève pourra choisir la couleur de la chasse.

### 2. Chasse à la couleur sur image **G/M**



#### **Matériel**

★ **Fiche d'activité n° 1.**

L'histoire devra être lue une ou plusieurs fois afin que les élèves puissent nommer les couleurs que Loup utilise selon les jours. L'enseignant peut faire une chasse à la couleur dans la classe avec différents objets comme précédemment énoncé, selon le niveau des élèves.

La séance suivante, il nomme une couleur et demande à un élève de montrer, dans l'album, un personnage ou un objet qui a cette couleur.

Cette activité peut devenir un rituel pendant quelques jours selon les besoins des élèves. À la fin de la séquence, l'enseignant propose la **fiche d'activité n° 1** sur laquelle l'élève doit colorier différents objets avec la couleur correspondante.



## 3. Une semaine haute en couleur G/M

### Matériel

- ★ 7 images de Loup papier format 9 X 6 ou 8,5 X 11 pour une production individuelle ou plus grand pour une production de groupe.
- ★ Matériel de peinture, collage, etc.

Après lecture de l'histoire, l'enseignant demande quelles sont les différentes couleurs de Loup. Puis il présente le projet aux élèves: *Vous allez créer la semaine de loup, pour cela, vous allez choisir les matériaux afin de créer Loup et ses différentes couleurs.*

L'enseignant commence par le premier jour et demande la couleur de Loup et l'objet ou le matériel utilisé. Il demande aux élèves ce dont ils pourraient se servir à leur tour. Puis il fait de même pour les six autres jours.

Propositions possibles pour chacun des sept jours:

<b>Lundi</b>	peinture verte ; varier les outils pour la peinture : pinceau, rouleau, éponge, main, spatule...
<b>Mardi</b>	collage : laine, ruban, morceau de tissu, raphia rouge, papier bulle peint en rouge, morceau de moquette peint en rouge...
<b>Mercredi</b>	collage : pétales artificiels roses ou à peindre, papier de soie de forme ronde ou pétale, tissu, bouchon rose...
<b>Jeudi</b>	peinture gonflante bleue, collage de papier bulle bleu, peinture bleue puis collage de film alimentaire par-dessus...
<b>Vendredi</b>	baguettes de bois peintes de différents tons orangés, cure-pipes orange, bandes de papier de soie, de papier ondulé...
<b>Samedi</b>	peinture brune sur papier kraft froissé, pâte à sel, pâte autodurcissante à peindre, à coller...
<b>Dimanche</b>	collage : plumes de paon synthétiques, plumes blanches peintes aux couleurs du paon, bandes de papier découpées en forme de plumes...





Fiche d'activité n° 1

# Le loup qui voulait changer de couleur

Chasse à la couleur sur image **G/M**



**Objectif** Associer un objet à la couleur correspondante.

**Consigne** Colorie les objets de la couleur indiquée.

**Rouge**

Les chaussettes de Loup

**Bleu**

Le mur

**Rose**

Les cadres

**Orange**

Le miroir

**Brun**

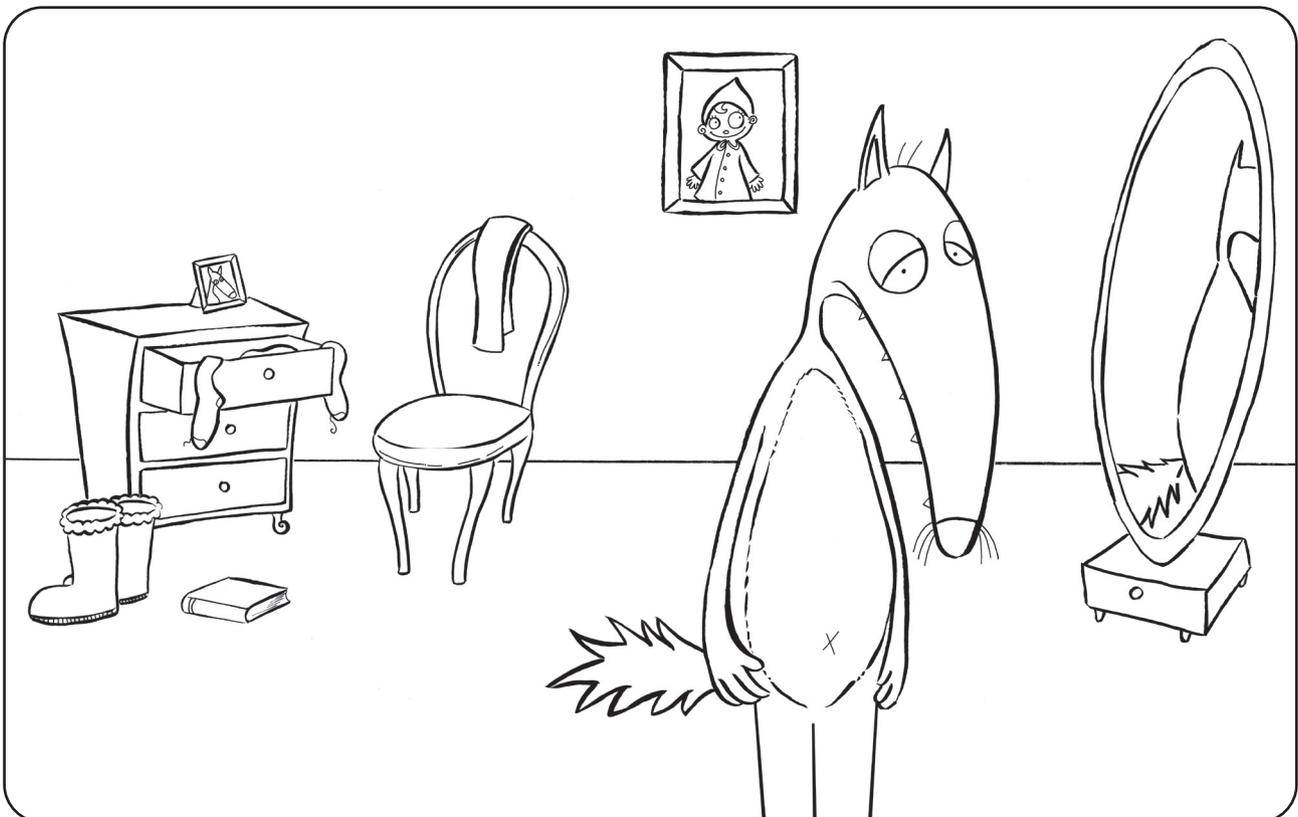
La commode et la chaise

**Vert**

Les bottes de Loup

**Noir**

Loup





## 4. Les couleurs en anglais

P



### Matériel

- ★ Cartes couleur.
- ★ Fiche d'activité n° 2.

Lors d'une séance d'anglais, après lecture de l'histoire en français, l'enseignant relit l'histoire, mais au lieu de dire la couleur en français, il la dit en anglais.

À la fin de la lecture, il demande aux élèves la différence entre les deux lectures, s'ils ont retenu le nom de certaines couleurs et s'ils peuvent l'associer à la couleur française.

Si les jours de la semaine en anglais ont été appris, l'enseignant associe le jour et la couleur en remontrant les pages correspondantes. Il peut utiliser la structure suivante: [jour de la semaine], Loup is [couleur].

Ici, on garde le mot «Loup» en tant que prénom. L'enseignant expliquera alors que l'animal se traduit par le mot *wolf* en anglais, mais qu'ici il est bien question du prénom du personnage de l'album.

Les différentes structures pour les sept jours sont :



**Monday,**  
Loup is green.



**Tuesday,**  
Loup is red.



**Wednesday,**  
Loup is pink.



**Thursday,**  
Loup is blue.



**Friday,**  
Loup is orange.



**Saturday,**  
Loup is brown.



**Sunday,** Loup  
is multicolored.

L'enseignant montre alors une carte couleur, dit le nom et le fait répéter en chœur, puis à quelques élèves seulement afin de veiller à la bonne prononciation des différentes couleurs.

Ensuite, l'enseignant va les faire jouer à une chasse à la couleur en anglais. Il va dire le nom de la couleur et les élèves devront aller chercher dans la classe un objet correspondant à celle-ci. Puis l'enseignant montre la carte couleur afin de vérifier si les objets rapportés sont bien de la couleur nommée.

Les premières fois, il est possible d'associer rapidement la carte couleur afin d'aider les élèves en difficulté.

Pendant les séances suivantes, l'enseignant veillera à reprendre les cartes couleur et à les faire nommer aux élèves, au début en répétant après lui, puis en posant la question «What is it ?». Sa place pourra être prise par un élève au fur et à mesure des séances, tout comme pour le jeu de la chasse à la couleur.

La séquence pourra être close par la **fiche d'activité n° 2** pour les élèves de première année.

L'enseignant désigne une image et dit la couleur en anglais qu'il répète deux fois. Il laisse quelques secondes afin que l'élève puisse colorier l'image.



Fiche d'activité n° 2

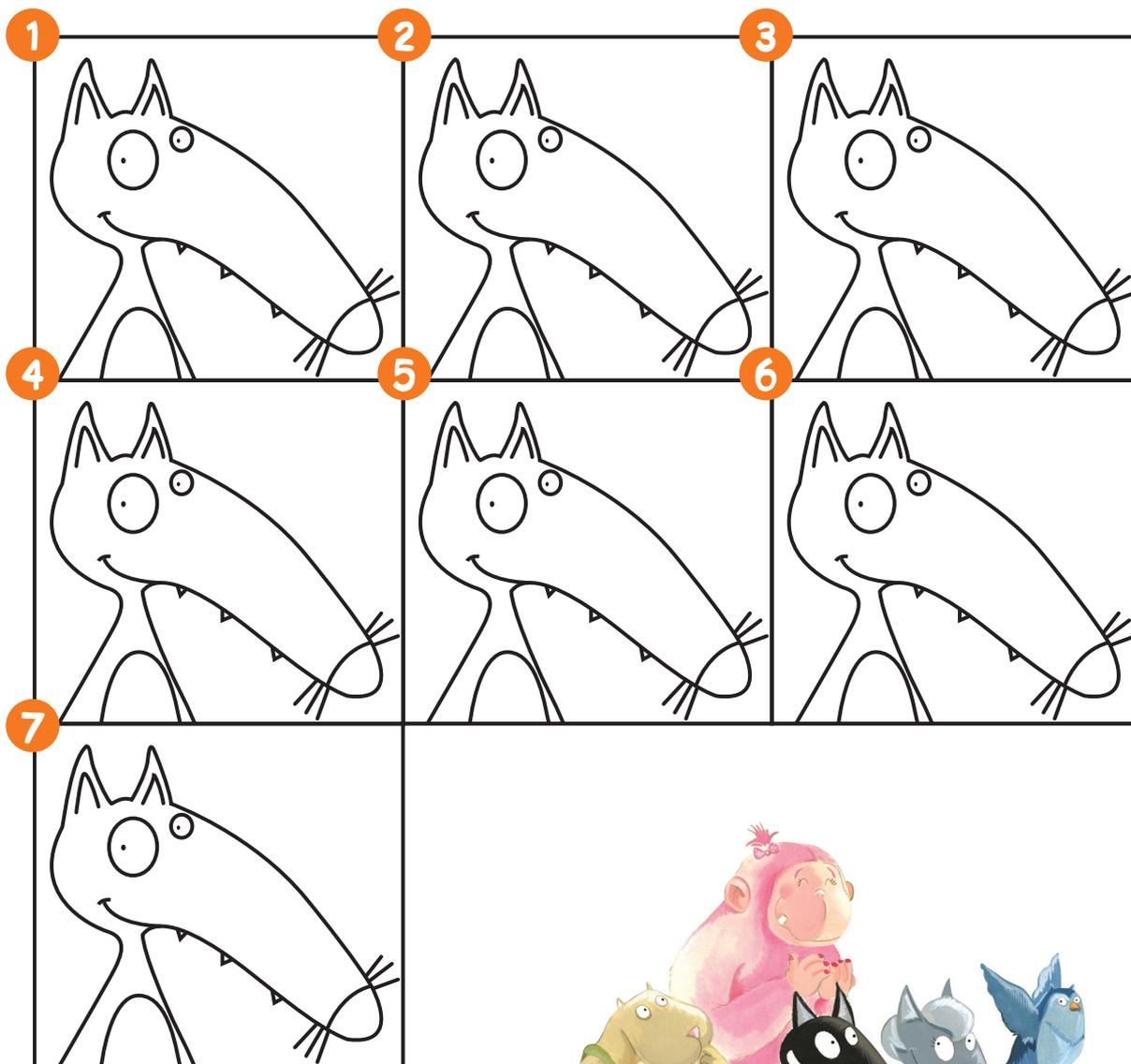
# Le loup qui voulait changer de couleur

Color hunt P



**Objectif** Associer un objet à la couleur correspondante.

**Consigne** Colorie les portraits de Loup selon la couleur ou le numéro donné par l'enseignant.





# Se repérer dans le temps : la semaine

## Le loup qui voulait changer de couleur

**Objectifs** Cet album permettra aux plus jeunes de découvrir les jours de la semaine. Les plus grands pourront connaître l'ordre des jours ainsi que leurs différentes écritures.

### 1. Découvrir les jours de la semaine **G/M**

#### Matériel

- ★ Une peluche de Loup ou un Loup imprimé.
- ★ Les vêtements de Loup imprimés.
- ★ La frise des jours de la semaine.

L'enseignant lit l'histoire aux élèves.

Il leur pose des questions sur ce que fait Loup : il change de couleur selon le jour de la semaine. En reprenant les pages jour après jour, l'enseignant énonce le jour, et les élèves nomment la couleur correspondante. Puis il leur présente la frise des jours, qu'il va colorer petit à petit en montrant Loup et l'habit de la couleur associée au jour.

Lors du rituel de la date, lorsque l'enseignant énonce le jour, il le montre sur la frise. L'élève de service redit le jour et nomme la couleur. Puis il habille le loup du vêtement correspondant. Au fur et à mesure de l'année, et selon les compétences des élèves, ils vont dire le jour par eux-mêmes lorsque l'enseignant le montrera sur la frise.

### 2. Les jours de la semaine **G/M**

#### Matériel

- ★ Frise des jours.
- ★ Fiche d'activité n° 3.

L'enseignant lit l'album et demande aux élèves de nommer les jours de la semaine qu'ils ont retenus. Les élèves les associent à la couleur de Loup. Puis l'enseignant montre la frise des jours et la lie aux jours où les enfants vont à l'école.

En rituel, chaque matin, l'élève désigné va placer un repère sur la bonne couleur et donne le nom du jour en s'appuyant sur une comptine simple : lundi vert ; mardi rouge ; mercredi rose ; jeudi bleu ; vendredi orange ; samedi brun ; dimanche multicolore.

À l'aide de cette comptine, les élèves peuvent colorier les étiquettes des jours (**voir la fiche d'activité n° 3**).



Fiche d'activité n° 3

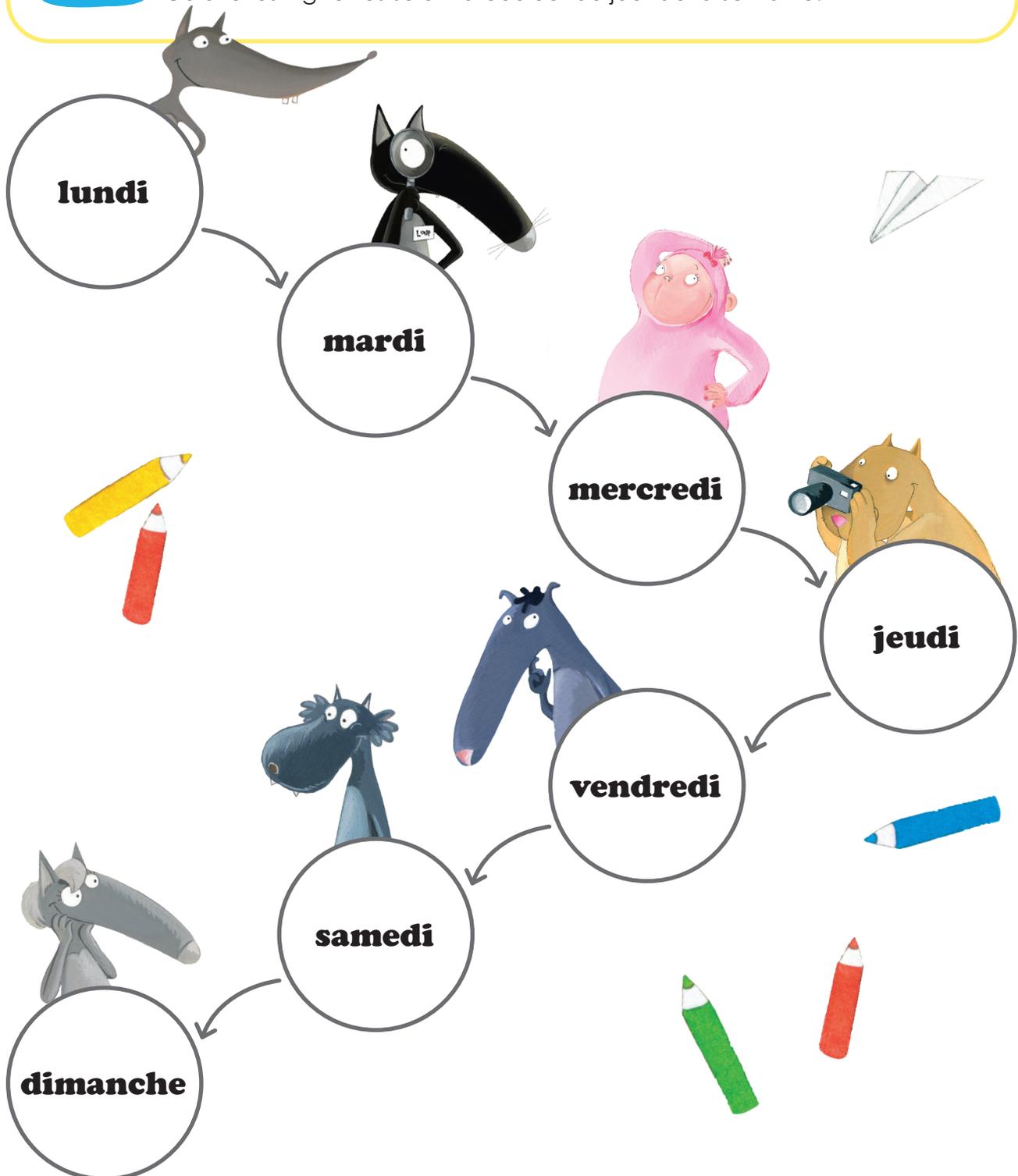
# Le loup qui voulait changer de couleur

Chasse à la couleur sur image **G/M**



**Objectif** Associer les jours de la semaine à une couleur pour connaître leur ordre.

**Consigne** Colorie les vignettes selon la couleur du jour de la semaine.





## 3. La comptine des jours de la semaine

G/M

P



### Matériel

- ★ Comptine de la semaine.
- ★ Images de Loup ci-dessous pour l'apprentissage de la comptine.
- ★ Fiches d'activités n° 4 et n° 5.

Après lecture de l'histoire, l'enseignant demande les jours de la semaine retenus. Il les écrit au tableau.

Puis, si besoin, il les fait remettre dans l'ordre en s'appuyant de l'album. Enfin, il lit la comptine une première fois et la fait apprendre aux élèves (la comptine se trouve en page 13).

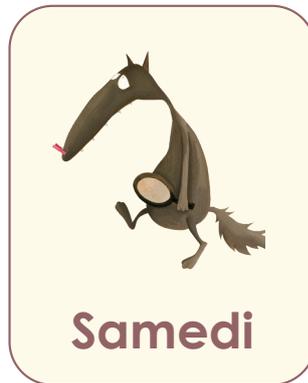
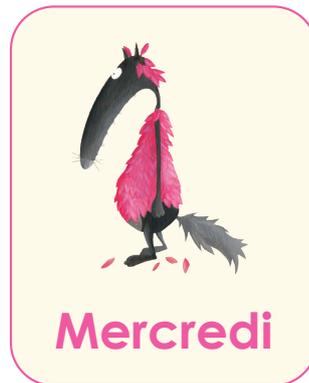
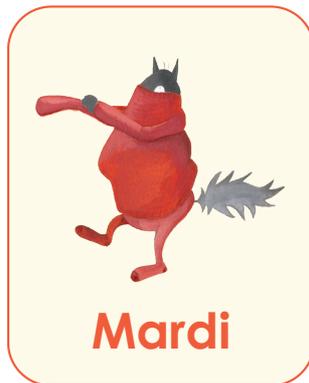
Il peut prendre le point de vue des élèves afin que la mémorisation soit plus simple en demandant les différentes activités de Loup. Pour l'apprentissage, l'enseignant montre les images représentant Loup et sa couleur (voir ci-dessous) à chaque vers. Il lit le vers, puis le fait répéter aux élèves.

Au fur et à mesure de l'année, les élèves vont se détacher de la comptine ; si certains ont encore des difficultés, il est possible d'utiliser la comptine abrégée :

lundi vert ; mardi rouge ; mercredi rose ; jeudi bleu ; vendredi orange ; samedi brun ; dimanche multicolore.

La séquence se conclut par l'utilisation des **fiches d'activités n° 4 et n° 5**.

### La semaine de Loup en couleur





## La semaine de Loup

---

Lundi, Loup se peint en vert.

Mardi, il met un pull rouge.

Mercredi, Loup se couvre de pétales de rose.

Jeudi, il prend un bain et devient bleu.

Vendredi, Loup se couvre d'écorces d'orange.

Samedi, il prend un bain de boue marron.

Dimanche, Loup se pare de plumes multicolores.





# Le loup qui voulait changer de couleur



Les jours de la semaine dans différentes écritures **G/M** **P**

**Objectif** Associer les différentes écritures des jours de la semaine.

**Consigne** Colorie d'une même couleur les jours de la semaine identiques, écrits dans différentes écritures.

dimanche

mardi

VENDREDI

LUNDI

vendredi

jeudi

SAMEDI

lundi

mercredi

JEUDI

MARDI

DIMANCHE

mercredi

lundi

vendredi

samedi

mardi

MERCREDI

dimanche

jeudi

samedi



Fiche d'activité n° 5

# Le loup qui voulait changer de couleur

L'ordre des jours de la semaine

P



**Objectif** Mettre les jours de la semaine dans l'ordre.

**Consigne** Découpe les étiquettes et remets les jours de la semaine dans l'ordre. Fais bien attention à faire correspondre la couleur des étiquettes et des frises.

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

LUNDI JEUDI MERCREDI MARDI DIMANCHE SAMEDI VENDREDI

mardi jeudi samedi lundi mercredi vendredi dimanche



# Les pays et les continents

## Le loup qui voulait faire le tour du monde

**Objectifs** Cette histoire va permettre de lire des images pour les plus petits, de questionner et d'explorer le monde à travers les différents pays, continents et symboles associés. En français, ils pourront découvrir un écrit, la carte postale, et s'y exercer.

### 1. À la recherche de Demoiselle Yéti

G/M



L'enseignant lit l'album aux élèves. Il leur demande d'expliquer pourquoi Loup part en voyage. Puis ils se concentrent sur Demoiselle Yéti, que l'on retrouve sur plusieurs pages. L'enseignant questionne les élèves : *Qui tombe amoureux de Loup ?*

Lorsqu'ils sont d'accord sur le personnage, ils partent à la recherche de Demoiselle Yéti dans l'album, à partir de la page 19.

Elle est présente dans les pages 20 et 22 en arrière-plan, ainsi que dans les pages 24, 26, 28 et 31.

### 2. Situer les pays

G/M

P



#### Matériel

- ★ Un planisphère.
- ★ Images des symboles des pays, découpées à l'avance.

Avant la lecture, l'enseignant présente un planisphère en annonçant que Loup voyage à travers le monde.

À chaque page, il demande aux élèves de nommer le pays et la ville que visite Loup. Les plus grands peuvent essayer de situer le pays sur le planisphère avec l'aide de l'enseignant. Celui-ci peut également leur

présenter les images des symboles, pris dans l'album, correspondant à chaque pays (ou ville) traversé par Loup. Quand les élèves repèrent l'endroit sur le planisphère, l'enseignant leur demande d'y coller le symbole. Le symbole peut être un drapeau ou un élément (objet, nourriture, bâtiment, personnage). Le planisphère est complété au fur et à mesure des lectures.

### 3. Les pays et les animaux

G/M



#### Matériel

- ★ Un planisphère.
- ★ Images d'animaux découpées à l'avance.

L'enseignant lit l'histoire, puis demande aux élèves ce que fait Loup.

Les élèves répondent que Loup voyage, voit des choses et rencontre des animaux. En amont, l'enseignant a préparé et découpé des visuels d'animaux de pays traversés par Loup. L'enseignant demande aux élèves de placer les animaux sur les pays.



## 4. Les pays en détail

G/M

P



### Matériel

- ★ Un planisphère.
- ★ Images agrandies des pages 30 et 31 de l'album.

La lecture de cet album doit être détaillée, surtout pour les plus jeunes.

C'est-à-dire qu'à chaque nouveau pays, l'enseignant doit le situer sur un planisphère pour aider à la compréhension. Après la lecture d'un pays ou d'une ville, il va demander de lister les éléments qui lui correspondent. L'enseignant peut aller un peu plus loin, avec les plus grands notamment, en proposant une lecture par continent. La liste des éléments correspondants peut être plus ou moins détaillée selon l'âge des élèves.

**Londres**, en Angleterre (p. 6 à 9) : la garde royale, Sherlock Holmes, le drapeau, le thé, la reine, Big Ben, le chapeau melon.

**Paris**, en France (p. 4 et 5) : la tour Eiffel, le drapeau, le bateau-mouche.

**Rome et Venise** en Italie (p. 10 et 11) : les pizzas, les pâtes, les glaces, la statue de la louve avec Romulus et Rémus, le drapeau, la gondole.

Au **Québec**, au Canada (p. 28 et 29) : le caribou, le chapeau de bûcheron canadien, la feuille d'érable, le chalet, les pancakes, le hockey sur glace, l'oiseau cardinal rouge.

**En Chine** (p. 20 et 21) : le dragon, la muraille de Chine, le panda, les costumes, le riz, les baguettes et le chapeau.

**En Égypte** (p. 12 et 13) : le Nil, le Sphinx et les pyramides.

**À New York**, aux États-Unis (p. 26 et 27) : le drapeau, la statue de la Liberté, les gratte-ciel, les hot-dogs, le taxi jaune, le policier et son uniforme.

**À Madagascar** (p. 16 et 17) : des baobabs, une maison malgache, un lémurien.

**À Rio**, au Brésil (p. 24 et 25) : le carnaval avec les chars et les déguisements.

**Au Kenya** (p. 14 et 15) : la voiture pour le safari, les cases africaines, la savane, les animaux.

**À Sydney**, en Australie (p. 22 et 23) : le surf, le koala, le kangourou, l'Opéra.

**Au Népal** (p. 18 et 19) : L'Everest, le palais.

À partir des pages 30 et 31, les élèves vont analyser l'image afin de repérer les différents symboles et les associer aux pays visités par Loup, toujours en fonction de leur âge.

On retrouve en pages 30 et 31 :

L'Opéra de Sydney, le Sphinx et les pyramides d'Égypte, la tour Eiffel de Paris, le chapeau de bûcheron canadien, un temple au Népal, le riz, les baguettes et un chapeau conique de Chine, la feuille d'érable au Canada.

Ont été énoncées dans le texte : la statue de la Liberté, les pizzas.

On retrouve d'autres symboles culturels : les macarons de Paris, le soda et le hamburger des États-Unis, le boomerang d'Australie.



## 5. Les drapeaux **G/M** **P**

### Matériel

- \* Drapeaux imprimés de tous les pays vus par Loup dans l'album.
- \* Dictionnaires avec les drapeaux.

Après la lecture de l'histoire, l'enseignant annonce que les élèves vont travailler sur un des symboles des différents pays : le drapeau.

Ils reprennent l'album page par page en énonçant le pays, et l'enseignant vérifie si les élèves peuvent y trouver ou non le drapeau illustré.

Les drapeaux présents dans l'album sont ceux de la France, du Royaume-Uni, de l'Italie et des États-Unis.

Il est possible de comparer ces drapeaux à des images trouvées sur Internet ou dans un dictionnaire, afin de pouvoir décrire toutes les couleurs.

Pour les autres pays, l'enseignant formera des petits groupes d'élèves et indiquera à chacun un pays à étudier et un drapeau à rechercher. L'enseignant distribue le matériel approprié afin de faire les recherches sur le drapeau du pays indiqué.

Un drapeau posera problème : celui de la page 19 de l'album.

Pour ce dernier, l'enseignant demande si, selon les élèves, c'est le drapeau d'un pays. Ils vont le décrire afin de voir que Loup est représenté dessus. L'enseignant explique alors que les alpinistes, une fois arrivés au sommet d'une montagne, peuvent planter un drapeau afin de marquer leur venue.

Les drapeaux issus des recherches des élèves peuvent être épinglés sur le planisphère avec le nom du pays au dos afin de représenter le parcours de Loup. Ce planisphère pourra être utilisé lors des relectures.

La **fiche d'activité n° 6** peut servir d'évaluation, mais aussi de trace écrite (leçon) pour retenir les différents drapeaux.





Fiche d'activité n° 6

# Le loup qui voulait faire le tour du monde



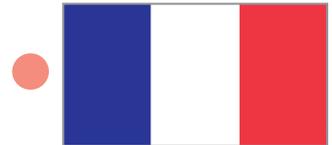
## Les drapeaux P

**Objectif** Associer le drapeau au pays correspondant.

**Consigne** Relie chaque pays à son drapeau.



● **France** ●



● **Angleterre** ●



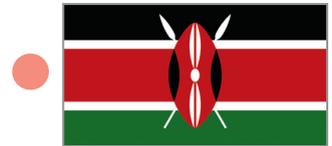
● **Italie** ●



● **Égypte** ●



● **Kenya** ●



● **Madagascar** ●



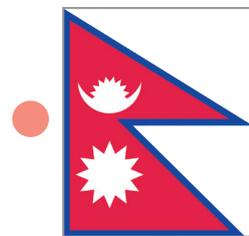
● **Népal** ●



● **Chine** ●



● **Australie** ●



● **Brésil** ●



● **États-Unis** ●



● **Canada** ●



## 6. La carte postale

P



### Matériel

- ★ Cartes postales des élèves.
- ★ Les pages de l'album avec les cartes postales.
- ★ Fiche d'activité n° 7.

En amont de cette séance, l'enseignant demande aux élèves de rapporter de chez eux une carte postale qu'ils ont reçue. Ces cartes postales pourront servir de modèles et pourront être présentées et expliquées.

Après la lecture, l'enseignant demande aux élèves de quelle manière Loup correspond avec ses amis restés dans la Forêt lointaine.

L'enseignant fait repérer les trois cartes de l'album. Ils les lisent ensemble, puis en étudient la composition : à gauche, le message de Loup avec une formule

pour saluer, le message sur le voyage de Loup, la signature ; et à droite, l'adresse du destinataire. L'enseignant demande aux élèves ce qu'il y a au dos de la carte, selon eux. Si personne ne trouve, l'enseignant aide les élèves.

Ensuite, l'enseignant énonce le projet aux élèves : *Vous allez imaginer que vous êtes partis en vacances et que vous allez écrire à quelqu'un de votre entourage.*

La **fiche d'activité n° 7** peut servir de support à ce projet.

L'enseignant demande aux élèves de donner les éléments utiles pour écrire :

- le lieu où l'élève est en voyage afin de trouver deux ou trois éléments à dire au destinataire : monument, lieu, activité sportive... ;
- le destinataire ;
- les formules de salutation.

En parallèle, en arts visuels, l'enseignant fait imaginer le recto de la carte. En amont, l'élève peut faire des recherches sur les monuments et les paysages du pays choisi.

### Exemples de productions que l'on peut attendre des élèves :

-  Un dessin colorié au feutre ou au crayon de couleur.
-  Une partie de photo complétée au feutre ou à la peinture.
-  Une peinture.
-  Un dessin à la craie grasse et à l'encre.
-  Un dessin à l'aquarelle.

Pour éviter que la carte postale ne gondole à cause de la peinture, la production artistique peut être réalisée sur papier libre, puis collée sur le recto de la carte postale.

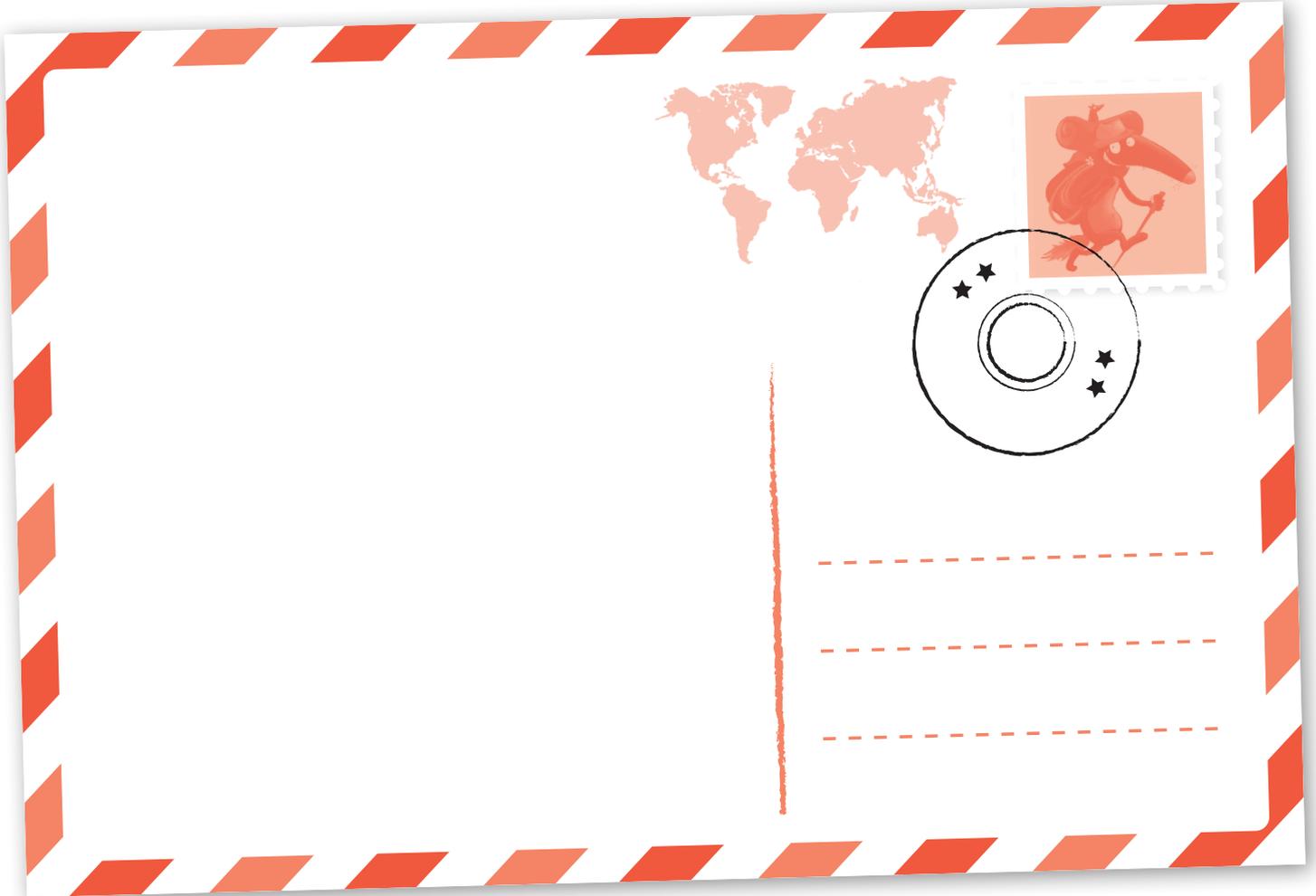


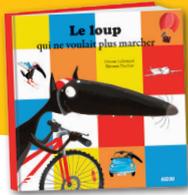


Fiche d'activité n° 7

# La carte postale

P





# Se repérer dans le temps : les mois, les saisons

## Le loup qui ne voulait plus marcher

**Objectifs** Avec cet album, les élèves découvriront les mois de l'année, ainsi que leur ordre. Pour cela, l'enseignant peut s'appuyer sur le calendrier des fêtes des élèves de la classe. Les élèves de P pourront questionner le monde en mettant en relation les mois et les saisons.

### 1. La frise des fêtes **G/M**



#### Matériel

- ★ Cartes images des transports.
- ★ Frise des mois des fêtes.
- ★ Jeu de mémoire des moyens de transport ou jeu *Rapido go!* de Loup.

En amont de cette séance, l'enseignant aura créé des cartes images représentant les différents transports utilisés par Loup et mis en relation avec les mois de l'album.

Il aura également créé une frise des mois sur laquelle les élèves ou lui-même noteront les dates des fêtes de la classe.

L'enseignant aura également préparé un jeu de mémoire avec les moyens de transport ou il utilisera le jeu de cartes *Rapido go!* de Loup (paru aux éditions Auzou).

L'enseignant lit l'histoire, puis interroge les élèves afin de reprendre tous les modes de transport, qu'il liste au tableau. Ensuite, il note les mois que les élèves auront retenus.

Les enfants vont alors devoir mettre en relation les mois et les transports. La vérification se fait à l'aide de la frise des mois des fêtes que l'enseignant affiche.

Ce dernier peut demander aux plus grands le mois de leur fête, qu'ils vont faire correspondre au bon transport. La frise restera affichée toute l'année.

Dans un second temps (ce peut être une deuxième activité), l'enseignant va faire retenir les mois de l'année aux élèves grâce au jeu. Il peut utiliser le jeu de mémoire qu'il a créé ou se servir du jeu de cartes *Rapido go!* de Loup. Le jeu de mémoire se compose d'un paquet de cartes des moyens de transport et d'un paquet de cartes des mois. Par groupes, les élèves mélangent les cartes, les placent face cachée sur la table et doivent faire correspondre la carte d'un mois à celle du transport associé.

### 2. Les mois et les saisons **G/M**

**P**



#### Matériel

- ★ Frise des mois des fêtes.
- ★ Fiche d'activité n° 8.

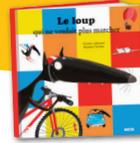
L'enseignant lit l'histoire, et les élèves repèrent les différents mois. Comme exercice de mémorisation, l'enseignant peut distribuer la **fiche d'activité n° 8**.

Puis, en deuxième lecture, les élèves reprennent chaque page afin de décrire l'image et de visualiser différents éléments. L'enseignant, par son questionnement, leur fait repérer des éléments représentatifs des saisons.

Pour chaque mois, les élèves vont évoquer la ou les saisons de ce mois. Puis ils vont placer sur la frise des fêtes, autour du mois, un cercle de couleur correspondant à la saison (bleu pour l'hiver, vert pour le printemps, jaune pour l'été, orange pour l'automne). Deux cercles de couleurs différentes seront donc tracés pour les mois à deux saisons.

**Exemple de ce que l'on trouve sur les saisons dans l'album :**

**Hiver** janvier : neige ; février : neige, écharpe, cache-oreilles. **Printemps** mars : ciel bleu, fleur. **Été** juin, juillet : soleil, ciel bleu. Il y a peu de détails pour **l'automne**, à noter qu'en octobre, Loup a un blouson et une écharpe.



Fiche d'activité n° 8

# Le loup qui ne voulait plus marcher

Les mois et les transports P

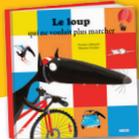


**Objectif** Associer les transports aux mois de l'année.

**Consigne** Colle les mois de l'année dans l'ordre en fonction des transports de Loup.



FÉVRIER	AVRIL	JUIN	AOÛT	JANVIER	MARS
MAI	SEPTEMBRE	JUILLET	NOVEMBRE	OCTOBRE	DÉCEMBRE



### 3. Se repérer dans un calendrier P



#### Matériel

- ★ Frise vierge du calendrier des fêtes.
- ★ Images d'événements.
- ★ Calendrier du mois à photocopier.
- ★ Vignette de fête vierge pour chaque élève.
- ★ Fiche d'activité n° 9.

L'enseignant lit l'histoire, puis les élèves font la liste des moyens de transport de Loup et les associent aux mois correspondants. Ils modifient cette liste en fonction de leurs souvenirs et valident à l'aide de l'album.

L'enseignant leur présente la frise des anniversaires. Les élèves qui connaissent leurs mois et jour d'anniversaire peuvent remplir leur vignette d'anniversaire et la placer au bon endroit. Pour ceux qui ne les ont pas encore retenus, l'enseignant met en place un petit jeu de devinettes :

Je suis en ..... (été, printemps, hiver ou automne).

Ma première lettre est .....

J'ai ..... lettres.

Je me situe entre le mois de ..... et celui de .....

Je suis près du mois de .....

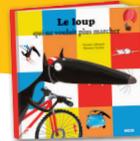
L'enseignant peut utiliser la frise des fêtes pour inscrire, à l'aide d'images qu'il aura précédemment compilées, les événements déjà connus que les élèves vont vivre lors de l'année : le spectacle de fin d'année, une sortie scolaire, etc.

Enfin, chaque début de mois, l'enseignant distribue le calendrier du mois en cours et fait inscrire aux élèves les éléments marquants. Il les interroge sur le mois passé, le mois à venir ainsi que sur la saison.

Les élèves pourront remplir chaque jour ce calendrier, en barrant ou en entourant, par exemple, le jour vécu afin de voir le temps qui passe.

La séance sur les liens entre les mois et les saisons peut être finalisée avec la **fiche d'activité n° 9**.

JANVIER						
LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
				1 Jour de l'An	2	3
4	5	6 Épiphanie	7	8	9	10 Fête de Léo
11	12	13	14	15 Sortie à la neige	16	17
18	19 Sortie à la neige	20 Fête de Déborah	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31



Fiche d'activité n° 9

# Le loup qui ne voulait plus marcher

Les mois et les saisons **P**



**Objectif** Associer les mois et les saisons.

**Consigne** Pour chaque mois, réalise le dessin correspondant à la saison. Attention, les mois avec deux cases sont ceux où une saison se termine et la suivante commence, donc tu auras deux dessins à faire.

**Exemples de dessins possibles :**

**Été :** un soleil; **printemps :** une fleur; **automne :** une feuille; **hiver :** un bonhomme de neige.



JANVIER			JUILLET		
FÉVRIER			AOÛT		
MARS			SEPTEMBRE		
AVRIL			OCTOBRE		
MAI			NOVEMBRE		
JUIN			DÉCEMBRE		





# Les moyens de transport

## Le loup qui ne voulait plus marcher

**Objectifs** À partir de cet album, l'enseignant va pouvoir travailler le vocabulaire des transports par l'intermédiaire d'un classement. Les élèves vont ainsi explorer et questionner le monde en fabriquant des objets qui roulent et qui flottent. C'est aussi un support d'aide pour apprendre à écrire un message. Enfin, à la fin de cette séquence, les enfants sauront comment reproduire un algorithme.

### 1. Les transports

G/M

P



#### Matériel

★ Images des moyens de transport.

L'enseignant va lire l'album et interroger les élèves sur ce qui s'y passe. Après cela, ils vont pouvoir lister les différents transports présents dans le livre. Si les élèves oublient certains transports, ils peuvent s'aider de l'album pour compléter et valider la liste.

À partir de cette liste, l'enseignant va créer des cartes avec chaque moyen de transport, puis réaliser, en groupe, une activité de classement des transports selon différents critères. Pour les G/M et P, on peut imaginer le même exercice, mais l'enseignant proposera aux élèves de classer selon le critère de leur choix.

#### Exemples de critères :



**Selon le lieu** • Terre: vélo, skis, voiture, moto, patin à roues alignées, botte, train, tracteur, traîneau. Air: traîneau, avion. Mer: bateau.

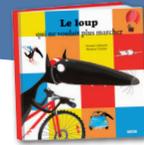


**Selon le mode** • Roule: vélo, voiture, moto, patin à roues alignées, train, tracteur, avion. Glisse sur le sol: traîneau, skis. Frappe le sol: skis, bottes, bateau. Vole: traîneau, avion. Flotte sur l'eau: bateau.

À partir de ce classement, l'enseignant reprend les moyens de transport qui roulent et les fait classer en fonction du nombre de roues.

2 roues: vélo et moto; 3 roues: avion; 4 roues: voiture et tracteur; 6 roues: la locomotive du train; 8 roues: patin à roues alignées.





## 2. Une embarcation qui roule pour Loup

G/M



### Matériel

- ★ Boîtes, bouchons, pailles, baguettes, personnage Loup...

Une fois l'histoire lue, l'enseignant va demander aux élèves de lui énoncer les moyens de transport qui roulent.

Il présente ensuite le projet aux élèves: *Vous allez construire un véhicule roulant pour Loup.*

L'enseignant propose différents objets que les élèves vont expérimenter en groupe afin de voir s'ils peuvent faire une embarcation qui roule.

Attention! Loup ne doit pas être malade pendant son voyage et doit être installé en toute sécurité dans ce véhicule pour ne pas se faire mal. Donc, si l'enseignant propose des boîtes cylindriques, les élèves devront comprendre que s'ils la font rouler avec Loup dedans, celui-ci ne sera pas en sécurité puisqu'il va bouger dans la boîte.

L'enseignant leur montrera aussi que, pour avancer, les roues doivent être rondes et tourner. Pour cela, il faudra mettre des axes aux roues, comme des pailles.

Par groupes, les élèves pourront expliquer leurs recherches à l'oral et/ou à l'écrit avec des dessins. Puis, à la fin de la séquence, ils passeront à la décoration de leur véhicule.

## 3. Un nouveau moyen de transport

G/M



### Matériel

- ★ Contenants en plastique, cartons, métal.
- ★ Bouchons, feuilles, carton...
- ★ Pâte à sel; jeux de construction...

Une fois l'histoire étudiée, les élèves vont faire deux listes.

La première: celle des moyens de transport présents dans l'album.

La deuxième: celle des véhicules qui ne sont pas présents dans l'histoire: la fusée, la trottinette, le camion, le bus, le sous-marin, la soucoupe volante, l'hélicoptère, la montgolfière, le radeau...

À partir de ces listes, les élèves pourront créer un nouveau véhicule qui conviendra à Loup. Le but est qu'ils utilisent leur imagination pour construire un moyen de transport original.

### Plusieurs étapes pour la création:

-  Étape 1: dessiner son véhicule.
-  Étape 2: le décrire à l'oral.
-  Étape 3: le construire, si cela paraît possible, et en l'adaptant avec le matériel mis à disposition par l'enseignant: pâte à sel, matériaux de récupération (bouchon, carton...), jeux de construction...



Exemple de production.



## 4. La bouteille à la mer

P



### Matériel

- ★ Les pages 28 et 29 de l'album.

L'enseignant va montrer aux élèves la double page où Loup a le mal de mer.

Les élèves la décrivent et énumèrent les éléments: le bateau sur lequel Loup est malade, le hublot où l'on aperçoit un ours, l'étoile de mer qui a l'air mal en point, le poisson s'interrogeant et la bouteille contenant un message.

À partir de ce dernier élément, l'enseignant énonce le projet: *Vous allez imaginer ce qu'il y a écrit sur ce papier.*

Cela peut être un message, une lettre selon les projets vus ou en cours. Il faut aussi choisir l'expéditeur afin de trouver le sujet du message. Cela peut être l'un des personnages que l'on voit sur cette page puisqu'ils ont tous une expression reconnaissable.

On peut aussi imaginer que Loup a voulu envoyer un message de secours et inventer le texte.

## 5. Le sapin de Noël

G/M



### Matériel

- ★ Image d'un sapin avec une guirlande faite de ronds de la taille des gommettes utilisées.
- ★ Les pages 30 et 31 de l'album.
- ★ Éléments à manipuler : perles, pions rouges, bleus et verts.
- ★ Gommettes rouges, bleues et vertes.

L'enseignant montre la double page où il y a le père Noël.

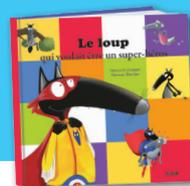
Les élèves décrivent le paysage et vont jusqu'à remarquer le sapin avec une guirlande. L'enseignant demande alors les trois couleurs présentes sur la guirlande.

Puis, à l'aide d'éléments à manipuler (perles, pions, gommettes), l'enseignant précise aux élèves qu'ils vont devoir disposer ces couleurs de manière à ce qu'elles soient tout le temps dans le même ordre. Prendre un exemple avec deux couleurs, par exemple le rouge et le bleu. Dire que l'on met le bleu, après le rouge, ensuite de nouveau le bleu...

Il ne doit pas y avoir deux éléments bleus (ou rouges) côte à côte. Il faut changer chaque fois de couleur.

Pour les plus grands, l'enseignant peut leur demander de décorer le sapin sur la feuille à l'aide de gommettes bleues, vertes et rouges en créant un algorithme (c'est-à-dire en respectant une alternance dans les couleurs).





## Le loup qui voulait être un super-héros

**Objectifs** Grâce à cet album, les élèves vont faire travailler leur imagination à travers le français et les arts visuels. Cet album permet d'aborder la reproduction graphique et le lexique autour des super-héros et de leurs pouvoirs.

### 1. Les super-héros **G/M** **P**

Une fois la lecture de l'album faite, l'enseignant demande aux élèves de citer les super-héros qu'ils connaissent. Il peut les lister au tableau.

L'enseignant reprend la page 4 de l'album et demande aux élèves de la décrire pour qu'ils fassent le lien entre l'araignée et Spider-Man, ainsi qu'entre la chauve-souris et Batman (l'association sera peut-être plus difficile à faire, car ce super-héros est sans doute un peu moins connu du jeune public).

### 2. Mon super-héros **G/M** **P**

Une fois l'histoire lue, l'enseignant annonce le projet : *Vous allez créer votre super-héros!*

L'enseignant liste avec les élèves les points importants pour imaginer ce super-héros. Il est possible de s'appuyer sur l'album : le nom, le super-pouvoir et le déguisement.

Les élèves de maternelle dictent à l'enseignant le nom puis le pouvoir, tandis que ceux du primaire peuvent s'essayer à l'écriture du nom, mais aussi du pouvoir suivant leur niveau et la période de l'année à laquelle est réalisée l'activité.

Une fois ces deux étapes réalisées, ils peuvent passer au dessin de leur costume, qu'ils auront pu décrire à l'oral au préalable.

### 3. Le costume **G/M** **P**

#### Matériel

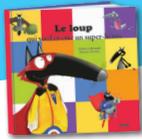
- ★ Grand sac en papier kraft ou grand sac poubelle, tissu... pour créer la cape.
- ★ Fiche d'activité n° 10.

Une fois l'histoire lue, l'enseignant demande à ses élèves ce qu'ils imaginent pour le costume de super-héros et notamment la cape.

Il est possible de faire des propositions : initiales, animal, dessin...

Puis les élèves passent à la réalisation. Les plus grands peuvent créer un masque qui va avec leur cape.

La **fiche d'activité n° 10** laisse le choix à l'enseignant des graphismes qu'il veut faire travailler à ses élèves, selon le niveau et le moment de l'année.



Fiche d'activité n° 10

# Le loup qui voulait être un super-héros



Loup super-héros

G/M

P

**Objectif** Réaliser les graphismes donnés.

**Consigne** Décore Loup selon les graphismes donnés.





## 4. Le jeu des détails **G/M** **P**

Une fois la lecture de l'album faite, l'enseignant va faire repérer aux élèves des petits détails de l'histoire. Les élèves se mettent par groupes.

L'enseignant va commencer par les cœurs. Ils sont présents dans plusieurs pages de l'album et servent différents propos. Les élèves peuvent les compter.

Page 3: les cœurs sur Louve ; page 4: le cœur brisé de l'araignée ; page 6: les deux cœurs sur les portes du placard, le cœur du petit ours sur le placard ; page 8: le cœur sur la valise, sur le napperon de la table ; page 14: les cœurs sur les escargots ; page 16: les cœurs sur le ballon rose ; page 31: les cœurs près de Loup et Louve.

Ensuite, l'enseignant peut demander de chercher l'animal qui suit Loup et qui devient un super-héros: le cerf.

page 11 ; page 13 ; page 22 ; page 23 ; page 31 avec son pouvoir de voler.

Puis l'enseignant demande: *Quel est l'animal que l'on doit sauver dans la barque avec Loup ? Le voyez-vous sur d'autres pages ?*

L'animal à sauver est la grenouille, et on la retrouve aux pages 23, 24, 27, 28, 30 et 31.

L'enseignant fait créer aux élèves, toujours en petits groupes, une nouvelle histoire: celle du cerf et de la grenouille, personnages que l'on croise dans l'album. Il leur demande de les repérer dans le livre, puis de lui raconter une histoire les mettant en scène.

Cette activité permet aux élèves de travailler leur langage.

## 5. Les super-héros **P**



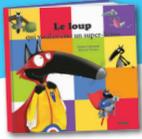
### Matériel

\* Personnage de Loup découpé (modèle en page 32).

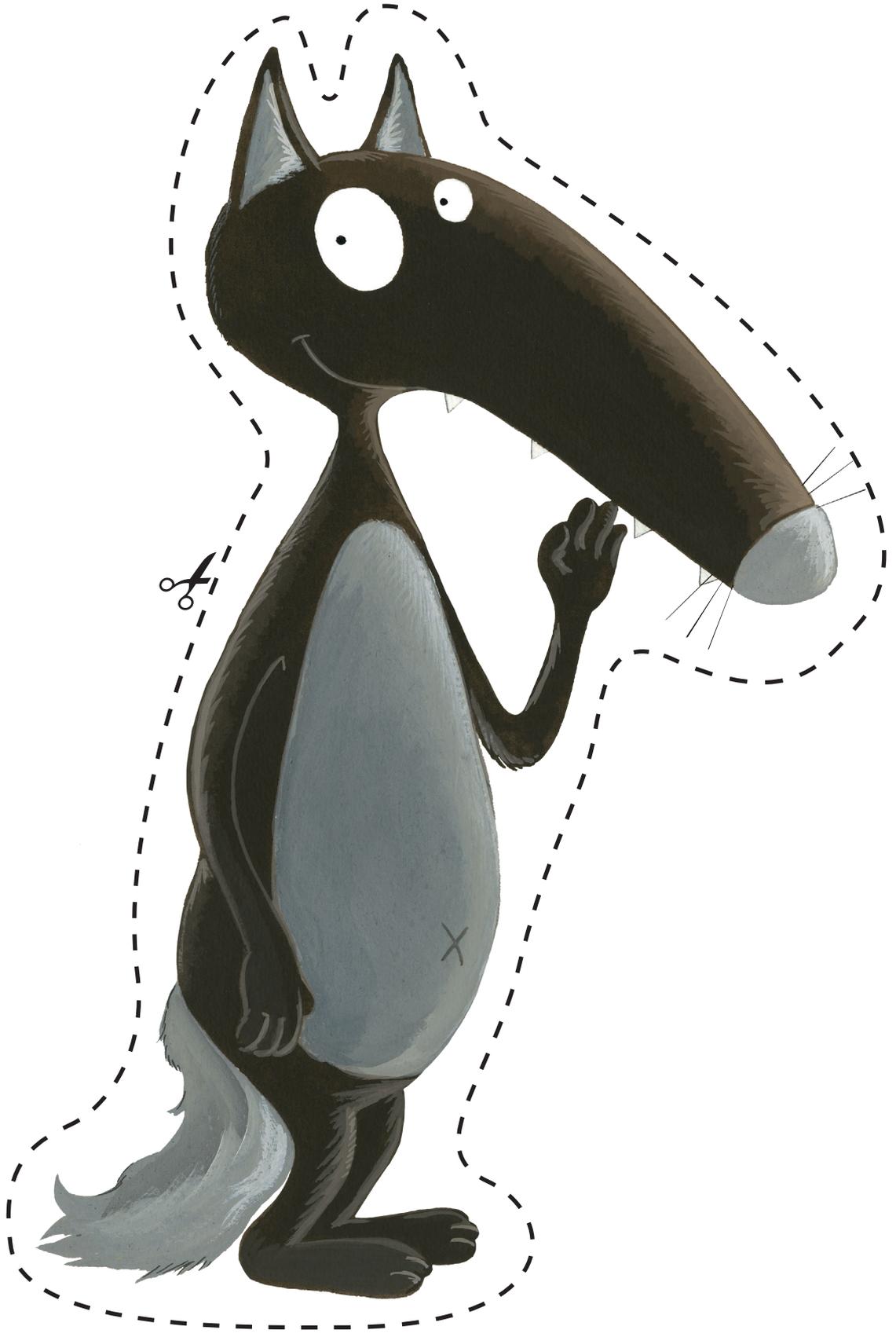
En arts visuels, l'enseignant fournit aux élèves un Loup découpé.

Puis les élèves décorent Loup afin de lui créer un déguisement de super-héros.





# Loup à découper





## Le loup qui voyageait dans le temps

**Objectifs** Cet album va permettre de travailler la discrimination visuelle, le repérage spatio-temporel, les formes et les grandeurs. Il sera également le support d'activités langagières.

Il permettra aux élèves plus âgés d'avoir une première approche des grandes périodes historiques et de leurs principales caractéristiques.

Enfin, il servira de base à l'étude du monde du vivant avec l'exemple des dinosaures. Il pourra également être le point de départ d'un travail artistique sur l'art rupestre.

### 1. Jeux des détails

P



#### Matériel

★ Vrais objets ou photocopies des objets que l'on trouve à la page 2 de l'album.

Après une lecture de l'album, la page 2 sert de support à une activité langagière afin d'enrichir le vocabulaire des élèves.

Ils identifient les différents objets présents sur la page :

Statue, valise, bottes, marmite, tableau, cadre, fer à repasser, couronne d'Indien, bobines, jarre, chapeau, veste, mannequin, longue-vue, boule de neige, tour Eiffel, clown, bol, baguettes, soufflet, abat-jour, voiture, ours en peluche, cafetière, fauteuil, radio.

Les objets originaux correspondants sont présentés aux élèves (photos ou objets réels).

Avec les G/M et les P, l'enseignant propose de réaliser des tris, soit selon des critères que les élèves déterminent eux-mêmes, soit en fonction de l'utilité de l'objet (objets de la cuisine, jouets, objets anciens par exemple).

L'activité se poursuit sous forme de jeux : montrer la photocopie de l'objet cité par l'enseignant (G/M), jeu de loto réalisé avec les photos des objets originaux prises par l'enseignant (G/M), tri d'objets (G/M-P).

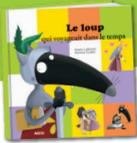
L'album étant très riche, l'enseignant amène ensuite les élèves à observer les illustrations de chaque page plus en détail pour répondre à la recherche demandée, suivant le niveau de classe :

**À la recherche du dragon :** pages 17, 18, 19, 21, 23, 27, 28, 30, 31.

**À la recherche du livre de Loup :** pages 2, 3, 4, 6, 8, 10, 15, 16, 19, 21, 22, 24, 25, 26, 28, 29.

**À la recherche de la souris :** pages 3, 4, 6, 10, 12, 15, 16, 21, 22, 25, 26, 28, 30, 31.

**À la recherche des anachronismes :** pages 12 (la bouteille), 16 (la paille) et 23 (les lunettes 3D).



## 2. Images séquentielles et frise chronologique **P**

### Matériel

- ★ Fiche d'activité n° 11.
- ★ Pages imprimées du livre.

L'enseignant lit l'album en insistant sur quelques images caractéristiques de chaque période et sur la chronologie de l'histoire. La lecture se fera par épisodes, afin de garder l'attention des élèves.

L'enseignant commence par dégager des éléments chronologiques :

- page 2 : début de l'histoire, Loup est dans son grenier.
- page 9 : c'est la préhistoire, les hommes habitent dans des grottes.
- page 12 : c'est l'Antiquité, Loup assiste à une course de chars.
- page 18 : c'est le Moyen Âge, l'époque des châteaux forts.
- page 28 : c'est l'époque contemporaine, le moment où se développent les voyages dans l'espace.
- page 31 : fin de l'histoire, Loup rentre chez lui.



Puis l'enseignant propose plusieurs activités :

- L'enseignant affiche une image de l'album et distribue les autres. Les élèves doivent trouver quelle est l'image précédente ou la suivante.
- L'enseignant présente plusieurs suites d'images. Une seule est la bonne combinaison. Les élèves doivent choisir.
- Par groupes, les élèves doivent remettre l'ensemble des images dans l'ordre et raconter l'histoire.

Les élèves dégagent les éléments caractéristiques de chaque période. Ils énumèrent les changements (décors, vêtements...).

L'enseignant documente chaque période par les illustrations de l'album.

Une affiche est faite au tableau, par période historique, et la frise chronologique avec le nom des périodes est présentée (**fiche d'activité n° 11**).

Les élèves positionnent les images de l'album sur la frise chronologique.





Fiche d'activité n° 11

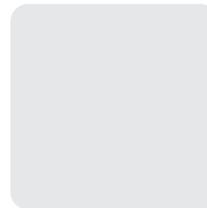
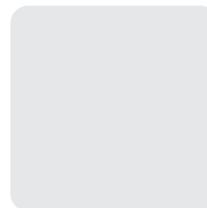
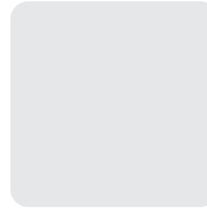
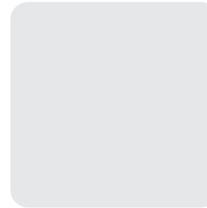
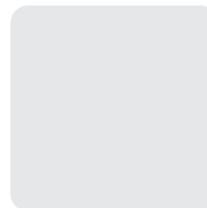
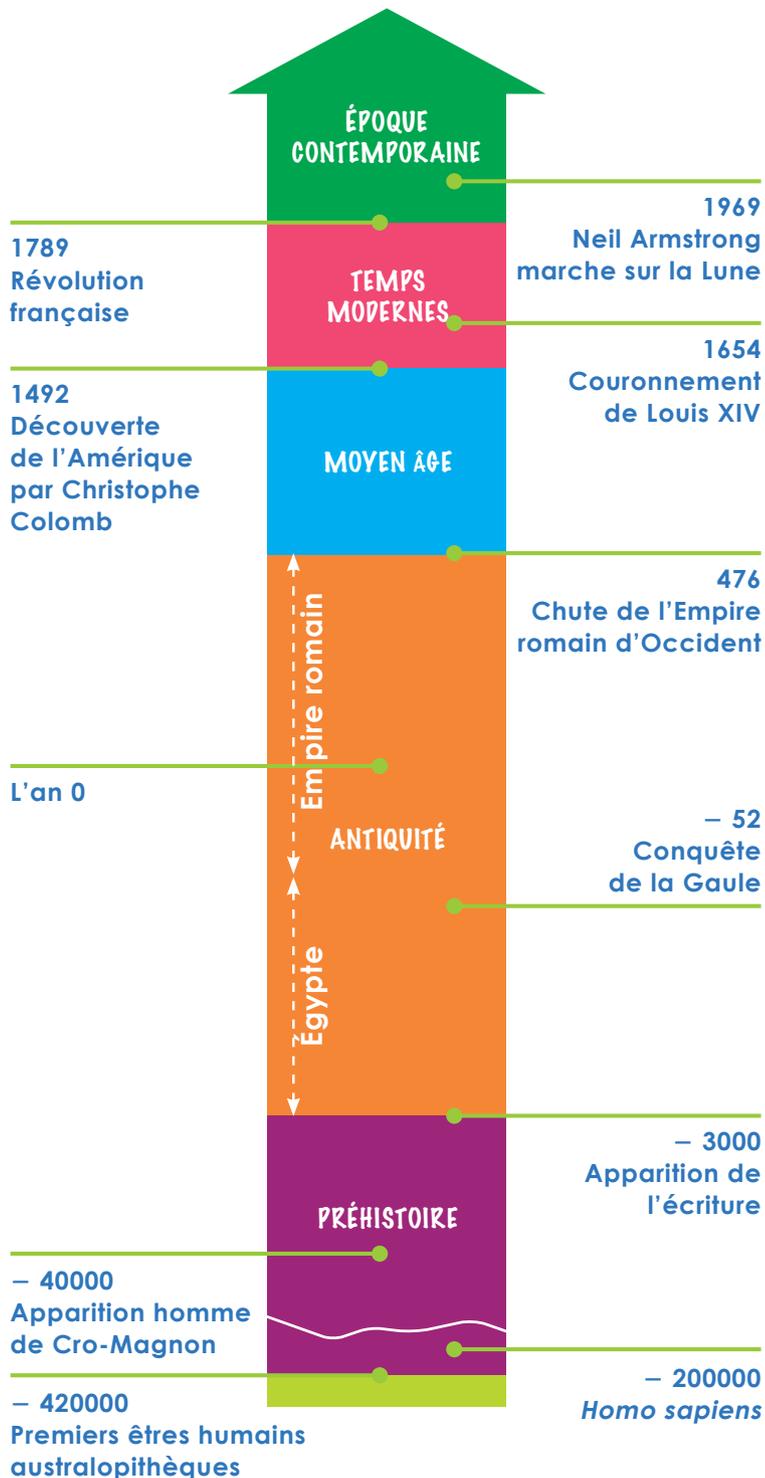
# Le loup qui voyageait dans le temps



## La frise chronologique P

**Objectif** Construire sa frise chronologique.

**Consigne** Découpe les images de l'album et place-les correctement sur la frise.





## 3. Les vêtements

P



### Matériel

- ★ Images de l'album où Loup porte un costume.
- ★ Différentes grilles de tous les Loup costumés de l'album.
- ★ Photos de décors réels des différentes périodes : grotte préhistorique ; château fort ; arène romaine...
- ★ Frise chronologique.

L'enseignant présente une illustration de Loup costumé, tirée de l'album. Les élèves décrivent les vêtements de Loup. Puis l'enseignant affiche d'autres illustrations de Loup avec différents costumes, et les élèves doivent retrouver Loup habillé comme sur le modèle. L'enseignant les incite à exprimer les similitudes ou les différences. Pour prolonger l'activité, l'enseignant propose des jeux, d'abord présentés en atelier dirigé, puis en atelier libre ou en atelier de manipulation en autonomie. Chaque jeu se construit avec plusieurs images de Loup costumé, imprimées et mélangées. Un **jeu de mémoire** où les élèves doivent retrouver les paires ; un **jeu de l'intrus** où les élèves

doivent identifier Loup non costumé parmi tous les Loups ; un **loto** : l'enseignant distribue les différentes grilles où figurent tous les loups costumés de l'album, et les élèves doivent lever la main pour récupérer les images de Loup avec le bon costume afin de compléter leur grille.

L'enseignant reprend la description des décors de l'album réalisée à la page 34, puis il montre aux élèves des photos de décors réels. Les élèves s'expriment sur les images et rappellent les éléments dégagés précédemment. Puis ils font le lien entre les décors de Loup et les décors réels. L'enseignant associe ensuite les images de Loup en costume à chaque photo. Plusieurs activités peuvent être proposées en mélangeant les décors réels et les images de Loup costumé : les élèves doivent associer le bon Loup au bon décor, ou peuvent décrire le décor et la façon dont, selon eux, Loup devrait être habillé.

L'enseignant présente les images de Loup costumé et demande aux élèves de positionner chaque Loup dans son époque sur la frise chronologique. Les élèves justifient leurs choix. L'enseignant propose alors différentes activités : retrouver le Loup qui n'est pas dans son époque, jeu de « qui est-ce ? » (exemple : je vis à la préhistoire, qui suis-je ?). Chaque élève

## 4. Peintures rupestres

P



### Matériel

- ★ Photos imprimées de peintures rupestres.
- ★ Papier kraft.
- ★ Éponges.
- ★ Gouache/encre.
- ★ Fusain.
- ★ Colle.
- ★ Pochoirs en forme d'animaux.

L'enseignant fait observer la page 8 de l'album aux élèves, puis il leur présente des images de peintures rupestres. Avec les plus grands, on s'intéresse aux techniques utilisées, aux couleurs. L'enseignant propose ensuite un atelier de peinture rupestre sur papier kraft, selon le niveau :

Les élèves trempent leurs mains dans la peinture et font des empreintes sur le papier kraft.

Les élèves tamponnent le papier kraft à l'éponge trempée dans des encres de différentes couleurs pour faire un fond imitant la roche. Puis ils peignent au pochoir des animaux, dont les contours sont ensuite passés au fusain.

L'enseignant propose aux élèves de peindre sans peinture, à la manière des hommes préhistoriques, grâce à du café, du thé ou des épices mélangés avec de l'eau et de la colle. Les élèves étalent à la main le mélange coloré pour faire le fond. Une fois sec, ils y dessinent des silhouettes d'animaux au fusain.



## 5. La reproduction des animaux

P



### Matériel

- ★ Images d'animaux.
- ★ Livres sur les dinosaures : *Les dinosaures*, éditions Auzou ; *Loupe magique - les dinosaures*, éditions Auzou.

L'enseignant présente les pages 5 et 7 de l'album. Il questionne les élèves sur les dinosaures : *Connaissez-vous des noms de dinosaures ? Comment vivaient ces animaux ? Comment se reproduisaient-ils ?*

L'enseignant présente deux albums documentaires sur les dinosaures aux élèves. Les modes de vie des dinosaures sont dégagés, notamment le mode de reproduction. Les élèves doivent aboutir au fait que les dinosaures pondent des œufs. L'enseignant demande alors aux élèves s'ils connaissent d'autres animaux qui pondent des œufs.

Avec les élèves de G/M, l'enseignant propose une activité de tri. Il distribue aux élèves des images d'animaux. Certains pondent des œufs, d'autres non. Les élèves doivent trier les images en deux groupes. Cette activité peut être complétée par une deuxième activité de tri entre les herbivores et les carnivores.

Avec les élèves de P, l'enseignant distingue les animaux ovipares et les animaux vivipares. Une activité de tri est mise en place à partir de ces images.

## 6. Hiéroglyphes et tangrams

P



### Matériel

- ★ Livres documentaires sur l'Égypte antique dont *À la découverte de l'Égypte antique* aux éditions Auzou.
- ★ Alphabet hiéroglyphe, facilement trouvable sur Internet.
- ★ Tangrams et jeux de Kim.
- ★ Encres.

L'enseignant relit la page 11 de l'album. Le passage est repositionné dans l'histoire et, pour les P, sur la frise chronologique précédemment élaborée.

La page 10 de l'album est décrite : les pyramides, le pharaon, les Égyptiens.

Des livres sur l'Égypte antique sont présentés. L'enseignant explique aux élèves que les Égyptiens écrivaient en hiéroglyphes sur des papyrus. Il ajoute que chaque hiéroglyphe représente une idée et non une lettre, mais que – pour l'activité – ils vont traduire un mot grâce à

l'alphabet qu'il leur distribue. L'enseignant propose ensuite aux élèves d'écrire leur prénom en hiéroglyphes en dessinant.

Différents jeux peuvent être menés avec les élèves pour clôturer la séquence : faire écrire d'autres mots ; donner des images d'objets ou d'animaux aux élèves qui doivent ensuite écrire les mots en hiéroglyphes...

Dans un second temps, l'enseignant propose un travail sur les pièces de tangram. Les élèves commencent par les manipuler pour créer des assemblages libres, puis sous contraintes (pièces qui se touchent par les côtés, par les coins...). Un jeu de Kim est ensuite introduit pour consolider le repérage des pièces : détecter la pièce qui a disparu, rechercher tactilement la pièce demandée parmi toutes celles cachées dans un sac, etc.

Pour conclure cette activité, l'enseignant propose un réinvestissement en arts visuels de ce qui a été vu. Il invite les élèves à créer un tableau égyptien.

Sur une feuille, les élèves créent un fond à l'encre jaune sur la partie supérieure, et un fond à l'encre bleue sur la partie inférieure. Ils reprennent les pièces de tangram, en tracent les contours à l'aide d'un feutre pour dessiner une pyramide et un chameau.

Ils signent leur dessin en écrivant leur prénom en hiéroglyphes.



# Les contes traditionnels

## Le loup qui découvrait le pays des contes

**Objectif** Cet album permettra aux plus jeunes de découvrir des contes traditionnels. Ils appréhenderont les personnages, les histoires et l'écriture d'un conte. Ce sera également le moyen de leur faire découvrir le déplacement dans l'espace et l'écriture d'une recette de cuisine.

### 1. Chasse aux contes

G/M

P



#### Matériel

- ★ Images des personnages rencontrés.
- ★ Contes présents dans l'album.
- ★ Fiche d'activité n° 12.

L'enseignant présente la couverture de l'album. Les élèves décrivent les différents personnages présents sur la couverture : les trois petits cochons, le Petit Chaperon rouge, une sorcière, un renard. L'enseignant lit le titre, et les élèves émettent des hypothèses sur le contenu de l'histoire. Puis, l'enseignant procède à une première lecture de l'album en montrant les illustrations aux élèves.

À l'issue de cette lecture, il les interroge pour vérifier leur compréhension : *Que veut préparer Loup ? Pourquoi ? Que décide-t-il de faire ? Qui rencontre-t-il ?*

*Que lui donne chaque personnage ?*

L'enseignant indique aux élèves qu'ils vont chercher dans les illustrations les personnages de contes : les trois petits cochons et le chat botté (page 5), un ogre (page 6), la chèvre et ses sept chevreaux (pages 9 et 10), le Petit Chaperon rouge et la citrouille de Cendrillon (page 13), la petite poule rousse (page 16), le Petit Poucet (page 18), la sorcière de Hansel et Gretel (page 21), Blanche-Neige (page 23), la grand-mère du Petit Chaperon rouge, les nains de Blanche-Neige, Pinocchio (page 29).

Puis l'enseignant prend le temps de lire les différents contes rencontrés dans l'album. La séquence peut être scindée en plusieurs temps. Les élèves vont associer le personnage de chaque conte à celui rencontré dans l'album de Loup. Pour cela, on utilise les images des personnages rencontrés et la **fiche d'activité n° 12**.

### 2. Boîtes à raconter

G/M

P



#### Matériel

- ★ Boîtes à chaussures.
- ★ Images des personnages et objets des contes.
- ★ Matériaux pour décorer la boîte.

Parmi les contes présents dans l'album, l'enseignant en retiendra trois pour lesquels les élèves fabriqueront, par groupes, une boîte à raconter qui circulera dans les familles.

Dans un premier temps, l'enseignant rappelle rapidement l'histoire de chaque conte. Puis, avec les élèves, il élabore une carte mentale en posant la question : *Quels sont les éléments essentiels du conte (personnages, lieux, objets, etc.) ?* L'enseignant distribue aux élèves des éléments

du conte (objets, images, etc.) qu'ils placeront dans la boîte à raconter. Puis, par groupes, les élèves s'entraînent à mémoriser l'histoire en la mimant, la jouant ou la racontant avec les images et objets de la boîte. Les boîtes à chaussures sont décorées pour représenter les décors des contes. Lorsque les contes sont bien mémorisés, les boîtes circulent dans les familles.



Fiche d'activité n° 12

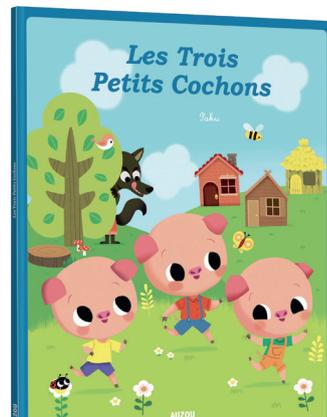
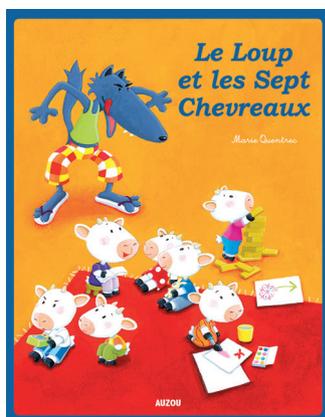
# Le loup qui découvrait le pays des contes



Chasse aux contes **G/M**

**Objectif** Connaître les personnages des contes traditionnels.

**Consigne** Aide chaque personnage à retrouver son conte.





## 3. Chronologie de l'histoire G/M

### Matériel

- ★ Images de l'album photocopiées.

L'enseignant relit l'album en indiquant préalablement aux élèves d'être très attentifs à l'ordre de l'histoire. À l'issue de cette lecture, les élèves reformulent l'histoire. L'enseignant leur demande d'insister sur les personnages rencontrés, les actions et les éléments récupérés par Loup. Au fur et à mesure, les images de l'album sont affichées et leur ordre sera vérifié avec l'album.

L'enseignant propose plusieurs activités :

- Afficher une image et trouver la précédente ou la suivante.
- Parmi plusieurs suites, choisir celle qui est correcte.
- Par groupes, remettre l'ensemble des images dans l'ordre de l'histoire et raconter.

## 4. Déplacement sur quadrillage G/M P

### Matériel

- ★ Grand quadrillage dessiné ou vidéoprojeté.
- ★ Quadrillages individuels.
- ★ Images des personnages des contes tirés de l'album.
- ★ Personnages de la fiche d'activité n° 13 photocopiés et découpés.

L'enseignant dispose un quadrillage sur lequel il a placé les différents personnages rencontrés dans l'album : les trois petits cochons, la chèvre, le Petit Chaperon rouge, la petite poule rousse, la sorcière et Blanche-Neige. Cette activité se fait en classe entière et l'enseignant projette le quadrillage ou le dessine en grand sur le tableau. Le but de l'exercice est que les élèves déplacent Loup jusqu'à la tarte de Tatie Rosette en passant par tous les personnages des contes. Pour cela, l'enseignant code le déplacement de Loup à l'aide de flèches.

Pas à pas, chaque élève dessine une flèche dans les cases adjacentes à Loup, selon le code de l'enseignant, dans le but de le faire avancer dans la direction de la flèche... le tout pour qu'il aille rejoindre la tarte de Tatie Rosette.

Puis les élèves travaillent sur un quadrillage individuel distribué par l'enseignant. Ils ont chacun un personnage de conte qui doit être rejoint par Loup. Chaque élève invente un chemin et le code à l'aide de flèches. Les élèves s'échangent leurs quadrillages et les corrigent.

↓							
↓						↓	
←						↓	
←			←	←	←	↓	
←							
↓			↓				

Exemple de quadrillage et de codes pour que Loup rejoigne Louve.

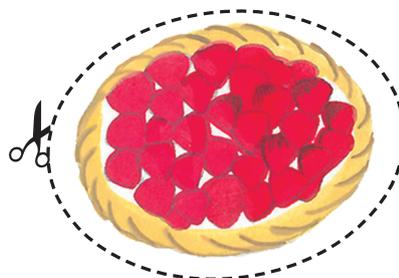
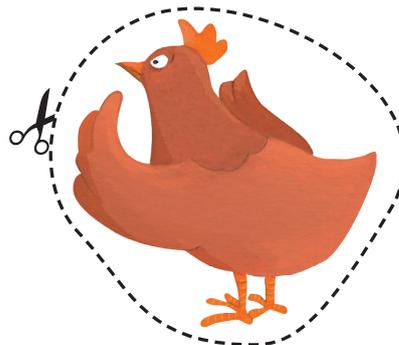
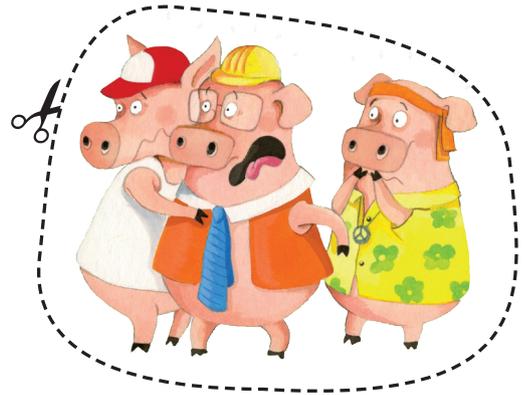


Fiche d'activité n° 13

# Le loup qui découvrait le pays des contes



Déplacement sur quadrillage **G/M** **P**





## 5. Abécédaire des contes

G/M

P



### Matériel

- ★ Catalogues et magazines.
- ★ Abécédaires.
- ★ Pages de l'album photocopiées.

L'enseignant lit l'album. Il rappelle les contes qui ont été vus et propose aux élèves de réaliser un abécédaire des contes. Différents abécédaires sont présentés aux élèves, leur structure est dégagée. Les élèves découpent dans des catalogues et magazines les lettres de l'alphabet dans différentes écritures. Ces lettres sont triées, puis collées sur une page du cahier ou sur une feuille de format A3. Pour chaque lettre, les élèves recherchent, dans les

pages de l'album photocopiées et distribuées par l'enseignant, un personnage ou un objet commençant par cette lettre. Les élèves découpent le personnage ou l'objet et le collent sur la page, sous la lettre correspondante. Puis le mot est écrit par les élèves au feutre noir.

## 6. La recette

G/M

P



### Matériel

- ★ La recette de Tatïe Rosette.
- ★ Étiquettes étapes de la recette, à créer par l'enseignant en amont.
- ★ Ingrédients de la recette.
- ★ Autres recettes de gâteaux.

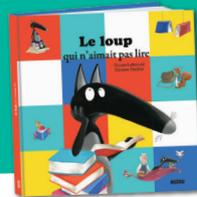
**G/M** OPTION 1 : L'enseignant annonce aux élèves qu'ils vont réaliser la recette du gâteau aux pommes de Tatïe Rosette. Il relit l'album en demandant aux élèves d'être attentifs aux ingrédients que recherche Loup. La liste des ingrédients nécessaires est faite. Les élèves réalisent la recette.

OPTION 2 : L'enseignant relit l'album en demandant aux élèves d'être attentifs aux ingrédients que recherche Loup. La liste est dressée et la recette lue. Les élèves établissent la liste des ustensiles nécessaires. L'enseignant relit la recette pour mettre en évidence les étapes de préparation. Pour chacune d'elles, un élève affiche l'étiquette correspondante. La recette est ensuite réalisée.

**P**

L'enseignant affiche la recette de Tatïe Rosette et la lit. Les élèves observent la structure de la recette : le titre, les ingrédients, la liste des actions. La recette de Tatïe Rosette est réalisée. L'enseignant affiche d'autres recettes. Les structures sont comparées, et les points communs, dégagés : liste des ingrédients, étapes sous forme de liste, verbes à l'infinitif. L'enseignant élabore avec les élèves le squelette d'une recette type. Les élèves écrivent ensuite leur propre recette. Puis, en deuxième activité, l'enseignant choisit une recette simple, connue des élèves. Il leur fournit dans le désordre ingrédients et ustensiles et leur demande de rédiger une recette à partir de ces éléments.





## Le loup qui n'aimait pas lire

**Objectifs** Cet album permettra aux élèves de se construire une culture littéraire, tout en travaillant la compréhension et le repérage spatio-temporel. Un travail sur les genres littéraires sera effectué. L'album sera également le support d'activités langagières et permettra aux élèves de se familiariser avec les fables et quelques œuvres classiques de la littérature française.

### 1. Chronologie de l'histoire **G/M** **P**

#### Matériel

★ Images de l'album photocopiées.

L'enseignant lit l'album aux élèves, puis les interroge oralement afin de vérifier la compréhension de l'histoire : *Que fait Loup avec les livres ? Quelle est sa mission ? Qui rencontre-t-il dans l'histoire ?* L'enseignant leur demande d'insister sur les personnages rencontrés. Au fur et à mesure, les images de l'album sont affichées. Une fois l'affichage terminé, l'ordre est vérifié avec l'album.

L'enseignant propose plusieurs activités :

- Afficher une image et trouver la précédente ou la suivante.
- Parmi plusieurs suites, choisir celle qui est correcte.
- Par groupes, remettre l'ensemble des images dans l'ordre de l'histoire et la raconter.

Ces activités sont ensuite proposées en atelier libre ou en atelier de manipulation en autonomie.

### 2. Les genres littéraires **P**

#### Matériel

★ Exemples de genres à présenter : dictionnaire, roman, conte, journal, bande dessinée, poésie...

★ Fiche d'activité n° 14.

L'enseignant lit la page 2 de l'album. Il interroge les élèves sur les termes « roman », « dictionnaire » et « conte » : *Que sont-ils ?*

Il demande aux élèves s'ils connaissent d'autres genres littéraires. L'enseignant présente aux élèves des ouvrages de différents types (documentaire, recette, liste, journal, bande dessinée, poésie, etc.), puis leur propose des textes issus de ces genres littéraires.

Une activité de tri est alors menée par groupes. Pour chaque genre littéraire, les élèves lisent les caractéristiques ainsi que les critères de reconnaissance et l'utilité.

À la fin de la séance, la **fiche d'activité n° 14** peut servir d'évaluation.







### 3. Onomatopées **G/M** **P**

#### Matériel

- ★ Images d'animaux, de véhicules et d'objets qui génèrent un son (cocotte-minute, trompette...).
- ★ Images de l'album.

L'enseignant lit les pages 16 à 29 de l'album.

Il interroge les élèves sur les différentes onomatopées présentes: *Qui fait «RRRRrrrr!»?* *Qu'est-ce qui fait «CRAAAC!»?* *Qui fait «ATCHOUM!»?* *Qu'est-ce qui fait «Pffff...»?*

L'enseignant présente des images d'animaux, de véhicules et d'objets aux élèves. Il leur demande de dire quels sons tous ces animaux et objets font. Puis d'autres onomatopées sont recherchées et proposées par les élèves.

L'enseignant demande ensuite aux élèves de produire des onomatopées traduisant les émotions des différents personnages de l'album: Loup (page 3), l'écureuil (pages 8 et 29), le corbeau et le renard (page 11), le lapin (page 12), le serpent (page 16), capitaine Crochet (page 21), le requin (page 24).

Les onomatopées produites sont enregistrées et pourront être introduites dans une mise en voix de l'album.

### 4. Chasse aux histoires **G/M** **P**

#### Matériel

- ★ Livres *Peter Pan*, *Alice au pays des merveilles*, *Pinocchio*, *Le livre de la jungle*, *Les fables de La Fontaine*.
- ★ Couverture des contes et histoires photocopiées.

Plusieurs activités peuvent être menées selon le niveau de culture littéraire des élèves:

→ L'enseignant relit l'album en montrant les illustrations. Il demande aux élèves s'ils reconnaissent quelques personnages: Peter Pan, Clochette et le capitaine Crochet, Mowgli, Alice, Pinocchio, le corbeau et le renard. L'enseignant lit ensuite les histoires aux élèves. À chaque fin de lecture, un travail sur les couvertures des albums est réalisé. Les élèves doivent donner le titre de l'album, l'auteur, l'éditeur et décrire l'illustration de la couverture.

→ L'enseignant lit les différentes histoires que l'on retrouve dans l'album de Loup (*Peter Pan*, *Pinocchio*, etc.). Les personnages principaux sont identifiés, puis un travail sur les couvertures est réalisé: les élèves définissent le titre et l'illustration de couverture. On recherche ensuite ces personnages dans l'album de Loup.

Un affichage est réalisé, mettant en relation les pages de l'album de Loup avec la couverture de l'histoire correspondante. La séquence peut être scindée en plusieurs temps.

### 5. Les fables **G/M** **P**

#### Matériel

- ★ *Les fables de La Fontaine*.
- ★ *Fiches d'activités n° 15 et n° 16*.

L'enseignant présente les pages 10 et 11 de l'album. Les élèves repèrent les différents personnages. Selon la culture littéraire des élèves et leur niveau, ils mettent en relation l'illustration et les fables représentées: *Le corbeau et le renard*; *Le lièvre et la tortue*; *Le loup et l'agneau*; *Le renard et la cigogne*. Ils racontent brièvement ce qui se passe dans chaque fable.

L'enseignant lit les fables aux élèves. Un travail de compréhension est engagé: les étapes de la fable, le caractère de chaque personnage, les intentions des personnages, les stratégies de ruse. Pour finaliser le travail sur ces fables, l'enseignant pourra proposer un travail en arts visuels (comme illustrer une scène principale, dessiner les deux personnages...) ou une activité de production d'écrits (écrire la suite d'une fable, écrire «à la manière de», etc.).

L'enseignant termine la séance en utilisant les **fiches d'activités n° 15 et n° 16**.



Fiche d'activité n° 15

# Le loup qui n'aimait pas lire



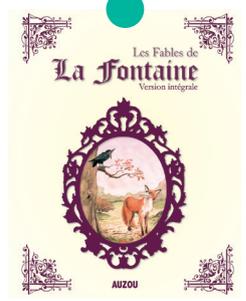
Chasse aux histoires

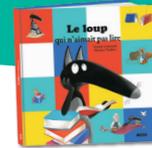
G/M

P

**Objectif** Identifier le personnage principal d'une histoire.

**Consigne** Aide chaque personnage à retrouver son histoire.





Fiche d'activité n° 16

# Le loup qui n'aimait pas lire

Les fables P



**Objectif** Produire un écrit «à la manière de».

**Consigne** À la manière du renard dans la fable *Le corbeau et le renard*, écris des flatteries aux différents personnages, en utilisant la structure de la phrase : «Que vous êtes joli ! Que vous me semblez beau !»



→ Que vous êtes ..... !

Que vous me semblez ..... !



→ Que vous êtes ..... !

Que vous me semblez ..... !



→ Que vous êtes ..... !

Que vous me semblez ..... !



→ Que vous êtes ..... !

Que vous me semblez ..... !



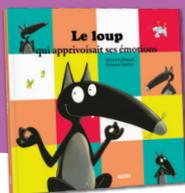
→ Que vous êtes ..... !

Que vous me semblez ..... !



→ Que vous êtes ..... !

Que vous me semblez ..... !



# Les émotions

## Le loup qui apprivoisait ses émotions

**Objectifs** Cet album permettra aux élèves de travailler le champ lexical des émotions. Les élèves pourront également découvrir la richesse et le rôle des émotions, apprendre à poser des mots sur des ressentis et reconnaître les émotions chez soi et chez les autres.

### 1. Imagier des émotions

**G/M****P**

L'enseignant lit l'album aux élèves, puis il les interroge sur les différentes émotions de Loup au fil de l'histoire : *Comment se sent Loup ? Pourquoi ?*

Pour chaque émotion citée, l'enseignant affiche le Loup correspondant :

#### Matériel

- ★ Images de l'album.
- ★ Images de visages exprimant les différentes émotions rencontrées dans l'album.
- ★ Albums variés.
- ★ Fiche d'activité n° 17.

page 12 : la peur ; page 13 : la fierté ; page 14 : la jalousie ; page 16 : la colère ; page 19 : la tristesse ; page 21 : l'inquiétude ; page 22 : la honte et l'amour ; page 24 : l'émerveillement ; page 26 : l'excitation.

Pour chaque émotion, les élèves décrivent Loup et les expressions de son visage, puis donnent des exemples de situations où ils ont ressenti cette émotion.

L'enseignant affiche des images de visages exprimant les émotions rencontrées dans l'album. Les élèves associent ces visages aux différentes expressions de Loup. Un référentiel est construit qui servira tout au long du travail sur les émotions.

Avec les G/M et les P, on pourra approfondir en travaillant la gradation de la colère et de la tristesse afin d'enrichir le vocabulaire.

### 2. Masques des émotions

**G/M****P**

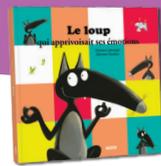
#### Matériel

- ★ Référentiel des émotions.
- ★ Assiettes en carton.
- ★ Bâtons.
- ★ Magazines, catalogues...
- ★ Colle.

L'enseignant demande aux élèves de rappeler les différentes émotions que traverse Loup dans l'album. Les émotions rencontrées sont récapitulées grâce au référentiel précédemment fabriqué. Les expressions du visage sont de nouveau décrites : sourcils froncés pour la colère, bouche vers le bas pour la tristesse, bouche ouverte pour l'émerveillement...

L'enseignant propose aux élèves de choisir une émotion et d'en dessiner le portrait. Puis les élèves vont reproduire cette émotion en créant un masque.

Chacun prend une assiette et va y coller des éléments tirés de magazines (ou autres) représentant leurs émotions (grand sourire, sourcils froncés...). Les masques peuvent être utilisés lors d'un jeu dramatique ou lors d'une activité en cercle pour parler des différentes émotions ou les exprimer.



Fiche d'activité n° 17

# Le loup qui apprivoisait ses émotions

Imagier des émotions **G/M**



**Objectif** Nommer des émotions.

**Consigne** Découpe et colle Loup sous la bonne émotion.

**LA PEUR**

La peur



**LA COLÈRE**

La colère



**LA TRISTESSE**

La tristesse



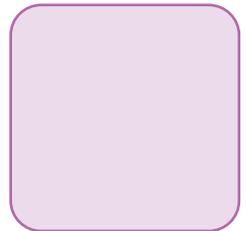
**LA FIERTÉ**

La fierté



**LA JOIE**

La joie



**LA HONTE**

La honte



**L'AMOUR**

L'amour



**LA JALOUSIE**

La jalousie



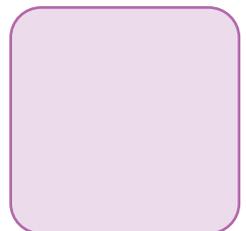
**L'INQUIÉTUDE**

L'inquiétude



**LE DÉGOÛT**

Le dégoût





### 3. Musique et émotions

G/M

P



#### Matériel

- ★ Référentiel des émotions.
- ★ 4 musiques différentes pour représenter la joie, la tristesse, la peur, la colère.

L'enseignant demande aux élèves de rappeler les émotions de Loup vues dans l'album. Puis il affiche quatre émotions à quatre endroits différents de la classe : la joie, la colère, la tristesse et la peur. Il fait écouter une musique aux élèves et leur demande ensuite de venir se placer vers le Loup qui exprime l'émotion ressentie. Les élèves expliquent leurs choix. On recherche les réactions au niveau du corps provoquées par chaque émotion, puis des gestes et des modes de déplacement en rap-

port avec l'émotion suscitée par la musique.

L'enseignant trouvera un catalogue de ressources musicales sur le site de l'académie de Reims. En voici quelques exemples :

**LA JOIE:** *Hymne à la joie*, Ludwig Van Beethoven ; *Y a d'la joie*, Charles Trenet ; *Happy*, Pharrell Williams. **LA TRISTESSE:** *Requiem en ré mineur*, Wolfgang Amadeus Mozart ; «Tristesse», *Études op. 10 n° 3*, Frédéric Chopin ; *Si tu t'appelles mélancolie*, Joe Dassin. **LA PEUR:** Musique du film *Les dents de la mer*, John Williams ; *Macbeth*, acte 1 scène 1 «Chœur des sorcières», Giuseppe Verdi. **LA COLÈRE:** *Don Juan*, «Danse des furies» (scène finale), Christoph Willibald Gluck ; *Symphonie n° 9 en mi mineur op. 95*, Antonin Dvořák ; *Carmina Burana*, «O Fortuna», Carl Orff ; *Symphonie n° 10 en mi mineur op. 93*, 2<sup>e</sup> mouvement, Dmitri Chostakovitch.

### 4. Œuvres d'art et émotions

G/M

P



#### Matériel

- ★ Référentiel des émotions.
- ★ Reproductions de différentes œuvres d'art (peinture, sculpture...) dont *Le cri* d'E. Munch.
- ★ Papier à dessin épais, peinture, craies grasses, crayons.
- ★ Appareil photo.

Les émotions de Loup sont rappelées et affichées. L'enseignant présente aux élèves différentes œuvres d'art ; pour chacune, les élèves expriment leur ressenti, puis associent une émotion à l'œuvre en justifiant leur choix.

On trouvera un catalogue d'œuvres d'art sur le site de l'académie de Reims. En voici quelques exemples :

**LA JOIE:** *Women Are Heroes*, JR ; *Rembrandt riant*, Harmenszoon van Rijn ; *Joie*, Nathaly Vera. **LA PEUR:** *Le cri*, Edvard Munch ; *Le désespéré*, Gustave Courbet ; *Qui a peur du loup*, Emma Sculpteur.

**LA COLÈRE:** *Femme en colère*, Emmanuelle Boisgard ; *La colère*, Per Lasson Krohg. **LA TRISTESSE:** *Madame Cézanne aux cheveux dénoués*, Paul Cézanne ; *La femme qui pleure*, Pablo Picasso ; *Le vieil homme triste*, Vincent van Gogh. **L'AMOUR:** *Le baiser de l'hôtel de ville*, Robert Doisneau ; *Le baiser*, Gustav Klimt ; *La valse*, Camille Claudel.

Ensuite, un travail sur le langage des couleurs peut être engagé. L'enseignant va apprendre aux élèves à distinguer les couleurs chaudes (jaune, rouge, orange, rose) et les couleurs froides (vert, bleu, violet), en leur présentant plusieurs œuvres d'art ayant des dominantes de couleurs chaudes ou froides.

Ce travail sera réinvesti en arts visuels. L'enseignant présente aux élèves le tableau d'Edvard Munch, *Le cri*, et les invite à lui expliquer l'émotion représentée par le personnage. Puis il leur demande d'exprimer une émotion (joie, colère, tristesse ou amour) et les photographie chacun en portrait. Un fond sera ensuite réalisé par chaque élève à la manière de Munch, en mariant les graphismes et les couleurs qui traduisent l'émotion choisie. Une fois le fond réalisé, la photographie de l'élève est découpée et collée sur ce fond.



## 5. Exprimer des émotions

G/M

P



### Matériel

- ★ Référentiel des émotions.
- ★ Fiche d'activité n° 18.
- ★ Photos du mime Marceau (sur Internet).

L'enseignant reprend l'album et le référentiel des émotions. Il demande aux élèves dans quelle situation Loup ressent les différentes émotions et rappelle les expressions du visage déjà décrites.

L'enseignant invite ensuite les élèves à exprimer une émotion avec leur visage et leur corps : *faire comme si... on avait peur, on était triste, on était joyeux, on était en colère*. Les caractéristiques des émotions sont identifiées : position du corps, visage, regard.

L'enseignant a créé des cartes émotions. Il a imprimé les images des différentes expressions de Loup grâce à la **fiche d'activité n° 18**, et a écrit au verso l'expression correspondante. En classe, il demande à un élève de tirer une carte émotion et de mimer cette émotion. Les autres élèves doivent deviner de quelle émotion il s'agit.

Par la suite, l'enseignant peut présenter des photos du mime Marceau pour approfondir la gestuelle et les expressions du visage.

## 6. Le livre des émotions

G/M

P



### Matériel

- ★ Photos des élèves imprimées (activité 4 page 50).
- ★ Fiche d'activité n° 18.
- ★ Illustrations d'albums.
- ★ Images de visages anonymes photocopiées.
- ★ Reproductions d'œuvres d'art.
- ★ Feuilles.

Les élèves de G/M fabriqueront un livre collectif pour la classe, et ceux de P fabriqueront chacun leur livre.

L'enseignant commence par distribuer aux élèves une feuille par émotion. Il explique que chaque feuille constituera une page du livre des émotions : une pour la joie, une pour la tristesse, une pour la colère, une pour l'amour, une pour la peur...

L'enseignant distribue les photos des élèves, les images des visages anonymes, celles de Loup (**fiche d'activité n° 18**), les illustrations d'albums et les reproductions d'œuvres d'art. Les élèves regroupent les supports par type d'émotion et les collent sur les feuilles.

Pour chaque page réalisée, l'élève recopie le nom de l'émotion, puis il produit une phrase (en dictée avec l'adulte ou seul pour les P selon la période de l'année) pour illustrer l'émotion, par exemple : « Je suis en colère quand mon frère m'embête. »





Fiche d'activité n° 18

# Le loup qui apprivoisait ses émotions

Œuvres d'art et émotions

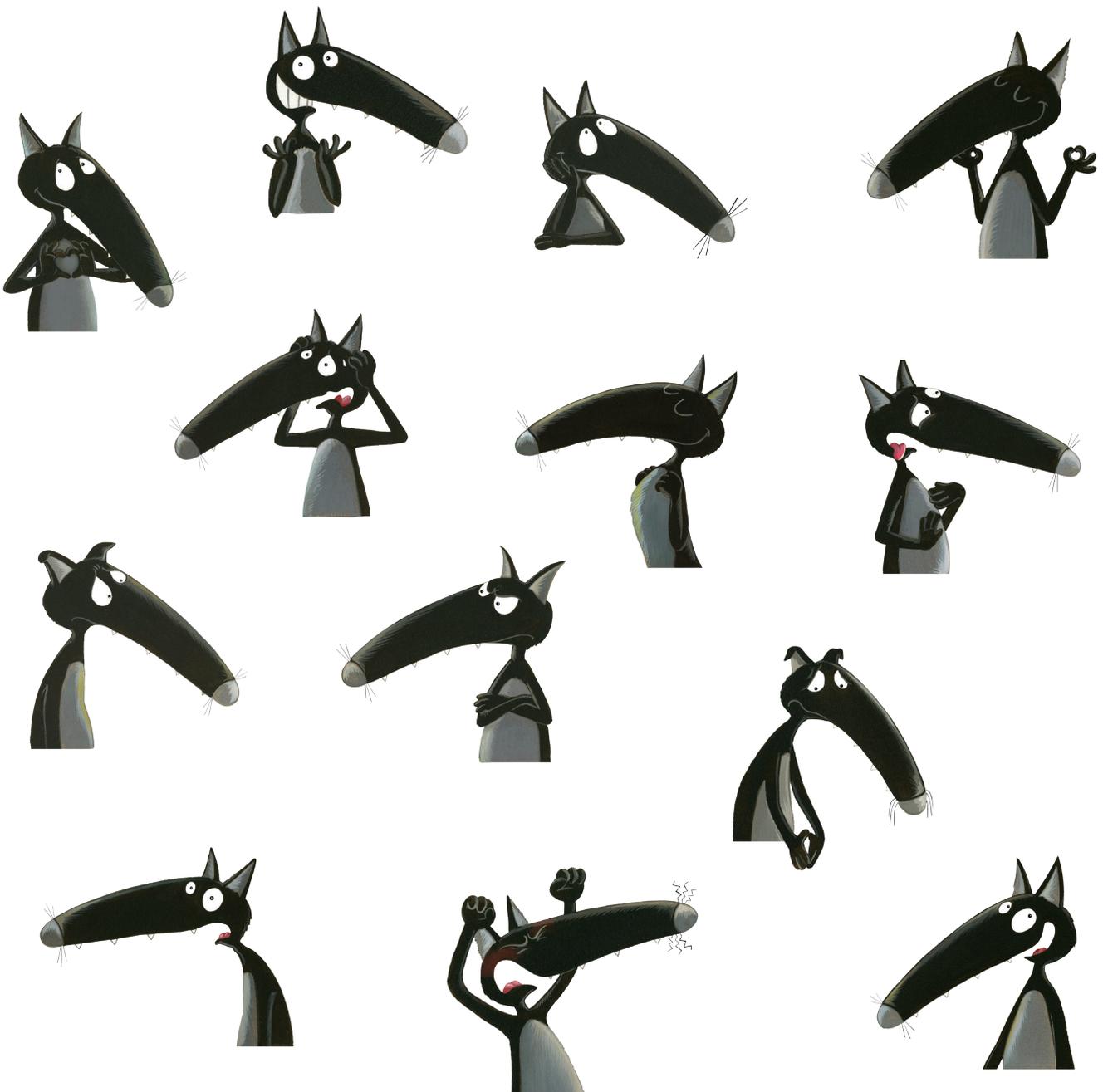
G/M

P



**Objectif** Identifier des émotions dans des œuvres d'art.

**Consigne** Aide Loup à retrouver les œuvres d'art qui correspondent à son émotion.





## Le loup qui enquêtait au musée

**Objectifs** Cet album aborde le monde de l'art et pourra être travaillé en amont d'une visite dans un musée. Il permettra aux élèves de se sensibiliser aux différents types d'arts, d'approfondir et d'expérimenter des techniques. Il sera le support d'activités langagières afin d'enrichir le vocabulaire. Enfin, il permettra la découverte du vivant au travers d'un travail sur le corps.

### 1. Les musées

G/M

P



**Matériel**

- ★ Images d'œuvres issues de musées.

Ce travail peut servir d'introduction à une visite de musée.

L'enseignant présente la couverture de l'album et interroge les élèves pour savoir s'ils connaissent l'endroit où l'on peut trouver ce genre d'objets. Puis il lit le titre de l'album et demande aux élèves s'ils ont déjà visité un musée.

L'enseignant commence la lecture de l'album en montrant les illustrations. Il explique aux élèves que les œuvres de l'album sont dessinées et ont été modifiées par l'illustratrice, mais que les originaux existent en vrai. L'enseignant leur montre alors des images d'œuvres issues des musées ou leur propose une visite virtuelle du Musée des beaux-arts de Montréal: <https://www.mbam.qc.ca/fr/lemusee-a-la-maison>.

L'enseignant revient sur la page 9 de l'album et demande : *Que fait Loup ? Est-ce que c'est autorisé dans un musée ? Qu'est-ce qu'on ne peut pas faire dans un musée ?* Les réponses des élèves sont listées. Les règles sont rappelées avant la visite.

Après la sortie au musée, les élèves s'expriment autour de la visite réalisée et commentent les photos des œuvres et du musée qu'ils auront prises. L'enseignant leur demande de dessiner ce qu'ils ont préféré et de commenter leurs dessins.

### 2. Les types d'arts

G/M

P



**Matériel**

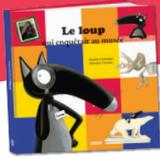
- ★ Images de l'album photocopiées.
- ★ Fiche d'activité n° 19.
- ★ Fiche d'activité n° 20.

L'enseignant relit l'album en montrant les illustrations et demande aux élèves d'être attentifs aux œuvres rencontrées dans le musée visité par Loup.

À l'issue de la lecture, les élèves font la liste des types d'œuvres rencontrées : des tableaux, des personnages, des animaux, des squelettes, des dessins.

L'enseignant distribue les images des œuvres de l'album (il peut pour cela les découper dans la **fiche d'activité n° 20**). Par groupes, les élèves procèdent à des regroupements et à un classement. Leurs propositions sont discutées afin que la classe se mette d'accord sur un classement commun. Un titre pour chaque ensemble est ensuite recherché. L'enseignant écrit au tableau les noms des différentes catégories retenues. Les élèves doivent venir placer les images de l'album sous la bonne étiquette.

L'enseignant présente enfin la **fiche d'activité n° 19** : peintures, sculptures, dessins. L'activité précédente est reprise : tri et classement des œuvres présentées, recherche du titre des catégories. Cette activité peut servir d'évaluation.



Fiche d'activité n° 19

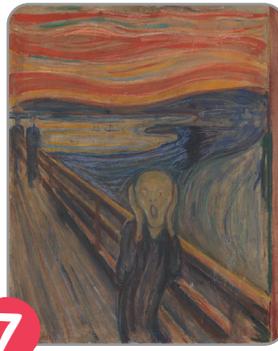
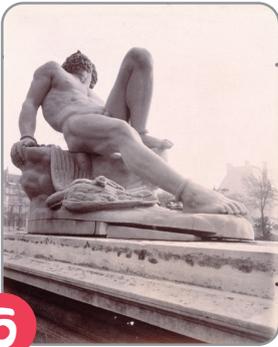
# Le loup qui enquêtait au musée



Les types d'arts **G/M** **P**

**Objectif** Connaître les différents types d'œuvres : peinture, sculpture, dessin...

**Consigne** Écris le numéro de l'œuvre au bon endroit dans le tableau.



Type d'œuvre	
PEINTURE	<input type="text"/>
SCULPTURE	<input type="text"/>
DESSIN	<input type="text"/>





### 3. Chasse aux tableaux

G/M

P



#### Matériel

- ★ Images des œuvres de l'album.
- ★ Images des œuvres originales.
- ★ Fiche d'activité n° 20.

L'enseignant demande aux élèves de se remémorer l'histoire de l'album : Loup est au musée et découvre des œuvres d'art.

L'enseignant rappelle aux élèves que les œuvres d'art présentées dans l'album ont été dessinées par l'illustratrice, mais qu'elles existent en vrai. Il leur propose de retrouver les œuvres originales. Pour cela, en amont, il a imprimé et découpé les œuvres de la **fiche d'activité n° 20**. Par groupes,

les élèves disposent les images des œuvres de l'album et des œuvres originales. Ils trient reproductions et originaux.

Lors de la mise en commun, les œuvres originales sont présentées par l'enseignant : auteur et titre de l'œuvre. Avec les plus grands, l'enseignant propose de comparer les œuvres originales à celles de l'album.

L'activité peut se poursuivre en utilisant le jeu de mémorisation *Le Loup enquête au musée*, paru aux éditions Auzou. Ce jeu reprend les œuvres d'art de l'album.

### 4. La sculpture

G/M

P



#### Matériel

- ★ G/M : • Image d'un visage vierge et éléments du visage, découpés dans un magazine.
- Pâte à modeler.
- ★ G/M à P : • Jeu « Jacques a dit... » sur les parties du corps.
- Étiquettes papier des différentes parties du corps.
- Pantin à assembler.
- Catalogues et magazines.
- Pâte à modeler.
- Pâte à sel.

L'enseignant montre les pages 8 et 9 de l'album et demande aux élèves quel type d'œuvre est présenté sur ces pages : ce sont des sculptures. L'enseignant leur annonce qu'ils vont à leur tour devenir des « sculpteurs ».

G/M

Le travail se fait autour du visage à partir de comptines. L'enseignant propose aux élèves un visage vierge sur lequel ils doivent venir placer les différents éléments au bon endroit. Ces éléments auront été préalablement découpés par l'enseignant dans un magazine ou un catalogue. Puis l'activité est reprise avec de la pâte à modeler. L'élève modèle les yeux, le nez, la bouche, etc., et les place sur un visage à compléter.

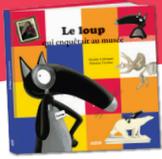
G/M

P

Le travail débutera sur les parties du corps avec le jeu « Jacques a dit... » pour les nommer et les repérer. Les élèves vont ensuite travailler sur un pantin à assembler, ce qui leur permet de repérer les articulations. Les étiquettes des différentes parties du corps et des articulations sont distribuées par l'enseignant et placées sur un corps grandeur nature (la silhouette d'un élève volontaire).

Pour finaliser le travail sur les parties du corps, chaque élève découpe un personnage dans un catalogue, puis tente de le reproduire en pâte à modeler en veillant à respecter la posture. Ils peuvent ensuite se lancer dans la création d'un corps en pâte à modeler et, pour les plus avancés, dans sa réalisation en pâte à sel.

Cette activité est une très bonne façon de faire un lien entre l'art et une séquence en découverte du vivant.



# Le loup qui enquêtait au musée

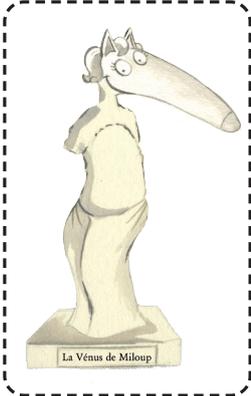


Chasse aux tableaux

G/M

P

**Objectif** Se familiariser avec des œuvres d'art.





## 5. La couleur

G/M

P



### Matériel

- ★ Œuvres de Paul Klee.
- ★ Peinture (couleurs primaires, blanc et noir).
- ★ Assiettes pour les mélanges.
- ★ Feuilles blanches.
- ★ Pinceaux.
- ★ Quadrillage vierge à la manière du tableau de Paul Kloup.

L'enseignant montre la page 7 de l'album. Il interroge les élèves sur le tableau de Paul Kloup : *Que représente-t-il ?*

Puis il présente des œuvres de Paul Klee. Les élèves commentent et remarquent que ces tableaux sont très colorés. L'enseignant leur annonce alors qu'ils vont travailler sur la couleur.

**G/M** Les élèves disposent des 3 couleurs primaires (jaune, bleu et rouge), de pinceaux et d'une feuille blanche. Ils peuvent utiliser les peintures librement pour remplir la feuille en respectant la consigne : ne pas laisser

de blanc. Lorsque les peintures sont sèches, les productions sont reprises. Les élèves vérifient que la consigne a été respectée, puis l'enseignant leur fait rappeler les couleurs qu'ils ont utilisées.

L'enseignant fait remarquer aux élèves que, s'ils ont fait des mélanges, on voit apparaître d'autres couleurs sur les feuilles que les trois utilisées. Les élèves émettent des hypothèses sur l'obtention des nouvelles couleurs.

Les élèves disposent chacun d'une nouvelle feuille, quadrillée. Ils choisissent deux couleurs primaires (rouge et bleu par exemple), les mélangent et colorient un carré. Ils prennent deux autres couleurs primaires (jaune et bleu par exemple), les mélangent et colorient un autre carré. Ils continuent ainsi jusqu'à peindre l'ensemble du quadrillage. Les carrés sont ensuite observés afin de mettre en évidence les mélanges : jaune + bleu = vert, jaune + rouge = orange, bleu + rouge = violet.

G/M

P

Les élèves disposent d'une couleur primaire, de blanc et de noir. Ils doivent faire des mélanges afin d'obtenir le plus de rouges, de bleus ou de jaunes différents. Au préalable, l'enseignant explique la technique du mélange par étirement : elle consiste à mélanger par petites touches les peintures afin de ne pas les souiller et de garder toujours une partie de la couleur d'origine. Les couleurs obtenues sont découpées et organisées en nuancier du plus clair au plus foncé. Les élèves remarquent que le blanc éclaircit et que le noir fonce la couleur d'origine.

L'enseignant distribue ensuite à chaque élève deux couleurs primaires, du blanc et du noir ainsi qu'un quadrillage vierge. Il leur demande d'inventer le plus de couleurs différentes et de reporter chacune d'elles dans une case du quadrillage, sans que deux couleurs identiques se touchent. Les productions sont observées : on obtient des nuanciers de vert, violet et orange.

Cette technique des mélanges est ensuite réinvestie dans une production individuelle : chaque élève doit peindre un tableau en utilisant uniquement les couleurs primaires, le blanc et le noir.





## 6. Le portrait

G/M

P



### Matériel

- ★ Reproduction de la série des *Saisons* d'Arcimboldo.
- ★ Reproduction de *La femme qui pleure* et d'autres portraits de Picasso.
- ★ Catalogues.
- ★ Images de fruits et de légumes.
- ★ Appareil photo.
- ★ Photos des élèves.

G/M

L'enseignant montre la page 5 de l'album aux élèves et leur demande de décrire le tableau d'Arcimboldo. C'est un portrait, les cheveux sont faits de fleurs, la veste est faite de fleurs et de feuilles. Le tableau original est montré aux élèves, ainsi que les tableaux des trois autres saisons. Les élèves cherchent les points communs et les différences : ce sont des visages, de profil, faits avec des fruits, des légumes, des feuilles et des branches. Les végétaux utilisés changent en fonction des saisons. Pour chaque saison, les élèves dressent la liste des éléments du tableau. L'enseignant présente les images des fruits et des légumes énumérés. Cela peut aboutir à la création d'un imagier avec ces fruits et légumes.

L'enseignant propose alors une chasse aux fruits et aux légumes, et distribue les images les illustrant aux élèves. Il énonce un fruit ou un légume, et les élèves doivent montrer l'image correspondante. Une classification est faite : fruit ou légume.

Ce travail se poursuit par la production des portraits des élèves à la manière d'Arcimboldo. L'enseignant prend les élèves en photo, individuellement. Les chevelures sont découpées et on ne garde que les visages. Les élèves cherchent dans des catalogues des fleurs, des fruits et/ou des légumes. Ils les découpent et les collent autour de la photo de leur visage.

G/M

P

L'enseignant montre la page 6 de l'album. Les élèves décrivent le tableau de Pablou Picasso. C'est un portrait, le tableau est coloré, les yeux sont de travers. Puis l'enseignant montre le tableau original de *La femme qui pleure* de Pablo Picasso. Les élèves le décrivent.

L'enseignant présente d'autres portraits de Picasso et les caractéristiques du cubisme sont mises en évidence (formes géométriques, asymétrie des visages, côté effrayant et difforme).

L'enseignant propose aux élèves de réaliser plusieurs portraits cubistes. Il prend en photo chaque élève, de face et de profil. Puis les élèves découpent chacune de leurs deux photos en quatre morceaux. Ils doivent ensuite reconstituer leur visage à la manière de Picasso, en mélangeant les morceaux de face et de profil.

L'activité peut être également réalisée avec un carton découpé en forme de tête. L'enseignant délimite des zones et les élèves vont les peindre avec différentes couleurs sans apposer deux couleurs identiques côte à côte.

L'enseignant aura, au préalable, découpé dans du carton ondulé les différents éléments du visage (yeux, nez, bouche et oreilles), ceux-ci pouvant être représentés de face ou de profil. Les élèves placeront ces éléments sur le carton en forme de tête, sans respecter les positions d'un vrai visage.

# JEU D'ÉVASION de LOUP



## Matériel

- ★ 4 enveloppes décorées de Loup pour cacher les énigmes.
- ★ Une boîte fermée.
- ★ Une surprise.
- ★ Un appareil photo.
- ★ Photo imprimée de l'endroit de la cachette.

## Le principe

Loup a une surprise pour les élèves. Pour découvrir où elle est cachée, ils doivent résoudre, par équipes, quatre énigmes. La résolution d'une énigme donne accès à la suivante.

L'enseignant met la surprise dans une boîte qu'il ferme et qu'il dissimule dans un coin de la classe, ou de la cour si c'est possible.

Il prend en photo l'endroit où est cachée la surprise qu'il imprime puis découpe en 2 pièces de puzzle, jointes aux énigmes 2 et 3.

Au moment de la quatrième énigme, les élèves auront normalement retrouvé la boîte. Ils n'auront qu'à déchiffrer le code. La boîte peut être fermée par un cadenas, mais c'est sans obligation. Si l'enseignant en a mis un, il pourra alors donner la clef qui ouvre la boîte lorsque les élèves auront déchiffré le code.



## Énigme 1 Retrouve les numéros manquants. Note-les dans les encadrés plus bas.

10	11		13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33		35	36	37	38	39
	41	42	43	44		46	47	48	

--	--	--	--	--



## Énigme 2 Relie l'image à la bonne phrase.



Loup danse avec Louve.

Loup a mis ses bottes.

Loup est à l'école.

Loup est avec ses amis.

# JEU D'ÉVASION

## de LOUP



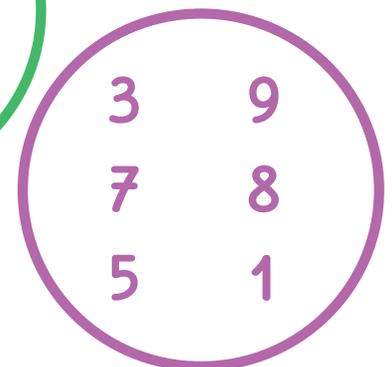
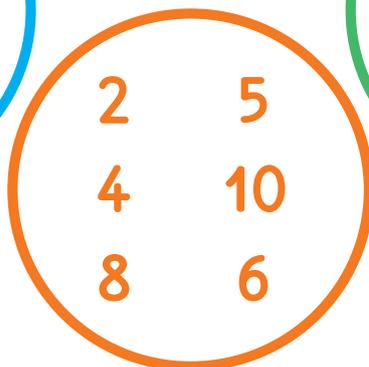
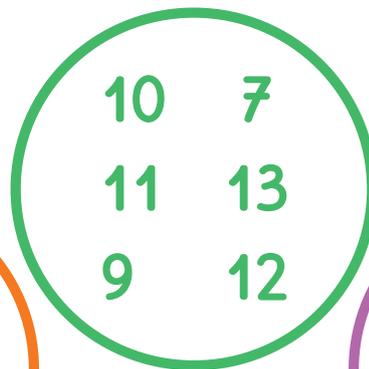
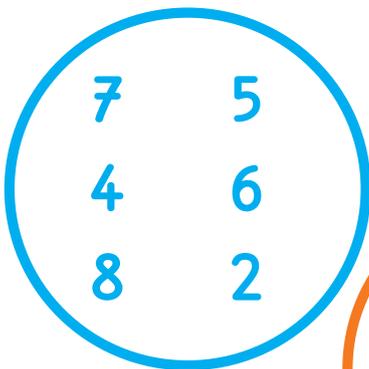
**Énigme 3** Retrouve les mots suivants dans la grille.

LOUVE • JOSHUA • LOUP • ALFRED • VALENTIN • AMIS • HIBOU

L	J	O	S	H	U	A	A
O	H	J	L	S	E	L	J
U	L	U	P	Y	E	F	I
V	H	L	O	U	P	R	B
E	A	M	I	S	V	E	O
H	I	B	O	U	L	D	U
V	A	L	E	N	T	I	N



**Énigme 4** Chaque ensemble correspond à une suite de nombres.  
Trouve l'intrus dans chaque ensemble pour découvrir le code secret.



Code secret :







# BON DE COMMANDE DES ALBUMS

## de LOUP

Titre	ISBN	ISBN	ISBN
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI VOULAIT CHANGER DE COULEUR	Grand format : 9782733815915	14,95 \$	
	Petit format : 9782733811832	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI S'AIMAIT BEAUCOUP TROP	Grand format : 9782733819876	14,95 \$	
	Petit format : 9782733813690	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI AVAIT UNE AMOUREUSE	Grand format : 9782733822999	14,95 \$	
	Petit format : 9782733819685	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI NE VOULAIT PLUS MARCHER	Grand format : 9782733820988	14,95 \$	
	Petit format : 9782733819029	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI VOULAIT FAIRE LE TOUR DU MONDE	Grand format : 9782733821329	14,95 \$	
	Petit format : 9782733822319	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI VOULAIT ÊTRE UN ARTISTE	Grand format : 9782733826034	14,95 \$	
	Petit format : 9782733822579	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI VOYAGEAIT DANS LE TEMPS	Grand format : 9782733825914	14,95 \$	
	Petit format : 9782733827208	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI N'AIMAIT PAS NOËL	Grand format : 9782733826164	14,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI FÊTAIT SON ANNIVERSAIRE	Grand format : 9782733829912	14,95 \$	
	Petit format : 9782733827215	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI DÉCOUVRAIT LE PAYS DES CONTES	Grand format : 9782733830444	14,95 \$	
	Petit format : 9782733833322	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI AVAIT PEUR DE SON OMBRE	Grand format : 9782733832684	14,95 \$	
	Petit format : 9782733836552	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI ENQUÊTAIT AU MUSÉE	Grand format : 9782733835142	14,95 \$	
	Petit format : 9782733839355	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI VOULAIT ÊTRE UN SUPER-HÉROS	Grand format : 9782733841020	14,95 \$	
	Petit format : 9782733843161	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI AVAIT LA TÊTE DANS LES ÉTOILES	Grand format : 9782733844069	14,95 \$	
	Petit format : 9782733846780	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI N'AIMAIT PAS LIRE	Grand format : 9782733847220	14,95 \$	
	Petit format : 9782733851494	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI APPRIVOISAIT SES ÉMOTIONS	Grand format : 9782733851487	14,95 \$	
	Petit format : 9782733855911	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI RÊVAIT D'OCÉAN	Grand format : 9782733855928	14,95 \$	
	Petit format : 9782733866580	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI ESCALADAIT LES MONTAGNES	Grand format : 9782733864548	14,95 \$	
	Petit format : 9782733874820	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI AVAIT UN NOUVEL AMI	Grand format : 9782733866573	14,95 \$	
	Petit format : 9782733883969	9,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI EXPLORAIT PARIS	Grand format : 9782733878422	14,95 \$	
<input type="checkbox"/> LE LOUP QUI AIMAIT LES ARBRES	Grand format : 9782733890578	14,95 \$	
		<b>Prix total</b>	<b>Quantité totale</b>



**Rédaction :** Béatrice Douchet et Coralie Renon

**Relecture pédagogique :** Susane Duchesne, Solène Lorchel, Aurélie Perrot, Éric Montigny

**Correction :** Nathalie Coët, Magali Laurent

**Mise en pages :** Audrey Izern



© 2022, Éditions Auzou Québec.

Tous droits réservés pour tous pays.

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse,  
modifiée par la loi n° 2011-525 du 17 mai 2011.

Dépôt légal : avril 2022

Imprimé au Québec  
auzou.ca