

## Promenons-nous dans les bois

Prérequis :	Connaissances de base du vocabulaire des vêtements et des couleurs.
Matériel :	photocopies (1 par personne) des loups et de leurs vêtements. CD avec la comptine ou vidéo avec la chanson et le film d'animation à l'adresse suivante : <a href="http://www.dailymotion.com/video/xfucd6_promenons-nous-dans-les-bois_music#.UaLv7YW-S00">http://www.dailymotion.com/video/xfucd6_promenons-nous-dans-les-bois_music#.UaLv7YW-S00</a>
Durée :	2 séances ou plus.
Niveau	P4
Matériel	Ordinateur ou lecteur pour écouter la comptine. Des ciseaux et des crayons de couleur ou des feutres pour la 2 <sup>ème</sup> séance (découpage et coloriage des vêtements des loups).
Objectifs généraux	Mémoriser le vocabulaire des vêtements, des couleurs et développer les 4 compétences : CO, CE, PE, PO.
Prolongements possibles :	Jeu de « qui est-ce? », le memory des vêtements, le loto des vêtements, les jeux avec des nombres ...
<u>Contenus de la chanson.</u>	<u>Temps utilisés</u> : présent, imparfait, conditionnel, futur <u>Lexique à voir avant l'écoute</u> : chapeau, fusil, culotte, pantalon, gants, cartouches, bottes, manteau, lunettes, pull-over, chaussettes, chemise... <u>Contenu grammatical</u> : mon, ma, mes <u>Phonèmes récurrents</u> : [ ɔ ] <u>bottes-</u> promenons/ [ o ] <u>chapeau,</u> chaussettes...

### Fiche pédagogique pour les enseignants

<b>Séance 1.</b>	Déroulement des activités
<b>Mise en route.</b>	
<b>Durée 20 minutes</b>	<b>Activité 1.</b> À l'aide des cartes images (de la méthode « Vitamine », ou du document A), découvrir le vocabulaire de la chanson (les vêtements) avec les élèves. Les enseignants présentent les images une par une et fait répéter le nom des vêtements pour aider les élèves à mémoriser le vocabulaire.
<b>30 minutes</b>	<b>Activité 2.</b> Ecrire au tableau le titre de la chanson : « Promenons-nous dans les bois » et expliquez-le aux élèves.  <b>Activité 3</b> Distribuer le document A (1 feuille par personne) et expliquer l'activité à réaliser aux élèves. « Vous allez découper les 12 images du loup présentes sur le document A. Vous allez écouter attentivement la chanson qui s'appelle : promenons-

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); text-align: center;">Compréhension orale</p>	<p>nous dans les bois.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Première écoute : Sélectionnez les images avec les vêtements que vous entendez dans la chanson.</li> <li>- Deuxième écoute : placez dans l'ordre dans le tableau du document A les étiquettes des vêtements que le loup met.</li> </ul> <p>Vérification en grand groupe. Ecoute de la comptine 2 fois, voire 3 si nécessaire. (La vidéo dans ce cas, facilite le travail des élèves). Puis une fois que la correction collective a été faite, les élèves collent les images sur la feuille dans l'ordre.</p> <p><b>Solution : la culotte, les chaussettes, le pantalon, les bottes, le pull .</b></p>
<b>Séance 2</b>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); text-align: center;">20 minutes</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); text-align: center;">Compréhension et production écrites</p>	<p><b>Activité 1.</b></p> <p><b>Ecriture :</b> les vêtements du loup.</p> <p>1. A partir du document B. Distribuer une feuille à chaque élève. Les élèves entourent les mots qui correspondent aux vêtements que porte le loup et ils écrivent le mot qui correspond au dessus du vêtement.</p> <p><b>2. Mots croisés. (solution)</b></p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>3. (document D) Les élèves colorient les vêtements selon la couleur indiquée.</p>
<p style="text-align: center;">30 minutes</p>	<p><b>Activité 2. Préparation du jeu « qui est-ce ? »</b></p> <p><b>Mise en route :</b> Demander aux élèves de décrire ce qu'ils portent. Exemple : je porte une chemise blanche, une jupe bleue et des chaussures noires. Cela permet de réviser les couleurs.</p> <p><b>Etape 1. Coloriage - découpage</b> Distribuer le document C aux élèves. (1 feuille par personne.) Dire aux élèves de découper et de colorier 3 vêtements pour chaque loup (3 pour le mâle et 3 pour la femelle) et de coller les vêtements pour habiller</p>

<b>Production orale</b>	<p>les loups. Ensuite les élèves doivent choisir un prénom pour le loup et un pour la louve. Ils écrivent les prénoms sous les dessins des loups.</p> <p><b>Etape 2. Affichage</b>  Ramasser tous les papiers avec les loups coloriés par les élèves et les afficher sur un mur visible par toute la classe.</p> <p><b>Etape 3. Choix du loup.</b>  Un élève va alors sortir de la classe. Pendant ce temps, toute la classe, choisit un loup. L'enseignant vérifie que tout le monde a bien regardé le loup choisi par la classe. Les élèves doivent mémoriser le plus de détails possibles (vêtements et couleurs, prénom du loup...). On remet l'image choisie avec toutes les autres images de loups.</p> <p><b>Etape 4. Questions</b>  L'élève qui est sorti retourne dans la classe et doit poser des questions fermées pour retrouver le loup que la classe a choisi.</p> <p>Ex : Elève X : « Est-ce que c'est un garçon ?  La classe : - Oui. (L'élève élimine alors toutes les femelles louves).  Elève X : - Est-ce qu'il porte un chapeau ?  La classe : - Non. L'élève élimine alors tous les loups qui portent un chapeau. (Il continue à poser des questions jusqu'à ce qu'il trouve le loup choisi par la classe. Il fait alors une proposition.)  Elève X : « est-ce qu'il s'appelle Dam ?  La classe : - Oui. »  L'élève X a gagné et un autre élève peut jouer à son tour.</p> <p>On peut aussi demander aux élèves de dessiner des vêtements pour le loup.</p> <p><b>Etape 5 : Et maintenant il ne reste plus qu'à chanter !!!</b>  Ecoute de la comptine avec des mimes.  Les élèves se mettent debout et quand la comptine commence, ils chantent et se déplacent dans la salle de classe, en tournant. Quand le loup s'habille, ils miment ( ou 1 seul élève mime) le geste du vêtement qu'on met.  Exemple : « je mets mon pantalon » : les élèves font comme s'ils mettaient un pantalon imaginaire.  « Loup y es-tu ? » Ils mettent leur main au dessus des yeux comme pour regarder quelque chose qui est loin, ou bien ils mettent leurs mains en cercle autour des yeux pour mimer des lunettes.  « M'entends tu ? » les élèves mettent leur main près de l'oreille pour écouter attentivement...</p>
<b>Autres activités et jeux</b>	<p><b>Jeu en plein air : « Loup y es-tu ? »</b>  Deux joueurs, et plus. Un loup et des promeneurs.</p> <p><b>Règles</b></p>

Le loup se cache, près d'un arbre ou d'un mur, et les promeneurs ne doivent pas le voir. Les promeneurs (tous les autres joueurs) bougent et chantent le début de la comptine, le loup répond "Je mets (l'habit de son choix)", les promeneurs continuent à chanter. Le loup sort quand il veut de sa cachette, mais toujours après les questions, en disant "je vais vous manger"... ou « j'arrive »...". Il peut sortir après le premier habit comme après le septième. Le loup essaie d'attraper les promeneurs. Ceux qui sont touchés ont perdu et doivent s'asseoir. Les promeneurs peuvent se réfugier en dehors du bois qui a été délimité au début du jeu. Pendant que la comptine est chantée, tous les promeneurs doivent être dans le bois. Le gagnant est le dernier promeneur libre.

### **Mémoire des vêtements.**

#### **Cf document E**

Ce jeu permet de mémoriser le vocabulaire et de s'entraîner à la lecture. Matériel nécessaire 2 lots de cartes par groupe de 4 à 5 élèves. (On peut réduire le nombre de cartes par groupe en fonction du niveau des élèves). On peut demander aux élèves de fabriquer eux-mêmes le jeu en dessinant les vêtements sur des cartes et en écrivant le mot correspondant sur une autre.

#### **Déroulement.**

Les deux tas de cartes sont retournés face cachée sur la table et ils sont séparés. Toutes les cartes sont visibles. Le premier joueur retourne 2 cartes. Si l'image sur la carte 1 correspond au mot sur la carte 2, l'élève gagne 1 point et garde les cartes. Si les deux cartes sont différentes, l'élève repose les cartes face contre table. Les joueurs doivent mémoriser la place et le contenu des cartes. (Il est important de ne pas brasser les cartes entre chaque tour et de bien les reposer à la même place à l'envers.) Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les paires soient trouvées. Celui qui a le plus grand nombre de paires a gagné.

# Promenons-nous dans les bois

*Tous:*

Promenons-nous dans les bois  
pendant que le loup n'y est pas.

Si le loup y 'était

Il nous mangerait,

mais comme il n'y est pas

il nous mangera pas.

Loup y es-tu?

Entends-tu?

Que fais-tu?

*Le loup:*

Je mets ma culotte !

Je mets mes chaussettes !

Je mets mon pantalon !

Je mets mes bottes !

Je mets mon pull !

Et je vais vous manger...Miam miam ! Ah ah ah ah !

