

PROJET MONSTRE

Ce projet monstre est adaptable aux PS, MS et GS.

Les activités peuvent être faites sans imprimante.

Si vous n'avez pas de dé : remplacez-le par autant de petits papiers que de faces et mettez-les dans un gant de toilette pour tirer au sort.

Le projet permettra d'avoir un monstre qui pourra remplacer la mascotte de la classe et être le prétexte à de nombreuses activités.

Activité 1 : Création de son monstre Numération

Pour créer son monstre, il faut dessiner sur une feuille de papier le corps : une sorte d'ovale.

Il faut également prévoir de petits papiers sur lesquels sont dessinées les parties du corps souhaitées : par exemple, yeux, bouche, oreilles, bras et mains, jambes et pieds, griffes, tentacules, cornes, pinces etc etc (au choix selon votre envie, attention plus il y aura de parties du corps, plus la partie sera longue!). Ces petits papiers sont ensuite posés face cachée sur la table.

Il faut aussi un dé :

Pour les PS, un dé 3.

Pour les MS : 2 dés 3 constellation ou 1 dé 3 constellation et 1 dé 3 écriture chiffrée.

Pour les GS : 2 dés 6 constellation ou 1 dé 6 constellation et 1 dé 6 écriture chiffrée.

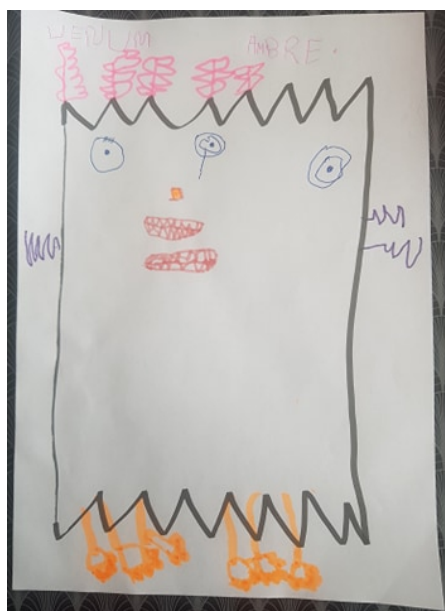
Tirez d'abord au sort un papier pour savoir quelle partie du corps vous allez dessiner.

Lancez le ou les dés et dessinez la partie du corps autant de fois que le demandent les dés.

Pour les MS et les GS, n'hésitez pas à verbaliser le lancer de dé : tu as fait 3 et 2, ça fait 5 parce que 5 c'est 3+2

La partie est terminée lorsque tous les papiers « partie du corps » ont été dessinés.

Voilà un exemple de création par une PS : il s'agit du monstre Venum.



Activité 2 : Carte d'identité du monstre

Langage

Maintenant que votre monstre est prêt, il faut lui donner un nom. Ecrivez-le nom du monstre choisi par votre enfant en capitales. Ex : VENUM

Quand votre enfant a choisi le nom de son monstre, vous pouvez lui proposer différents prospectus/magazines. Il va alors pouvoir chercher les lettres du nom de son monstre dedans.

Les PS peuvent alors découper les lettres du nom ou les entourer. Attention les PS travaillent sur les lettres en capitales (comme le modèle écrit par vos soins).

Les MS et les GS font la même activité mais avec les lettres en scriptes (ex : venum). Pour les GS si vous avez des prospectus avec de l'écriture cursive, ils peuvent chercher les lettres en cursive, sinon ils travailleront avec la scripte (écriture cursive = écriture attachée : ex : *venum*)

Il faut ensuite créer la carte d'identité du monstre en répondant à quelques questions :

- quel âge a ton monstre ?
- Où vit-il ?
- Qu'aime-t-il manger ?
- Qu'aime-t-il faire pendant la journée ?
- Que n'aime-t-il pas manger ?
- Quel est son super pouvoir magique ?

Les réponses peuvent être rigolotes (nous avons des monstres qui mangent les chaussettes, un qui collectionne les crottes de nez, un autre qui vit dans les pots de fleurs de maman etc etc)

Merci de noter les réponses et de me les transmettre pour la création des modèles d'écriture.

Activité 3: Carte d'identité du monstre

Langage

Votre enfant va maintenant créer la carte d'identité de son monstre. Il va devoir écrire sur une feuille :

Carte d'identité / nom / Age / Habitat/ Nourriture / Activités / Pouvoir Magique.

Vous recevrez en PJ le modèle d'écriture.

Pour les PS et les MS, tous les élèves de la classe sont capables de faire ce travail. Mais pour les plus jeunes, n'hésitez pas à le faire faire en plusieurs fois. Les PS et MS vont écrire en lettres capitales comme le modèle. Si vous avez une imprimante, imprimer le modèle. Si vous n'en possédez pas, je vous demande pour les PS de faire sur une feuille un interligne de 2 cm, pour les MS 1cm.

Pour les GS, l'écriture se fera en écriture cursive, tous sont capables de le faire. Idem vous allez recevoir les modèles en PJ.

Merci de prendre en photo le travail et de me le renvoyer ^^ pour que je crée les cartes d'identité des monstres.

Les jours suivants en fonction des retours, vous aurez des modèles personnalisés : les réponses données par votre enfant seront à écrire selon les modèles que je vous fournirai. Il est donc important de me renvoyer les retours des activités.

Activités 4 et suivantes: Nourrir le monstre Langage/Numération/Explorer le monde

Parmi ses activités n'en choisir qu'une par jour

Langage :

PS/MS/GS : le monstre ne mange qu'une seule lettre - (voyelle en capitales PS :) MS en scriptes, GS en cursives – que vous trouverez dans des magazines/publicités : votre enfant peut colorier les lettres que mange le monstre. 1 lettre/jour à chercher pour le monstre

MS : nourrir son monstre en lui donnant à manger des objets avec x nombre de syllabe. Exemple, jour 1 le monstre ne mangera que des objets de 2 syllabes (ex : voi/ture ; dou/dou etc), jour 2 : le monstre mange des mots d'une syllabe (ex : ours / chat/), jour 3 : le monstre mange des mots de 3 syllabes (ex : té/lé/phone ; pan/ta/lon ...)

Rappel nous travaillons avec les syllabes orales : le mot poule par exemple ne comptera que pour 1 syllabe = poule et non pou/le

GS : nourrir son monstre en lui donnant à manger des objets avec un son en particulier : ex : jour 1 le son A : le monstre mange un ananas, un radis mais pas de moto ; jour 2 le monstre mange les M : maman, magazine mais pas voiture etc etc.

Le son peut être n'importe où dans le mot. Vous pouvez aller plus loin et corser l'activité : le son ne pourra être qu'au début du mot ou à la fin.

Vous pouvez travailler simplement à l'oral ou avec des objets que votre enfant ramènera selon les critères demandés (si le monstre mange le son A, votre enfant peut ramener son pyjAmA)

Numération :

- Donner des tas d'objets à manger au monstre :

les PS des tas de 2 à 3 objets

MS jusque 6 objets

GS jusque 10.

Pour tous vous pouvez dire la quantité à l'oral, mais aussi montrer la constellation du dé et également l'écriture chiffrée. (A changer chaque jour ^^)

Vous pouvez aussi jouer avec un dé et demander à votre enfant d'aller chercher autant d'objets que le demande le dé.

– donner des cookies au monstre :

Pour ce faire, il faut de la pâte à modeler (si vous n'en avez pas, vous pouvez en fabriquer cf recette envoyée) ; des ciseaux et un dé (dé 3 pour les PS, MS dé 6, GS 2 dé 6)

Il faut faire des boudins de pâte à modeler dans un premier temps. Quand les boudins sont faits, il faut lancer le dé et couper avec les ciseaux autant de petits bouts de pâte à modeler que le demande le dé (en même temps votre enfant fait de la motricité fine : former des boudins ; découper avec des ciseaux)

Si vous n'avez pas de pâte à modeler, faites-lui découper de petits bouts de papier tout simplement.

Explorer le monde

PS : jour 1 le monstre ne mange que des objets de la maison vert, jour 2 que des rouges.

MS : le monstre ne mange que des objets alignés selon un certain ordre : un rouge, un vert, un rouge, un vert

GS : idem que MS mais avec plus de couleurs : un bleu, un jaune, un vert, un rouge par exemple.

Vous pouvez aussi demander à votre enfant de nourrir votre monstre avec des objets ayant la même forme.

Bien entendu si vous avez d'autres idées, n'hésitez pas à les proposer.

De même si vous prenez des photos, n'hésitez pas à me les envoyer pour le livre des monstres !

Activités 5 et suivantes: Arts visuels

Activité 1 Votre enfant avec la pâte à modeler que vous avez fabriquée, va pouvoir faire son petit monstre.

N'hésitez pas à verbaliser avec lui les différentes étapes : tu fais le corps, un boudin fin pour le bras, une boule écrasée pour l'oeil etc



Voici un exemple de monstre refait en pâte à modeler.

Activité 2 Si vous avez de la peinture votre enfant peut réaliser le portrait de son monstre en peinture.

Idem n'hésitez pas à verbaliser avec lui les étapes

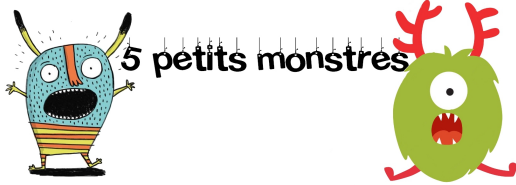
« Tu commences par la tête, tu fais un rond, ensuite tu mets les yeux etc »

Activité 3 : Votre enfant va créer son monstre avec tous les objets de la maison qu'il veut : crayons, jouets, ustensiles de cuisine etc
un exemple d'un MS :



Activités 6 et suivantes: Musique

Nous avons vu quelques comptines autour des monstres, vous pouvez les dire avec votre enfant :



5 petits monstres dansent derrière la fenêtre.

Le premier fait : « ah ah ! » (rire méchant)

Le deuxième fait « oh ! » (étonnement)

Le troisième fait : « hiiiiii ! » (peur)

Le quatrième fait : « hou-hou ! » (appel)

La cinquième s'approche de mon oreille,

Et dit : « tu veux être mon ami ? »



Le monstre biscornu

Torse velu
Jambes tordues
Pattes griffues
Queue fourchue
Et dos bossu.

Le reconnais-tu
Ce monstre biscornu ?

Cheveux touffus
Menton barbu
Nez crochu
Dents pointues
Oreilles poilues.

Je l'ai reconnu
C'est Grifourbachu

Activités 7 et suivantes: lecture plaisir

Vous pouvez lire à votre enfant des livres autour des monstres

Voici une histoire de monstres par le Yétili :

<https://www.france.tv/france-5/yetili/saison-1/1122709-le-monstre-du-placard-existe-et-je-vais-vous-le-prouver.html>

Va t'en grand monstre vert : <https://www.youtube.com/watch?v=YpaO6W8o3kI>

Le Gruffalo : <https://www.youtube.com/watch?v=7a8KcQxk9Ek>

Bon courage et n'hésitez pas à revenir vers moi si vous avez des questions/remarques

Marie-Alix CHARLES EMF, Circonscription Avesnes-Fourmies