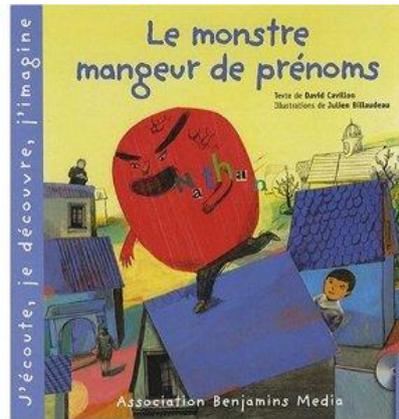


LE MONSTRE MANGEUR DE PRÉNOMS



Pour commencer cette nouvelle année scolaire, Annie nous a raconté l'histoire d'un monstre qui rôdait près d'une école et qui dévorait, syllabe par syllabe, tous les prénoms des enfants. Le titre de cet album est « **Le monstre mangeur de prénoms** » de David Cavillon.

Tout en nous faisant découvrir cette histoire, Annie nous a proposé différentes activités autour des **prénoms**.

- Tous les matins, nous accrochons notre étiquette-prénom sur le panneau « Je suis à l'école » et nous déposons une deuxième étiquette dans la boîte « Je déjeune à la cantine » ou « Je déjeune à la maison ».
- Nous nous disons bonjour en chantant la chanson « J'ai un nom, un prénom ».
- Nous apprenons à écrire notre prénom en majuscules.
- Nous savons déjà tous reconnaître notre prénom. Il faut maintenant apprendre à reconnaître les prénoms des autres enfants de la classe. Pour cela, Annie nous a préparé de petits jeux :

° Dans la classe : le loto des prénoms, le memory des prénoms, le jeu des familles avec les prénoms écrits dans différentes écritures (majuscule, minuscule, cursive)...



° Pendant le sport :

- * le jeu de « **la balle nommée** » : il faut lire l'étiquette-prénom avant de lancer la balle,
- * le **béret** : le premier qui lit le prénom donne le point à son équipe,
- * la **chasse aux prénoms** : une grande quantité d'étiquettes prénoms, en différentes polices, sont étalées dans la cour ou dans la salle de motricité. Chaque enfant doit ramasser ses étiquettes prénoms puis moins une étiquette appartenant à chacun de ses camarades.



° En art : Nous avons **colorié** notre silhouette. Nous avons recouvert une feuille avec de **l'encre colorée**. Nous avons laissé sécher. Nous avons collé notre silhouette dessus. Jean-Baptiste a plastifié nos silhouettes avant de les fixer au-dessus de nos portemanteaux.



Avec l'aide de Jean-Baptiste, nous avons aussi réalisé **toutes les lettres de notre prénom avec du plastiroc**. C'est comme de la pâte à modeler. Ensuite, nous avons peint nos lettres. Nous avons également peint une bande cartonnée. Nous avons collé les lettres dessus et voilà le résultat :





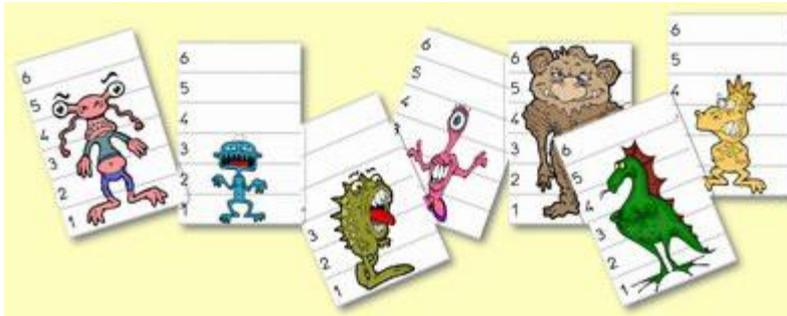
NOS ACTIVITES SUR LE THEME DES MONSTRES



Des puzzles de monstres



Bataille de monstres

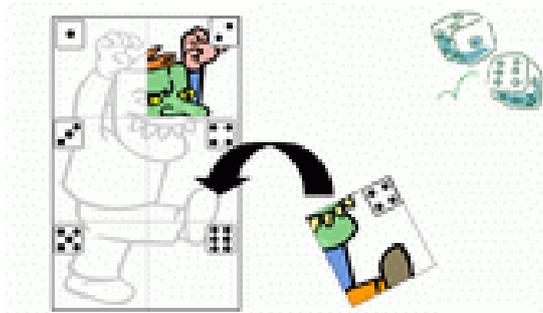


Ce jeu de cartes est utilisé pour travailler sur les nombres : être capable de **comparer les tailles** et lire l'écriture chiffrée de 1 à 6.

Déroulement

- Distribuer toutes les cartes.
- Chaque joueur forme un paquet avec ses cartes qu'il pose devant lui face cachée.
- Chacun tire la première carte de son paquet et la pose sur la table. Celui qui a le monstre le plus gros remporte les cartes retournées.
- Si 2 monstres ont la même taille, il y a « **bataille de monstres** ».
→ Les deux joueurs tirent la carte suivante et la posent face cachée. Puis encore une autre carte face découverte. Celui qui a le monstre le plus gros remporte le pli.

Des monstres à reconstituer



Ce jeu est aussi utilisé pour travailler sur les nombres : être capable de **reconnaître globalement et d'exprimer globalement des petites quantités organisées en configurations connues comme les constellations du dé.**

Déroulement :

- Chaque enfant dispose d'une plaque de jeu avec un monstre en filigrane et lance le dé à tour de rôle.
- L'enfant doit reconstituer son monstre avec les différentes parties du corps selon qu'il a obtenu 1, 2, 3, 4, 5, ou 6.
- S'il tombe sur une partie du corps déjà en place, il passe son tour.
- Le premier qui a reconstitué son monstre a gagné.

Le loto mystère des monstres



Compétences visées :

- décrire, expliquer, questionner en situation de jeu dans les activités des divers domaines.
- produire des phrases correctes plus longues correctement construites.
- utiliser un vocabulaire pertinent : noms, verbes, adjectifs, grandeurs, pronoms usuels, relations spatiales.

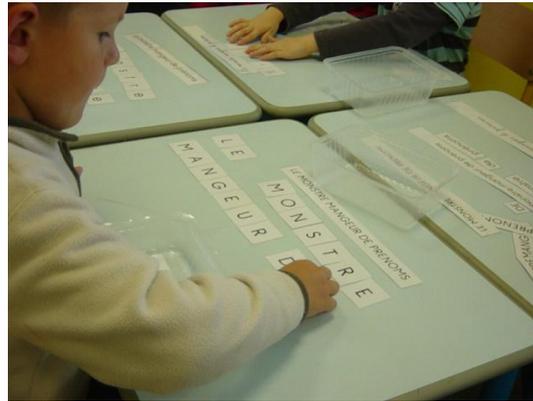
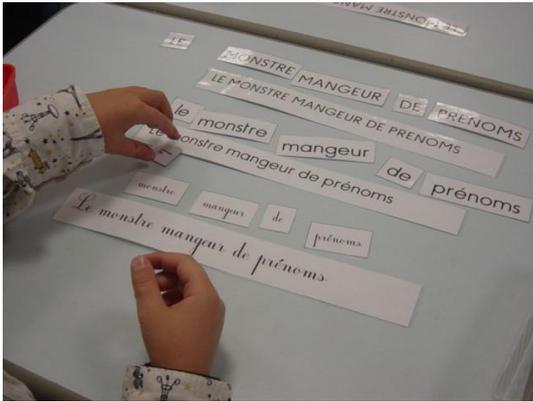
Déroulement :

- Distribution d'une carte de loto à chaque enfant, laisser un temps pour observer les 6 images.
- Le meneur de jeu pioche une image dans le sac sans la montrer. Il la décrit le plus précisément possible.
- Dès qu'un enfant pense posséder l'illustration correspondante, il lève la main et justifie son choix en expliquant et en montrant les éléments de la description sur sa carte.
- Validation par le reste du groupe
- Si la réponse est exacte, l'enfant pose la carte sur l'illustration correspondante.
- En cas d'erreur, la carte est remise dans le sac.
- Changement de meneur de jeu (enfant) à chaque carte posée.
- Le jeu est fini lorsqu'un enfant a sa carte de loto remplie.



Reconstituer le titre de l'album

Nous avons reconstitué le titre dans les 3 écritures :
majuscule, minuscule et cursive
à partir *d'étiquettes-mots* ou de *lettres mobiles*



Le memory des monstres

Ce jeu est utilisé pour :

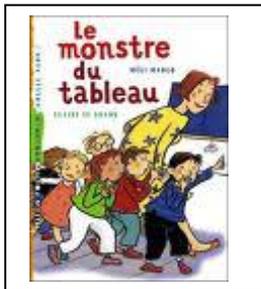
- 1) pratiquer des jeux oraux : L'élève décrit une carte (sans la montrer) pour que ses camarades l'identifient.
- 2) apprendre à utiliser un lexique : Les enfants lisent les phrases en s'aidant du lexique puis les font correspondre aux images.

Déroulement :

- Les cartes sont placées au milieu de la table, textes et images visibles.
- Le premier joueur choisit deux cartes et lit le texte.
- *Si le texte correspond à l'image, le joueur prend les deux cartes.*
- *Si le texte ne correspond pas à l'image, le joueur les replace sur la table, les mélange et passe la main au joueur suivant.*
- A la fin de la partie, le joueur qui a le plus de monstres a gagné.
- On peut utiliser la même règle du jeu avec les images cachées et les textes visibles.

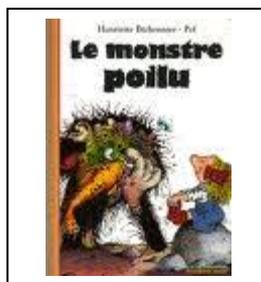
A quoi reconnaît-on un monstre ?

Pour le savoir, nous avons fait des recherches en lisant plusieurs albums :



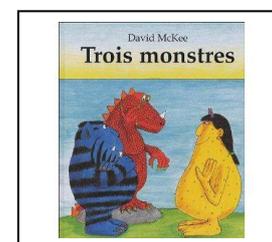
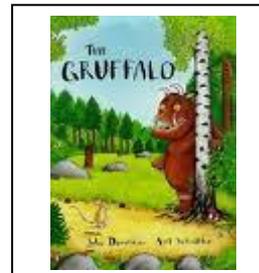
Le monstre du tableau a des pattes poilues, des dents pointues, de gros yeux rouges. C'est un gros gourmand. Il a bon appétit et se nourrit des lettres de l'alphabet.

« Grand monstre vert a deux grands yeux jaunes, un long nez bleu turquoise, une grande bouche rouge avec des dents blanches et pointues, deux petites oreilles tordues, des cheveux violets ébouriffés et une grosse tête verte effrayante ! »



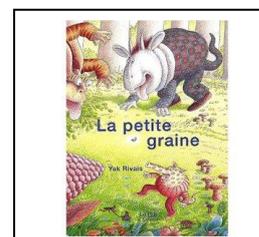
Le monstre poilu a plein de poils partout, aux fesses, sur les yeux, sur le nez. Il a une grosse tête qui repose sur des petits pieds ridicules ; il ne sait pas courir. Il a une grande bouche, de petits yeux, une langue toute rouge, une trompe, des grands bras qui partent de ses oreilles. Il est tout noir et très laid.

Il a des crocs impressionnants et des griffes acérées. Ses dents sont plus coupantes que celles d'un requin. Ses genoux ont des bosses. Ses orteils sont tout crochus. Son nez porte une affreuse verrue ! Ses yeux sont orange. Sa langue est toute noire. Son dos est couvert d'affreux piquants violets !



Deux monstres vivent dans la paresse entre la jungle et la mer. Un jour, un autre monstre débarque et leur fait découvrir les vertus du travail et le sens de l'hospitalité.

Une petite graine avalée par un monstre, va se mettre à pousser dans son estomac. Mais ce monstre, malade à cause de la graine, va lui-même se faire manger par un plus gros monstre, qui va lui aussi se faire dévorer par un encore plus gros, et ainsi de suite.





Voici le compte-rendu de nos recherches :

Son aspect physique :

- Il est gros ou maigre, petit, moyen, grand, énorme.
- Il est poilu ou pas.
- Il a une grosse ou une petite tête. Il a une grosse tête sur deux petits pieds ridicules.
- Il a des yeux orange, jaunes ou rouges. Il a des petits ou des gros yeux.
- Il a les oreilles tordues.
- Il a une verrue sur le nez. Il a un nez crochu.
- Il a des dents pointues, coupantes comme les dents de requin. Il a des dents blanches dans une bouche rouge. Il a des crocs.
- Il a une grande bouche.
- Il a une langue noire.
- Il a une trompe.
- Il a des cheveux violets. Il a des cheveux touffus, ébouriffés.
- Il a des bras qui peuvent partir de ses oreilles.
- Il a des piquants violets dans le dos. Il a le dos bossu.
- Il a des pattes griffues. Il a les jambes tordues.
- Il a des bosses aux genoux.
- Il a une queue fourchue.

...

Sa couleur : Il est rouge, bleu, jaune, marron, avec des rayures...

Son caractère : Il est gentil ou méchant, paresseux ou courageux, bizarre...

Les noms rencontrés dans les livres et les histoires :

- les gentils : le monstre du tableau, le monstre jaune
- les méchants : le monstre mangeur de prénoms, le monstre poilu, le Gruffalo, le monstre bleu et le monstre rouge

La nourriture des monstres : des prénoms, des lettres, des enfants, des souris, des graines



Atelier art avec Jean-Baptiste

La technique : **peinture soufflée avec une paille**

Diluer de la gouache avec beaucoup d'eau : elle doit être très liquide pour pouvoir souffler dessus avec la paille.

Puis une fois la peinture sèche, réaliser au gros feutre, les yeux, les pattes, les bouches, les dents...



La chanson des monstres

Dans mon lit toutes les nuits,
J'entends des drôles de bruits,
En premier c'est un chat vert
qui n'arrête pas de faire ;
Pioc, Pioc, Pioc ,Pioc, Pioc
ATCHOUM !

Pioc, Pioc, Pioc, Pioc, Pioc
ATCHOUM !

Ensuite arrive à petits pas,
Une espèce de boa,
Avec des chaussures aux pieds
Il ne cesse de crier...
Crot, Crot, Crot, Crot, Crot
ATCHOUM !

Crot, Crot, Crot, Crot, Crot
ATCHOUM !

Enfin se montre en hurlant,
Un crocodile plein de dents,
Sous ses pattes il a des roues,
Il crie partout comme un fou...
Bou, Bou, Bou, Bou, Bou
ATCHOUM !

Bou, Bou, Bou, Bou, Bou
ATCHOUM !

Tous mes monstres sont enrhumés,
Demain je vais les soigner,
Avec sirop et cachets,
Piqûres et gouttes dans le nez ;
Ensemble on pourra chanter...
Chutttttttttttt

Bonne nuit...
Bonne nuit



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*



Corinne Albaut (Complines pour jouer à avoir peur)