

S'APPROPRIER LE LANGAGE

COMPETENCES :

- Faire des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture et de ses illustrations.
- Comprendre une histoire lue par l'enseignant.
- Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange.
- Dire comptines, poèmes ou autres textes en adoptant un ton approprié (+ bonne prononciation)
- Comprendre les consignes données de manière collective.

ACTIVITES :

- Lecture de l'album Le monstre du tableau et autres albums sur le thème des monstres (Max et les maximonstres...)
- En regroupement, anticiper sur l'histoire à partir de la 1^{ère} de couverture, raconter l'histoire avec ses propres mots.
- Remettre 5 images dans l'ordre
- Apprendre et dire des comptines sur le thème des monstres ou des chansons sur ce thème.

PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CREER

LE DESSIN ET LES COMPOSITIONS PLASTIQUES :

COMPETENCES :

- Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels)
- Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé.
- Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation
- Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections.

ACTIVITES :

- Décrire des œuvres d'Arcimboldo (lien avec semaine du goût)
- Réaliser un monstre et le décorer en collant des fruits et des légumes à la place des yeux, de la bouche, des oreilles, du nez... (lien avec la semaine du goût)

LA VOIX ET L'ECOUTE :

COMPETENCE:

- Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines.

ACTIVITES :

- Comptines et chansons lors des regroupements quotidiens.
- Chorale hebdomadaire

DECOUVRIR LE MONDE

LES FORMES ET LES GRANDEURS :

COMPETENCES :

- Réaliser des algorithmes binaires

ACTIVITES :

- Colorier des monstres en respectant l'algorithme des couleurs/découper coller des vignettes selon l'algorithme demandé.

SE REPERER DANS L'ESPACE

COMPETENCE :

- Se repérer dans l'espace d'une page

ACTIVITES :

- Colorier un monstre.
- Reconstituer le puzzle de la couverture de l'album (9pièces)

QUANTITES ET NOMBRES

COMPETENCE :

- Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée.
- Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.

ACTIVITES :

- Colorier le nombre de monstres indiqué
- Dénombrer une petite quantité et écrire le nombre (famille de monstres)

LES OBJETS

COMPETENCES :

- Utiliser des outils et des techniques adaptées au projet : couper/coller/assembler.

ACTIVITES :

- Découper des étiquettes (images/lettres) et les coller selon une consigne donnée.
- Assembler toutes les parties du monstre (voir fiche de préparation)

Le monstre du tableau de Méli MARLO

DECOUVRIR L'ECRIT

COMPETENCES :

- Reconnaître des lettres de l'alphabet.

ACTIVITES :

- Retrouver les lettres de son prénom pour l'écrire en capitales d'imprimerie et en script.
- Reproduire les mots du titre à l'aide de lettres mobiles (manipulation) puis les écrire avec modèle en capitales d'imprimerie et en script.
- Reconnaître le mot MONSTRE parmi d'autres mots.
- Associer des mots dans les 3 écritures (monstre, tableau et maîtresse).

DEVENIR ELEVE

COMPETENCES :

- Respecter les autres et les règles de la vie commune.
- Ecouter, aider, coopérer, demander de l'aide.
- Eprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions.
- Identifier les adultes et leur rôle.
- Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans les activités scolaires.

ACTIVITES : ces compétences sont travaillées dans toutes les activités, tout au long de la journée.

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

COMPETENCES :

- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

ACTIVITES :

- Jeux traditionnels : les lapins dans leur terrier, les belettes, minuit dans la bergerie, la rivière au crocodile, le renard dans la basse cour.