

# Projet monstre

Ce projet se décline en plusieurs activités à réaliser avec votre enfant au fil des jours.

Il est adaptable à tous les niveaux de maternelle : PS, MS et GS.

Il est possible de réaliser ces activités sans utiliser l'imprimante.

Les activités selon les niveaux sont données à titre indicatif, elles peuvent être ajustées en fonction du stade de développement de l'enfant ou de ses envies ; les activités doivent rester source de plaisir.

Domaines travaillés	Numération, langage, explorer le monde, arts visuels
Matériel à prévoir	Papier, feutres ou crayons de couleur, prospectus ou magazines, petits objets divers, dé. <i>Astuce : Si vous n'avez pas de dé, vous pouvez noter les chiffres sur de petits bouts de papier, les plier et les glisser dans un gant de toilette.</i>

## Activité 1 : Crée son monstre



Domaine travaillé	Numération
Matériel à prévoir	Une feuille de papier, des petits bouts de papier, crayons de couleur, ou feutre, dé(s).

Les dés à utiliser sont différents selon les niveaux :

PS	MS	GS
Un dé 3 en constellation (avec les points) ou en écriture chiffrée	2 dés de 3 en constellation (avec les points) ou 1 dé de 3 en constellation + 1 dé de 3 en écriture chiffrées	2 dés de 6 en constellation (avec les points) ou 1 dé de 6 en constellation + 1 dé de 6 en écriture chiffrées
<i>Astuce : coller des petits bouts de papier sur les faces du dé à remplacer</i>		

<b>Première partie de l'activité : Préparation</b>	<p>-L'élève dessine sur sa feuille le corps du monstre (une sorte de forme ovale)</p> <p>-L'élève dessine sur chaque petit bout de papier, une partie du corps ou du visage (œil, oreilles, nez, bras, jambes, pinces, cornes etc ...autant que l'on veut. Plus il y a d'éléments, plus la partie sera longue !) En PS, l'adulte peut aider l'élève à dessiner les éléments.</p> <p>Disposer les papiers retournés au hasard sur la table.</p>
<b>Deuxième partie de l'activité : Création du monstre</b>	<p>L'élève pioche un petit papier qui sera l'élément à dessiner sur son monstre. Puis il lance le dé pour déterminer combien de fois il dessinera l'élément sur le monstre (exemple : je pioche une oreille puis je lance le dé sur le 3, je dois dessiner « ...oreilles sur le monstre).</p> <p>L'élève dessine puis on enlève le papier pioché.</p> <p>L'activité se termine quand il n'y a plus de petits papiers.</p>

## Activité 2 : Nommer le monstre et définir sa carte d'identité

Domaine travaillé	Langage
Matériel à prévoir	Feuille blanche, prospectus ou magazines, feutres, ciseaux

Dans cette activité, les lettres à retrouver doivent être adaptées au niveau de l'élève :

PS	MS	GS
Lettres capitales. Exemple : <b>MONSTRE</b>	Lettres scriptes : Exemple : <b>monstre</b>	<p>Lettres scriptes. Exemple : <b>monstre</b></p> <p>Les élèves qui ont travaillé l'écriture cursive (lettres attachées) peuvent les rechercher si vous avez des magazines qui en présentent. Exemple : <b>monstre</b></p>

<b>Première partie de l'activité : Nommer le monstre et rechercher les lettres</b>	<p>L'élève donne un prénom à son monstre. L'adulte recopie le prénom en lettres capitales sur une feuille.</p> <p>L'élève recherche les lettres du prénom dans les magazines, dans l'écriture appropriée. Il les entoure ou les découpe.</p>
<b>Seconde partie : Définir la carte d'identité du monstre</b>	<p>L'élève crée la carte d'identité du monstre en répondant aux questions de l'adulte. L'adulte prendra soin de noter les réponses et de les conserver pour l'activité suivante. Les questions sont les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Quel âge a ton monstre ?</li> <li>-Où vit-il ?</li> <li>-Qu'aime-t-il manger ?</li> <li>-Qu'aime-t-il faire pendant la journée ?</li> <li>-Que n'aime-t-il pas manger ?</li> </ul> <p>Quel est son « super pouvoir » magique ?</p> <p><b>Remarque :</b> Les réponses peuvent être rigolotes (monstre qui mange les chaussettes, un qui collectionne les crottes de nez, un autre qui vit dans les pots de fleurs de maman etc...)</p>

## Activité 3 : Créer la carte d'identité du monstre

Domaine	Entrer dans l'écrit
Matériel	Feuilles d'écriture (modèle ci-dessous), crayons à papier. Si vous n'avez pas d'imprimante, vous pouvez reproduire le modèle sur une feuille blanche en laissant 2 cm d'interlignes pour les PS et 1 cm pour les MS-GS.

PS	MS	GS
Les élèves recopient le modèle en lettres capitales. L'activité peut être faite en plusieurs fois. Si le modèle est réalisé à la main, laisser 2cm d'interlignes.	Les élèves recopient le modèle en lettres capitales. L'activité peut être faite en plusieurs fois. Si le modèle est réalisé à la main, laisser 1cm d'interlignes.	Les élèves recopient le modèle en lettres capitales. Ils peuvent le faire en écriture cursive (attachée) s'ils l'ont travaillée en classe.

<b>Première partie de l'activité :</b> <b>Créer la carte d'identité du monstre</b>	L'élève va 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 trouverez ci-dessous le modèle d'écriture.
<b>Seconde partie (les jours suivants) : Compléter la carte d'identité du monstre</b>	L'élève recopie sur la carte d'identité les phrases citées lors de l'activité 2, suivant un modèle préalablement tapé à l'ordinateur par l'adulte et imprimé (police Arial Black). Si vous n'avez pas d'imprimante, réaliser un modèle en lettres capitales).

## Activité 4 et suivantes : Nourrir le monstre

L'activité « Nourrir le monstre » se décline en plusieurs activités qui permettent de travailler différents domaines : **langage, numération ou explorer le monde**. Le monstre peut se nourrir de lettres, ou d'objets selon l'activité. Il est préférable de n'en mener qu'une seule par jour.

## Activité 4- langage :

*Le mangeur de lettres (PS-MS-GS) :*

Domaine	Entrer dans l'écrit	
Matériel	Prospectus, magazines, crayons de couleur ou ciseaux	
PS	MS	GS
Voyelles en lettres capitales	Lettres cursives	Lettres scriptes

<b>Activité : nourrir le monstre</b>	L'élève ne mange qu'une seule sorte de lettre. L'élève cherche la lettre dans les magazines. Il peut colorier ou découper les lettres que mange le monstre. Choisir une lettre différente chaque jour.
--------------------------------------	--

*Le mangeur de syllabes : Moyenne section*

Domaine	Phonologie
Matériel	Les objets de la maison
Activité	<p>Le monstre ne mange que des objets comportant deux syllabes : (exemple : dou/dou, voi/ture).</p> <p>Vous pouvez travailler à l'oral, en demandant à l'élève si le monstre peut manger tel ou tel objet ou lui demander d'aller chercher dans la maison et de ramener des objets que le monstre peut manger.</p> <p>Varier le nombre de syllabes chaque jour. Par exemple le jour 2 le monstre ne mange que des objets dont les noms ont une syllabe (chat, ours), le jour 3, le monstre ne mange que les objets dont les noms ont 3 syllabes.</p> <p>Rappel : Il s'agit des syllabes orales, le mot « poule » par exemple ne comptera qu'une syllabe (=poule et non pou/le)</p>

*Le mangeur de sons : Grande section*

Domaine	Phonologie
Matériel	Les objets de la maison
Activité	<p>Le monstre ne mange que des objets comportant un son en particulier (exemple : Objets comportant le son A : ananas, radis).</p> <p>Vous pouvez travailler à l'oral, en demandant à l'élève si le monstre peut manger tel ou tel objet ou lui demander d'aller chercher dans la maison et de ramener des objets que le monstre peut manger.</p> <p>Changez de son chaque jour. Le son peut être n'importe où dans le mot mais vous pouvez aller plus loin et complexifier l'activité : le son ne pourra être qu'au début du mot ou à la fin.</p>

## Activité 4 Numération :

Domaine	Phonologie	
Matériel	dés, Les objets de la maison	

PS	MS	GS
Un dé 3 en constellation (avec les points) ou en écriture chiffrée. Pour les nombres et quantités : de 1 à 3	1 dé de 6. Pour les nombres et quantités : Jusque 6	2 dés de 6. Pour les nombres et quantités : jusqu'à 10

<b>Activité : Donner des tas d'objets au monstre</b>	L'adulte demande à l'élève de donner à manger au monstre un tas d'un nombre précis d'objets (voir indications ci-dessus selon le niveau). Variable : l'adulte peut montrer la constellation du dé ou l'écriture chiffrée pour indiquer le nombre d'objet à regrouper. Variable : L'élève peut lancer le dé, qui déterminera le nombre d'objets à regrouper.
<b>Activité : Donner des cookies au monstre</b>	L'élève réalise des boudins de pâte à modeler. Si vous n'avez pas de pâte à modeler, il est possible d'en fabriquer (recette ci-dessous). Quand les boudins sont faits, l'élève lance le dé et coupe avec les ciseaux autant de petits bouts de pâte à modeler que le demande le dé. En remplacement de la pâte à modeler, l'élève peut aussi découper de petits morceaux de papier.

## Activité 4-Explorer le monde

Domaine	Explorer le monde	
Matériel	Les objets de la maison	

L'activité consiste toujours à donner à manger au monstre. L'élève va chercher les objets et les dispose selon la consigne adaptée. Voici quelques exemples, qui peuvent être enrichis :

PS	MS	GS
Le monstre ne mange que des objets de la même couleur. L'élève va chercher des objets de la couleur indiquée (changer chaque jour) ou de la même forme.	Le monstre ne mange les objets que s'ils sont alignés dans un certain ordre : exemple : vert-rouge-vert-rouge-vert-rouge-vert-rouge...	Le monstre ne mange les objets que s'ils sont alignés dans un certain ordre (mais plus de couleurs que pour les MS) : exemple : vert-bleu-rouge-jaune-vert-bleu-rouge-jaune...

## Activité 5 et suivantes : Fabriquer/Peindre le monstre



Domaine	Arts visuels
Matériel	Pâte à modeler, matériel de peinture, objets de la maison, colle, ciseaux...

<b>Activité : Modeler le monstre</b>	L'élève peut réaliser le monstre avec de la pâte à modeler, que l'adulte a préalablement fabriqué avec lui (voir recette en fin de fichier). L'adulte peut verbaliser avec lui les étapes (tu fais le corps, tu fais les boudins etc...)
<b>Activité : Peindre le monstre</b>	Si du matériel de peinture est disponible, l'élève peut peindre le portrait de son monstre. L'adulte peut l'accompagner en verbalisant avec lui les étapes ;
<b>Activité : Faire le monstre</b>	L'élève va créer le monstre avec tous les objets de la maison qu'il veut : crayons, jouets, ustensiles de cuisine, etc...

## Activité 6 : Lectures 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=Ypa06W8o3kI>

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