

| S'Appropriier le langage | |
|--|---|
| Compétences | Activités |
| -Mettre en œuvre une règle de jeu. -Identifier et caractériser moralement et physiquement des personnages, des personnes. -Emettre des hypothèses sur le contenu d'une histoire. -Restituer les étapes essentielles d'une histoire en respectant leur chronologie. -Acquérir le vocabulaire du visage et des couleurs. | -Création d'un jeu de 7 familles des monstres dont les élèves enverront un exemplaire à leurs correspondants. -Description physique des monstres avec utilisation d'un vocabulaire approprié. -Prise d'indices et hypothèses sur le contenu des différents albums étudiés. -Travail de découverte et compréhension de la structure de l'album VTEGMV à travers restitution des étapes d'apparition du monstre. -Travail langagier sur le vocabulaire des couleurs et du visage : loto ; memory. |
| Découvrir l'écrit | |
| -Prendre des indices sur le contenu d'un livre en regardant la couverture. -Dicter à l'adulte, différents types de textes. GS : Utiliser un lexique pour produire des phrases. -Etablir des relations entre différents types d'albums. | -Emission d'hypothèses à partir de la page de couverture des différents livres en lien avec le projet. -Dictée de la règle du jeu de 7 familles. GS : Jeu de memory : association titre/ image du monstre correspondant. -Jeu de reconstitution du titre+ de phrases en lien avec le projet sur les monstres. -Lise en réseau et comparaison avec deux caractéristiques de VTEGMV : accumulation/ thème des monstres. |

| →Création des monstres du jeu. | |
|--|--|
| Imaginer, Sentir, Créer | |
| Compétences | Activités |
| Utiliser différentes techniques de peinture. -Utilisation de la colle. -Exercer des choix parmi des procédés et matériaux déjà expérimentés dans le cadre d'un projet. | -Création de monstres à partir d'images inductrices des parties du visage. -Création du jeu de 7 familles des monstres. |



| Devenir élève | |
|--|---|
| Compétences | Activités |
| S'engager avec envie dans un projet de classe. -Connaître le prénom de tous les enfants de sa classe. | Prolongement du projet sur les monstres : second envoi au correspondant. → Envoi d'un jeu de Qui est-ce ? afin de permettre aux élèves des classes de mieux découvrir qui nous sommes. |

| Découvrir le Monde | |
|--|--|
| Compétences | Activités |
| -Identifier, nommer et localiser différentes parties du visages. -Identifier et nommer les couleurs. -Comprendre le fonctionnement des sens. | -Divers jeux de reconnaissance des parties du visage et des couleurs. -Prolongement avec un travail sur les 5 sens : travail sur les fonction de ces différentes parties du visage. |