

PROJET CORPS : déroulement

Objectifs : *prendre conscience de son propre corps en utilisant plusieurs albums :

Il est où ? de Christian Voltz (présenté dans l'article précédent)

Va t'en, grand monstre vert et Monstre qui rit, Monstre qui pleure
d' Ed Emberley

[Tournicotte de Magali Bonniol] à venir dans un prochain article

* utiliser des structures syntaxiques correctes, du vocabulaire et des indicateurs spatiaux pour décrire, expliquer, comparer...

Deuxième et troisième semaines : *Va t'en Grand Monstre Vert* et
Monstre qui rit, Monstre qui pleure d'Ed Emberley

Mobiliser le langage dans
toutes ses dimensions.



Semaine 1

Lundi : présentation, découverte et description de l'album
Va t'en Grand Monstre Vert.

Lexique des différents éléments de l'histoire (éléments du visage, couleurs...)

Utilisation des indicateurs spatiaux.

Nous découvrons la première de couverture, les enfants essaient de deviner le sujet de l'histoire. (réponses trouvées : un garçon vert, Gloops et Petit Ogre en lien avec des albums lus précédemment, un monstre vert.)

l'enseignant lit l'histoire et vérifie la compréhension à la fin :

→ Comment se construit le monstre ? Que voit-on en premier ? Et ensuite ?

→ que lui arrive - t 'il au cours des pages ?

Mardi : reprise de l'album.

→ commenter, raconter, faire des phrases pour expliquer : les enfants se souviennent, page après page et utilisent le vocabulaire et les indicateurs spatiaux... pour décrire la construction du visage du grand Monstre.

→ reconstitution du grand monstre vert.

→ puis, déconstruction.



Mercredi : Décrire des monstres.

Echanger, réfléchir avec les autres : décrire, argumenter.....

Matériel : Différents Monstres (plastifiés et magnétisés) sont affichés au tableau.

- L'enseignant décrit un monstre oralement... les enfants doivent retrouver l'image.
- l'enseignant cède sa place à un enfant, qui doit décrire l'image qu'il regarde sans la montrer du doigt alors que les camarades cherchent à trouver le monstre.
- le jeu se poursuit afin que chaque enfant puisse venir détailler un Monstre au tableau devant le groupe. (Pendant plusieurs moments de regroupement, y compris l'après-midi après le temps de repos...)

PS: les images feront l'objet d'un téléchargement associé.

Jeudi : Monstre qui rit, Monstre qui pleure.

Lexique des différents éléments de l'histoire (éléments du visage, couleurs, émotions...)

Nous découvrons la première de couverture, les enfants essaient de deviner le sujet de l'histoire. (réponses trouvées : en haut, le monstre y rit, en bas y pleure...)

l'enseignant lit l'histoire et vérifie la compréhension pour chaque double page puis on associe le masque de monstre.

Enfin, on nomme l'émotion associée : il est content, il est triste, il est gentil, il est méchant, il est peureux, il est en colère, il est joueur.

Vendredi : Associer les monstres à leurs actions, et les classer dans un tableau : Le monstre aime ; il n'aime pas.

S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis ; échanger et réfléchir avec les autres .

La maîtresse a scanné les doubles pages de l'album.... tout est mélangé au tableau.

- discuter et se mettre d'accord pour retrouver les actions de chaque monstre et l'émotion qui l'anime.

Monstre jaune : il est content

Monstre bleu : il est triste

Monstre rose : il est gentil

Monstre vert : il est méchant

Monstre orange : il est peureux

Monstre violet : il est joueur

Monstre rouge : il est en colère

PS : les images feront l'objet d'un téléchargement associé.

Semaine2

Lundi et Mardi : préparation d'une fiche sur l'auteur et artiste Ed Emberley ainsi que sur les émotions.

Lundi

- l'enseignant propose de réaliser une fiche pour le cahier d'art et littérature. (Nous avons déjà réalisé ce genre de fiche, et avons quelques habitudes...)
- Nous commençons par nous intéresser aux informations sur l'auteur
- l'enseignant a cherché à l'avance diverses informations (photo, âge, lieu de vie, créations...)
- commenter, faire des phrases pour expliquer.
- discuter pour organiser les informations sur l'affiche (utilisation du vocabulaire spatial...)

PS : la trame pour l'enseignant de cette affiche sera présentée dans l'onglet « cahier d'art et littérature ».

Mardi

- EN ART : Nous choisissons de mettre les mascottes/masques de monstre vert que nous avons fabriqués .
- EN LITTÉRATURE : nous associons chaque monstre (couleur) dans le tableau Aime / n'aime pas en expliquant ses actions et émotions (dictée à l'adulte) :
- *S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis pour pouvoir être lu.
- * Discuter et se mettre d'accord sur les différents choix (nom de l'émotion, nom de l'action....

Mercredi et Jeudi: Faire le monstre.

S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct, devant les camarades, suffisamment fort pour être entendu et compris.

- l'enseignant propose à chaque enfant de venir choisir un monstre et déclarer une action associée au monstre choisi et à son émotion.

Nous prenons des photos pour le cahier de vie et l'enseignant note les inventions des enfants.

Vendredi :Lecture plaisir : Va t'en vilaine bête...

Puis déplacement à la bibliothèque : nous cherchons d'autres albums de cet auteur.....

ATELIERS : Lundi : Première semaine

Petits : (groupe entier)

Dessiner un visage avec aide

Productions plastiques et visuelles.

→ nommer les différentes parties du visage au fur et à mesure du dessin + vocabulaire spatial (au milieu, de part et d'autre, sous, de chaque côté.....)
→ Dictée de gestes pour dessiner le Monstre vert : Format A4 et crayon de papier à base triangulaire.

puis, colorier les différentes parties avec les bonnes couleurs (sauf la tête, trop grosse, donc trop difficile à colorier pour des petits).

Voici quelques réalisations :

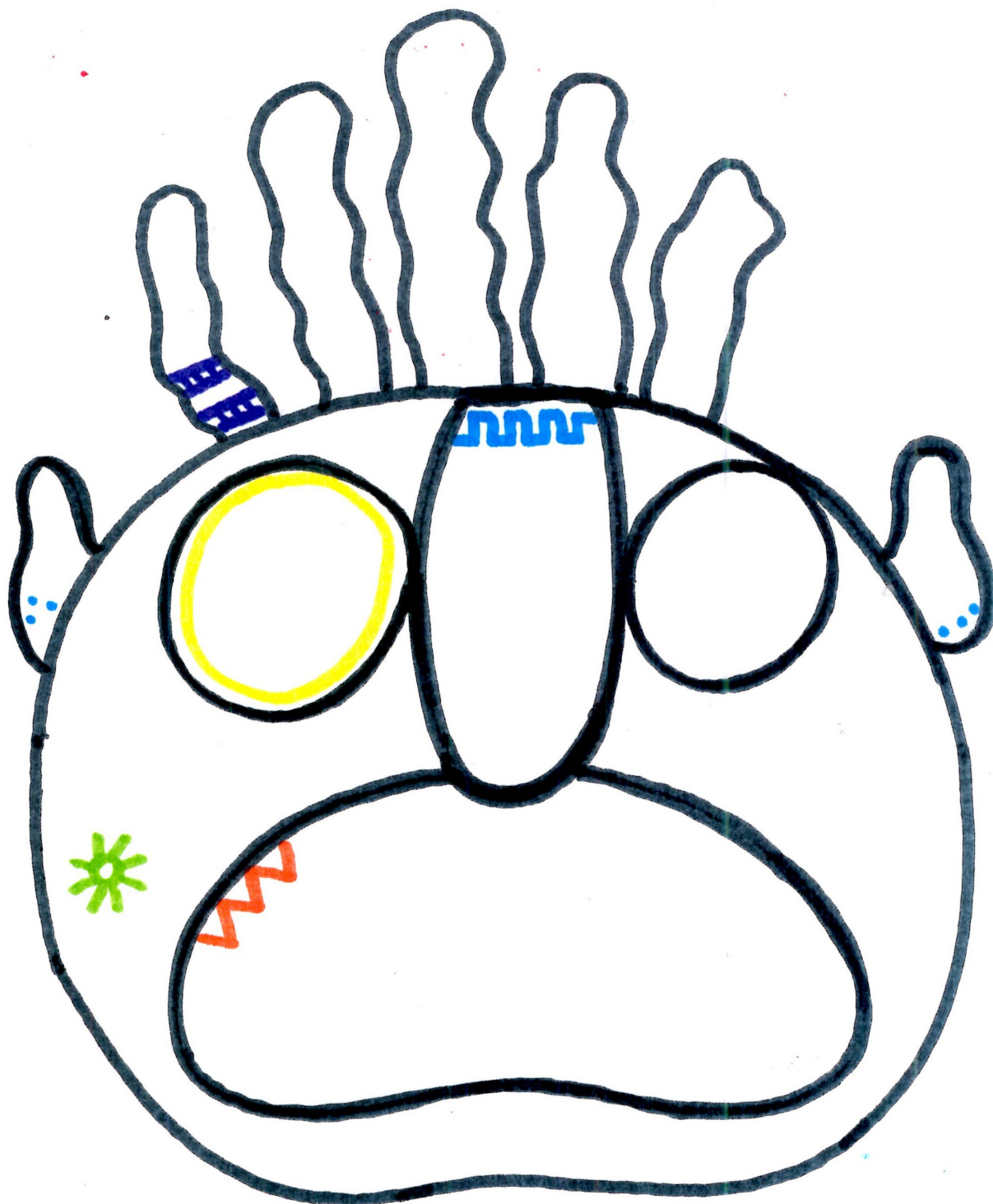


Moyens : (2 groupes tournants : lundi et mardi)

G1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Exercice graphique

Entraînement au graphisme

→ Décore le Monstre avec les graphismes et les couleurs demandées.



G2 : Découvrir les objets et la matière : (lundi et mardi)

Nous réalisons la tête du Monstre Vert.

Outil : pâte à modeler

Photocopie tête du monstre (format A4), pour modèle.

Créer un visage de monstre
en pâte à modeler

→ **travail en autonomie.**

ATELIERS : Mardi, jeudi et Vendredi→ semaine 1

Petits : (3 groupes tournants)

G1 :Productions plastiques et visuelles

Réaliser une marotte/masque

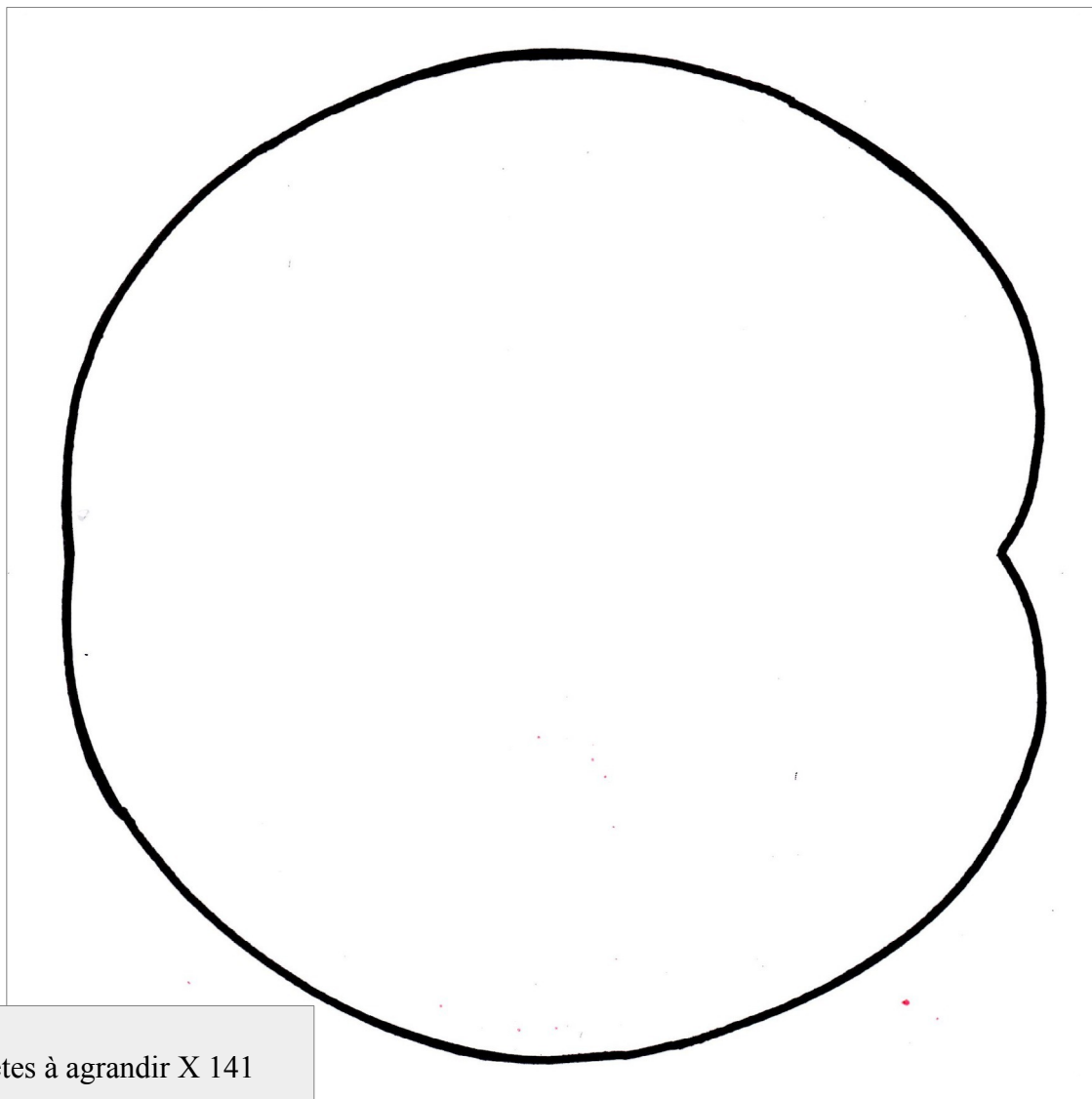
→ **Réalisation d'une marotte/masque de Monstre vert**

→ en suivant un modèle réalisé par l'enseignant au préalable.

→ .Les enfants peignent les deux faces du visage et les différentes parties.

L'atsem découpe ensuite les différentes parties et remplit de coton entre les deux têtes pour faire du volume.

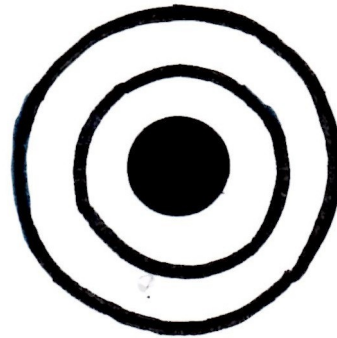
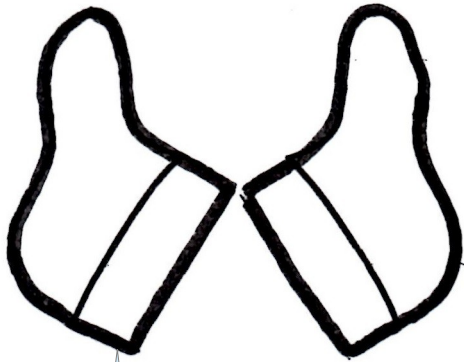
ATSEM



2 têtes à agrandir X 141

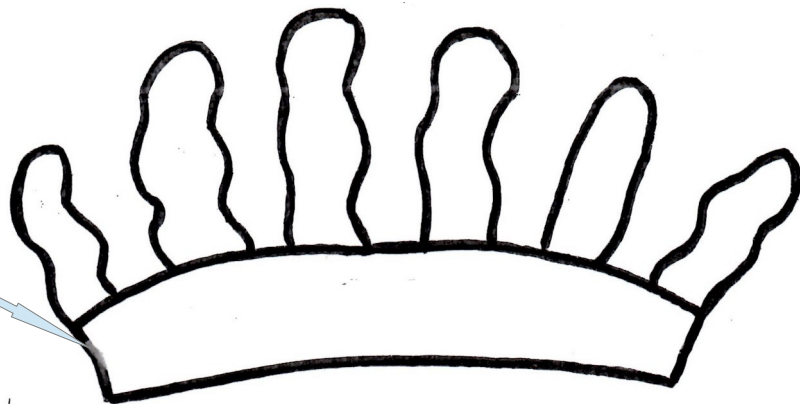
DAPEM by MAPI

Oreilles

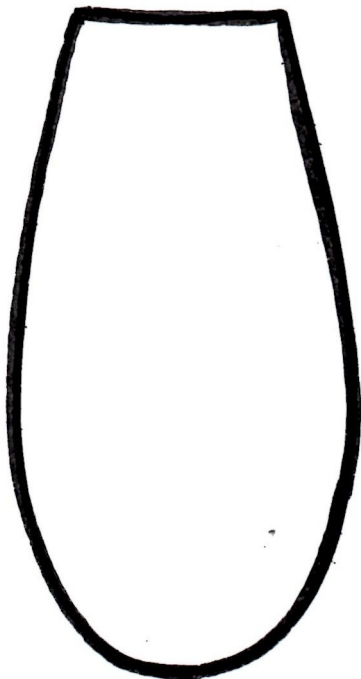


2 yeux

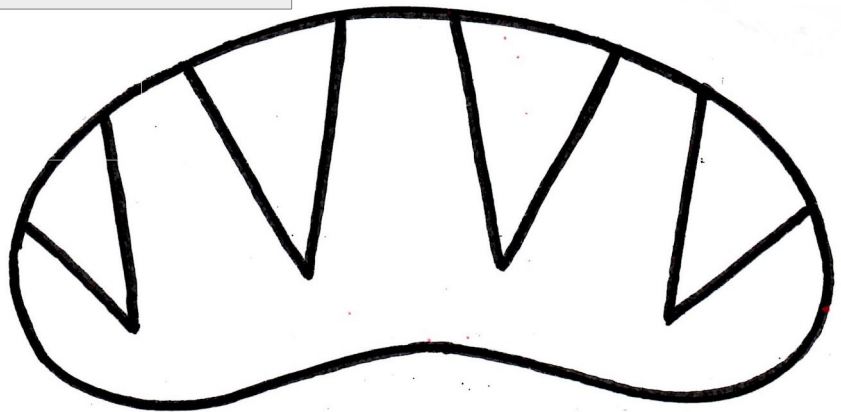
Parties à encoller



Cheveux X141

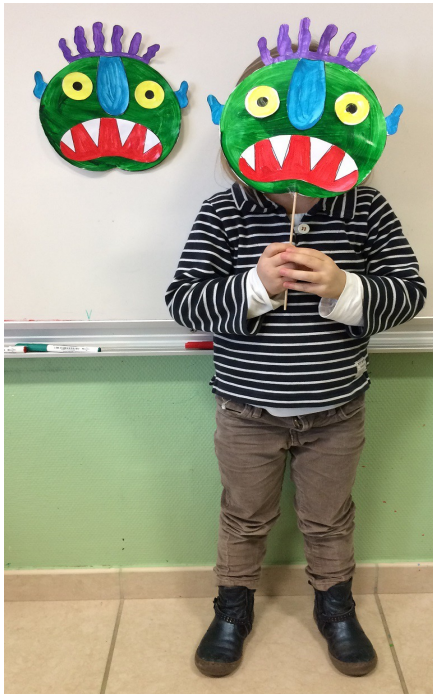


Nez



Bouche X 141

Voici quelques marottes terminées....

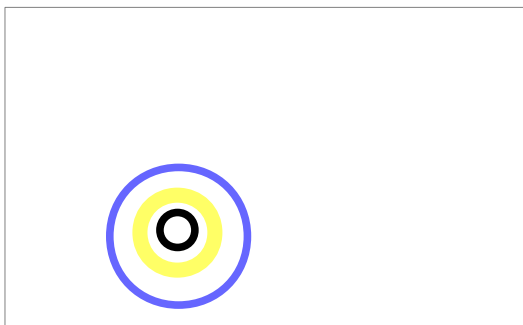


G2: L'écrit : le geste graphique

Graphisme : ronds concentriques

→ Réalisation de ronds concentriques pour apprendre à dessiner les yeux de monstres.

Feuilles A3 blanches + craies grasses



exemple

G3: Explorer les formes, grandeurs et suites organisées

→ Retrouve les monstres identiques

Plusieurs monstres avec des couleurs variées : jeu de mémoire...

CF : j'ai utilisé les images du langage de mercredi « décrire les monstres »

Moyens: (2 groupes tournants : jeudi et vendredi)

G1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Exercice graphique : les ponts

Entraînement aux ponts

→ En pâte à modeler, puis dans le sable, puis sur piste graphique plastifiée et enfin sur tableau véléda vertical.

G2 : Explorer les formes, les grandeurs :

→ trier des bonhommes selon la taille.

Outil : Matriochkas (4,5 et 6 pièces)

Ranger du plus petit au plus grand

→ travail en autonomie.

Chaque jour, nous avons également des Ateliers autonomes de manipulation pour les petits et pour les moyens. Voici les liens :

[ateliers autonomes de manipulation: PS](#)

[ateliers autonomes de manipulation: MS](#)

Ainsi qu'une séquence de motricité, trouvée ici :

[jeux coopératifs](#), [agir dans l'espace](#), [agir sur les objets](#), [danses et expression artistique](#), [piloter un véhicule](#) .

ATELIERS particuliers du mercredi-> semaine 1

Petits: Atelier cuisine avec Atsem

Explorer la matière

→ élaboration d'un gâteau au chocolat

(recette dans « ateliers cuisine, jeudi AM)

Moyens : motricité avec enseignant

→ la traversée des douves du château (fiche dans jeux coopératifs.)

Puis :

Petits: motricité avec enseignant

→ la traversée des douves du château (fiche dans jeux coopératifs.)

Moyens : peinture des marottes/masques avec Atsem (cf atelier PS)

ATELIERS : Mardi, jeudi et Vendredi-> semaine 2

Petits : (4 groupes tournants ; exigences différentes selon les enfants))

G1 :Production plastique et visuelle

Peindre un monstre

→ pratiquer le dessin en étant fidèle à un modèle : colorier le monstre à la manière d'Ed Emberley.

→ peindre le monstre en respectant les consignes (1 couleur par case)

Matériel : monstre format raisin, gros pinceaux, peintures fluo



Agrandir
X400

G2 :Explorer la matière

Réaliser un visage en autonomie

→ réaliser un visage de monstre dans de la semoule fine avec le doigt. (en autonomie)

→ avoir mémorisé les différents éléments d'un visage et savoir les replacer sans aide.

Matériel : un plateau rempli de semoule fine.

G3 : Explorer l'espace

Notion : entourer

→ Entoure seulement les monstres avec un Posca blanc puis, pose des gommettes sur les tracés.



A agrandir format A3

G4 : Explorer les formes, grandeurs Connaître les couleurs

Réaliser les encastrements en autonomie

→ Jeu des petits lutins Claeys jeux.



→ réaliser les encastrements en respectant les modèles.

Moyens : (2 groupes tournants sur 2X 2jours)

G1: Productions plastiques et visuelles → **pratiquer le dessin pour représenter.**

Réaliser un personnage dans une forme

→ Réalisation d'un bonhomme dans le contour de la main. (faire faire le contour de la main de chaque enfant)



Prototype réalisé par un enfant de GS

→ utiliser la main pour réaliser un personnage.

G2 : explorer l'espace **explorer les formes**

Construire des bonhommes 2D

→ Invente un bonhomme avec des formes géométriques (Mosaïques ou blocs logiques ou formes géométriques magnétiques)

→ Réalise ensuite un personnage en respectant un modèle.

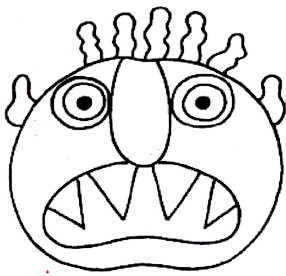




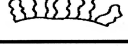





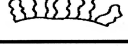





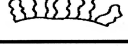

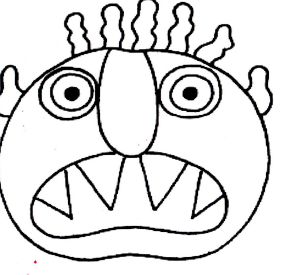




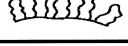





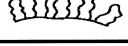





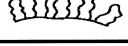

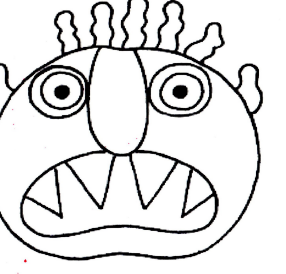



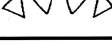
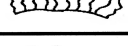




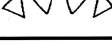
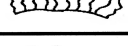




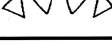
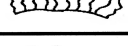

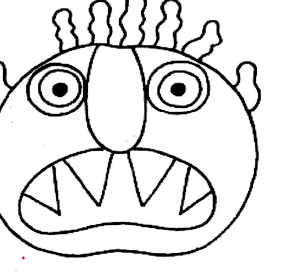



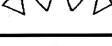
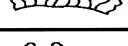




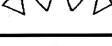
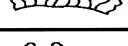




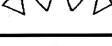
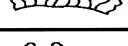

G3 et G4: Explorer l'espace

(sur deux jours)

Remplir des tableaux à 1 entrée

→ Colorier les 4 monstres pour qu'ils soient tous différents et remplir les tableaux formes/couleurs correspondants.

(attention à ne pas donner un format trop grand pour ne pas décourager les enfants avec le coloriage ; ne pas colorier le visage).

	<table border="1"> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>												
													
													
													
													
													
													
	<table border="1"> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>												
													
													
													
													
													
													
	<table border="1"> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>												
													
													
													
													
													
													
	<table border="1"> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>												
													
													
													
													
													
													

PS :Voir première semaine pour les ateliers autonomes et la motricité

ATELIERS particuliers du mercredi-> semaine 2

Petits: Explorer les formes
Explorer les objets
avec Atsem

Construire un bonhomme

- Invente un bonhomme avec des formes géométriques (Mosaïques ou blocs logiques ou formes géométriques magnétiques)
- Réalise ensuite un personnage en respectant un modèle.

Moyens : Explorer l'espace : au sol, en 2D

- réaliser un bonhomme avec du matériel de motricité
- avec enseignant**

Réaliser un bonhomme

Puis inversion des deux groupes:

Petits: Explorer l'espace : au sol, en 2D
avec enseignant

Réaliser un bonhomme

- réaliser un bonhomme avec du matériel de motricité

Moyens : Explorer les formes, les grandeurs
Connaître les couleurs

Réaliser les encastrements en autonomie

- **Jeu des petits lutins Claeys jeux.**



- réaliser les encastrements en respectant les modèles.

avec atsem (pour vérification)