

Album: Va- t'en, Grand Monstre Vert !
Jeu: Encastremets du Monstre Vert.



Classe(s) concernée(s): Tout-petits.

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur:

- Rester assis.
- Ecouter.
- Attendre son tour.
- Prendre conscience des différentes parties du visage

| | |
|--|---|
| Compétences culturelles | <ul style="list-style-type: none"> - Saluer, remercier. - Utiliser l'album comme référent d'apprentissage. - Jouer pour apprendre. |
| Compétences linguistiques | <p>Morpho - syntaxe: Grammaire/conjugaison</p> <ul style="list-style-type: none"> - Phrases déclaratives/impératives. Ex: Le nez est là ! Donne-moi le nez ! (S'il te plaît, merci.) - Les déterminants. - Le verbe être à la 3PS et à la 3PP. Ex: Les yeux sont là! La bouche est là ! <p>Lexique:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les parties du visage. |
| Compétences pragmatiques de communication | <p>Structures à utiliser pour jouer:</p> <p>Il faut demander les parties manquantes du visage:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les structures de phrase ci-dessus. - Utiliser les formules de politesse: «s'il te plaît - merci.» |

Variantes:

- Réinvestir le jeu en utilisant les photos des enfants.
- Faire évoluer le jeu : Utiliser les visages d'enfants du monde.
Echanger les parties du visage.
- Les parties du visage des animaux : Comparaison avec l'homme.

REGLE DU JEU:

Jeu: Encastrement du « Monstre Vert » : les parties du visage.

Matériel:

6 plateaux de 5 têtes du « Monstre Vert » (un modèle complet et 4 têtes avec partie(s) amovible(s) à encastrer (oreilles, yeux, nez, bouche)).



But du jeu: Savoir nommer les parties du visage, formuler correctement des phrases simples et savoir encastrer les parties amovibles.

Nombre de joueurs: 6

Durée: 15 à 20 minutes.

Situation initiale: Distribuer un plateau à chaque participant.

Déroulement:

1- L'enfant manipule et découvre le plateau de jeu en répondant à des questions « qu'est-ce que c'est ? » ce qui implique des petites phrases du type « c'est le nez », ou encore « où se trouve le nez ? » -> « le nez est là ».

2- Le jeu est ensuite repris une deuxième fois.

Proposer 1 plateau pour 2 joueurs.

L'un garde toutes les pièces amovibles et l'autre demande « donne-moi ... (le nez, les yeux ...) » s'il te plaît. Merci !

Une fois toutes les pièces encastrees, inverser les rôles.

Conditions de fin de partie:

Les encastremets sont réussis.