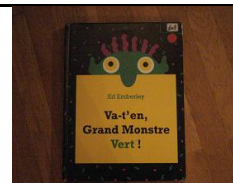


**Album: Va- t'en, Grand Monstre Vert !**  
**Jeu: Encastremets du Monstre Vert.**



**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

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

**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.