

N°	Nom	Compétences travaillées	Type de travail	Mode de travail	Description de l'atelier	Niveau
1	Chamboul'titre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître les lettres de l'alphabet</li> <li>- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)</li> </ul>	Individuel	Autonome	<p>La couverture du livre est photocopiée en noir et blanc sans le titre. Les mots du titre et le nom de l'auteur sont transformés en mots-étiquettes sur une bande de papier à part dans le désordre.</p> <p>Les élèves doivent d'abord découper les étiquettes puis les remettre dans l'ordre sur la couverture en noir et blanc et les coller. Ils peuvent s'aider de la couverture du livre. Ils peuvent ensuite colorier la couverture (une fois la colle sèche).</p>	MS-GS
2	Puzzl'image	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)</li> <li>- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis</li> <li>- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)</li> </ul>	Individuel	Autonome	<p>La couverture du livre est photocopiée en noir et blanc. Elle est découpée en morceaux façon puzzle par l'enseignant.</p> <p>Sur une feuille blanche, les élèves doivent reconstituer la couverture à l'aide des morceaux de puzzle et les coller. Ils peuvent s'aider de la couverture du livre. Ils peuvent ensuite colorier la couverture (une fois la colle sèche).</p>	MS-GS
3	Devine-monstre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre</li> <li>- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour mieux se faire comprendre</li> <li>- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue</li> </ul> <p>aux mots connus</p>	De 2 à 4	Dirigé	<p>Par 2 ou en petit groupe (APC par exemple).</p> <p>Les élèves ont chacun un jeu de plusieurs monstres qui ont la même forme que le « grand monstre vert » mais dont les couleurs des parties du visage diffèrent. Les enfants sont par 2 et possèdent chacun un jeu de cartes. L'élève qui va parler choisit un monstre et le décrit à l'autre. Il doit le décrire suffisamment précisément pour que l'autre le retrouve dans son jeu de cartes. L'élève qui ne parle pas doit bien écouter pour retrouver le bon monstre dans son jeu.</p>	MS-GS

N°	Nom	Compétences travaillées	Type de travail	Mode de travail	Description de l'atelier	Niveau
4	Logico monstre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître les lettres de l'alphabet</li> <li>- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation</li> <li>- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)</li> </ul>	Individuel	Autonome	Le visage du monstre est sur une feuille en couleurs (pas forcément les couleurs du livre) plastifiée. Sur une bande verticale, les mots de vocabulaire du visage sont inscrits les uns sous les autres. Les élèves doivent poser une pastille de couleurs correspondant à la couleur de la partie du visage sur le mot correspondant (à l'aide de patafix). Ils passent voir l'enseignant pour validation avant de ranger le matériel.	MS-GS
5	Grand monstre pour la classe	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre</li> <li>- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour mieux se faire comprendre</li> <li>- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue</li> <li>- Reconnaître les lettres de l'alphabet</li> <li>- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères</li> <li>- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications</li> <li>- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation</li> </ul>	Classe entière	Dirigé	Les différentes parties du monstre ont été photocopiées et agrandies sur des feuilles de la couleur de l'album. Une grande affiche sur fond noir va être réalisée collectivement. Tout d'abord, l'enseignant va voir avec les élèves comment placer sur l'affiche noire les différents éléments du monstre. Le but est d'utiliser le vocabulaire du corps humain mais aussi celui du positionnement relatif (au-dessus, en-dessous, à gauche, à droite...). Une fois les éléments collés sur l'affiche, les élèves devront associer les mots-étiquettes des parties du visage (préalablement photocopiés en grand et découpés par l'enseignant). Pour l'association on essaiera d'utiliser les éléments phonétiques connus (prénoms ou autre mots connus des élèves).	MS-GS
6	Colori'monstre					

N°	Nom	Compétences travaillées	Type de travail	Mode de travail	Description de l'atelier	Niveau
7	Monstre en désordre	<p>- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée sur un rang ou pour comparer des positions</p> <p>- Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité</p> <p>- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)</p>	Individuel	Autonome	Sur une page A4, plusieurs étiquettes représentent des moments de l'album. L'élève doit d'abord découper toutes les étiquettes, puis sur une feuille sur laquelle sont dessinés des carrés vides, l'élève doit coller les étiquettes dans l'ordre de l'histoire (ici, l'ordre d'apparition du monstre).	MS-GS
8	Refais le monstre vert					
9	Encro'monstre	<p>autres enfants par le langage, en se faisant comprendre</p> <p>- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour mieux se faire comprendre</p> <p>- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue</p> <p>- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste</p> <p>- Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté</p> <p>- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)</p>	Individuel	Dirigé	Sur une page A4 blanche, les élèves mettent quelques gouttes d'encre de la couleur de leur choix. A l'aide d'une paille, ils soufflent doucement sur l'encre pour faire vivre leur monstre. Après séchage, ils expliquent à l'enseignant le monstre qu'ils voient sur la feuille afin que celui-ci en dessine le contour au feutre extra fin.	MS-GS
10	Jacques a dit					

N°	Nom	Compétences travaillées	Type de travail	Mode de travail	Description de l'atelier	Niveau
11	Mon prénom en monstre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier</li> <li>- Ecrire son prénom</li> <li>- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste</li> <li>- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)</li> <li>- Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)</li> </ul>	Individuel	Autonome	Les élèves colorient leur monstre. Ils collent dessus leur étiquette prénom. Le monstre terminé sera ensuite plastifié puis par l'enseignant et découpé par l'élève. Il servira d'étiquette de travail pour que les enfants puissent s'inscrire aux ateliers.	MS-GS
12	Découverte de l'album	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre</li> <li>- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour mieux se faire comprendre</li> <li>- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue</li> <li>- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte</li> </ul>	Classe entière	Dirigé	L'enseignant montra d'abord la couverture du livre aux élèves et leur demande ce qu'ils ressentent en la voyant et ce qu'ils imaginent de l'histoire. Après avoir écouté et reformulé les hypothèses de chacun, l'enseignant lit l'histoire et demande à présent aux élèves de raconter ce qu'ils viennent d'entendre.	MS-GS

N°	Nom	Compétences travaillées	Type de travail	Mode de travail	Description de l'atelier	Niveau
13	Jeu du monstre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffre jusqu'à dix</li> <li>- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation</li> <li>- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)</li> </ul>	2 à 4	Dirigé	Les élèves disposent des pièces du monstre découpées et numérotées de 1 à 6 à l'arrière avec des chiffres. Chacun à leur tour, les élèves lancent le dé (6 faces à constellations). Ils ont le droit de prendre le morceau indiqué par le dé et de le fixer avec de la pâte à modeler si leur monstre ne l'a pas déjà sur lui. Le premier à reconstituer un monstre complet a gagné.	MS-GS
14	Ecriture	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecrire seul un mot</li> </ul>	Individuel	Dirigé	Les élèves doivent écrire le mot monstre en capitales d'imprimerie dans leur cahier d'écriture.	GS
15	Pâte à modeler	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste</li> <li>- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et en combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés</li> <li>- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive</li> <li>- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation</li> <li>- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)</li> <li>- Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage</li> </ul>	Individuel	Autonome	Les élèves reproduisent le grand monstre vert en pâte à modeler	MS-GS

N°	Nom	Compétences travaillées	Type de travail	Mode de travail	Description de l'atelier	Niveau
16	Vidéo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre</li> <li>- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies</li> <li>- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive</li> <li>- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée sur un rang ou pour comparer des positions</li> </ul>	7 max	Dirigé	Les élèves apprennent le texte du livre et le récitent à tour de rôle. Chaque élève a un rôle	GS
17	Repérage sur quadrillage	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage)</li> <li>- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères</li> <li>- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis</li> <li>- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)</li> </ul>	Individuel	Autonome	Les élèves doivent reproduire un tableau dans lequel il y a des monstres différents. Pour cela, il dispose d'un tableau vide, des monstres à découper et il doit les coller dans la bonne case du tableau.	MS-GS
18	Ronde des mots	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier</li> </ul>	Individuel	Autonome	Les élèves doivent retrouver le mot monstre dans le titre écrit plusieurs fois de façon à former un cercle autour d'un dessin ou du véritable titre.	GS