

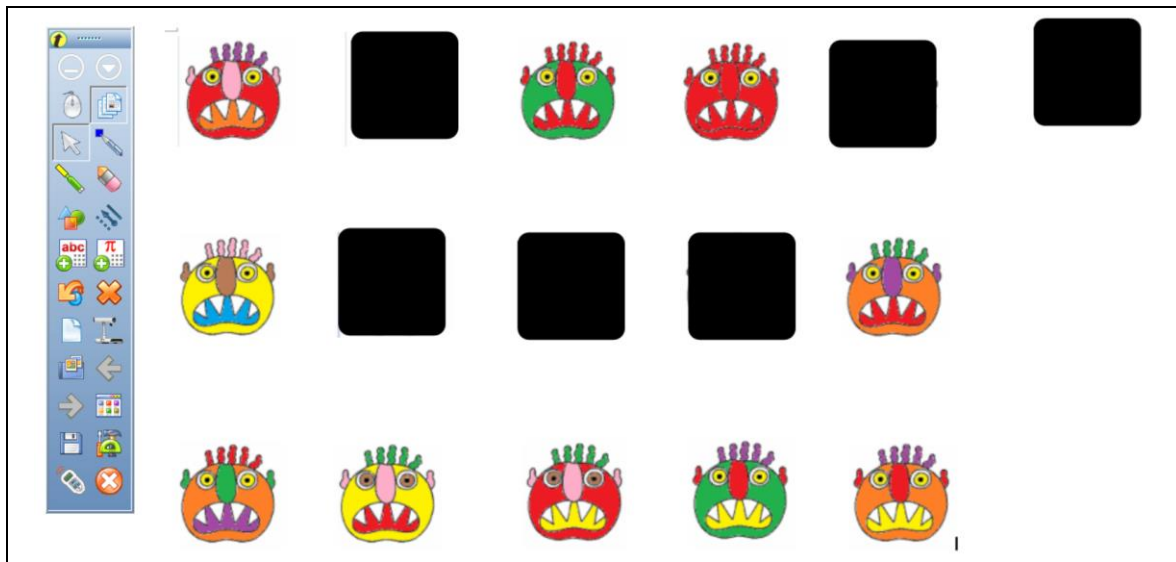


SCENARIO PEDAGOGIQUE N°15

<h3>Jeu de portrait numérique</h3> <h3>Quel est ton monstre ?</h3>	<h2>Maternelle</h2>  
<p>Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.</p> <p>Compétence travaillée:</p> <ul style="list-style-type: none">• Oser entrer en communication. <p>Attendus de fin de cycle :</p> <ul style="list-style-type: none">• Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.• S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.• Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire.	
<p>Classe/Niveau(x) : PS/MS</p> <p>Brève description : Après lecture de l'album <i>Va t'en grand monstre vert</i>, création d'un jeu de Qui est-ce ?</p> <p>Modalités pédagogiques possibles : Classe entière ou en groupe. Avec enseignant au départ puis en autonomie.</p> <p>Déroulement :</p> <p>Séances 1 et 2 : Monstre vert a changé de couleur...</p> <p>Contextualisation</p> <ul style="list-style-type: none">• Présentation des différents monstres, description. <p>Situation problème</p> <ul style="list-style-type: none">• « <i>J'ai mis tous les monstres dans cette boîte, je vais demander à un de vous de tirer une carte et de la faire deviner aux copains... ATTENTION pas le droit de le montrer... Comment allez-vous faire pour que vos copains trouvent votre monstre ?</i> »	

Recherche exploration (manipulation, documentation, expérimentation, observation)

- Tirage d'une carte par un élève de MS (refaire 2 ou 3 fois) qui va décrire le monstre dessiné sur la carte.
- Un élève de PS vient entourer les différents monstres possibles.
« Que fait-on des autres monstres ? ». Un autre élève vient les cacher. L'élève qui a la carte donne un nouvel indice... même procédure.



- Variable : un élève décrit, un autre explique où se trouve le monstre sur le tableau (haut, bas, milieu, ligne colonne, 1^{er}, 2^{ème}, dernier)

Différenciation :

- Ne mettre que la tête verte et changer la couleur des yeux, du nez, de la bouche, des oreilles et des cheveux.

Mise en commun

- Pour trouver le monstre, que doit faire le copain qui tire la carte ?

Structuration /Bilan

- Il faut connaître les éléments du monstre et ses couleurs.
Ouverture Séance 3 : les monstres vont changer de forme.

Séances 3 et 4 : Monstre vert a changé de forme de tête (carré, rond, rectangle, triangle)

Remarque :

- Mettre 6 fois la même forme, en changeant la couleur 3 fois.

Attendu :

- Savoir nommer quelques formes planes.

Séances 5 et 6 : Monstre vert a 1,2 ou 3 yeux, nez, bouche

Remarque :

- la forme ne bouge pas.

Attendu :

- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités.

Séances 7 et 8 : Les monstres issus des albums

Matériel numérique utilisé :

Ecran interactif ou vidéoprojecteur interactif (VPI).

Outils TICE utilisés :

Logiciel Workspace

Ressources pour l'enseignant :

Quel est ton monstre (avec distributeur de caches) [fichier](#)



[Tutoriel « Créer un distributeur de caches dans Workspace ».](#)

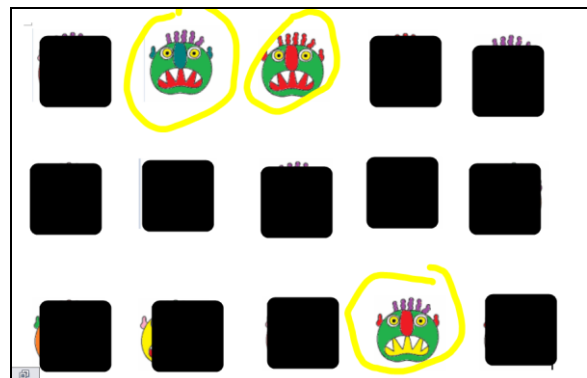
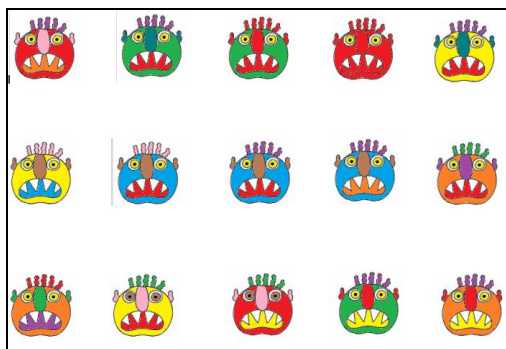
Activités préalables :

- Lire l'album, décrire le fonctionnement du livre (apparition, disparition du monstre), connaître les éléments du monstre, les couleurs, la forme des éléments : pointu, ébouriffé, grande, petite, ...

Exemple de réalisation :

PS/MS, école maternelle Bartholdi, LA CHAPELLE ST LUC

Ketty MOULINET, 2018-2019



Analyse générale de l'expérimentation menée en classe / Eléments d'analyse vis-à-vis de l'acquisition de compétences langagières :

Cette activité a permis :

- de favoriser les échanges élève-élève.
- de construire des phrases simples puis des phrases de plus en plus complexes.