

EPS

- jeux collectifs sur le thème des monstres (PRV ; Epervier)
- cours d'orientation avec parcours photos.

Maths

- jeu de sudoku monstres
- jeu de l'oie
- domino des monstres
- puzzles

GRUFFALO de Julia Donaldson, illustré par Axel Scheffler

Histoire à structure répétitive, avec un vocabulaire assez soutenu, beaucoup d'humour, rimée.
Le titre est un mot formé de vraisemblablement « gruff » (brusque, bourru) et « buffalo » (buffle, bison)

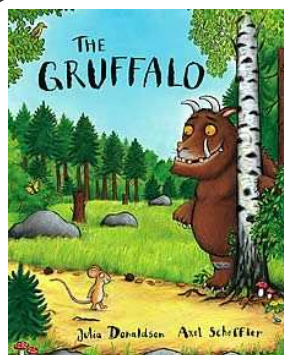
Découverte du Monde

- travail sur la chaîne alimentaire
- réaliser de fiches sur les animaux présents dans l'histoire
- la nourriture, les plats, l'expression du goût
- Après avoir relevé les différentes phrases exprimant les préférences culinaires des personnages, faire construire aux élèves des phrases sur le modèle « **Mon plat préféré est...** », inventer des noms de plats bizarres et imaginer qui pourrait les manger
- Grâce aux illustrations et au texte, travail sur l'écosystème, de quoi se nourrissent les différents animaux, qu'est-ce qu'une alimentation équilibrée, grâce au nom des plats...

- Vocabulaire des animaux et de la cuisine, création de nouveaux mots sur le modèle de gruffalo

Arts plastiques / technologie

- imaginer comment est le Gruffalo en fonction de la description
- imaginer son propre monstre / cadavre exquis de monstres
- création d'un pantin Petit Gruffalo et d'un masque Gruffalo
- création de costumes et de décors pour une pièce de théâtre



Thématique des Monstres « Le GRUFFALO »

Français

- lecture du Gruffalo par épisodes
- révision et réinvestissement de sons
- réseau de lecture sur les monstres
- description d'un monstre inventé
- jeu message codé (thème monstres)
- apprentissage de la poésie du Gruffalo
- travail sur les adjectifs de couleurs, les contraires :
 - Relever les différents éléments de la description du gruffalo pour y trouver les adjectifs, fabriquer un jeu de cartes comprenant des parties du corps de différentes couleurs, en faire un jeu de kim, de memory, sur une planche de jeu de l'oie, prévoir des cases où l'on doit tirer des cartes et dessiner au fur et à mesure son propre personnage, décrire aux autres ce personnage ...
 - Faire décrire les différents animaux et associer les adjectifs contraires, avec le jeu de cartes précédent, demander aux élèves d'exprimer le contraire de ce qu'ils voient sur la carte
- Créer une pièce de théâtre : dialogues

Musique

- apprentissage de la chanson du Gruffalo et travail sur le rythme avec des percussions.