

# Idées pédagogiques

FACE  
DE  
BOUC

## MISE EN RÉSEAU CULTURELLE

### Littérature jeunesse

Mise en réseau avec le livre « *Va-t'en, Grand Monstre Vert* » d'Ed Emberley.

**Lecture offerte ou utilisation comme support de modèle de syntaxe pour des descriptions.**

Ou encore...

.....

.....

.....

.....

.....

## PETITS TIPS

### Petite adaptation matérielle

Si les parties s'avèrent trop ardues ou si vous voulez jouer une partie plus rapide, **vous pouvez décider de retirer toutes les représentations d'un ou de plusieurs personnages.**

### Petite adaptation de niveau

Vous pouvez proposer aux joueurs un lexique spécifique dans une langue étrangère (couleurs, éléments du corps, adjectifs pour une description physique) **afin de jouer dans une autre langue.**

Ou encore...

.....

.....

.....

.....

## Arts visuels

Mise en réseau avec les sculptures de Niki de Saint Phalle.

Les monstres du jeu peuvent être proposés pour une mise en 3D à la façon des *Nanas* de Niki de Saint Phalle avec un intérêt particulier porté à la **verbalisation des formes et des couleurs des membres, des vêtements et des accessoires.**



## IDÉES PROJET

### Écrire des mini-livres

Écrire des mini-livres mettant en scène les personnages du jeu, à la façon des « *Monsieur Madame* » de Roger Hargreaves.

Les listes établies pour réaliser les portraits peuvent **servir de lexique**, et c'est aussi l'occasion de **développer des caractéristiques morales.**

### Réaliser un jeu du portrait et y jouer

Choisir, par exemple, un des personnages du jeu. **Réaliser des éléments détachés ou des calques de ses membres et accessoires, et les dupliquer en variant leurs caractéristiques (texture, motifs, couleurs...).**

Sélectionner un assemblage et rédiger ou faire rédiger des fiches descriptives permettant de reconnaître des personnages fidèles au modèle choisi.

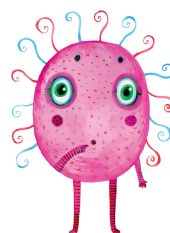
Ou encore...

.....

.....

.....

.....



### Enrichir le groupe nominal (lexique et adjectifs)

**Objectif pédagogique :** Réaliser une banque de propositions (mots ou groupes de mots) pour jouer au jeu du portrait.

Date :

Type d'atelier :

APC, Remédiation...

Atelier animé par :

Élèves :

Textes de référence

**Programme de français du cycle 2, B.O. du 31/10/24**

- Constituer des répertoires de mots par thème, par classe grammaticale.
- Savoir proposer et justifier une catégorisation du corpus de mots étudié.

**Progression/ Programmation/ Projet où prend place l'atelier...**

#### Séance 1

**Objectif :** Se familiariser avec les classes grammaticales (se concentrer sur le nom).

**Mise en œuvre :** Créer un corpus de noyaux de GN.

*Trouver des noms de corps de type « Monsieur Madame » et les trier de différentes façons.*

#### Séance 2

**Objectif :** Enrichir un groupe nominal.

**Mise en œuvre :** Créer des cartels « à trous » (panonceaux) pour les portraits de la séance 1 (ils seront complétés à la séance 3).

*Réaliser des propositions de cartels à compléter en commençant à étendre les GN de la séance 1 avec un élément du corps ou un accessoire.*

#### Séance 3

**Objectif :** Se familiariser avec les classes grammaticales (se concentrer sur l'adjectif qualificatif).

**Mise en œuvre :** Réaliser une banque d'étiquettes de mots permettant de faire varier les cartouches de la séance 2.

*Réaliser de nouvelles propositions de cartels à compléter en commençant à étendre les GN de la séance 1 avec un élément du corps ou un accessoire.*

#### Séance 4

**Objectif :** Utiliser des groupes nominaux enrichis.

**Mise en œuvre :** Résoudre des « enquêtes » pour retrouver le personnage recherché.

*Identifier le portrait choisi en posant des questions de type « ni oui ni non » (Le personnage a-t-il... ? S'agit-il de... ?).*



Trace écrite produite

Madame Fleurette, Monsieur Radis, .....

(par forme du personnage, par rime, par couleur...)



Trace écrite produite

Les chaussettes ..... de Monsieur Soleil, Madame Pamplemousse aux cheveux .....



Trace écrite produite

Long(ue), vert(e), .....

À approfondir

Notes personnelles