

COMPRÉHENSION

Le MONSTRE DU TABLEAU

MODULE 1

OBJECTIFS

Se créer des images mentales de l'histoire,
Mettre en relation les pensées des personnages et leurs comportements
Oser prendre la parole

DÉROULEMENT

Lecture du chapitre 1 **sans montrer les illustrations.**

« Je vais vous lire le début de l'histoire du monstre du tableau Je ne vais pas montrer les images, vous allez créer le film des histoires dans votre tête ». Plus formulette pour être en position d'écoute.

Après la lecture :

- « De quoi vous rappelez-vous ? »
- « Qu'est-ce qu'on a oublié de dire ? »
- « Quels sont les personnages de l'histoire ? »
- « Pourquoi Julie se cache-t-elle sous son bureau ? »
- « Pourquoi les enfants crient-ils ? »
- « À votre avis, que va faire la maîtresse ? »

Utilisation des jetons ou des cubes de participation (un jeton par prise de parole).

MODULE 2

OBJECTIF

Apprendre et mémoriser ou réviser le vocabulaire de l'histoire.

DÉROULEMENT

« Nous allons apprendre ou réviser du vocabulaire pour mieux parler et pour mieux comprendre l'histoire ».

Présenter les cartes liées au vocabulaire du chapitre 1 avec la fiche de mise en contexte.

Montrer si possible, mimer et faire mimer si possible le vocabulaire.

Demander pour chaque élève : "Montre moi xxx" (vocabulaire passif).

Demande pour chaque élève : "Qu'est-ce que c'est ?" (vocabulaire actif)

Suite page suivante

COMPRÉHENSION

Le MONSTRE DU TABLEAU

MODULE 2 SUITE

Par groupe de 6 environ, jeu du Dobble
=> découverte du jeu où il suffit de montrer l'élément commun pour obtenir la carte,
=> niveau 2 où il faut prononcer le mot pour obtenir la carte

Vocabulaire étudié avec cartes : «cloche», «entrouvre», «crie», «disparaît», «armoire», «cache(r)», «patte», «poilu(e)», «hurle», «pointu(e)», «tremble»,

MODULE 3

OBJECTIF

Raconter l'histoire en utilisant un langage précis et en se faisant comprendre

DÉROULEMENT

« Je vais vous raconter le début de l'histoire sans lire le livre, je vais utiliser la maquette »

Raconter l'histoire avec la maquette.

Reposer les questions du module 1 si nécessaire.

Inviter les élèves à jouer l'histoire avec la maquette.

Utilisation des jetons ou des cubes de participation (un jeton par prise de parole).

MODULE 4

OBJECTIF

Apprendre et mémoriser ou réviser le vocabulaire de l'histoire.

DÉROULEMENT

Reprise du module 2 avec la révision des cartes, les jeux de mimes et le Dobble par groupe de 6 enfants environ

COMPRÉHENSION

Le MONSTRE DU TABLEAU

MODULE 5

OBJECTIFS

Se créer des images mentales de l'histoire,
Mettre en relation les pensées des personnages et leurs comportements
Oser prendre la parole

DÉROULEMENT

Lecture des chapitres 1 et 2 **sans montrer les illustrations.**

« Je vais vous lire le début et la suite de l'histoire du monstre du tableau Je ne vais pas montrer les images, vous allez créer le film des histoires dans votre tête ». Plus formulette pour être en position d'écoute.

Après la lecture :

« De quoi vous rappelez-vous ? »

« Qu'est-ce qu'on a oublié de dire ? »

« Quels sont les personnages de l'histoire ? »

« Pourquoi les enfants claquent-ils des dents au début de la chanson ? »

« Pourquoi les enfants sortent-ils de leur cachette à la fin de la chanson ? »

« À votre avis, que va-t-il maintenant se passer avec les enfants et le monstre ? »

Utilisation si nécessaire des jetons ou des cubes de participation (un jeton par prise de parole).

MODULE 6

OBJECTIF

Apprendre et mémoriser ou réviser le vocabulaire de l'histoire.

DÉROULEMENT

« Nous allons apprendre ou réviser du vocabulaire pour mieux parler et pour mieux comprendre l'histoire ».

Présenter les cartes liées au vocabulaire du chapitre 2 avec la fiche de mise en contexte.

Montrer si possible, mimer et faire mimer si possible le vocabulaire.

Demander pour chaque élève : "Montre moi xxx" (vocabulaire passif).

Demander pour chaque élève : "Qu'est-ce que c'est ?" (vocabulaire actif)

Suite page suivante

COMPRÉHENSION

Le MONSTRE DU TABLEAU

MODULE 6 SUITE

Vocabulaire étudié avec cartes : «s'avance sans un bruit», «chuchote», «chasse», «un air mystérieux», «apprivoise(r)», « claque des dents », « cruel / cruelle », « pointe le bout de son nez »

Reprendre le vocabulaire du chapitre 1 si nécessaire

MODULE 7

OBJECTIF

Raconter l'histoire en utilisant un langage précis et en se faisant comprendre

DÉROULEMENT

« Je vais vous raconter le chapitre 1 et 2 de l'histoire sans lire le livre, je vais utiliser la maquette »

Raconter l'histoire avec la maquette.

Reposer les questions du module 5 si nécessaire.

Inviter les élèves à jouer l'histoire avec la maquette.

Si nécessaire, utilisation des jetons ou des cubes de participation (un jeton par prise de parole).

MODULE 8

OBJECTIF

Apprendre et mémoriser ou réviser le vocabulaire de l'histoire.

DÉROULEMENT

Reprise du module 6 avec la révision des cartes du chapitre 2, les jeux de mimes. Révision des cartes du chapitre 1 si nécessaire

COMPRÉHENSION

Le MONSTRE DU TABLEAU

MODULE 9

OBJECTIFS

Se créer des images mentales de l'histoire,
Mettre en relation les pensées des personnages et leurs comportements
Oser prendre la parole

DÉROULEMENT

Lecture intégrale **sans montrer les illustrations.**

« Je vais vous lire l'histoire entière du monstre du tableau Je ne vais pas montrer les images, vous allez créer le film des histoires dans votre tête ». Plus formulette pour être en position d'écoute.

Après la lecture :

- « De quoi vous rappelez-vous ? »
- « Qu'est-ce qu'on a oublié de dire ? »
- « Quels sont les personnages de l'histoire ? »
- « Pourquoi les enfants s'avancent-ils à pas prudent du tableau ? »
- « Pourquoi les enfants se mettent à rire quand le tableau est ouvert ? »

Utilisation si nécessaire des jetons ou des cubes de participation (un jeton par prise de parole).

MODULE 10

OBJECTIF

Apprendre et mémoriser ou réviser le vocabulaire de l'histoire.

DÉROULEMENT

« Nous allons apprendre ou réviser du vocabulaire pour mieux parler et pour mieux comprendre l'histoire ».

Présenter les cartes liées au vocabulaire du chapitre 3 avec la fiche de mise en contexte.

Montrer si possible, mimer et faire mimer si possible le vocabulaire.

Demander pour chaque élève : "Montre moi xxx" (vocabulaire passif).

Demande pour chaque élève : "Qu'est-ce que c'est ?" (vocabulaire actif)

Suite page suivante

COMPRÉHENSION

Le MONSTRE DU TABLEAU

MODULE 10

SUITE

Vocabulaire étudié avec cartes : «à pas prudent», «approche», «côté», «fier / fière», «gardien»

Utilisation du jeu du loto qui reprend l'ensemble du vocabulaire de l'histoire

MODULE 11

OBJECTIF

Raconter l'histoire en utilisant un langage précis et en se faisant comprendre

DÉROULEMENT

« Je vais vous raconter toute l'histoire sans lire le livre, je vais utiliser la maquette »

Raconter l'histoire avec la maquette.

Reposer les questions du module 9 si nécessaire.

Inviter les élèves à jouer l'histoire avec la maquette.

Si nécessaire, utilisation des jetons ou des cubes de participation (un jeton par prise de parole).

MODULE 12

OBJECTIF

Apprendre et mémoriser ou réviser le vocabulaire de l'histoire.

DÉROULEMENT

Reprise du module 10 avec la révision des cartes du chapitre 3, les jeux de mimes. Jeu du loto pour réviser l'ensemble du vocabulaire.