

Point de départ : Sortie au cinéma voir « Le Petit Gruffalo »

→ Le Gruffalo

- Les personnages de l'histoire

- Se représenter mentalement un « Gruffalo », à partir de la description faite dans l'album
- Réaliser des graphismes permettant de le représenter (ronds, ponts, lignes brisées...)
- Observation de la couverture : le lieu, la saison, les personnages (relever les détails physiques supplémentaires apportés par l'illustration du Gruffalo)
- Emettre des suppositions sur les autres personnages possibles ; vérifier que la forêt est leur lieu de vie
- A partir de livres documentaires : s'approprier un lieu de vie en le représentant en peinture, trier les animaux observés dans le livre et les coller sur la peinture réalisée (« Animaux de la savane », « Animaux des montagnes », « Animaux du jardin », « Animaux de la forêt » Milan Jeunesse, « Animaux de la banquise » Milan)
- Réaliser des masques des différents personnages
- Réalisation d'une recette : le « Gruffalo Choco » : lire, suivre le déroulement ; organiser les éléments du visage du Gruffalo.
 - S'approprier l'histoire
- Remettre des images dans l'ordre en s'appuyant sur l'album, reformuler l'histoire (GS)
- Jouer au loto puis memory du Gruffalo (associer 2 moments similaires)
- Mise en scène de l'histoire avec les masques réalisés
- Les personnages étant annoncés auditivement (le Gruffalo entend siffler, des « hou hou » et des pas); écoute et reconnaissance auditive d'autres animaux

→ Le Petit Gruffalo

- L'affiche/l'album/le dessin animé

- Observation et description de l'affiche de cinéma ; comparaison avec la couverture du Gruffalo (saison, personnages, lieu, titre). Comparer le physique du père à celui du fils.
- Sortie au cinéma voir le dessin animé
- Comparaison de l'affiche et de l'album du Petit Gruffalo (comparaison plus fine à rechercher dans le décor)
 - A la recherche de la « Terrible Souris »
- Anticiper la chronologie de rencontre des personnages en observant leurs traces
- Essayer de reproduire ses traces et expérimenter d'autres traces improbables à partir de figurines d'animaux trempés dans la peinture
- Repérer chez les animaux rencontrés : les parties pouvant faire penser qu'ils peuvent être la terrible souris et celles qui réfutent l'hypothèse (description forme affirmative et négative : le serpent a une longue queue mais il n'a pas de moustaches)
- S'approprier le chemin emprunté par le Petit Gruffalo et les animaux rencontrés, en se déplaçant dans des cerceaux (MS). Lancer un dé à point pour se déplacer.
- Répéter le chemin en se déplaçant sur un plan de jeu (dé constellation doigts pour les MS, 2 dés à associer pour les GS : constellation points + doigts)
- Organiser des chemins pour permettre à d'autres animaux de se rencontrer (labyrinthe « Trouve le chemin dans la forêt » Goki) + pour les GS : suivre un plan et éviter des pièges (« Ballade dans 6 histoires » Ed Oiseau Magique)
 - Comment devenir « Terrible » ?
- La petite souris devient « Terrible » grâce à la lune qui projette son ombre sur la neige. Créer et observer sa terrible ombre projetée par un projecteur sur un drap
- Passer derrière un théâtre, rideau fermé, et proposer une ombre « terrible »
- Cette ombre, limitée au haut de l'enfant, est ensuite prolongée. Le verso est représenté sous sa forme éclairée (placer les yeux, tracer le nez, la bouche, les cheveux, colorier les vêtements, les mains)
- A partir de ce « Terrible Personnage », manipuler une lampe de façon à obtenir une toute petite ombre ou une gigantesque. Tracer les contours de ces ombres.
 - Fin de l'histoire : jeu « Chut le petit dort » Ed Piatnik : « coucher » les différents membres d'une famille d'animaux en les empilant dans l'ordre de taille et/ou d'âge. Le dernier couché remporte la famille (->5 membres pour les MS ; ->10 membres pour les GS)

→ D'autres monstres

- Observer d'autres illustrations de monstres et les replacer dans leur support (album, DVD, recueil d'histoires)
- Choisir un de ces monstres et établir son « portrait » en complétant une fiche descriptive (nombre de têtes, d'yeux, forme du nez : truffe, trompe, museau ; bec ; forme des dents ; présence de cornes, oreilles....)
- Inventer un monstre et le peindre ; établir sa fiche descriptive
- Jeu « Qui est, ce monstre ? » : lecture des fiches descriptives pour faire deviner de quel monstre il s'agit
- Bataille de monstres selon le critère de la taille