
Objectif de la séquence

Réalisation d'un affichage de la nuit d'Elmer.
Manipuler différentes techniques plastiques
Tenir correctement l'outil scripteur
Se repérer dans l'espace
Identifier certaines lettres de l'alphabet
(ELMER)

Lexique spécifique

Lexique lié à l'activité (recouvrir, faire des points, coller, tracer...)

Matériel nécessaire

Feuille A4 (une par élève)
Encre bleue effaçable
Feutres effaceurs
Photocopie silhouette Elmer
Feutres noirs
Gommettes carrées
Tampons lettres
Peinture gouache blanche
Rouleaux

Compétences du B.O. juin 2008

DE1d Identification des formes écrites
DE2d Apprendre le geste de l'écriture : l'entraînement graphique, l'écriture (traits verticaux et horizontaux)
DM2 Découvrir la matière/ Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières selon leurs qualités et leurs usages (Les couleurs)
DM7b Se repérer dans l'espace d'une page
PSIC1a Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels)

Sommaire des séances

Séance 1 : Fond encre bleue – Durée 10'
Séance 2 : Les étoiles – Durée 10' à 15'
Séance 3 : Le quadrillage d'Elmer – Durée 15'
Séance 4 : Les gommettes d'Elmer – Durée 10' à 15'
Séance 5 : Les lettres d'Elmer et le prénom de l'élève – Durée 15' à 20'

Séance 1 : Fond encre bleue – Durée 10'

Objectif de la séance

Réaliser le fond de l'affichage
Recouvrir entièrement la feuille

Modalité de classe

En petit groupe avec l'ATSEM

Déroulement

Recouvrir la feuille

Les élèves sont face à une feuille blanche A4, ils ont à leur disposition un rouleau et des pots avec de l'encre bleue effaçable.

Les élèves recouvrent **entièrement** la feuille avec l'encre.

Compétence travaillée lors de la séance

DM7b

Matériel

Rouleaux
Encre effaçable
Feuilles A4
(Drawing-gum, si pas d'encre effaçable)

Consignes

Vous devez recouvrir la feuille d'encre bleue avec le rouleau. Attention, il ne doit pas rester de blanc. Vous réalisez le ciel de l'affiche.

Variable didactique

Plus ou moins d'aide de l'ATSEM

Si l'on ne dispose pas d'encre effaçable, on fait d'abord des points au drawing-gum et on recouvre d'encre. Il ne restera qu'à enlever le drawing-gum. (Les séances 1 et 2 seront alors inversées.)

Trace écrite

Les productions

Séance 2 : Les étoiles – Durée 10' à 15'

Objectif de la séance

Maintien correct de l'outil scripteur
Faire des points

Modalité de classe

En petit groupe avec l'enseignant

Déroulement

Réaliser les étoiles

Les élèves ont leur feuille recouverte d'encre. Ils ont l'effaceur à la main. Et font des points (les étoiles) un peu partout sur la feuille.

Compétence travaillée lors de la séance

DE2b
DM7b

Matériel

Effaceurs
Feuilles A4 recouvertes d'encre

Consignes

Vous allez faire des étoiles sur votre feuille à l'aide de ces feutres effaceurs. Il faut en faire sur toute la feuille. Nous réalisons le fond de nos affiches. C'est le ciel sur lequel sera collé Elmer.

Variable didactique

L'enseignant replace les doigts des élèves sur le feutre.

Il montre aux élèves si besoin là où il faut faire des étoiles. Séance intervertie avec la première, s'il y a utilisation du drawing-gum.

Trace écrite

Les productions des élèves.

Séance 3 : Le quadrillage d'Elmer – Durée 15'

Objectif de la séance

Réaliser le quadrillage sur la silhouette d'Elmer
Maintien correct du feutre noir

Modalité de classe

En petit groupe avec l'ATSEM

Déroulement

Elaboration du quadrillage d'Elmer

Les élèves ont une feuille avec la silhouette d'Elmer.
Selon les élèves : silhouette vide, silhouette avec le début des traits, silhouette avec des traits en pointillés.
Ils ont également un feutre noir, plus ou moins fin. Ils réalisent seul les traits.

Compétence travaillée lors de la séance

DE2d
DM7b Se repérer dans l'espace d'une page

Matériel

Photocopie de la silhouette d'Elmer différenciée (avec début des traits ou traits en pointillés)
Feutres noir

Consignes

**Vous allez réaliser le quadrillage de l'éléphant Elmer, avec un feutre noir sur une feuille. L'enseignant montre au tableau ce qu'il attend des élèves.
(Une activité similaire aura été présentée sur les feuilles plastifiées avant)**

Variable didactique

Plus ou moins d'aide de l'ATSEM
Remplacement des doigts sur le feutre
Activité préliminaire avec des feutres effaçables
Trace écrite

Productions des élèves

Séance 4 : Les gommettes d'Elmer – Durée 10' à 15'

Objectif de la séance

Apprendre à décoller les gommettes du support et les coller dans une zone.

Remplir la silhouette d'Elmer avec des gommettes carrées.

Pour les plus avancés, ne pas mettre deux couleurs identiques l'une à côté de l'autre.

Modalité de classe

En petit groupe avec l'ATSEM

Déroulement

Collage des gommettes

Les élèves ont leur silhouette face à eux et de nombreuses gommettes carrées de différentes couleurs.

Ils les collent dans le quadrillage réalisé précédemment.

L'ATSEM montre la marche à suivre une première fois, en verbalisant ses gestes ; puis il laisse les élèves faire.

Peu importe si les gommettes ne sont pas tout à fait droites.

(L'ATSEM récupère ensuite les silhouettes terminées, les découpe, les colle sur le fond étoilé)

Compétence travaillée lors de la séance

DM2 Découvrir la matière/ Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières selon leurs qualités et leurs usages

DM7 Se repérer dans l'espace
PSIC1a

Matériel

Les silhouettes quadrillées
Gommettes de couleurs carrées

Consignes

Aujourd'hui nous allons rajouter des couleurs à l'éléphant Elmer.

De quelles formes sont ses couleurs à Elmer ? (Carrées)

C'est pourquoi nous allons coller des gommettes carrées sur la silhouette d'Elmer que vous avez quadrillée l'autre jour.

Dans l'atelier : Il faut prendre la gommette par un coin, la décoller doucement et ensuite la coller dans un carré sur Elmer. (L'ATSEM joint le geste à la parole)

Variable didactique

Plus ou moins d'aide de l'ATSEM.

Trace écrite

Production de l'élève

Séance 5 : Les lettres d'Elmer et le prénom de l'élève – Durée 15' à 20'

Objectif de la séance

Reconnaitre les lettres qui composent le mot « ELMER »
Remettre en ordre les lettres du mot
Reconnaitre son prénom parmi plusieurs avec ou sans son étiquette prénom.

Modalité de classe

Seul avec l'enseignant

Déroulement

Phase 1 Reconnaissance des lettres du mot

Dans un premier temps, l'enseignant montre les lettres du mot, du doigt en les nommant.

Puis, l'ensemble des lettres est présenté à l'élève. Il doit retrouver celles qui forment le mot « ELMER ». L'enseignant nomme les lettres une fois qu'elles sont trouvées.

Phase 2 Réalisation du mot « ELMER »

Les élèves ont la peinture blanche face à eux. Ils trempent la lettre tampon dedans et réalisent la lettre sur le fond étoilé. Ils disposent d'un modèle en grand format de grande taille face à eux.

Phase 3 Trouve ton prénom

Les élèves ont les étiquettes signatures face à eux. Ils doivent retrouver la leur. Pour les aider, l'enseignant nomme la première lettre de leur prénom. Si cela ne suffit pas, l'élève peut prendre son étiquette prénom. Ensuite, il colle son étiquette signature dans un coin de sa production.

Compétence travaillée lors de la séance

DE1d Identification des formes écrites

Matériel

Lettres tampon
Peinture gouache blanche
Étiquettes signatures
Colle

Consignes

Voici les lettres de l'alphabet. Il va falloir que tu trouves les lettres qui composent le mot « ELMER ». (L'enseignant épelle le mot en suivant les lettres du doigt)

Maintenant que tu as trouvé toutes les lettres, tu vas faire leur empreinte avec la peinture blanche. Mais attention, comme sur le modèle. D'abord le « E », ensuite le « L »... (L'enseignant s'assure que l'élève prenne la bonne lettre)

Maintenant, il faut mettre ton prénom sur ton travail. Pour cela tu as les étiquettes signatures. Trouve ton prénom. Il commence par la lettre...

Tu peux prendre ton étiquette prénom si c'est trop difficile.

Variable didactique

Plus ou moins d'aide de l'enseignant
Trace écrite

Production de l'élève

Bilan
