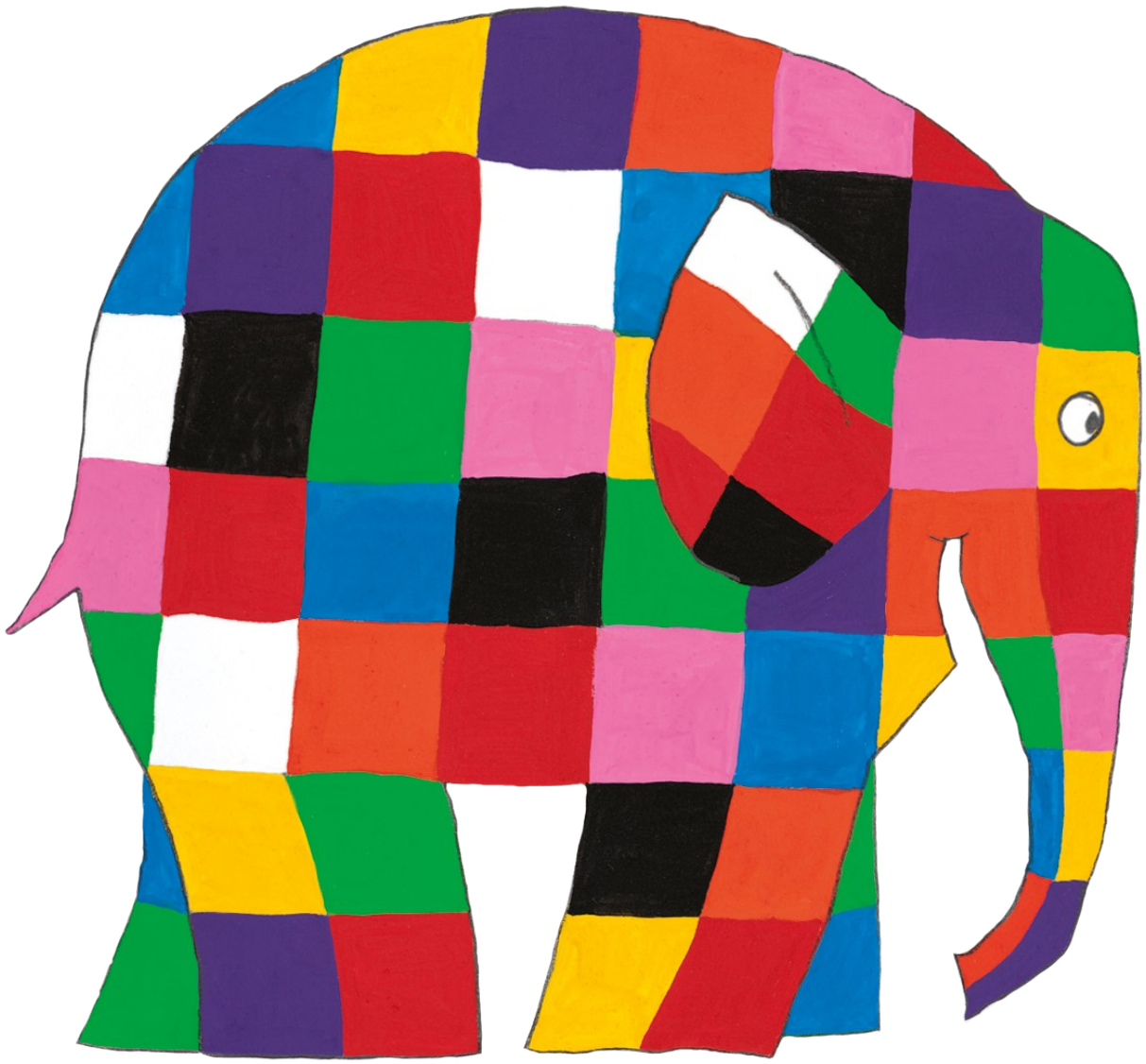
ELMER

Période 3 - Février



Journée en maternelle – Elmer - Période 3 - Février

Horaires	Domaines	TPS/PS	MS	GS
8h20 – 8h45 Accueil	- Oser entrer en communication - Explorer le monde - Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	Accueil individualisé parents/enfants - Cahiers de liaison - Étiquettes de présence Coins jeux d'imitation, table pour dessiner, bibliothèque… Jeux libres (construction, abaques, perles, puzzles, encastrements…) Rangement au signal sonore		
8h45 – 9h10 Rituels	- Langage oral et écrit - Découvrir les nombres et leurs utilisations - Se repérer dans le temps	Présentations + Mascotte - Appel, reconnaissance des prénoms Comptage, comptine numérique Rituels temps (calendrier, éphéméride…) Passage WC si besoin/Comptines et jeux de doigts		
9h10 – 9h30	- Langage oral et écrit	Découverte et lecture de l'album Elmer		
9h30 – 9h50 Ateliers (Album)	- Langage oral et écrit	Compréhension sur l'album Elmer		
	- Exercices graphiques	- Compléter un quadrillage	- Tracer des quadrillages larges	- Tracer des quadrillages serrés
	- Se repérer dans le temps et l'espace	- Puzzles de l'album 2 à 3 pièces	- Puzzles de l'album 4 et 6 pièces - Chronologie 4 pièces avec début et fin	- Puzzles de l'album 8 et 9 pièces - Chronologie 6 pièces sans aide
	- Découvrir le principe alphabétique	- Reconstituer le mot « Elmer » PS - Apparier les noms des animaux PS	- Reconstituer le mot « Elmer » MS - Apparier les noms des animaux MS	- Reconstituer le mot « Elmer » GS - Apparier les noms des animaux GS
9h50 – 10h10	- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	Mise en route : Yoga (L'éléphant) Activité physique + Langage oral sur la séance Retour au calme : La marionnette à fil		
10h10 – 10h40	**Récréation**			
10h40 – 11h00 Ateliers (Maths)	- Découvrir les nombres et leurs utilisations - Explorer des formes, des grandeurs et des suites organisées	- Elmer a 3 ans !	- Puzzles géométriques	- Silhouettes
		- Ranger selon la taille	- Autant que	- Comparaisons
		- Configurations de doigts	- Décomposer le nombre 5	- Boites à nombres jusqu'à 10
		Ateliers/jeux de la classe en autonomie		
11h00 – 11h15	- Univers sonores	- Écouter pour mémoriser : Jeux rythmiques et corporels (Afficher la page illustrant le rythme au tableau, deviner ce que cela signifie, et le frapper. Le reproduire sur la piste audio, puis en musique, puis en accélérant.) - Comptines et jeux de doigts		

<table>
<tr><td>11h30 – 13h30</td><td colspan="5">Pause</td></tr>
<tr><td>13h30 - 14h</td><td colspan="5">Sieste ou temps calme</td></tr>
<tr><td>14h - 14h20</td><td>- Commencer à écrire tout seul</td><td rowspan="4">Réveil échelonné PS/MS</td><td>Horizontalité de la ligne et régularité des espaces sur une ligne sans modèle</td><td>Deuxième forme de base : la coupe</td><td>La lettre « d »</td></tr>
<tr><td>14h20 - 14h40</td><td>- Commencer à écrire tout seul
- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</td><td>Apprentissage de la tenue du crayon : reconnaissance des doigts</td><td>Scander les syllabes d’un mot
- Le langage robot
Dénombrer les syllabes d’un mot
- Les boîtes</td><td>Identifier une syllabe donnée dans un mot
- La chasse à la syllabe</td></tr>
<tr><td rowspan="2">14h40 – 15h20
Ateliers</td><td>- Explorer le monde de la matière</td><td colspan="3">Découpage/collage
- PS : séparer les éléphants
- MS : formes simples
- GS : motifs complexes. Puis coller ses découpages sur une feuille de couleur

Pâte à modeler
- PS : boules et colombins
- MS : modèles 2D
- GS : modèles 3D</td></tr>
<tr><td>- S’exercer au graphisme décoratif</td><td colspan="3">Déguiser les éléphants (Répertoire graphique)
- PS : déchirer et coller des morceaux de papier de toutes les couleurs pour décorer Elmer (vide)
- MS : tracer des motifs pour décorer Elmer (1 motif par grosse cases)
- GS : tracer des motifs pour décorer Elmer (1 motif par petite case)</td></tr>
<tr><td>15h20 – 15h45
Rituels</td><td>- Langage oral et écrit

- Se repérer dans le temps</td><td colspan="4">Présenter ses productions
Rituel temps (jour passé, lendemain)
Lecture offerte (Noirs et blancs – David McKee)
Comptines et jeux de doigts</td></tr>
</table>

ELMER

Comptines

Compétences de fin de cycle visées :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (L'oral)

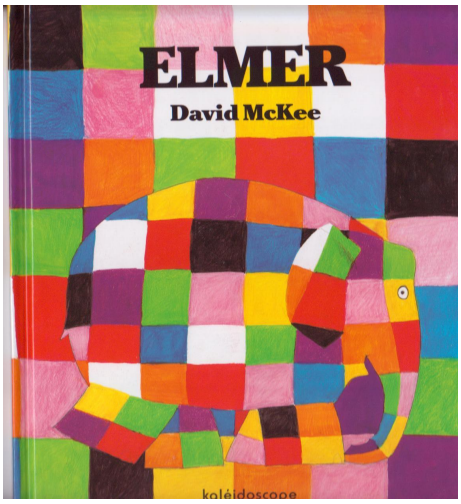
- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies
- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang, ou pour comparer des positions



Rimes

La douche de l'éléphant

L'éléphant se douche, douche, douche,
sa trompe est un arrosoir

L'éléphant se mouche, mouche, mouche,
il lui faut un grand mouchoir

L'éléphant dans sa bouche, bouche, bouche
a deux défenses en ivoire

L'éléphant se couche, couche, couche,
à huit heures toues les soirs

Numération

Un éléphant qui se balançait

Un éléphant qui se balançait
sur une toile, toile, toile, toile d'araignée
trouvait ce jeu tellement, tellement amusant
qu'il appela un deuxième éléphant

Deux éléphants qui se balançaient
sur une toile, toile, toile, toile d'araignée
trouvaient ce jeu tellement, tellement amusant
qu'ils appelèrent un troisième éléphant

Trois éléphants qui se balançaient
sur une toile, toile, toile, toile d'araignée
trouvaient ce jeu tellement, tellement amusant
que tout à coup...Badaboum !

Positions

Un éléphant blanc

Un éléphant blanc,
marche devant.

Un éléphant vert,
marche derrière.

Trois éléphants bleus,
marchent au milieu

Enfants d'éléphants,
marchez bien en rang !
Ran plan plan !

LANGAGE ORAL - ALBUM ELMER

Objectifs des programmes visés (selon les niveaux)

ORAL

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Reformuler pour se faire mieux comprendre
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

ÉCRIT

- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.
- Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.

➢ Lecture

Étape 1 - Découverte de l'album

Montrer l'album

- Quel est cet objet ?
- Quels indices ?

Montrer la couverture

- Que voit-on sur la couverture ?

Lire le titre

- Quelles lettres reconnaissez-vous dans le titre « Elmer » ?
- Que faut-il que je fasse pour qu'on puisse savoir ce qu'il se passe dans cette histoire ?

Étape 2 - Lecture

Étapes suivantes - Réactivation, relecture

Racontez ce que vous avez retenu de cette histoire

Au début avec les images séquentielles puis seulement quelques unes, puis sans

➢ Compréhension

Étape 1- Le personnage principal

Montrer Elmer

- Quel animal est-ce?
- Quel est son nom ?

Afficher la carte « Elmer » au tableau

Étape 2 - Les couleurs

De quelles couleurs est Elmer?

Afficher les cartes couleurs au fur et à mesure au tableau

- Normalement de quelle couleur sont les éléphants ?

Afficher la carte « Éléphant » au tableau

Étape 3 - Les animaux

Montrer la page dans la jungle

- Où est Elmer ?
- Quels sont les animaux qu'il rencontre?

Afficher les cartes des animaux au tableau au fur et à mesure

Étape 4 – L'histoire

Afficher les images séquentielles, faire décrire et questionner

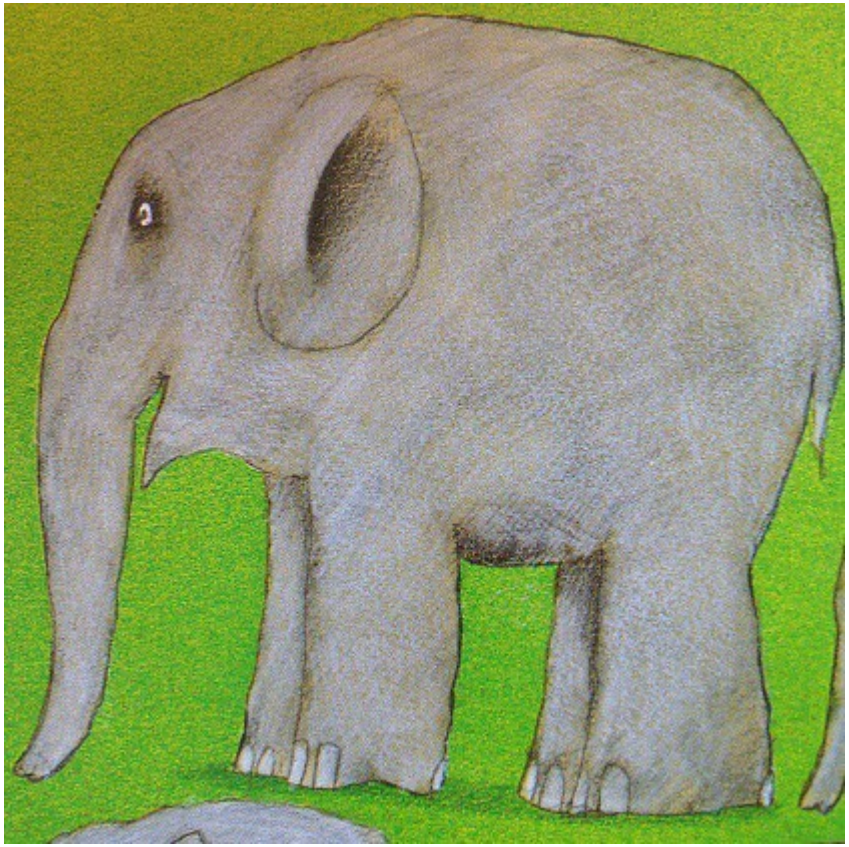
- Qu'est ce qu'Elmer aime faire ?
- Quel est son problème ?
- Que fait il il pour ne plus être différent?
- Quelle réaction des animaux ?
- Comment est-il démasqué ?
- Que font ils a la fin ?

Étape 5 - La différence

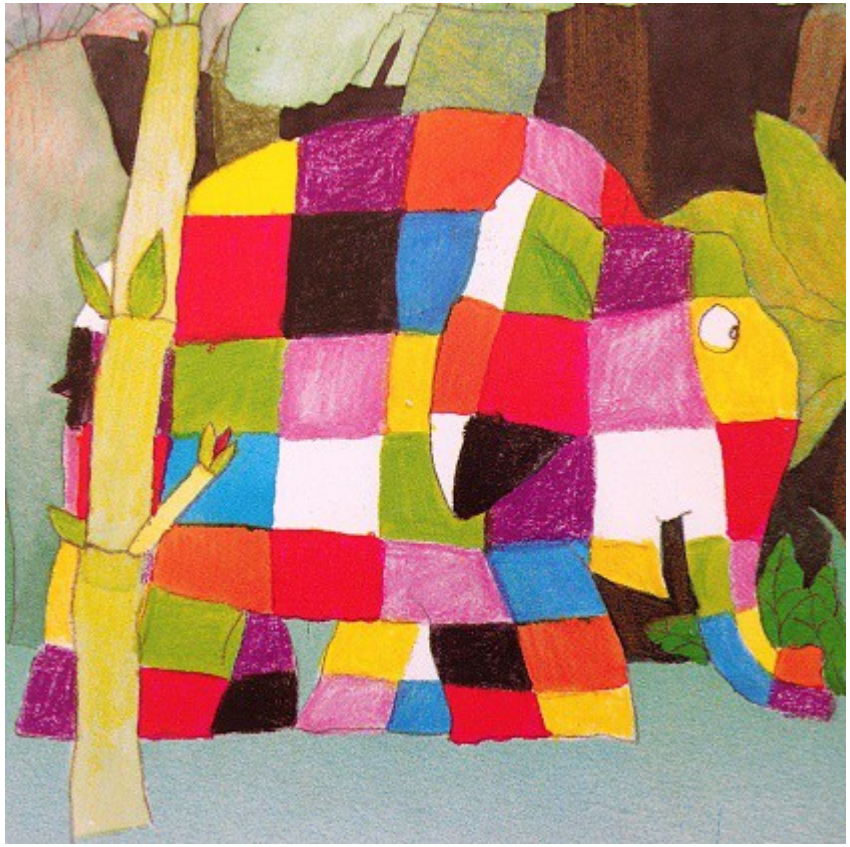
- Points communs et différences entre Elmer et les autres éléphants (tableau)

- Pourquoi veut-il être comme les autres ?

- Est-ce que la différence d'Elmer cela dérange les autres éléphants ?



ELEPHANT
éléphant
éléphant



ELMER
elmer
elmer

TIGRE
tigre

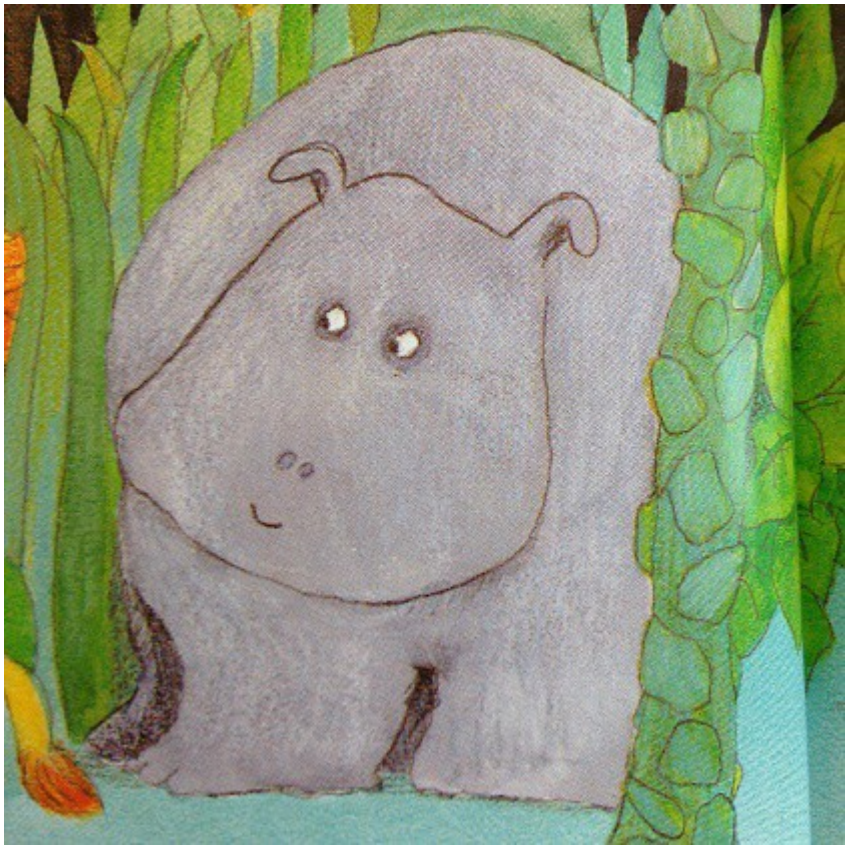
tigre

TORTUE
tortue

tortue

GIRAFE
girafe
girafe

LION
lion
lion



HIPPOPOTAME

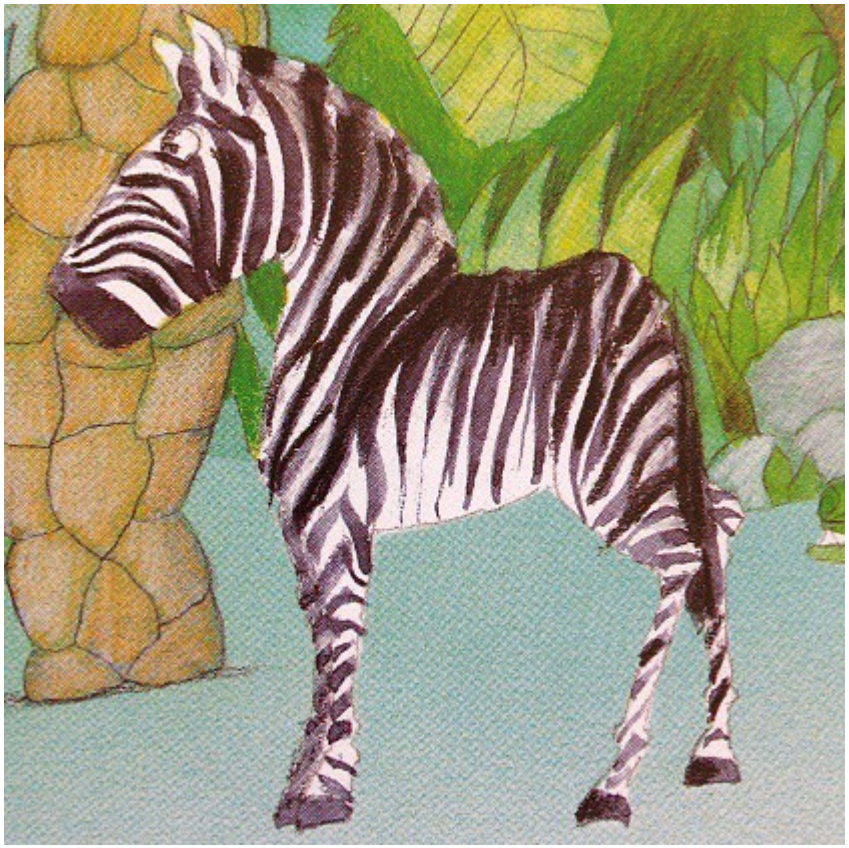
hippopotame

hippopotame

CROCODILE

crocodile

crocodile



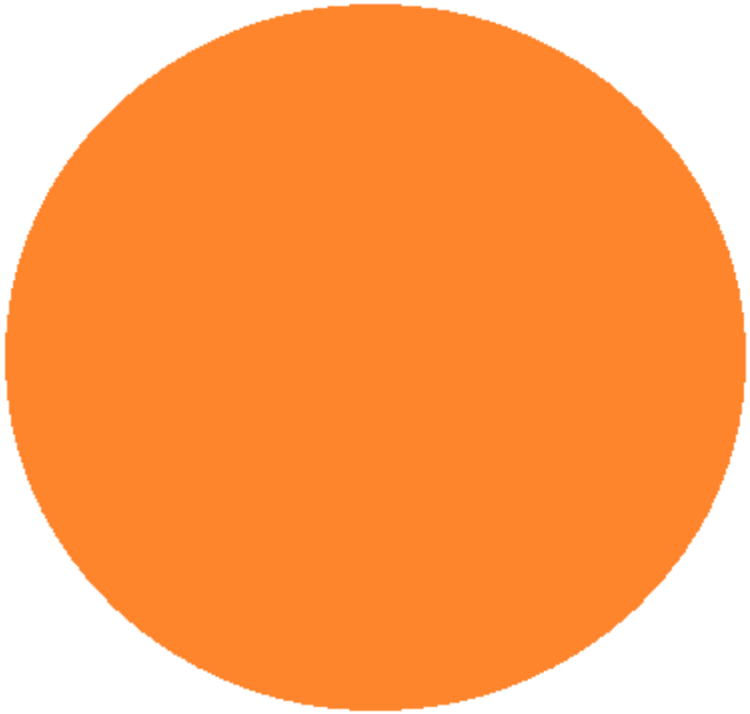
ZEBRE

zèbre

zèbre

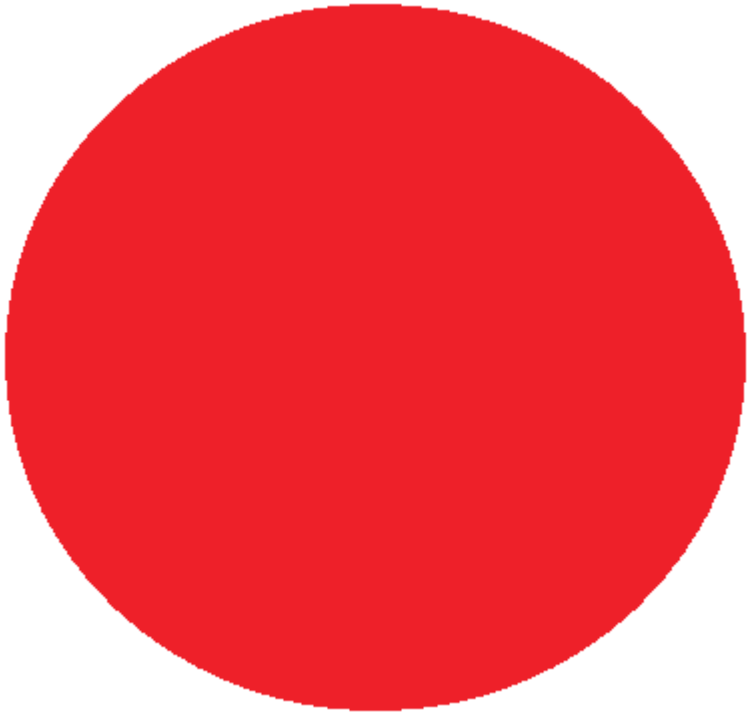
JAUNE
jaune

jaune



ORANGE
orange

orange

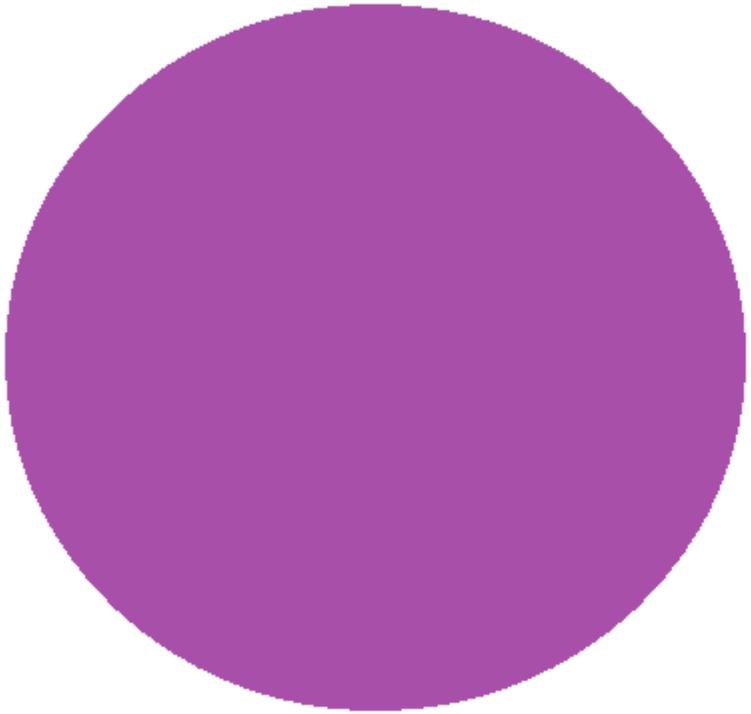


ROUGE
rouge

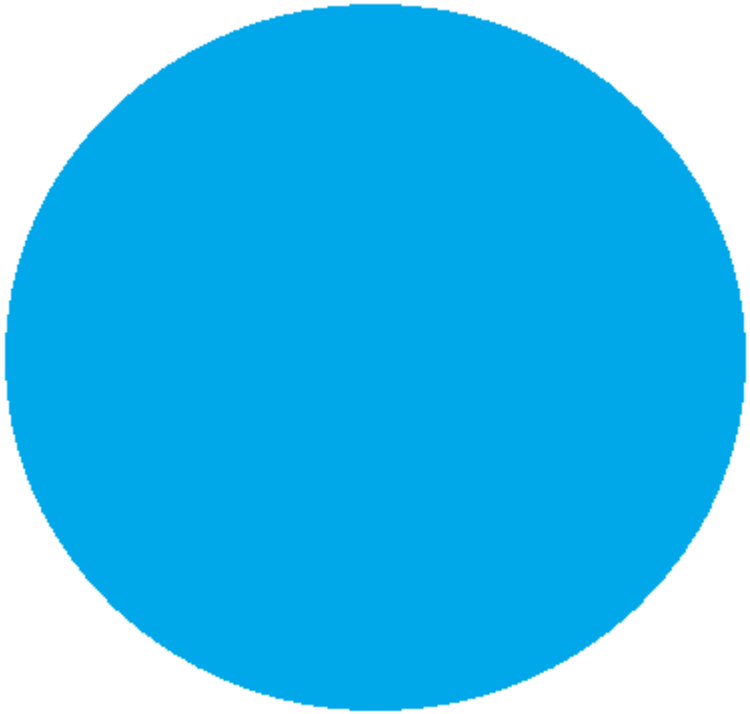
rouge

ROSE
rose

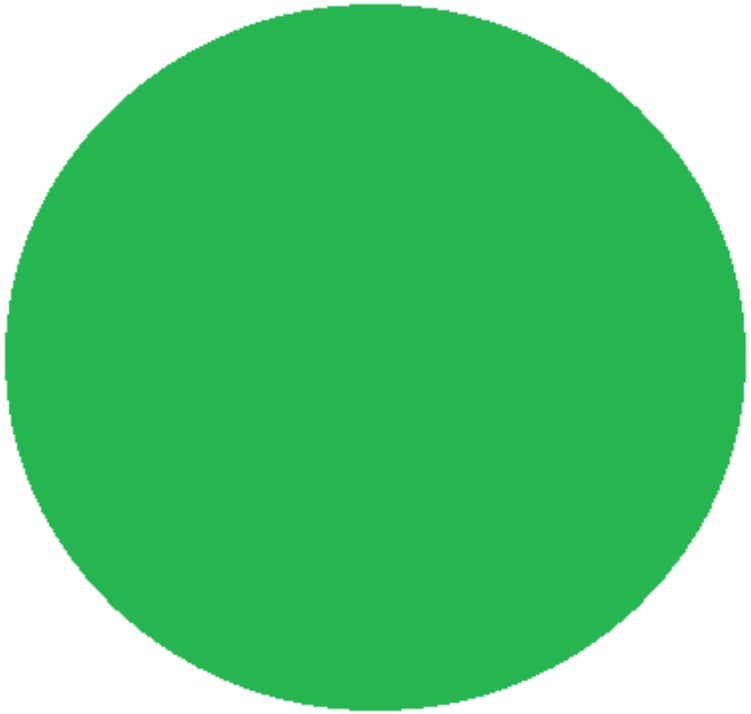
rose



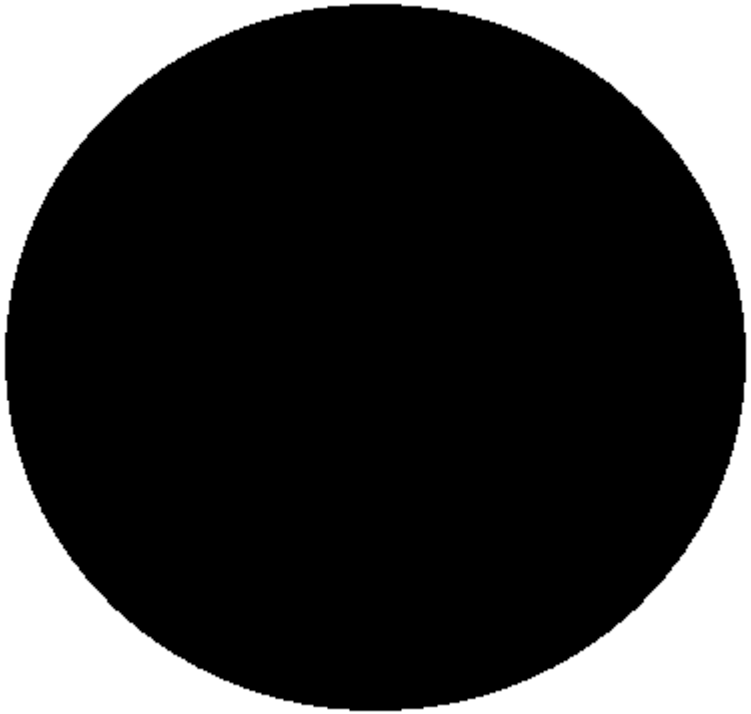
VIOLET
violet
violet



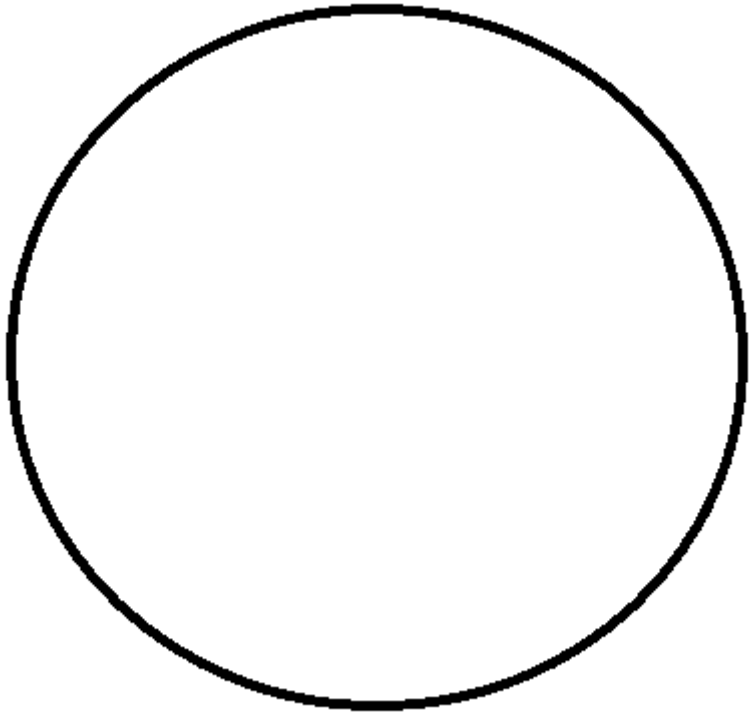
BLEU
bleu
bleu



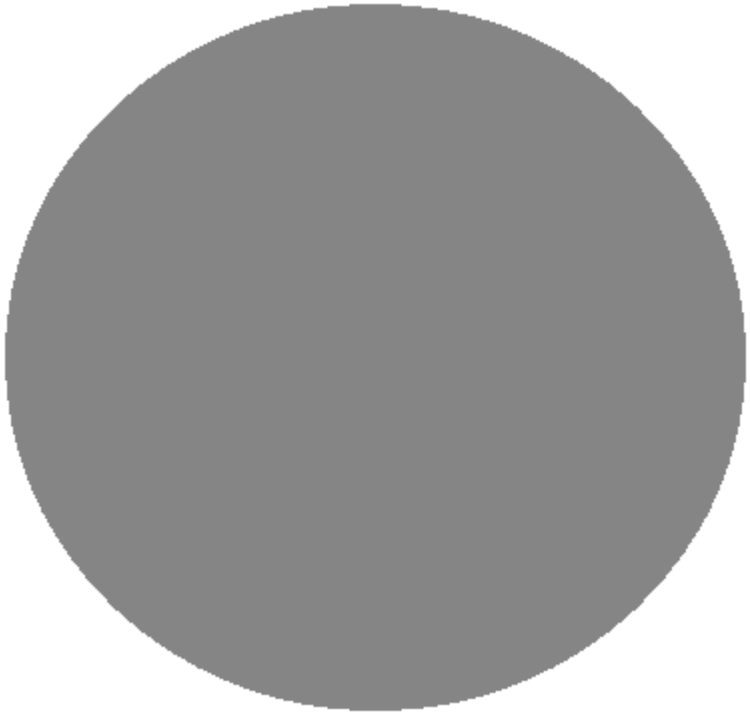
VERT
vert
vert



NOIR
noir
noir



BLANC
blanc
blanc



GRIS
gris
gris

L'ÉCRIT – LES QUADRILLAGES

Objectifs des programmes visés

ÉCRIT – Exercices graphiques

- Utiliser son regard pour piloter sa main.
- Utiliser de façon coordonnée les quatre articulations qui servent à tenir et guider l'instrument d'écriture.
- Contrôler les tracés.
- Prendre des repères dans l'espace de la feuille.

Séquence

Découverte du quadrillage

- A partir de l'album Elmer.
- De quoi est composé un quadrillage ? (traits verticaux et horizontaux)
- Observation de quadrillages dans la classe, l'école, sur les vêtements, photographies.

Exploration

- Œuvres (Mondrian ; Dufy, Flavin, Delaunay, Klee, Albers…)
- Recette : la galette
- Motricité : placer des bâtons, des lattes, des cordes dans un cerceau pour former un quadrillage
- Motricité fine : réaliser un quadrillage avec des pailles, des chenilles, des boudins de pâte à modeler, des mikado, des spaghettis crus
- Tracer des quadrillages dans la terre, le sable, la farine, la pâte à modeler, la peinture épaisse avec son doigt, avec un bâton
- Coller des bandes de papier ou de laine pour former un quadrillage

Exercices graphiques

➢ PS : compléter un quadrillage

Matériel : Feuille A3 avec traits verticaux déjà tracés (lors d'une séance précédente sur le trait vertical), peinture, rouleau
- Tracer des traits horizontaux: rejoindre des points de gauche à droite de la feuille

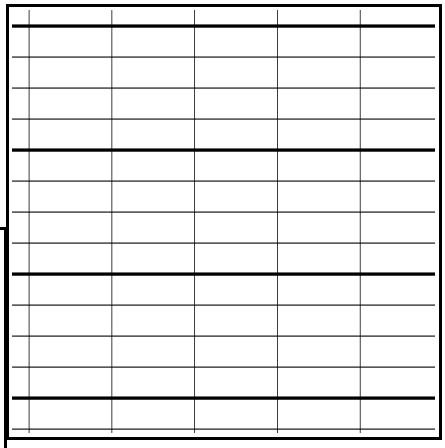
➢ MS : tracer des quadrillages larges

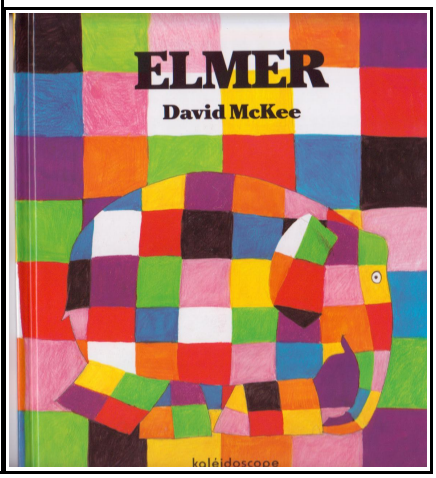
Tracer un grand quadrillage au pinceau épais sur toute la feuille (A4)
Tracer de plus petits quadrillages au feutre noir dans les cases sans déborder sur la peinture

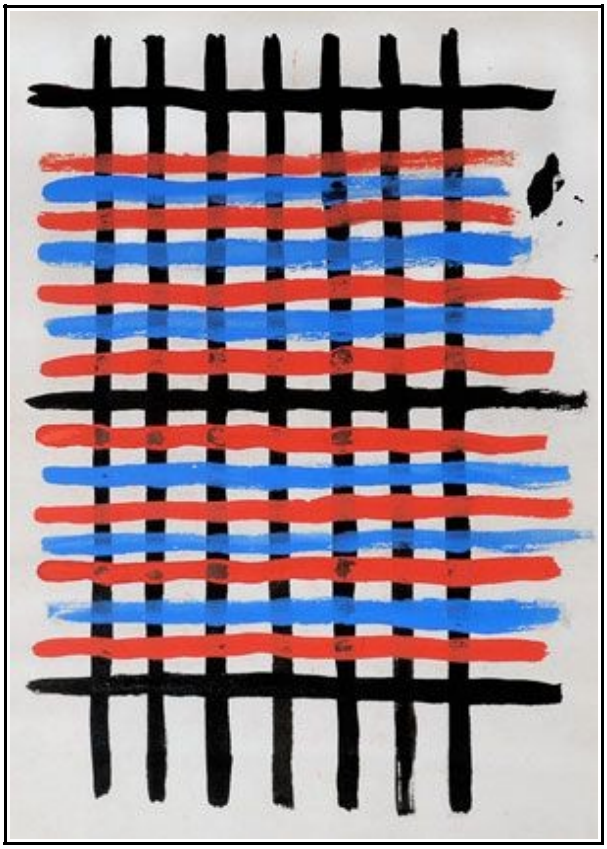
➢ GS : tracer des quadrillages serrés

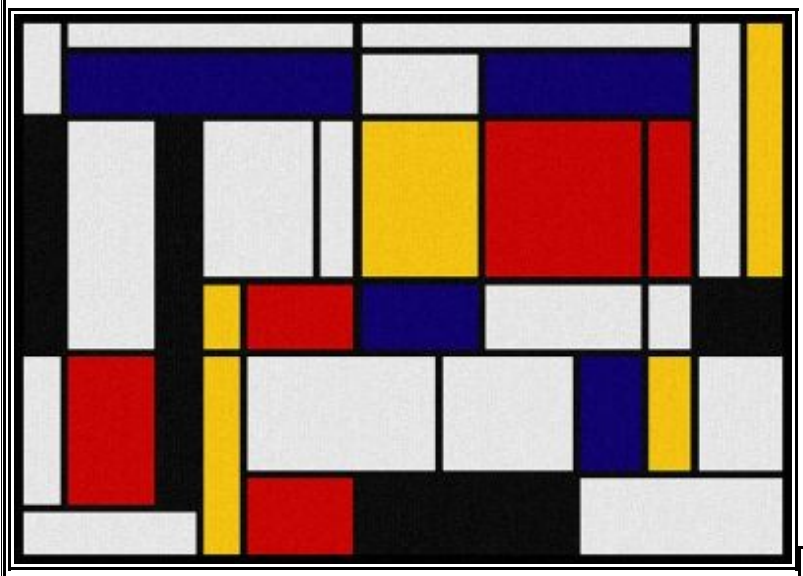
Tracer un grand quadrillage au feutre sur toute la feuille (A5)
Tracer de plus petits quadrillages au stylo à bille dans les cases sans déborder sur le feutre

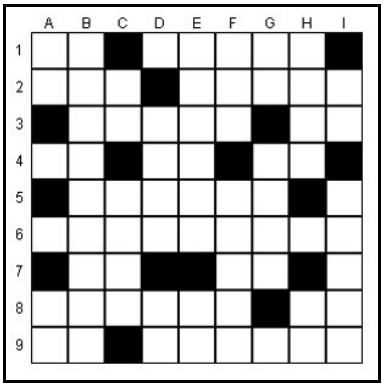
LES QUADRILLAGES

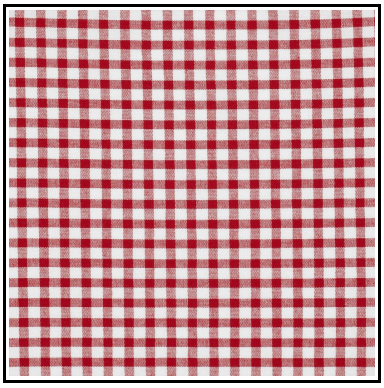












ELMER

Puzzles de l'album

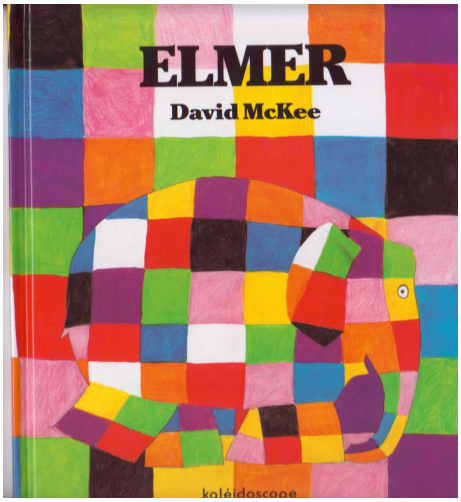
Compétences :

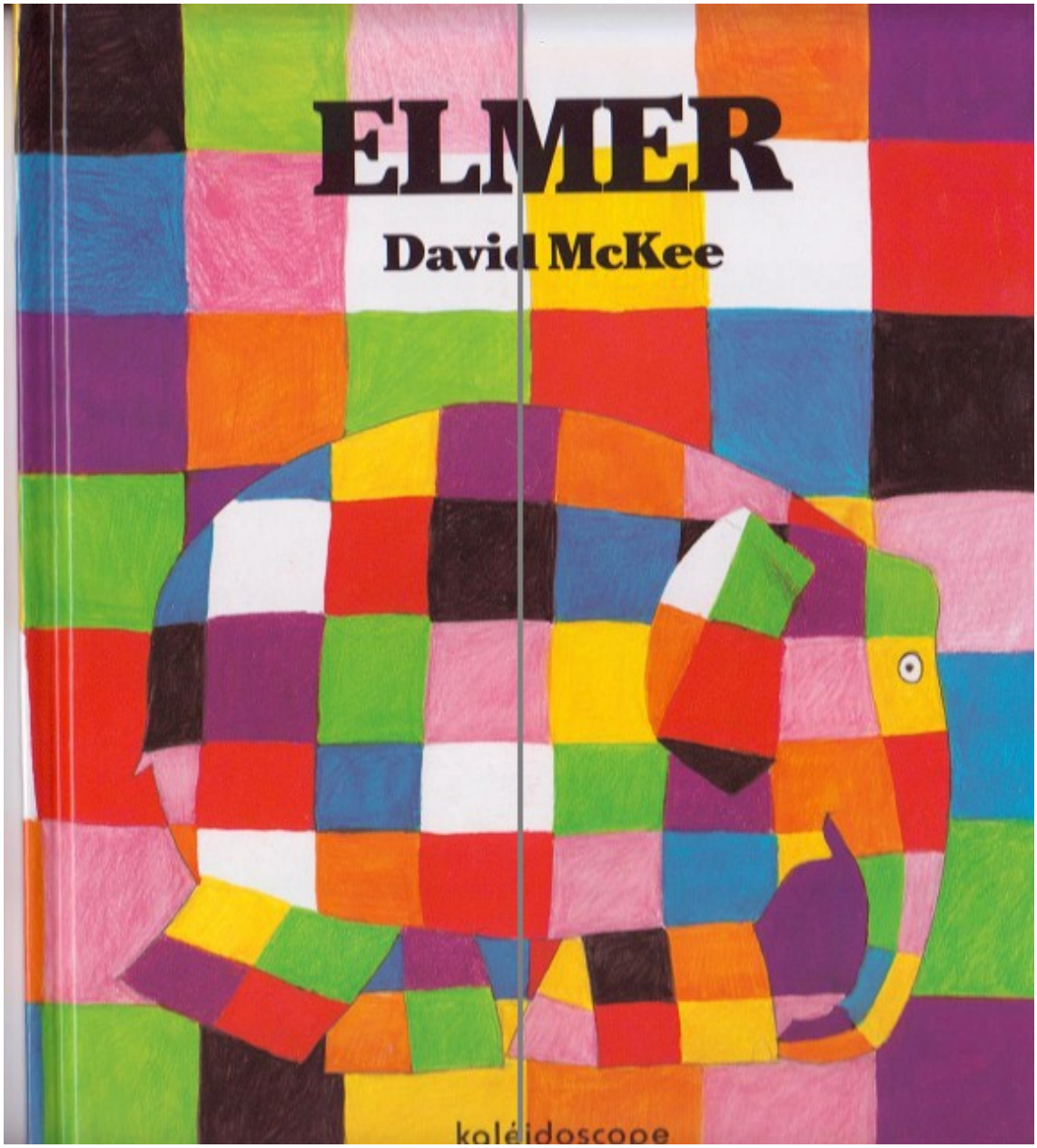
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

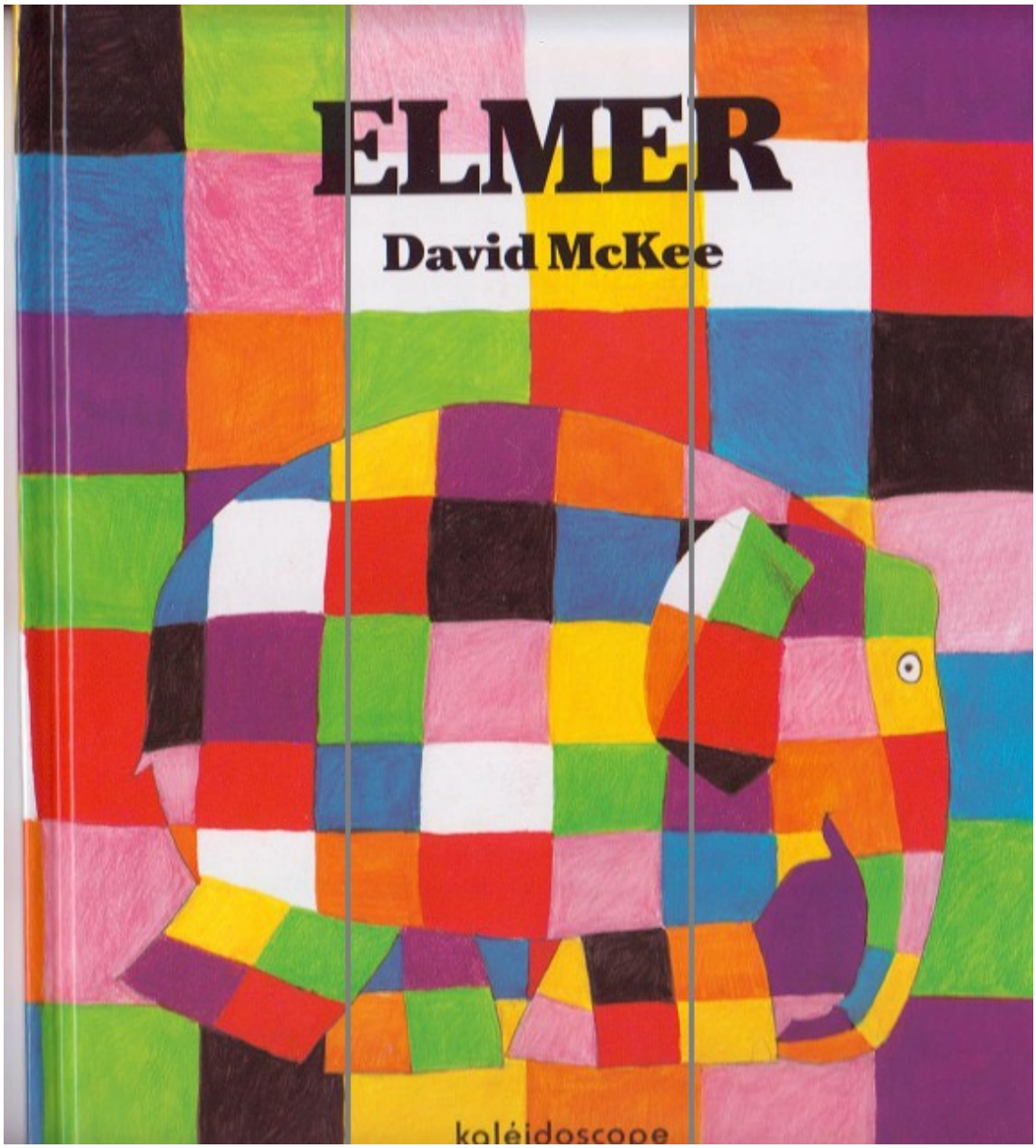
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle)

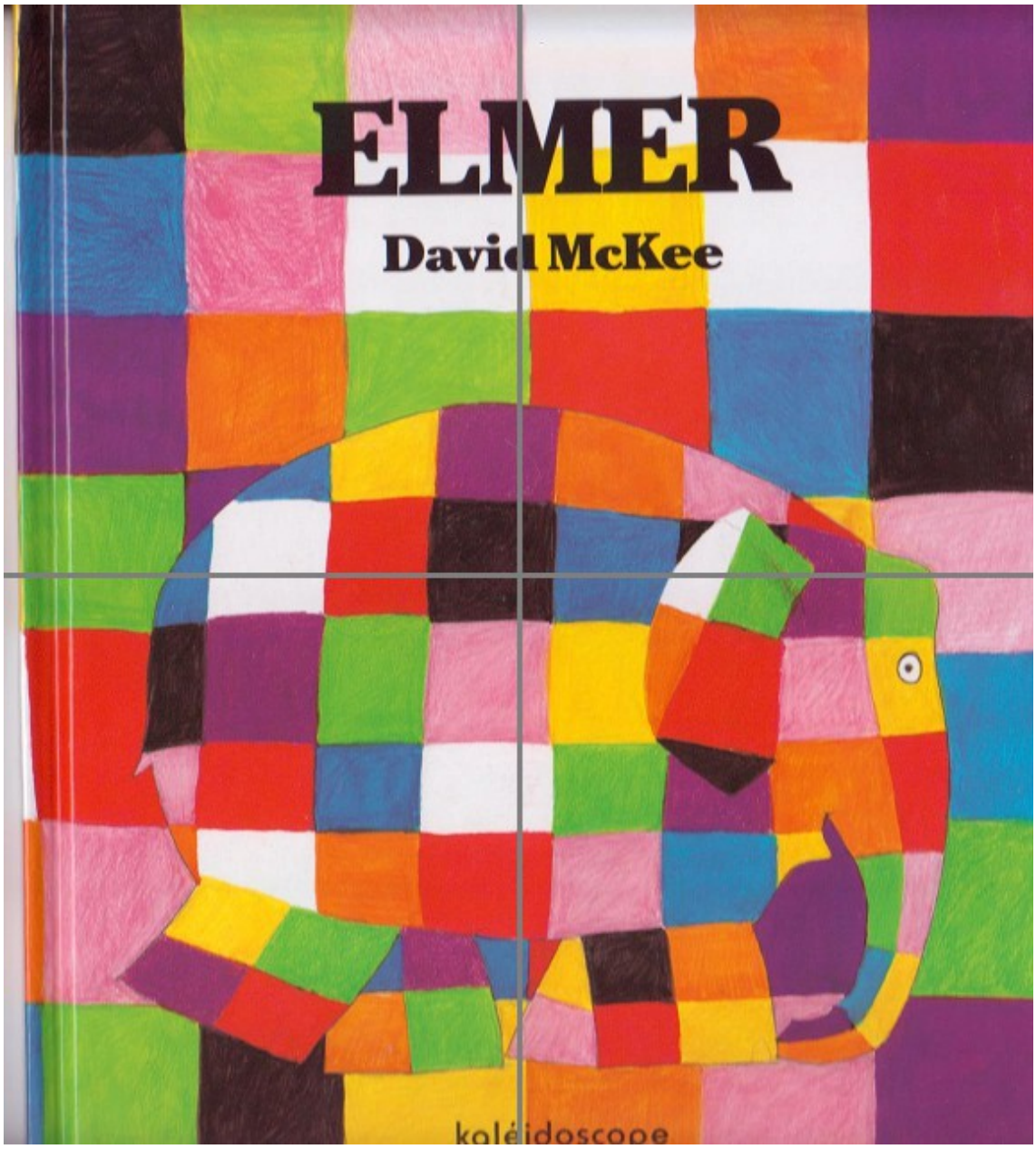
Explorer le monde (L'espace)

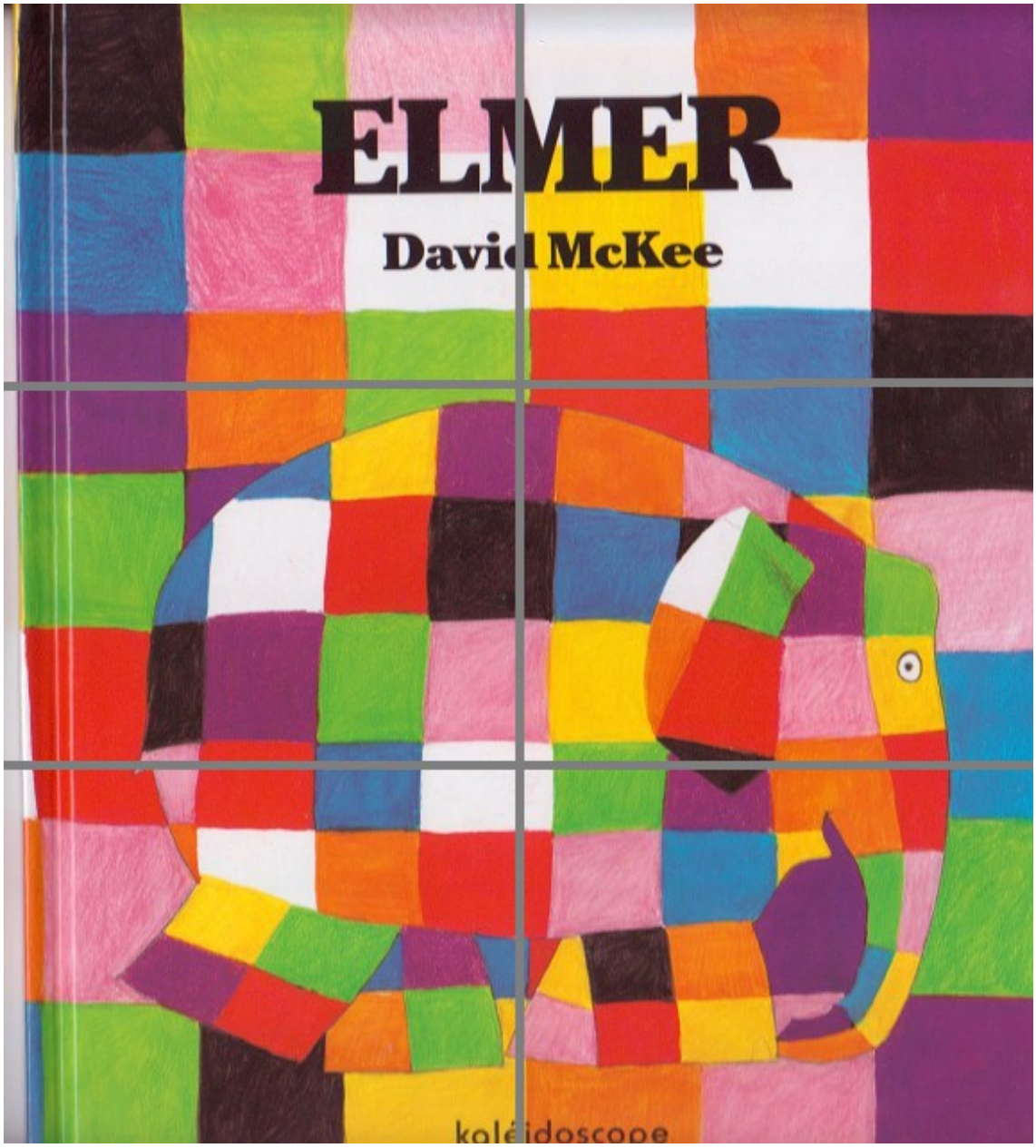
- Se repérer dans un espace à deux dimensions (espace de la page)

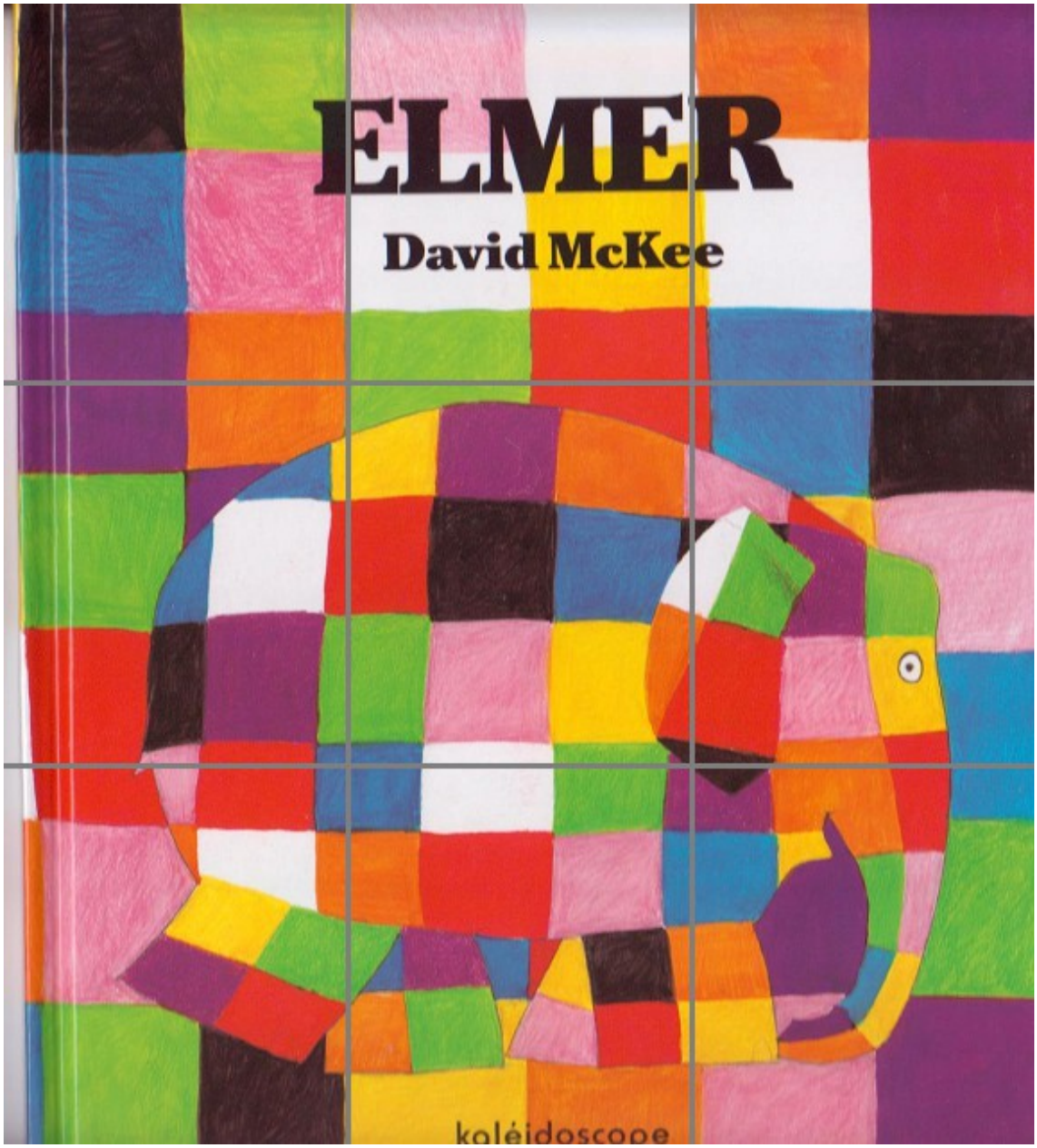


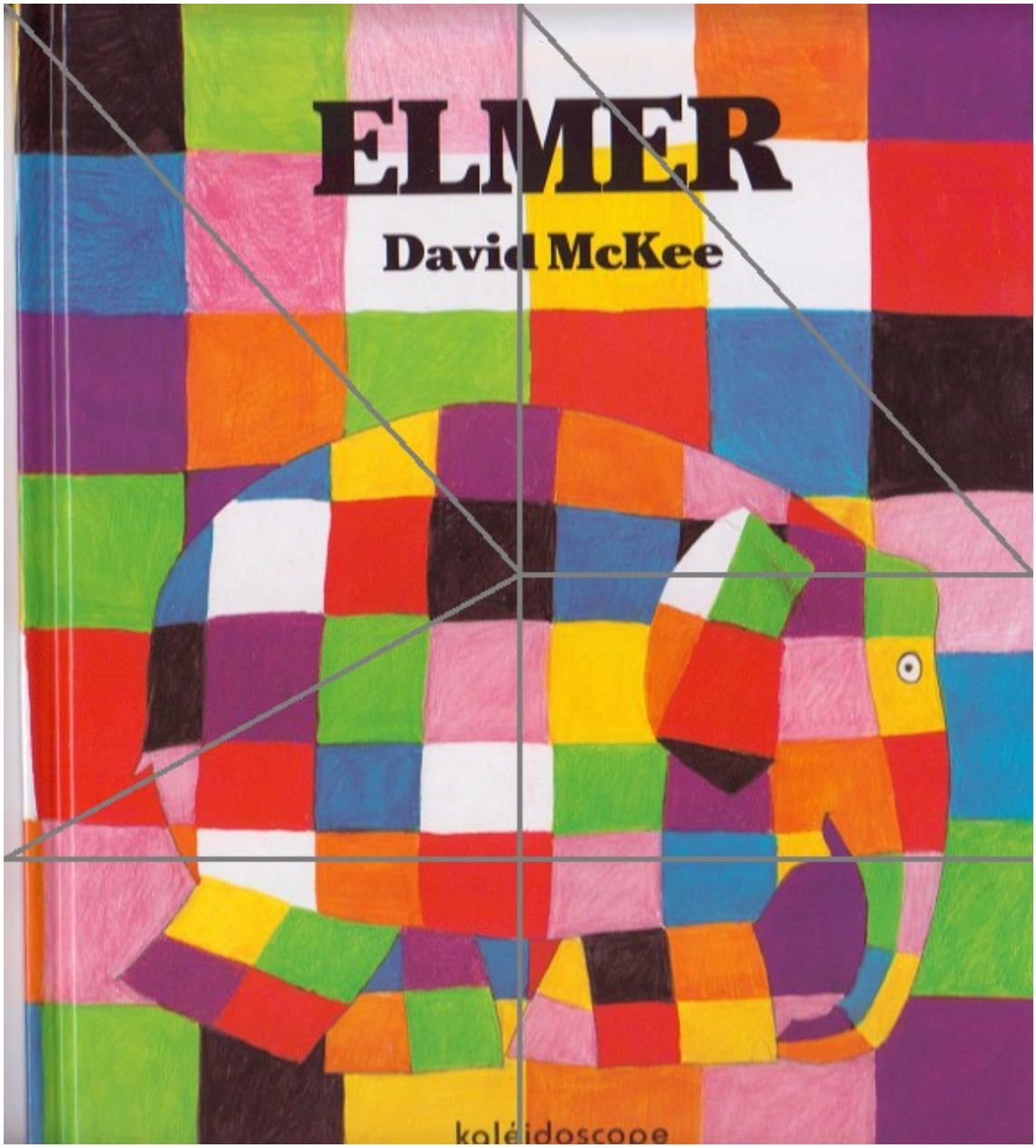

ELMER
David McKee
kaléidoscope

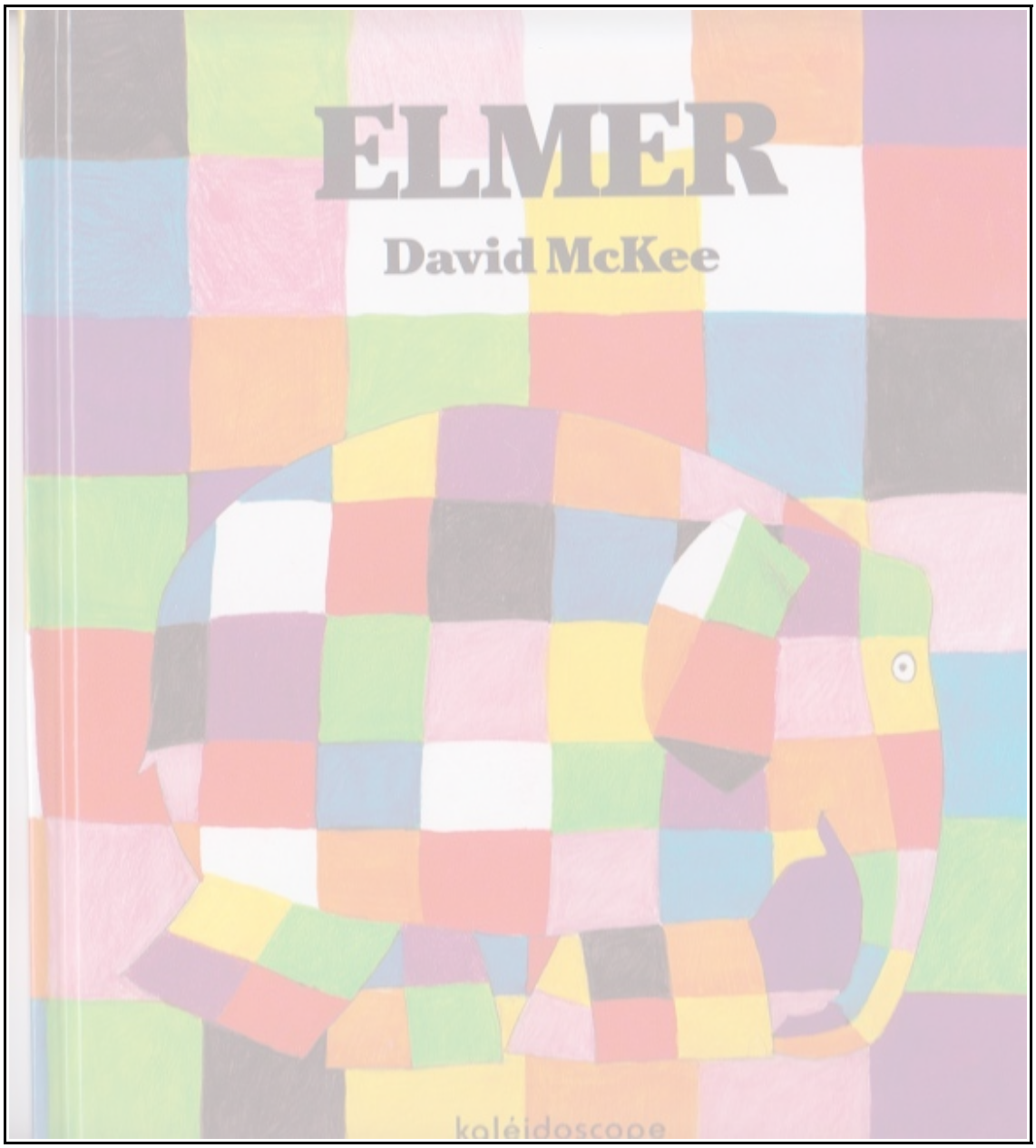

ELMER
David McKee
kaléidoscope

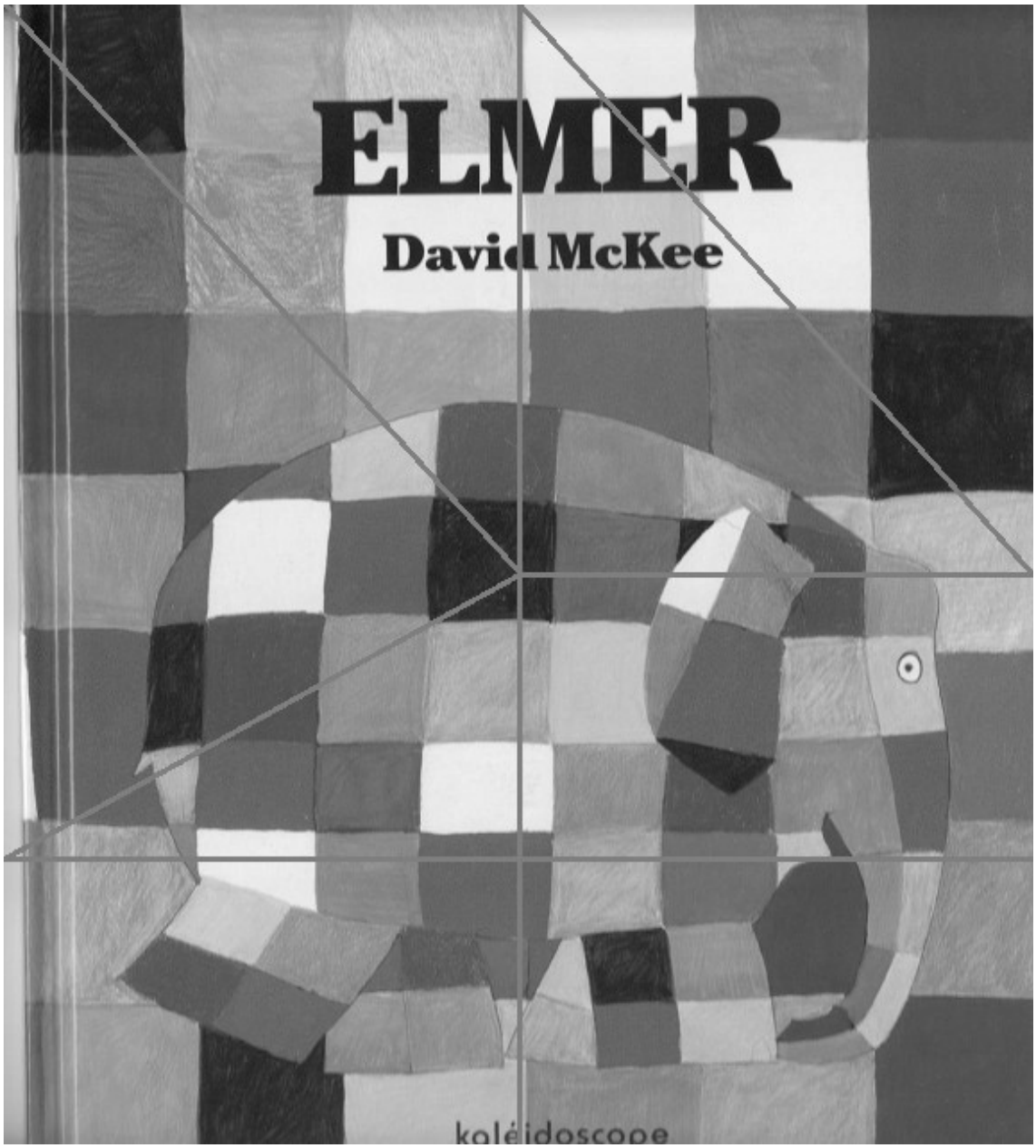

ELMER
David McKee
kaléidoscope

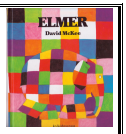

ELMER
David McKee
kaléidoscope


ELMER
David McKee
kaléidoscope


ELMER
David McKee
kaléidoscope


ELMER
David McKee
kaléidoscope


ELMER
David McKee
kaléidoscope



Prénom :	Date :

Compétences :
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle)
- Se repérer dans un espace à deux dimensions (espace de la page)

Consigne :
Découpe puis colle les pièces du puzzle dans le cadre pour reconstituer la couverture de l'album « Elmer »

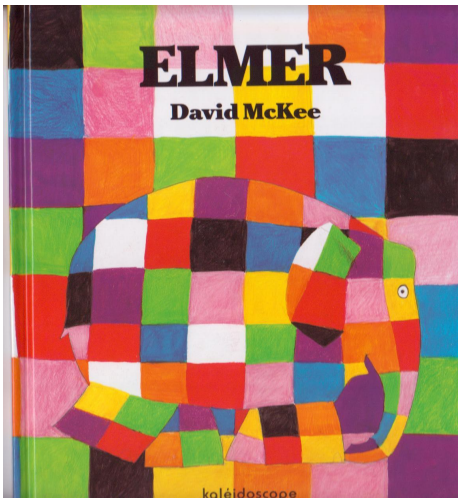
ELMER

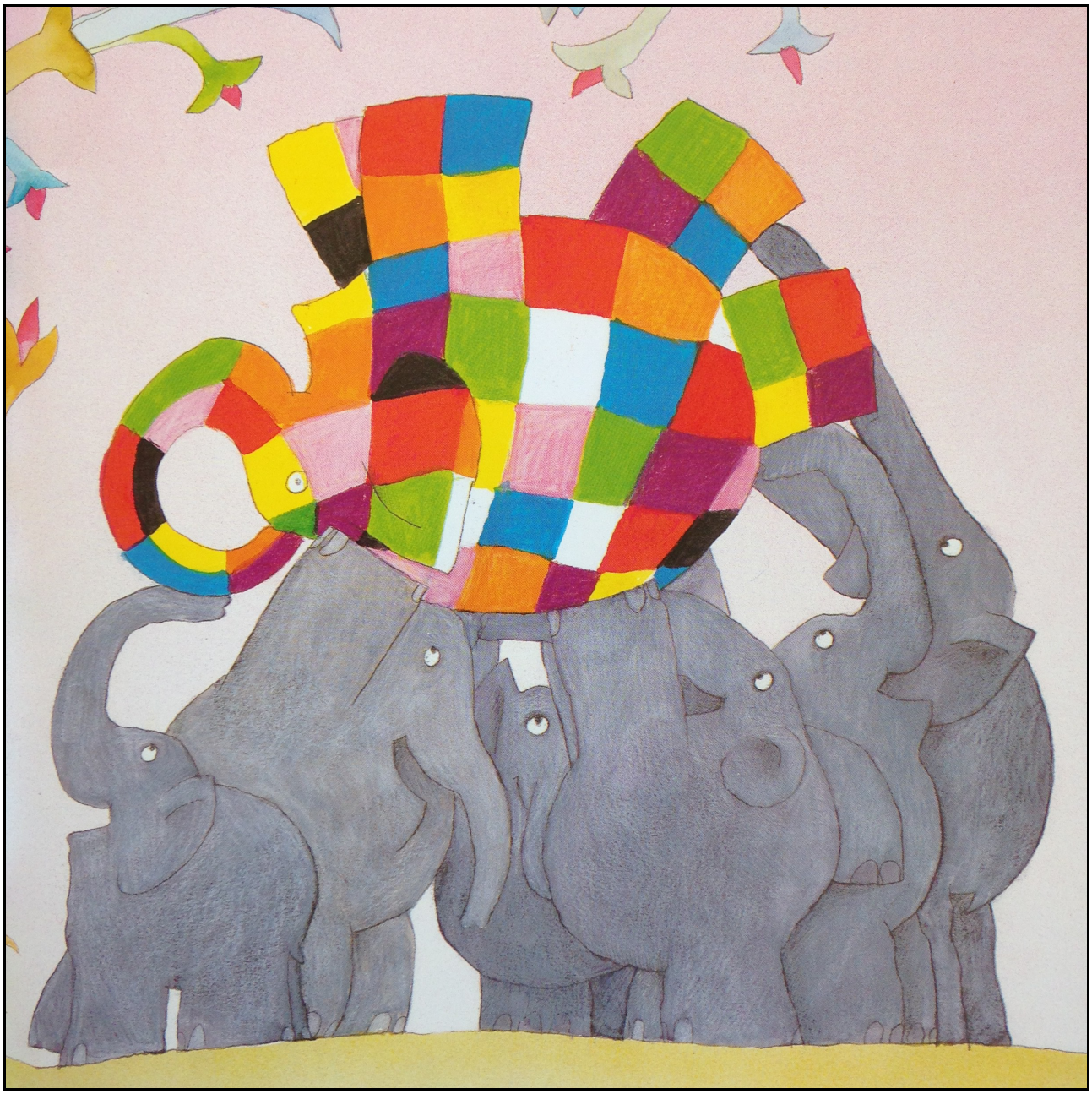
Chronologie

Compétences :

Explorer le monde – Se repérer dans le temps

- Ordonner une suite d'images pour rendre compte d'un récit fictif entendu





http://lavalisettedemimie.eklablog.com/