

Elmer

Sommaire

Les nouveaux programmes [p2](#)
objectifs spécifiques langage
le projet APL

autour du livre, appropriation de l'histoire p4

séance 1 : reconnaître la couverture du livre

séance 2 : reconstitution de la couverture

séance 3 : la chronologie

séance 4 : les intrus

séance 5 : création de l'affiche du livre

séance 6 : peinture Elmer

Approche des couleurs p11

séance 7 : peinture au doigt

séance 8 : les mélanges

activités satellites p13

- découverte du monde

silhouette des animaux
animaux reconstitués
puzzle d'Elmer
algorithme
coloriage codé

- langage au cœur des apprentissages

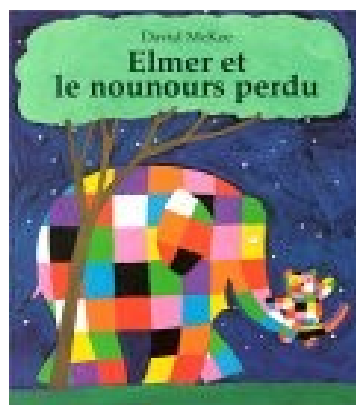
motricité fine : repasse sur les pointillés
graphisme décoratif (quadrillage)
discrimination visuelle
discrimination visuelle-classement
reconstitue le mot Elmer

- APL

collage de crépons
utilisation de ciseaux
décore Elmer : fiche

[ici](#)

Elmer



Projet de fabrication en volume d'Elmer, Walter et ses amis dans la forêt.
La classe de PS fabriquera Elmer en 3D...un grand chantier s'annonce !
Nous travaillerons également autour de l'album : sa compréhension et son assimilation dans une première partie, puis un travail sur les couleurs et les mélanges de couleurs dans une seconde partie, et enfin nous vous proposerons des activités satellites en relation avec l'album lors de la dernière partie.

Les nouveaux programmes :

Ils concerneront les trois parties du projet et seront énoncés dans ce chapitre. Il suffira de s'y référer au fur et à mesure des séances.

1) Langage au cœur des apprentissages :

Evocation

- rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement
- comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire
- identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner
- raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations

Langage écrit

- raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums ou dans les contes découverts en classe
- reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder
- représenter un objet, un personnage, réels ou fictifs

2) Vivre ensemble :

- jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective
- respecter les règles de la vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de la politesse...) et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative...).

3) Découvrir le monde :

Domaine sensoriel :

- décrire, comparer des perceptions élémentaires (le toucher)

Matières et objets :

- reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages
- choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)

domaine du vivant :

- reconstituer l'image d'un animal ou d'un végétal à partir d'éléments séparés
- repérer quelques caractéristiques des milieux

structuration du temps :

- pouvoir exprimer et comprendre les oppositions entre présent et passé, présent et futur en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques
- exprimer et comprendre, dans le rappel d'un événement ou dans un récit, la situation temporelle de chaque événement par rapport à l'origine posée, leurs situations relatives (simultanéité, antériorité, postériorité) en utilisant correctement les indicateurs temporels et chronologiques.

4)Sensibilité, imagination, Création :

- adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matières)
- utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation
- réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir d'expression
- identifier les principaux constituants d'un objet plastique (image, œuvre d'art, production d'élève...)
- dire ce qu'on fait, ce qu'on voit, ce qu'on ressent, ce qu'on pense
- agir en coopération dans une situation de production collective.

Le projet APL

La classe des petits fabriquera Elmer l'éléphant en volume, d'une taille assez imposante (environ 1m20 de long sans la trompe).

La maîtresse construit le squelette en grillage de jardinage assez souple d'utilisation et permettant une manipulation aisée surtout pour les arrondis. La structure des oreilles sera en carton et les pattes en bouteilles plastiques de 5L.

Dans un premier temps les enfants (groupe par groupe) utiliseront la technique du papier mâché avec du journal recouvert de colle de tapisserie qu'ils poseront sur l'ossature de l'éléphant afin de créer une base solide et rigide pouvant par la suite être peinte. Plusieurs couches seront nécessaires à la réalisation de la « peau ».

Elmer sera ensuite peint comme sur la couverture du livre : avec des carreaux colorés qui seront collés un par un par les enfants.

Autour du livre, appropriation de l'histoire

Séance 1 : reconnaître la couverture de « Elmer et le nounours perdu »

Objectifs :

- Retrouver la couverture parmi d'autres similaires
- Entourer

Matériel :

Une fiche sur laquelle sont photocopiées plusieurs couvertures d'Elmer, le livre

Déroulement :

Les enfants cherchent et entourent la couverture qui correspond au livre
« Elmer et le nounours perdu »

© « entoure *Elmer et le nounours perdu* »

Remarques :

séance 1 et séance 2 peuvent être menées en même temps.

Séance 2 : la couverture du livre

Objectifs :

- Reconnaître la couverture d'un livre pour le nommer
- Reconstituer la couverture (puzzle) à l'aide d'un modèle
- Coller dans une zone délimitée
- Langage : je colle des étiquettes de la couverture à la bonne place

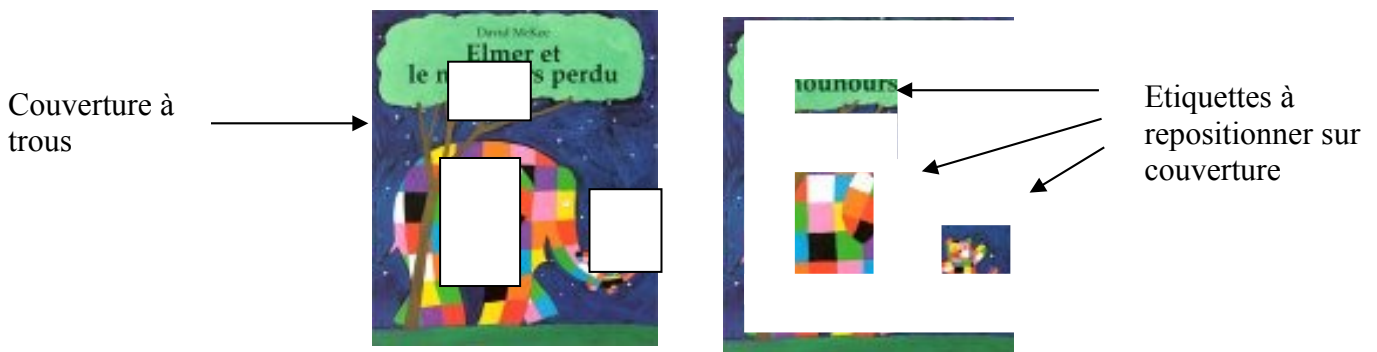
Matériel :

La couverture du livre, la fiche de la couverture à trous, colle.

Déroulement :

Les enfants devront reconstituer la couverture en collant dans les trous les étiquettes correspondantes.

©« retrouve et colle les étiquettes au bon endroit sur la photocopie d'*Elmer et le nounours perdu* »



Remarques :

Séance 3 : la chronologie

Objectifs :

- Retrouver l'ordre d'une histoire
- Expliciter ses choix
- Utiliser les marques verbales de la temporalité
- Connaître la trame d'une courte histoire
- Langage : « je retrouve l'ordre de l'histoire », « je colle les étiquettes dans l'ordre de l'histoire »

Matériel :

Le livre, les photocopies des images séquentielles.

Déroulement :

- 1) Activité tout d'abord réalisée en grand groupe au tableau et qui servira de référent.
- 2) Chaque enfant sera en possession de 4 ou 5 étiquettes retraçant les grandes lignes de l'histoire (Elmer prête son nounours, il part chercher dans la forêt, il trouve le nounours, il le ramène à son propriétaire). Ils les positionneront dans l'ordre avant de coller.
© « retrouve l'ordre des étiquettes et colle-les »
- 3) Collage des étiquettes.
- 4) Dictée à l'adulte et écriture et «écriture par l'enseignante sous les étiquettes collées par les enfants.

Remarques :

Séance 4 : les intrus

Objectifs :

- Reconnaître et nommer les animaux d'un album
- Barrer les animaux ne faisant pas partie d'une catégorie définie : comprendre le sens d'une consigne « négative »
- Langage : « je barre les animaux qui ne font pas partie de l'histoire »

Matériel :

La fiche de travail, le livre pour vérifier ou valider

Déroulement :

Chaque enfant est en possession de sa fiche et doit reconnaître les animaux qui ne font pas partie de l'histoire et les barrer.

© « barre les animaux qui ne font pas partie de l'histoire d'Elmer. »

remarques :

[fiche ici](#)

Séance 5 : création de l'affiche du livre « Elmer et le nounours perdu ».

Objectifs :

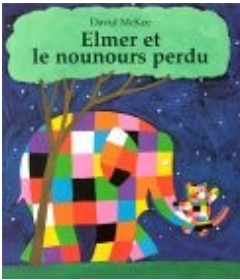
- Savoir à quoi sert une affiche et pourquoi on la fabrique
- S'adresser à un public différent que celui de la classe
- Résumer une histoire et décrire un personnage physiquement et moralement
- Dictée à un adulte
- S'exprimer correctement en respectant son tour de parole

Matériel :

Le livre, une feuille A2

Déroulement :

Les enfants et la maîtresse vont compléter l'affiche vierge au tableau. Elle sera ensuite affichée dans la classe.

	<u>Titre :</u>	
	<u>Auteur :</u>	
	<u>Personnages :</u>	
<u>Résumé :</u>	<u>Nous avons aimé :</u>	
	<u>Nous n'avons pas aimé :</u>	

Remarques :

Séance 6 : peins Elmer dans la forêt

Objectifs :

- Représenter un personnage d'un album
- Recouvrir entièrement une surface
- Langage : « je peins Elmer avec plusieurs couleurs »

Matériel :

Une feuille A3, de la peinture, pinceaux ou brosses fines

Déroulement :

Les élèves sont en autonomie pour le premier jet. Ils vont représenter Elmer, tout d'abord en noir pour les contours puis peinture de l'intérieur du corps et du fond.

© « peins le corps d'Elmer en noir sans oublier le quadrillage. Après tu peux y mettre des couleurs. »

Plusieurs essais seront autorisés pour permettre une représentation la plus proche possible de l'illustration de l'album. Si les enfants n'arrivent pas à dessiner seuls l'éléphant, la maîtresse tracera au crayon la silhouette de l'éléphant.

Remarques :

Approche des couleurs

Séance 7 : peinture au doigt

Objectifs :

- Couvrir entièrement une surface
- Respecter une zone
- Connaître le nom des couleurs (B, R, V, J)
- Peindre avec un doigt
- S'organiser dans ses actions
- Langage : « je peins Elmer avec mon doigt, avec plusieurs couleurs »

Matériel :

2 Elmer par enfant, 4 couleurs, du sopalin, ses doigts !!!

Déroulement :

Les élèves ont devant eux tout d'abord un éléphant qu'ils vont **remplir** avec des points de couleurs faits **avec leurs doigts**. A chaque couleur les enfants s'essuieront les doigts pour **ne pas mélanger** les couleurs. Ils devront couvrir **toute la surface** de l'éléphant. Ensuite ils peindront le deuxième éléphant.

© « avec ton doigt fais des points de couleur dans l'éléphant, il ne faut pas mélanger les couleurs, il faut remplir toute la surface »

La maîtresse découpera ensuite les éléphants de chacun. Ils serviront à faire une farandole décorative (frise) au dessus du coin peinture.

Remarques :

Séance 8 : les mélanges

Objectifs :

- Connaître le nom des couleurs
- Connaître la couleur donnée par le mélange de 2 autres
- Anticiper sur le résultat d'une action
- Vérifier ses hypothèses
- Langage : « le jaune et le bleu donnent du vert »...

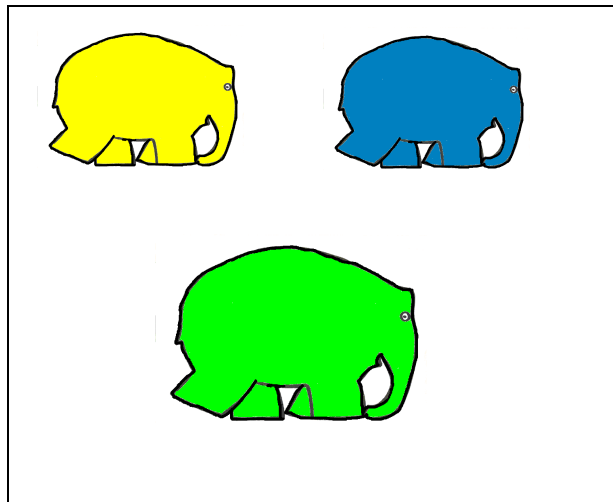
Matériel :

Peinture, éléphants Elmer découpés, pinceaux

Déroulement :

Les enfants vont peindre le 1^{er} éléphant d'une couleur et le 2nd d'une autre. Sur le 3^{ème} ils mélangeront la couleur 1 et la couleur 2 pour obtenir la couleur 3.

Les éléphants seront ensuite collés sur une feuille : les deux premiers en haut et le troisième dessous.



Remarques :

Chaque groupe réalisera un mélange : J+B=V, R+B=V, R+J=O, B+N=G : les productions seront affichées au mur.

Activités satellites

Découverte du monde :

La silhouette des animaux :

Objectifs :

- Reconnaître un animal et son ombre
- Nommer les animaux rencontrés dans les albums
- Respecter un code
- Langage : « je colle une gommette de même couleur sur l'animal et sur son ombre »

Matériel :

La fiche, des gommettes

Déroulement :

Les enfants vont coller une gommette sur un animal puis la même sur l'ombre correspondant à l'animal.

© « colle une gommette X sur un animal et l'ombre qui lui correspond ».

Remarques :

[fiche ici](#)

Les animaux reconstitués :

Objectifs :

- Associer deux parties d'un même animal
- Reconnaître et nommer les animaux de la forêt d'Elmer
- Assembler un puzzle simple (2 morceaux)

Matériel :

Des « dominos » d'animaux (environ 4), de la colle.

Déroulement :

Les enfants vont tout d'abord prendre une étiquette d'une partie d'animal et essayer de nommer l'animal à demi représenté. Ils vont ensuite chercher l'autre moitié, assembler les deux parties et les coller.

© « cherche les deux parties d'un même animal et colle-les l'une à côté de l'autre »

Remarques :

[fiche ici](#)

Le puzzle d'Elmer :

Objectifs :

- Connaître le schéma corporel de l'éléphant Elmer
- Nommer les parties du corps d'Elmer
- Assembler un puzzle
- Langage : « je colle le corps, la trompe, les défenses... »

Matériel :

La fiche dont les différentes parties du corps de l'éléphant sont découpées, une feuille vierge. Un modèle ou non (l'activité aura été bien entendu réalisée au tableau en grand groupe, et restera visible de tous pendant l'activité).

Déroulement :

Tout d'abord, réalisation en grand de l'activité qui restera au tableau pour servir de référent.

Ensuite les enfants vont positionner en les nommant les parties du corps de l'éléphant, et lorsque la maîtresse aura vérifié ils pourront coller.

© « voici les parties du corps de l'éléphant. Reconstitue-le en plaçant correctement les morceaux. »

Remarques :

[Fiche ici](#)

Continue l'algorithme :

Objectifs :

- Poursuivre un algorithme simple
- Langage : « je colle une gommette jaune puis rouge, puis jaune... » (succession)

Matériel :

Des pions pour la manipulation préliminaire, la fiche, des gommettes.

Déroulement :

Tout d'abord les enfants vont **manipuler** avec des jetons de 2 couleurs ou 3 couleurs.

Ensuite les enfants feront leur activité **sur la fiche** en collant des gommettes (le coloriage n'est pas encore assez précis pour colorier des éléphants de si petite taille). Les enfants auront réussi si l'algorithme est respecté.

© « observe et continue la suite ».

remarques

[fiche ici](#)

Coloriage codé :

Objectifs :

- Respecter un code (associer une forme à une couleur)
- Comprendre une consigne et l'explicitier
- Se servir d'un référent
- S'organiser dans ses actions (colorier d'abord tous les ronds puis les carrés ou changer de feutre à chaque forme différente)
- Langage : « je colorie les ronds en X et les carrés en Y »

Matériel :

Des pions carrés et ronds de couleurs différentes, peu importe leur taille (environ pièce de monnaie), une fiche par enfant, des feutres.

Déroulement :

1) les enfants ont à leur disposition des jetons de couleur et leur fiche de travail. il devront en respectant le code établi par la maîtresse, décorer Elmer. Par exemple, les ronds devront être rouge et les carrés bleus : les enfants vont donc poser sur les ronds un jeton rond et rouge (correspondant au code) sur le corps d'Elmer et les carrés bleus sur les carrés décorant le corps d'Elmer.

© « en respectant le code, pose des ronds rouges sur les ronds et des carrés bleus sur les carrés »

2) avec les feutres et sur leur fiche de travail les enfants vont colorier les formes en fonction du code.

© « colorie les formes géométriques en respectant le code : les R en X et les C en Z »

Remarques :

Cette activité a été réalisée tout d'abord sans la phase 1 mais près de la moitié des enfants ont eu du mal à ne pas s'éloigner de la consigne et à se référer au code que j'avais établi. J'ai donc eu l'idée de la phase de manipulation mais qui n'a pu être testée. Peut-être aussi il y avait trop de formes géométriques dans Elmer ? proposer une fiche simplifiée. Effectivement la tâche est beaucoup plus accessible !

Langage au cœur des apprentissages

Motricité fine: repasse sur les pointillés

Objectifs :

- Repasser sur un trait
- Dessiner un éléphant
- Langage : « je dessine Elmer en repassant sur les pointillés, sur le trait. »

Matériel :

Pochettes plastiques dans lesquelles sont glissées des dessins d'Elmer à repasser au Velleda. La fiche, des feutres.

Déroulement :

Tout d'abord les enfants vont utiliser les **pochettes transparentes** pour dessiner les éléphants. Quand leur tracé est satisfaisant (ils ont repassé sur le trait), ils pourront dessiner leur éléphant sur la **fiche** de travail .

© « dessine l'éléphant en repassant sur le trait de la maîtresse ».

Remarques :

Graphisme décoratif : traits verticaux et horizontaux

Objectifs :

- Dessiner un quadrillage
- Respecter une zone délimitée
- Langage : « je dessine un quadrillage à l'intérieur d'Elmer »

Matériel :

La fiche, des feutres

Déroulement :

Les enfants continuent les traits horizontaux et verticaux dans la zone délimitée par les contours d'Elmer.

© « continue les traits horizontaux et verticaux à l'intérieur d'Elmer pour réaliser un quadrillage ».

Remarques :

Discrimination visuelle : entoure Elmer

Objectifs :

- Retrouver Elmer parmi d'autres éléphants
- Langage : « j'entoure Elmer »

Matériel :

La fiche de travail, un feutre.

Déroulement :

Tout d'abord les enfants vont montrer où se trouve Elmer sur la fiche puis l'entourent.

© « entoure Elmer lorsque tu le vois »

Remarques :

[fiche ici](#)

Discrimination visuelle-classement :

Objectifs :

- Différencier 2 dessins similaires
- Effectuer un classement
- Coller
- Langage : « je colle X dans cette colonne et Y dans l'autre ».

Matériel :

Des étiquettes d'éléphant, une fiche de travail

Déroulement :

Les enfants vont coller les éléphants dans les colonnes correspondantes.

© « colle chaque éléphant dans la bonne colonne ».

Remarques :

[fiche ici](#)

Ecriture du mot Elmer :

Objectifs :

- Un mot est constitué de lettres dans un certain ordre
- Ecrire un mot (pour les moins faibles)
- Coller
- Langage : « je colle les lettres du mot dans l'ordre », « j'écris le mot Elmer »

Matériel :

Fiche de travail, colle, feutre.

Déroulement :

Les enfants vont devoir reconstituer le mot Elmer sous le modèle en collant les étiquettes dans les cases correspondantes, à l'endroit et dans le bon ordre.

© « reconstitue le mot ELMER en collant sous chaque lettre la lettre correspondante, à l'endroit »

Dans un deuxième temps et pour ceux qui y arrivent, il s'agira de repasser sur les lettres du mot Elmer écrit au feutre jaune par la maîtresse.

© « écris le mot Elmer en repassant sur le trait jaune de la maîtresse »

Remarques :

[fiche ici](#)

APL

Collage de crépons

Objectifs :

- Coller à l'intérieur d'une zone
- Classer des couleurs
- Langage : « je colle chaque couleur dans une case »

Matériel :

Papier crépon, colle, support quadrillé.

Déroulement :

Les enfants vont rouler le crépon entre leur doigts de façon à former des boulettes qu'ils colleront dans les carreaux, en respectant le fait qu'il ne devra y avoir qu'une même couleur par case.

Remarques :

Motricité fine : utilisation des ciseaux

Objectifs :

- Tenir correctement une paire de ciseaux
- Découper
- Coller
- Respecter un espace délimité par une zone (recouvrir sans sortir)
- Langage : « je découpe et je colle des papiers dans Elmer »

Matériel :

Un Elmer sur une feuille A1 par groupe de travail, des papiers, des ciseaux, de la colle, une fiche individuelle.

Déroulement :

Dans une première phase :

En groupe, les enfants vont devoir découper et coller des papiers dans le gros Elmer sans sortir de la limite. Il faut beaucoup de papiers.

© « découpe et colle des morceaux de papier dans l'éléphant ».

Dans une deuxième phase :

Lors d'une deuxième séance, même travail individuellement avec la même consigne.

Remarques :

Une activité qui a été très plaisante pour les enfants qui ont pu réaliser ensemble un panneau. L'entraide est apparue naturellement mais n'a pas empêché certains de dormir pendant l'activité !!

Fonctionne en parfaite autonomie.

Cette activité aura permis de bien intégrer la consigne afin de réaliser aisément le travail individuel par la suite.

Penser à veiller à la préhension de l'outil lors de l'activité pendant mes passages aux tables.