

## S'approprier le langage :

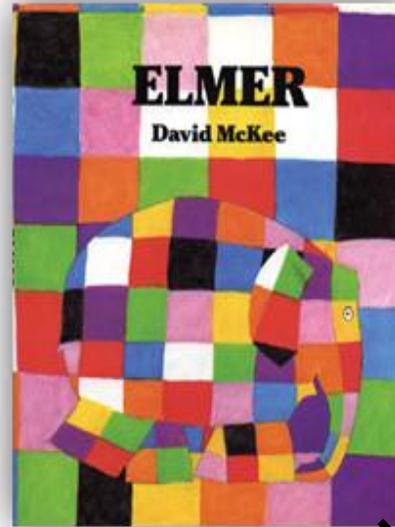
Coin regroupement : PS/MS

Cf. fiche de prep. 1 à 6 : Découverte de l'album, identification du personnage principal, compréhension du récit, description des illustrations.

### Ateliers :

- + Retrouver et entourer les animaux de l'histoire. **PS/MS**
- + Repérer des images identiques (les amis d'Elmer se déguisent). **PS**
- + Associer les noms des animaux en capitale et en script. **MS**
- + Remise en ordre de 4 images séquentielles : pages 7, 15, 28 et 30-31 puis dictée à l'adulte (1 phrase par image environ) pour expliquer l'histoire. **PS**
- + Remise en ordre de 6 images séquentielles : pages 7, 10, 15, 17, 28 et 30-31 puis dictée à l'adulte pour expliquer l'histoire. **MS**

PS / MS



## Découvrir le monde :

### Numération :

- + Coloriage codé : Chiffres de 1 à 3. **PS**
- + Coloriage codé : Constellations de 1 à 6. **MS**
- + Elmer : le jeu (Ajouter, retirer des quantités) **MS**
- + Comparaison de collections (plus que). **MS**
- + Relier les nombres de 1 à 10 pour faire apparaître Elmer. **MS**

### Structuration de l'espace :

- + Se repérer dans un labyrinthe simple. **MS**

### Formes et grandeurs :

- + Ranger les éléphants selon leur taille : petit/moyen/grand. **PS**
- + Ranger les éléphants selon leur taille (croissant/décroissant) (5 images). **MS**

### Le vivant :

- + Fiche d'identité sur l'éléphant : Légende des différentes parties du corps, lieu de vie, alimentation... **PS/MS**
- + Associer dessin et photographie de chaque animal présent dans l'histoire. **PS**

## Découvrir l'écrit :

- + **Graphisme** : Les amis d'Elmer : Décorer librement les amis d'Elmer le jour de fête avec des graphismes. **PS/MS**
- + **Ecriture** : Reconstituer le mot ELMER en lettres mobiles capitales. **PS**
- + **Ecriture** : Reconstituer les mots éléphant, lion, girafe, en lettres mobiles (script) **MS**

## Comptines/poésies :

- + « Un éléphant qui se baladait »
- + « La marche des éléphants » (stephyprod)
- + « L'éléphant se douche »

## Percevoir, sentir, imaginer, créer :

- + **Elmer en volume** : **PS/MS**
  - Recouvrir un ballon de baudruche avec de la colle et des morceaux de papier journal. Fixer la trompe et les pattes (rouleau d'essuie-tout + papier toilette).
  - Coller des carrés en papier de toutes les couleurs par-dessus le journal. Faire les yeux (gommettes), la queue (laine) et les oreilles (en carton).
- + **Elmer en pâte à modeler**. **MS**