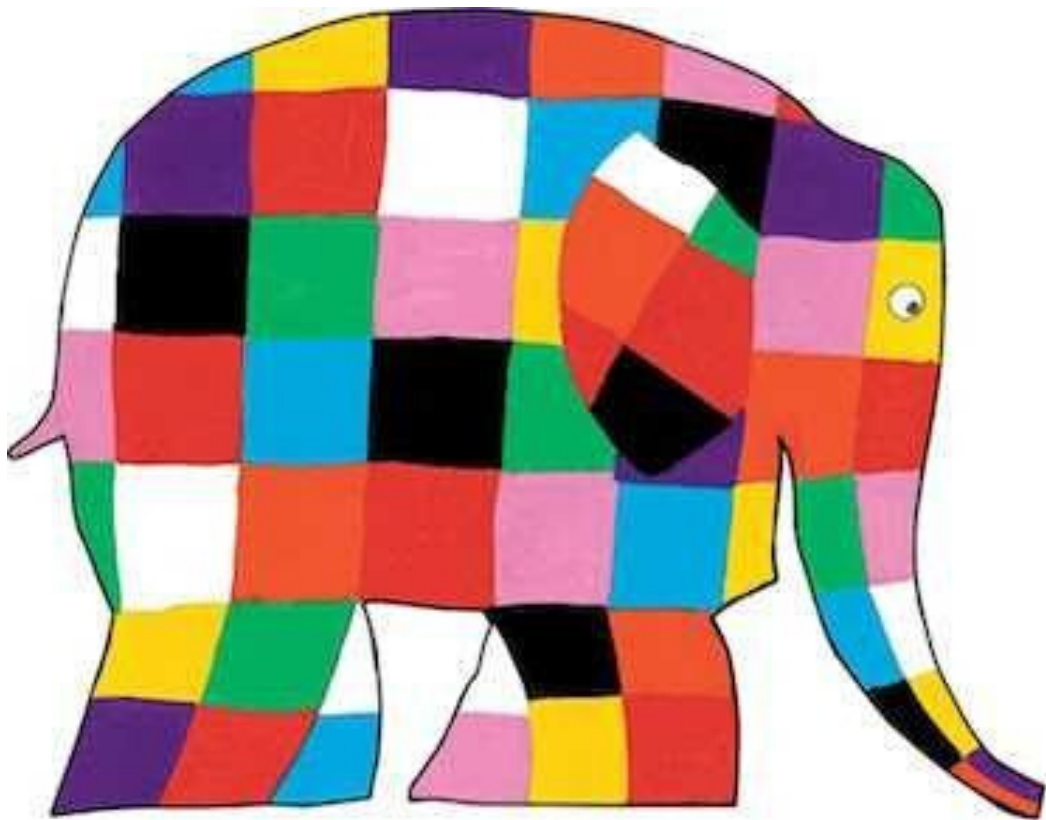


# **SAC À ALBUM: ELMER**

## **L'ÉLÉPHANT**





# ELMER

David McKee

kaléidoscope

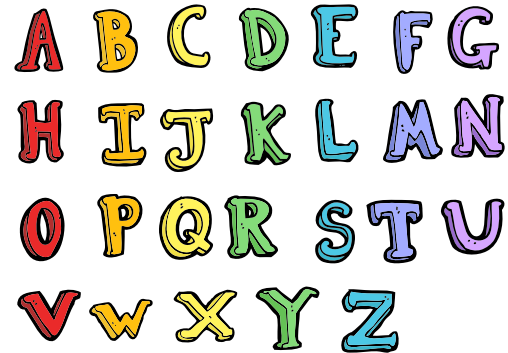
Comment faire découvrir un livre aux  
petits ?

- Pratiquer divers usages du langage oral :  
raconter, décrire, évoquer, expliquer,  
questionner, discuter.

- Manifester de la curiosité par rapport à  
l'histoire .

- La couverture est présentée à l'enfant.  
Montrer l'illustration, le titre, le nom de  
l'auteur, de l'illustrateur, de l'éditeur, la  
collection.

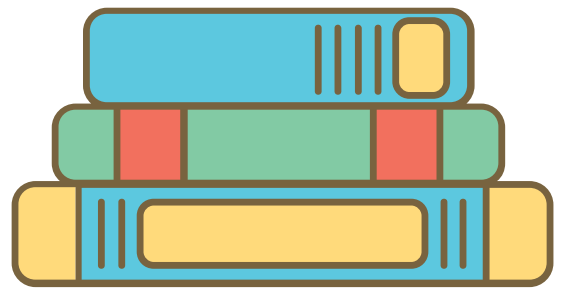
Imaginer l'histoire. Parler des personnages.



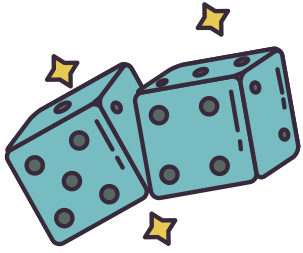
*Comprendre une histoire courte et simple racontée*

*Répondre à quelques questions très simples  
sur le texte écouté, guidé par un adulte ou les  
images.*

*Reformuler.*



# Comment utiliser un sac à album ?

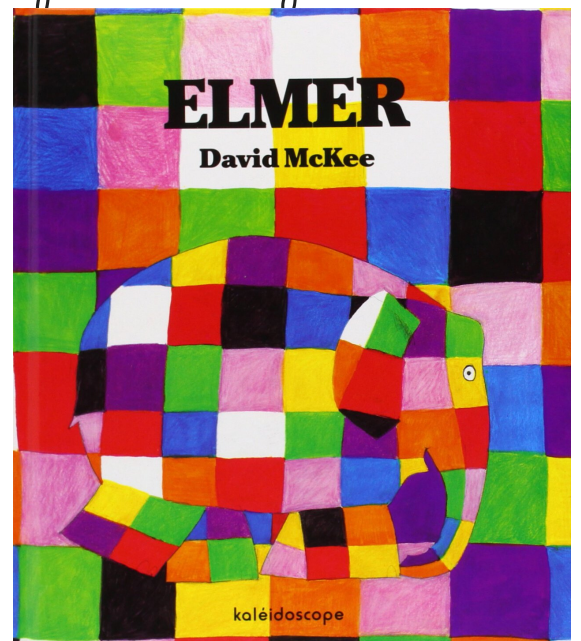


Le principe du sac à album est de créer un petit moment d'échange entre l'enfant et ses parents, au sujet d'un album qu'il connaît.

Pour moi un sac à album, c'est avant tout un album : lu en classe ou à la maison, apprécié par les enfants.

Mais c'est aussi un petit bonus, et c'est ce qui fait l'originalité du sac. Dedans, on glisse des petits jeux en lien avec l'histoire.

L'idéal c'est que les enfants aient le plaisir de jouer au jeux proposés.



## découvrir le monde

numération :  
Coloriage codé : Chiffres  
de 1 à 3.

Associer dessin et  
photographie de chaque  
animal fictif et réel.

## S'approprier le langage

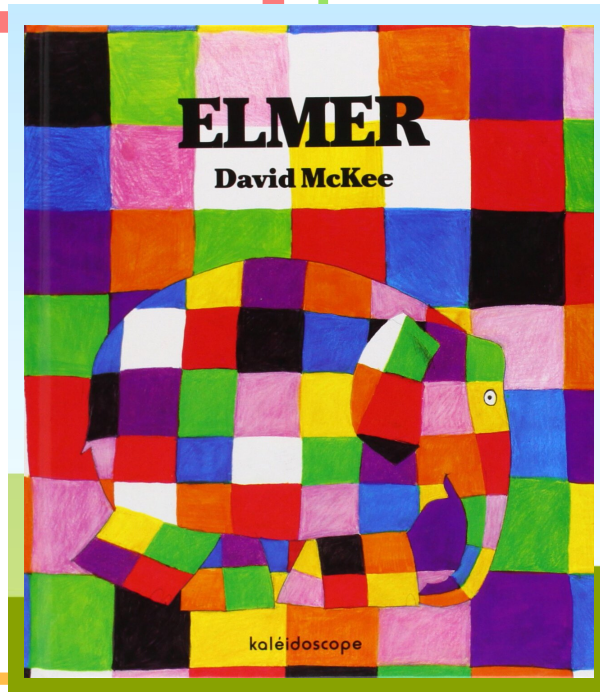
Retrouver et entourer les  
animaux de l'histoire.

Découverte de l'album,

identification du personnage  
principal, compréhension

du récit, description des  
illustrations.

écriture : Reconstituer le mot  
ELMER



## activités artistiques

Comptines/poésies :

« Un éléphant qui se

colorie d'Elmer avec  
différents outils au choix de l'enfant :  
crayons de couleurs, feutres de couleurs  
ou pastel.

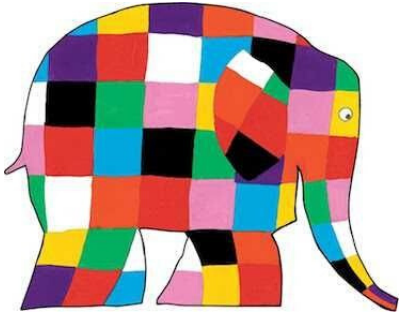
## structurer sa pensée

Objectif : Repérer les images identiques.

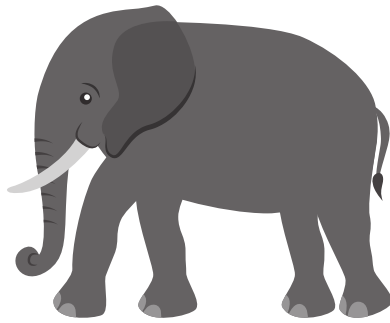
Compétence : Développer la  
discrimination visuelle.

Consigne : Colle les éléphants identiques  
sous le modèle

# lexique d'elmer



Elmer



éléphant



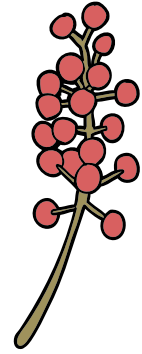
couleurs



jungle



pluie



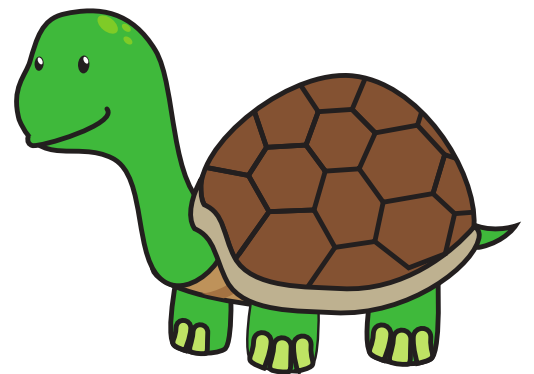
baie



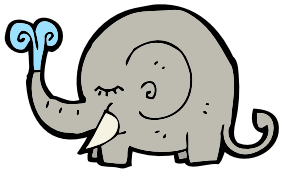
lion



zèbre



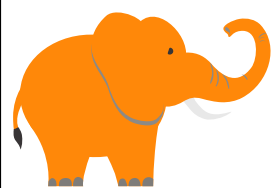
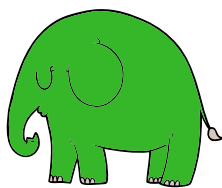
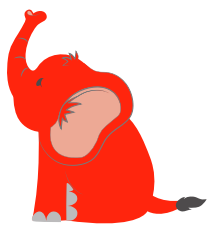
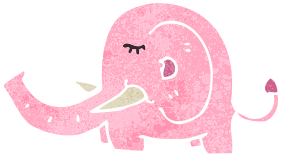
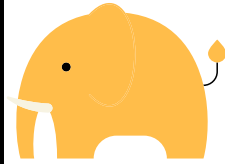
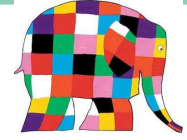
tortue

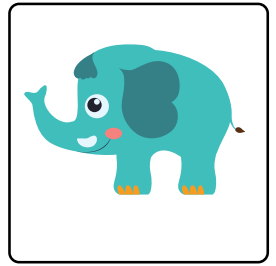
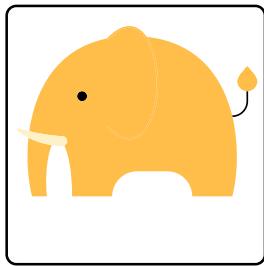
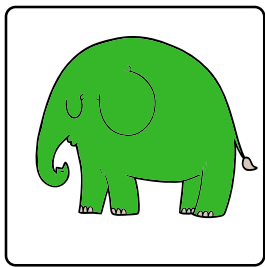
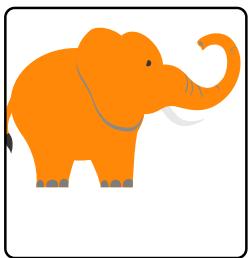
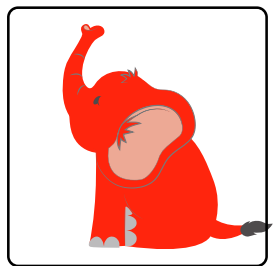
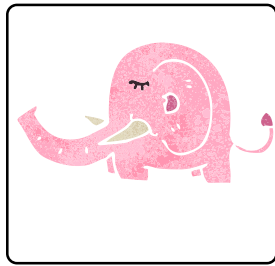
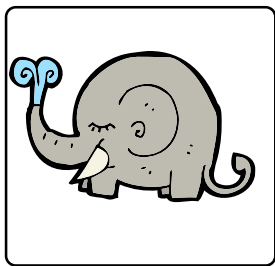
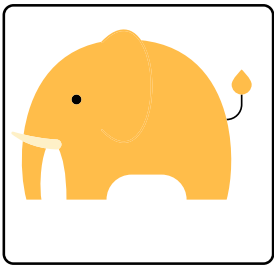
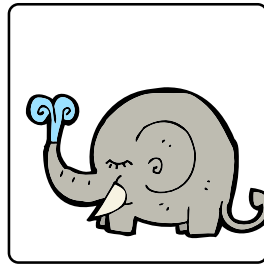
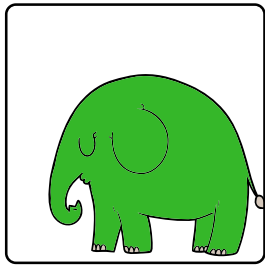
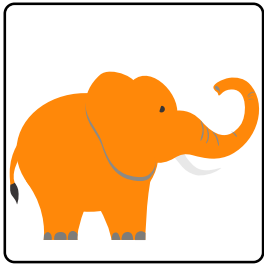
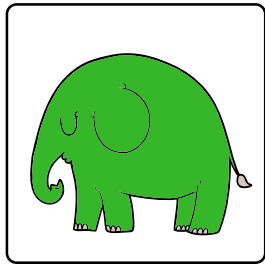
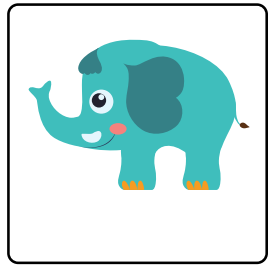
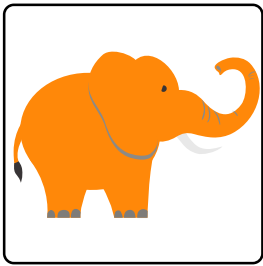
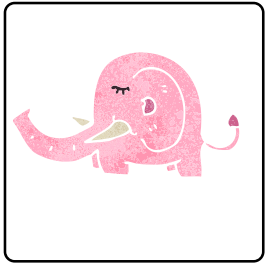
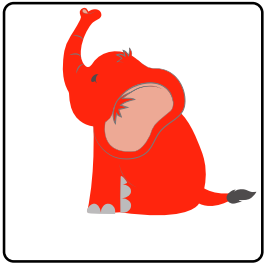
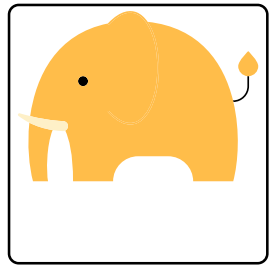
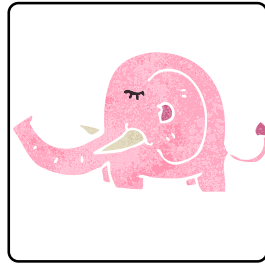
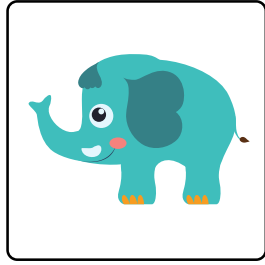
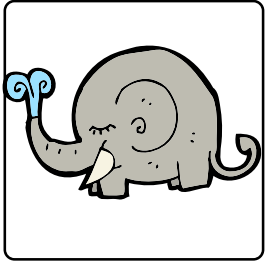


Objectif : Repérer les images identiques.

Compétence : Développer la discrimination visuelle.

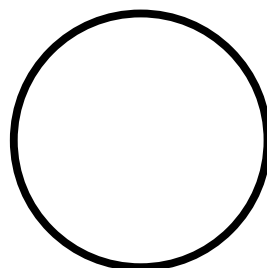
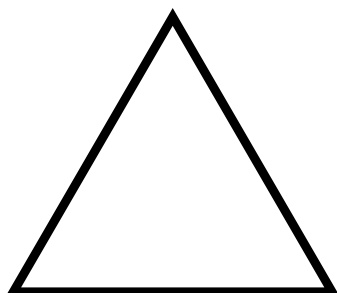
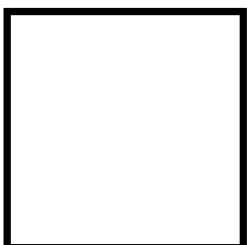
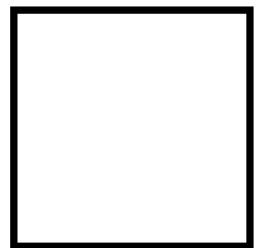
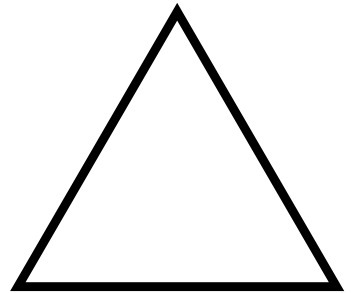
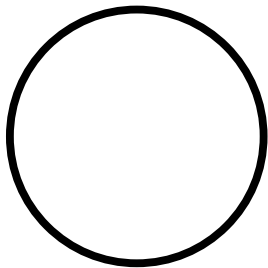
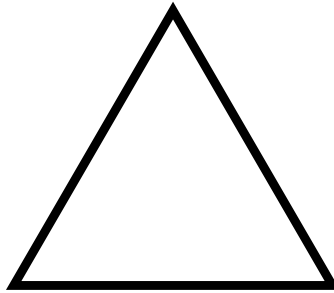
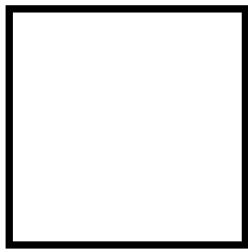
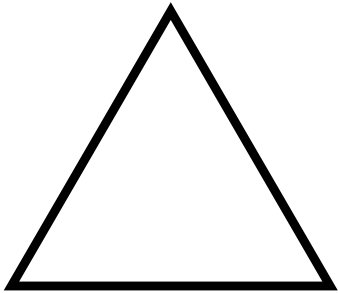
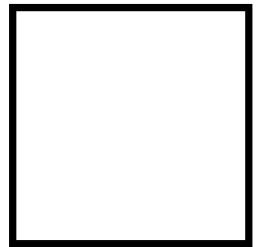
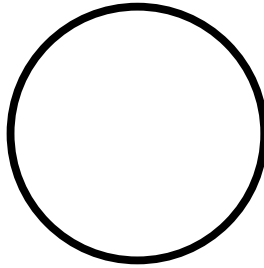
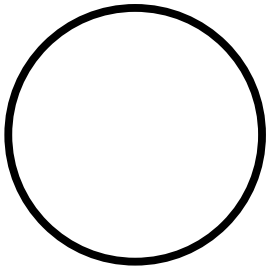
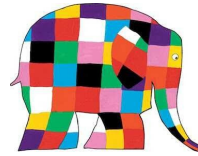
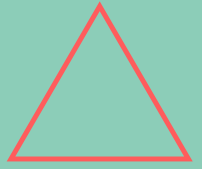
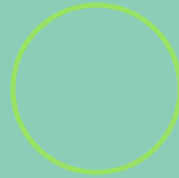
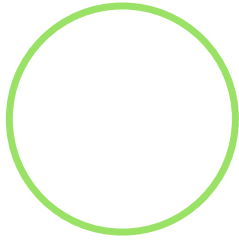
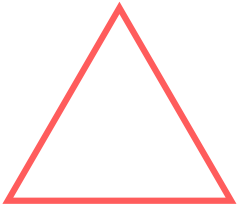
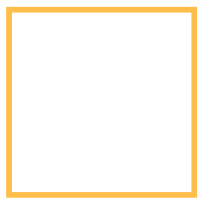
Consigne : Colle les éléphants identiques sous le modèle.







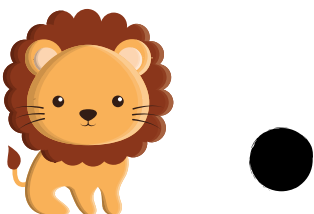
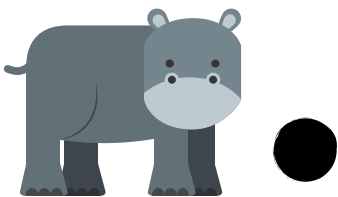
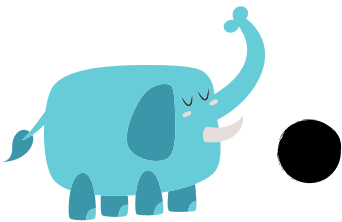
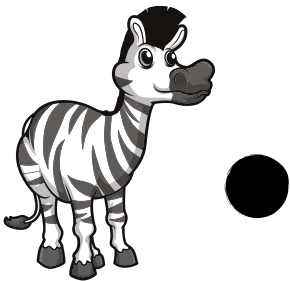
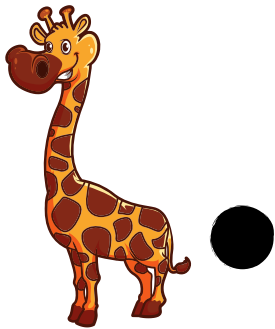
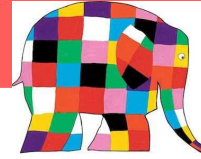
COLORIE LES FORMES, EN TE  
REPÉRANT A L'AIDE DU CODE  
COULEUR PROPOSÉ



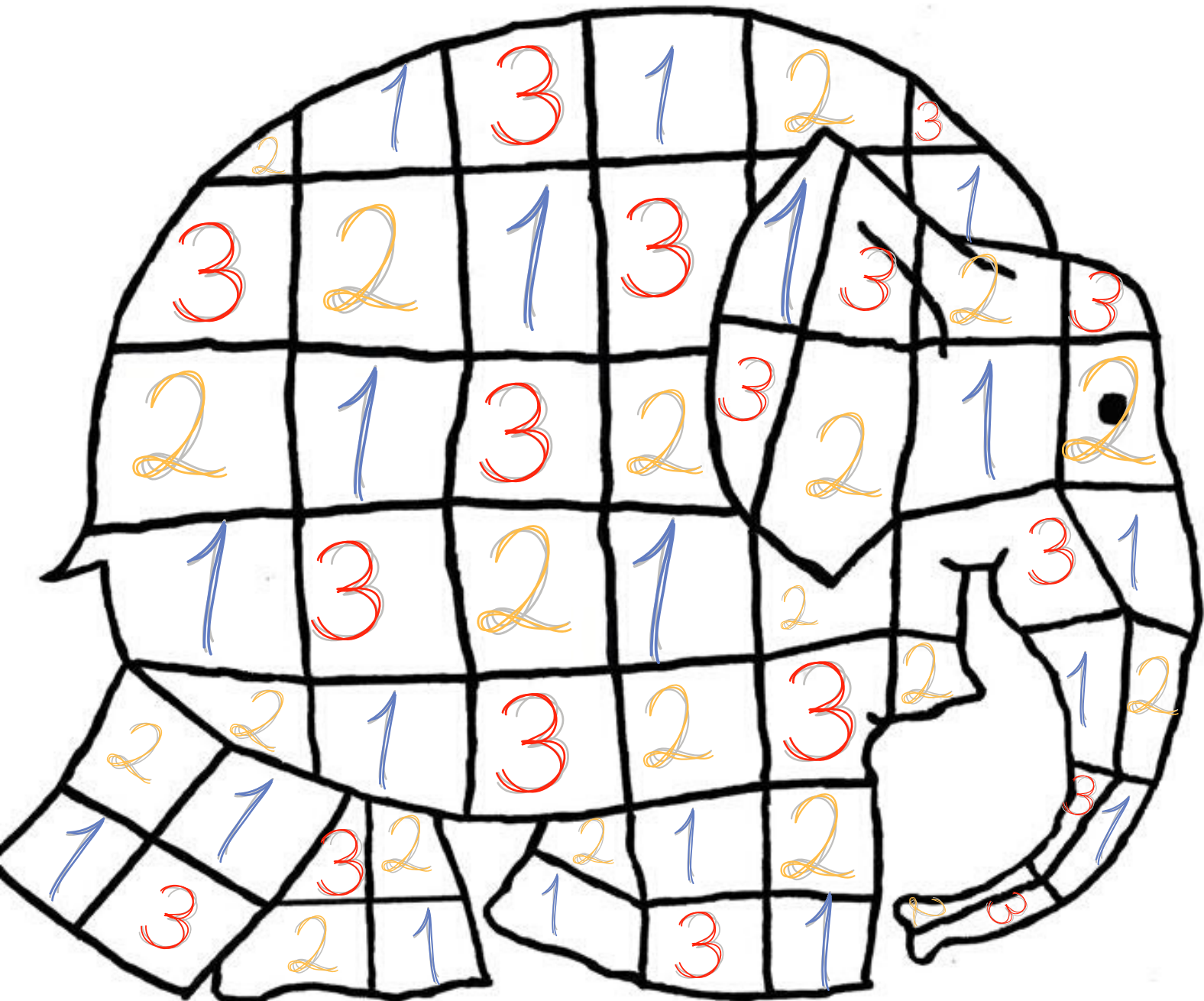
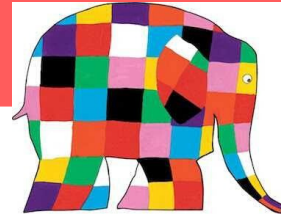
Objectif : Mettre en correspondance le dessin d'un animal et sa photographie.

Compétence : Associer des images fictives aux images réelles.

Consigne : relie les photographies des animaux sous les dessins correspondants.



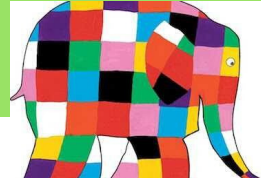
Coloriage codé: COLORIE les carrés d'Elmer en respectant le code couleur:  
Les cases avec le chiffre 1 en bleu  
les cases avec le chiffre 2 en jaune  
et les cases avec le chiffre 3 en rouge.



Objectif : Ecrire des mots en lettres mobiles.

Compétence : Se familiariser avec l'écrit. Découvrir la langue écrite.

Consigne : Colle les lettres dans le bon ordre pour écrire **ELMER**.



**E**

**L**

**M**

**E**

**R**

**E**

**L**

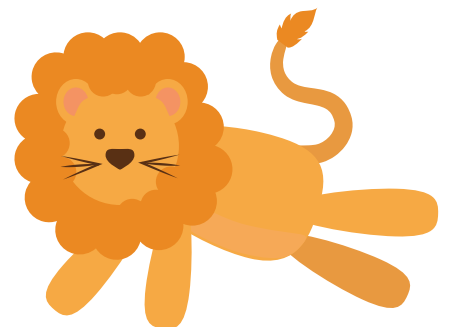
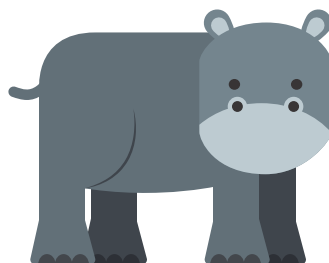
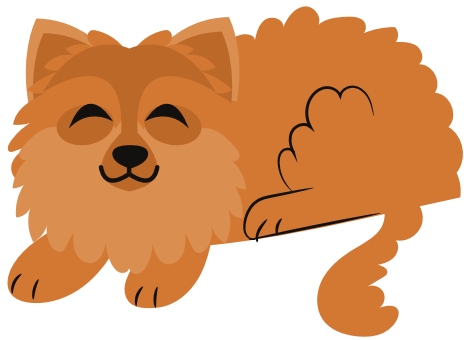
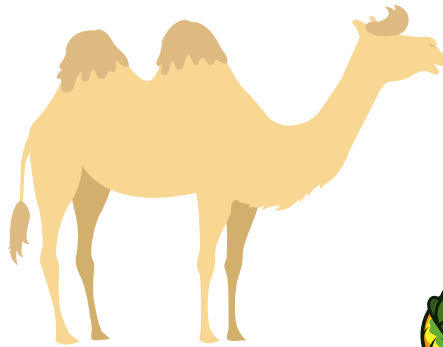
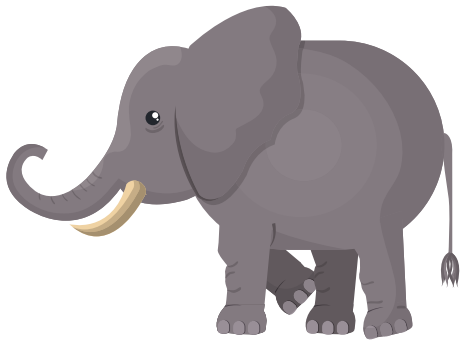
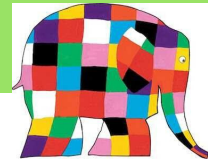
**M**

**E**

**R**



Retrouver et entourer les animaux de l'histoire.



# comptine



Un éléphant qui se baladait

un éléphant (x2)

qui se baladait (x2)

tout doucement (x2)

dans la forêt (x2)

il portait sur son dos (x2)

un petit perroquet (x2)

qui s'appelait Jacot (x2)

et qui buvait du lait (x2)

REFRAIN :

oh manolo, oh manolé (x2)

oh manolé, oh manolo (x2)

oh manolo, oh manolé (x2)

oh manolé, oh manolo (x2)

un petit perroquet (x2)

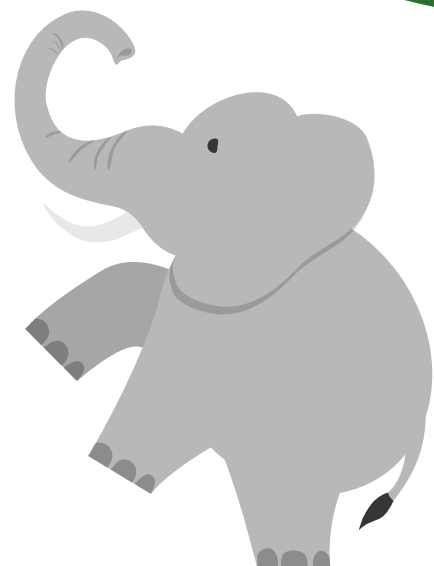
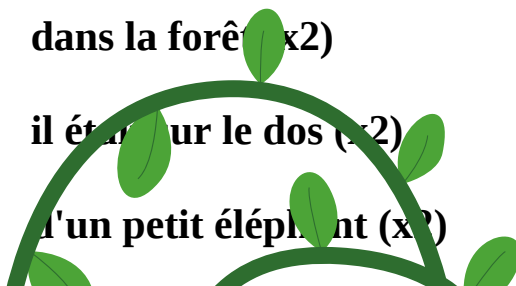
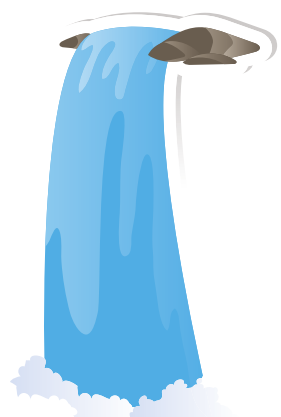
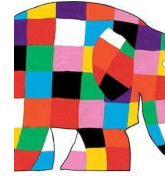
qui se baladait (x2)

tout doucement (x2)

dans la forêt (x2)

il était sur le dos (x2)

d'un petit éléphant (x2)



# règle du jeu:

## matériel:



Imprimer le coloriage d'Elmer et la roue des couleurs.

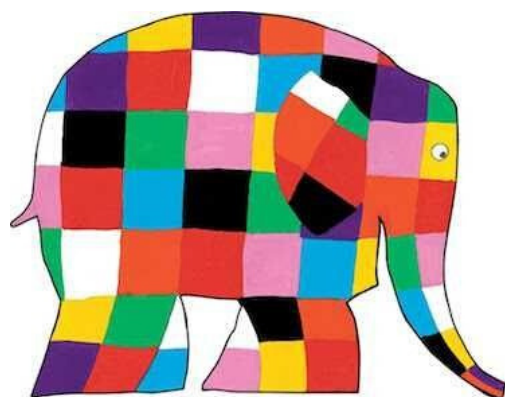
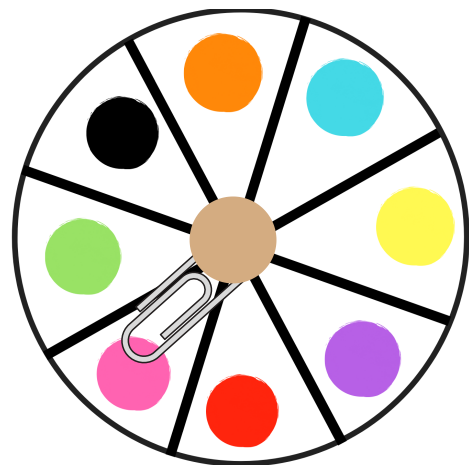
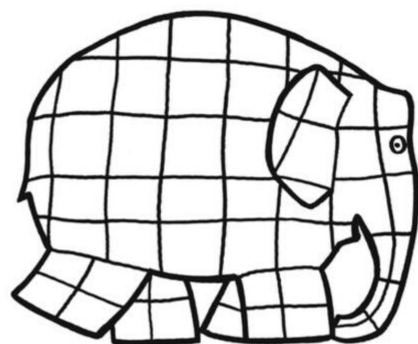
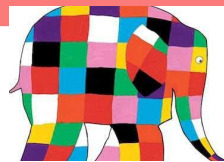
Découper la roue des couleurs, faire un trou au milieu pour positionner l'attache parisienne et le trombone, pour permettre au trombone de tourner.

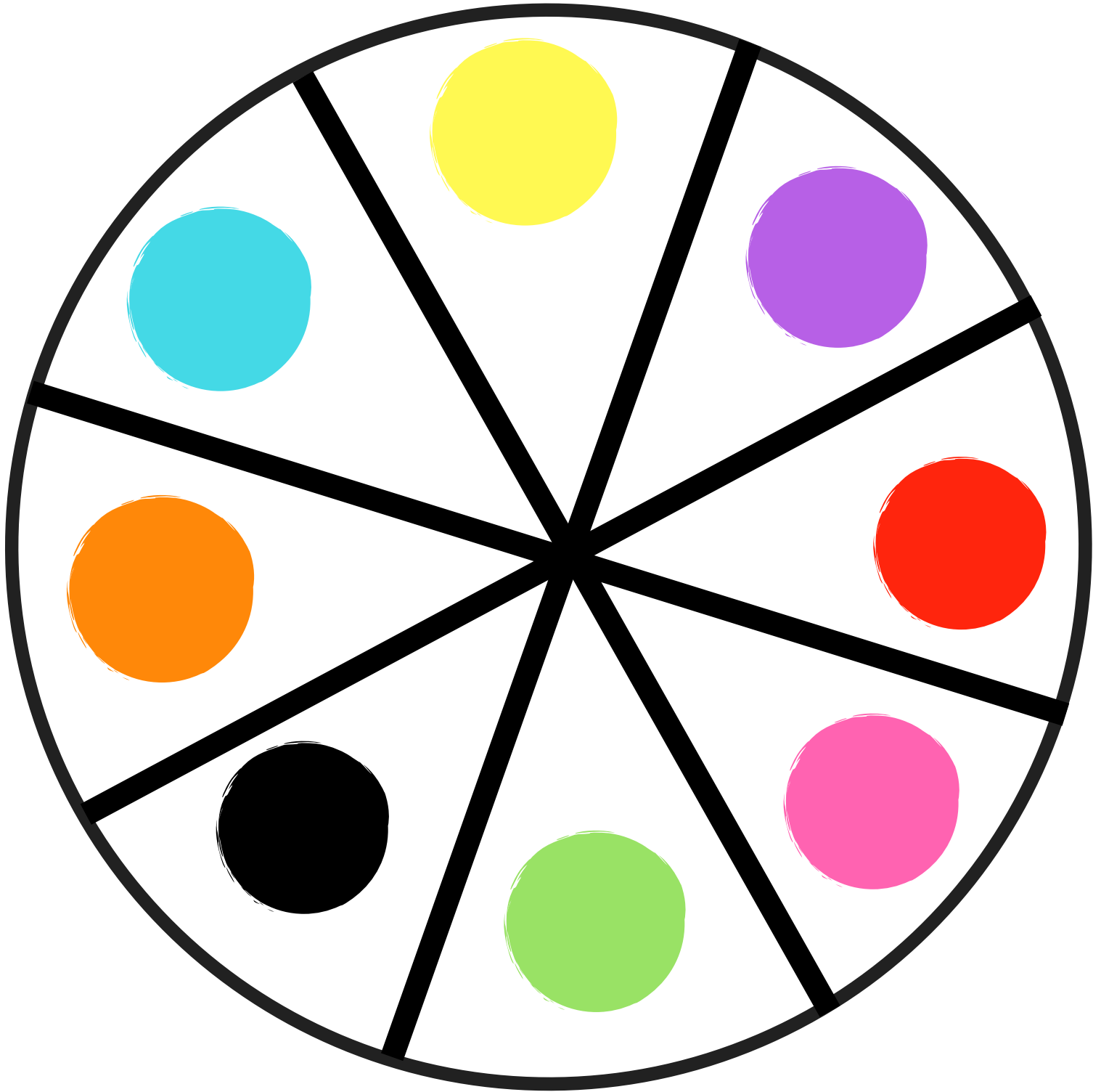
Une fois la roue prête proposer à l'enfant le matériel qu'il souhaite utiliser et le coloriage d'Elmer.



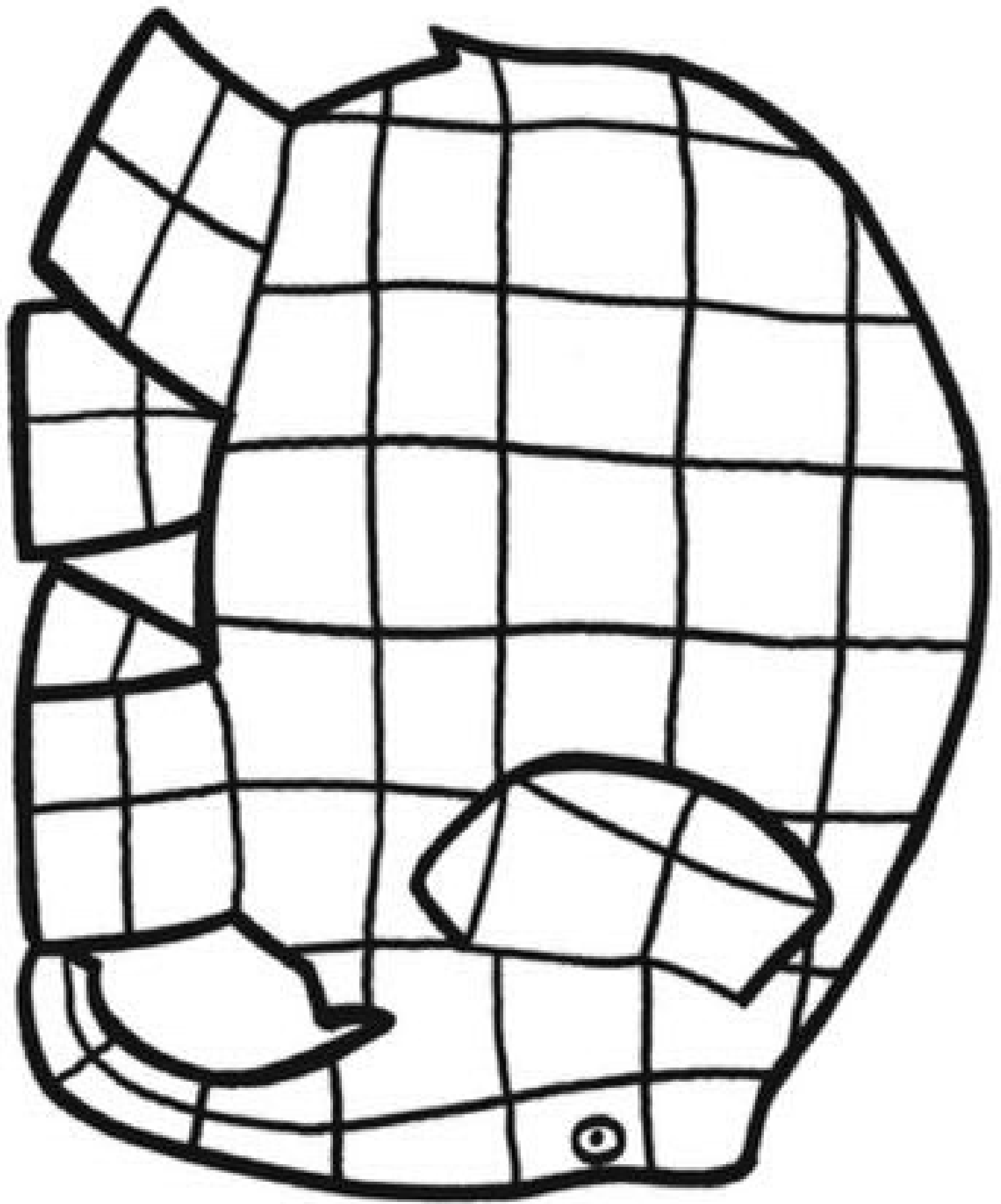
Pour colorier Elmer faire tourner le trombone pour choisir une couleur et colorier quelques cases d'Elmer de cette couleur.  
continuer jusqu'à ce que Elmer soit complètement colorié.

COLORIE Elmer avec les outils que tu souhaite : crayons de couleurs, feutres de couleurs ou pastels.









Toute reproduction pour la vente est strictement interdite sans l'autorisation expresse de  
La Bulle ô Mômes

