

« Les couleurs d'Elmer »

Niveau :	<input type="checkbox"/> M1	<input type="checkbox"/> M2	<input type="checkbox"/> M3
----------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------

Domaine	
	<input type="checkbox"/> Langage oral : Parler - Ecouter
	<input type="checkbox"/> Langage écrit : Lire - Ecrire
Français, Arts et Culture	<input checked="" type="checkbox"/> Expression plastique
Education culturelle et artistique	<input type="checkbox"/> Expression musicale
	<input type="checkbox"/> Expression française et corporelle

Type d'activité	Jeu « Les couleurs d'Elmer »
-----------------	------------------------------

Savoirs	<u>Connaitre</u> Des couleurs et des tons.
---------	---

et/ou

Savoir-faire	/
--------------	---

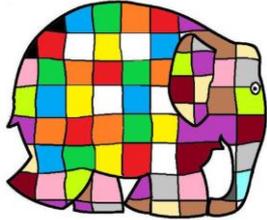
Objectif d'apprentissage	Reconnaitre la couleur qui est présente sur Elmer.
--------------------------	--

Tâche(s)	Ayant à sa disposition un plateau en forme d'Elmer avec ses couleurs, l'enfant doit à l'aide d'un dé être le premier à remplir le corps d'Elmer de pions de la même couleur dans les cases du plateau.
----------	--

Evaluation	<input checked="" type="checkbox"/> Individuelle <input type="checkbox"/> Collective
	<ul style="list-style-type: none"> - L'enfant est le premier à avoir rempli le corps d'Elmer de pions - L'enfant a identifié les bonnes couleurs de son dé pour les identifier sur le corps d'Elmer.

Matériel	Contenu du jeu pour 4 enfants <ul style="list-style-type: none"> - 4 plateaux de jeu A3
----------	--

Le jeu des couleurs



- 100 pions
 - 20 bleu
 - 20 rouge
 - 20 jaune
 - 20 vert
 - 20 orange
 - 20 blanc
- 1 dé avec les couleurs du corps d'Elmer

Contexte mobilisateur

Défi

Situation problème

Jeu

Contrat

Pas de contexte mobilisateur

...

Organisation

	<input checked="" type="checkbox"/> Principal	ou	<input type="checkbox"/> Autonome
<input checked="" type="checkbox"/> Ateliers	<input type="checkbox"/> Libre	ou	<input checked="" type="checkbox"/> Dirigé
	<input checked="" type="checkbox"/> Tâche individuelle	ou	<input type="checkbox"/> Tâche en coopération
<input type="checkbox"/> Groupes	<input type="checkbox"/> Tâche individuelle	ou	<input type="checkbox"/> Tâche en coopération
<input type="checkbox"/> En collectif (frontal)			

Déroulement - Rôle de l'enseignant

1. Mise en situation
 Introduire la motivation : « Aujourd'hui, je vous propose un petit jeu avec Elmer. Nous allons jouer à reconnaître des couleurs pour les poser sur le corps d'Elmer. »

2. Présentation du jeu
 But du jeu : « Le but du jeu est de remplir les cases que j'ai mise avec des lignes noires d'un pion de la même couleur. Pour savoir quelle couleur il faudra mettre, nous lancerons le dé et puis nous identifierons les couleurs que nous propose les dés. »
 Consigne : « Chacun à notre tous, nous allons lancer le dé. Ensuite nous allons dire quelle couleur nous voyons dessus avant de prendre un pion de la couleur présente et de la mettre sur notre Elmer. »

3. Jouer au jeu

L'enseignant reste près des élèves.

Il veille à ce que les enfants lancent bien chacun à leur tour le dé.

Il les aide dans l'identification des couleurs.

Il les aide également à identifier s'ils doivent encore mettre un pion d'une couleur ou pas.

Différenciation au cours de l'activité

- Proposer aux enfants un référentiel des couleurs
- Proposer aux enfants de jouer avec un deuxième dé

Structuration

- Proposer le jeu en atelier autonome pour que les enfants puissent y jouer librement
- Création du référentiel sur les couleurs

Analyse matière

/

Sources

Ecole des Loisirs. (2017). *Elmer, le jeu des couleurs*. En ligne : <https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/elmer-jeu-couleurs>, consulté le 14/10/2020.

(Compétence(s) disciplinaire(s))

/

Visées transversales

- Se connaître soi-même et s'ouvrir aux autres pour apprendre à poser des choix.
- Apprendre à apprendre.
- Développer une pensée critique et complexe.
- Découvrir le monde extérieur et le monde du travail.
- Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre.