

« La classe de grande section de Messieurs Mickaël et Éric »

LUNDI 27 AVRIL 2020 : « dire » la date avec votre enfant, et lui faire recopier sur une ardoise, son cahier ou feuille d'activités du jour, lui faire recopier également son prénom en cursive. Exemple : « Eric »

LUNDI

MARDI

MERCREDI

JEUDI

VENDREDI

SAMEDI

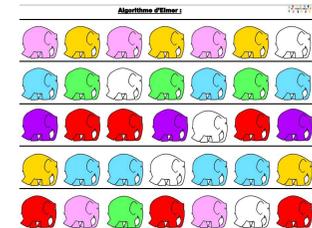
DIMANCHE

1 L'algorithme d'Elmer

Messieurs Mickaël et Eric ont fait des bêtises, nous nous sommes trompés plusieurs fois sur la **page 3** en préparant notre travail, il reste des éléphants blancs !

Peux-tu nous aider en indiquant la couleur de l'éléphant qu'il faudrait mettre sur l'éléphant blanc pour que la suite continue sur chaque ligne ?

Tu peux toi aussi t'entraîner à faire des lignes avec plusieurs objets en les alternant comme les maîtres avec les éléphants, **fais le et envoie moi une photo.**



2 Les animaux de l'histoire d'Elmer

Pour te remettre en mémoire l'histoire d'Elmer : **CLIQUE ICI**

Connais-tu bien tous les animaux de l'histoire ? Regarde **page 2** et nomme-les.

Regarde **cette vidéo CLIQUE ICI**, écoute les cris des animaux et devine quel animal c'est. Tu peux faire pause sur la vidéo, après le cri de l'animal pour réfléchir.



3 Bricolage de la petite poule :

Suis le mode d'emploi de la **page 4** pour construire un joli dessin de la petite poule rousse et de ses trois poussins



ELEPHANT



TIGRE



TORTUE



GIRAFE



LION



CROCODILE

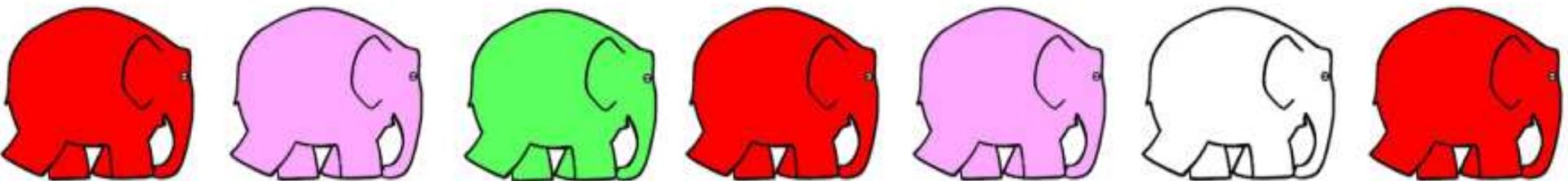
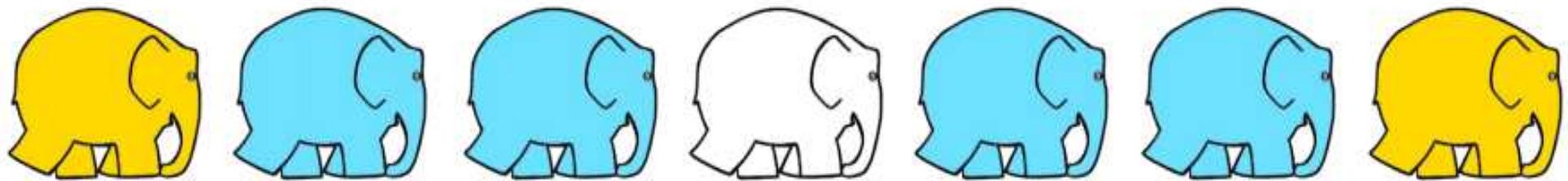
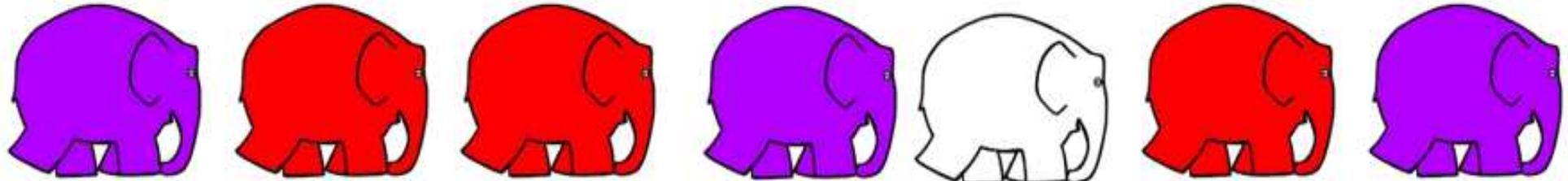
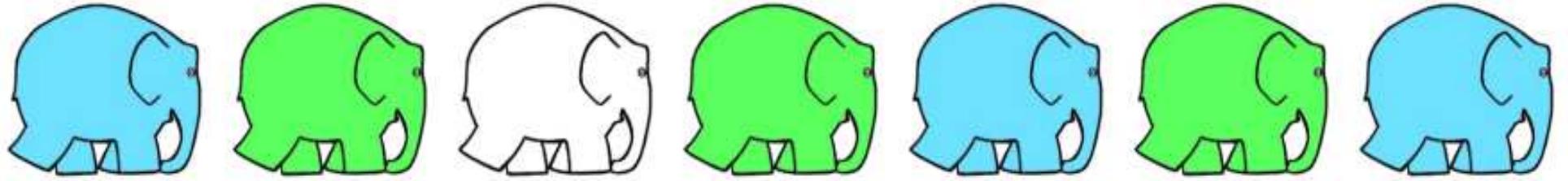
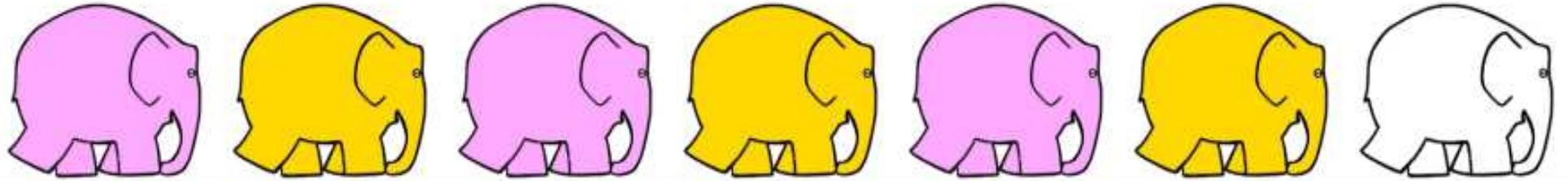


ZEBRE



HIPPOPOTAME

Algorithme d'Elmer :



Dessin de la petite poule et de ses poussins



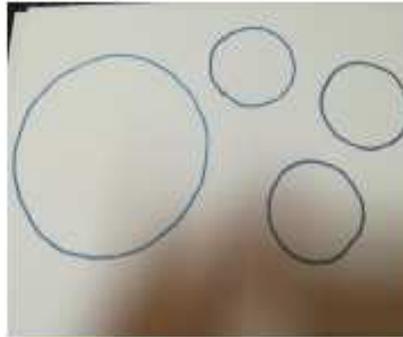
1 - fais 3 petits ronds.



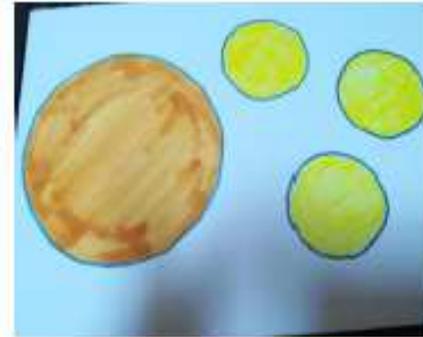
2 - fais 1 grand rond.



3 - passe aux feutres.



4 - colorie les ronds.



5 - découpe les ronds.



6 - coupe la moitié du rond et plie le côté.



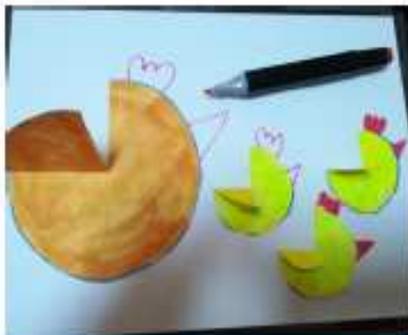
7 - coupe tous les ronds.



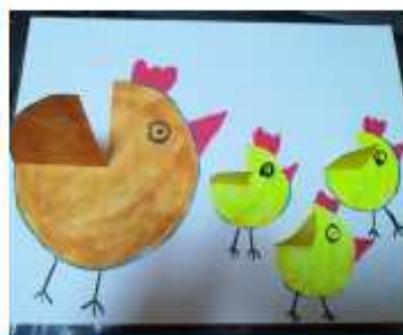
8 - colle les ronds.



9 - fais le bec et la crête



10 - fais les pattes.



11 - fais le décor autour.



12 - fais une jolie photo de ton dessin.

