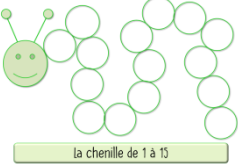

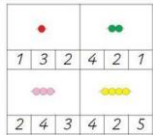
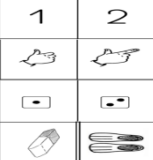





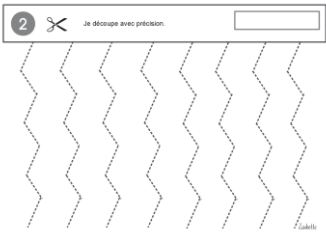
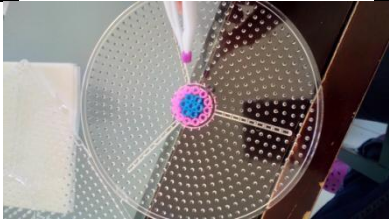

Ateliers individuels autonomes






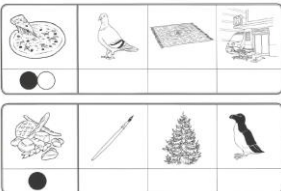
GS

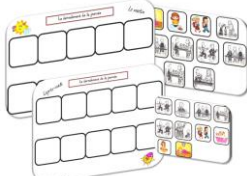
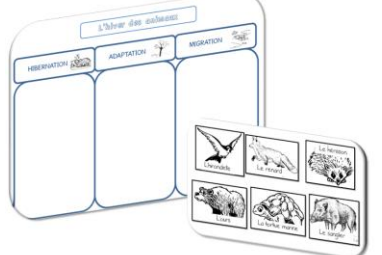
Période 3

	Domaine	Nom de l'atelier	Photo	Objectifs	Matériel	Déroulement
1	Maths Nombres	La Chenille de 1 à 15		Connaître la comptine numérique et les nombres jusqu'à 15.	Chenille des nombres jusqu'à 15 et bouchons numérotés.	Placer les bouchons dans l'ordre de la comptine numérique.
2	Maths Nombres	Le chiffre manquant		Connaître et se repérer dans la comptine numérique jusqu'à 10.	Bâtonnets et pinces à linge.	Placer les pinces à linges au bon endroit.
3	Maths Nombres	Cartes à pinces à compter		Associer quantités et écritures chiffrées	Cartes, pince à linge	Compter les perles et placer la pince à linge sur le bon chiffre.
4	Maths Nombres	Constellations de 1 à 10.		Associer les différentes représentations des nombres, les pinces ensemble.	Cartes et pinces à linge.	Pincer les cartes qui vont ensemble.
5	Maths Nombres	J'ai perdu des cheveux		Décomposer les nombres jusqu'à 6.	Fiches plastifiées et bâtonnets.	Ajouter les bâtonnets manquants pour obtenir le bon nombre de cheveux.

6	Formes	Tangram		Assembler les formes selon des modèles	Pièces de tangram et modèles	Assembler les formes du tangram selon un modèle plus petit.
7	Repérage dans l'espace.	Déplacement sur quadrillage		Se repérer dans un quadrillage.	Planche modèle, pion, étiquettes, cartons déplacement	Réaliser le déplacement à l'aide du pion pour retrouver l'image finale.
8	Grandeurs	Ordre croissant		Ranger des objets dans l'ordre croissant.	Pailles découpées.	Ranger les pailles de la plus petite à la plus grande.
9	Repérage dans l'espace	Puzzle		Se repérer dans l'espace en 2D pour reconstituer une scène.	Puzzle	Refaire le puzzle.
10	Tri et motricité fine.	Perles à trier.		Trier des objets selon le critère couleur, maîtriser son geste.	Bouchons de liège avec bâton en bambou. Perles à repasser.	Placer les perles sur les bâtonnets selon leurs couleurs.
11	Vie pratique et motricité fine	Arc en ciel de pompons		Maîtriser son geste	Petits pompons, pince à sucre, ars en ciel	Déplacer les pompons à la bonne place sur l'arc en ciel à l'aide de la pince à sucre.

12	Vie pratique et motricité fine	Mais à déplacer		Maitriser son geste	Grains de maïs, pince en plastique, deux barquettes	Déplacer les grains d'une barquette à l'autre à l'aide de la petite pince.
13	Vie pratique et motricité fine	Pipette et ventouse.		Maitriser son geste.	Eau colorée, pipette et ventouse.	Placer une goutte d'eau dans chaque ventouse à l'aide de la pipette.
14	Découpage.	Découpage de lignes droites et brisées		Maitriser le geste du découpage sans faire de crans.	Modèles, ciseaux.	Découper les bandes correctement: lignes droites et brisées.
15	Motricité fine	Perles à repasser.		Maitriser son geste.	Perles à repasser, pince et support.	Placer les perles à repasser sur le support à l'aide de la pince.
16	Ecriture	Mots capitales en		Maitriser son geste pour tracer des lettres lisibles capitales.	Modèles de mots écrits en capitales, feutres woody.	Recopier les mots.

17	Ecriture et nombres	Chiffres		Savoir tracer les nombres de 1 à 10 et les associer aux quantités	Fiches « astuces d'une instit en maternelle », pâte à modeler, cubes	Faire le chiffre en pâte à modeler, l'écrire, mettre la bonne main, faire la tour de cubes, et faire le bon nombre de petites boules en pâte à modeler.
18	Langage écrit	Mots en scripts		Connaître la plupart des correspondances capitales-scriptes.	Mots, bouchons scriptes.	Ecrire les mots à l'aide des lettres scriptes.
19	Langage écrit	Chenille des lettres		Commencer à aborder l'ordre alphabétique.	Puzzle	Recomposer la chenille.
20	Phonologie	Famille des syllabes d'attaque		Assembler des mots commençant par la même syllabe.	Planche famille, images à placer.	Placer les cartes au bon endroit sur les planches.
21	Phonologie	Loto des syllabes finales		Assembler des mots qui se terminent par la même syllabe.	Planche images / étiquettes.	Placer les cartes au bon endroit sur la planche.
22	Phonologie	Syllabes identiques		Repérer des syllabes identiques dans des mots.	Images, feutre veleda.	Colorier l'emplacement de la syllabe demandée.

23	Repérage dans le temps	Le déroulement de la journée		Se repérer dans la journée.	Images, frise	Placer les images dans l'ordre.
24	Sciences	Les animaux l'hiver.		Savoir comment les animaux passent l'hiver.	Images des animaux à placer, tableau.	Placer les images au bon endroit : hibernation, adaptation, migration.