

PROJET ATELIER AUTONOME INDIVIDUEL



ATELIERS DE VIE PRATIQUE; D EDUCATION MOTRICE; D EDUCATION SENSORIELLE
-ateliers 1 à 14 + 25



ATELIERS D EDUCATION INTELLECTUELLE:

- plutôt lecture, ecriture: ateliers 15 à 19; 26 à 28
- plutôt numération 34 à 38
- plutôt logique,espace,temps: ateliers 20 à 24, 29 à 33

	Septembre/ octobre	novembre	decembre	janvier	fevrier	mars	avril	mai	juin
But: Transvaser d'un récipient à l'autre sans intermediaire									
1 	Transvaser de gros haricots d'un bol à un autre	Transvaser graines d'un bol à plusieurs récipients	Transvaser grain fin d'un bol à un autre	Transvaser grain fin d'un récipient à plusieurs autres	Transvaser l'eau d'une carafe à une autre	Transvaser l'eau d'une carafe dans plusieurs tasses	Transvaser eau dans plusieurs recipients en respectant une hauteur	Transvaser l'eau d'une bouteille à une autre avec un entonnoir	Transvaser d'une bouteille à une autre par un tuyau
But: transvaser d'un recipient à un autre avec outil le mieux adapté, puis avec un matériel imposé									
2 	Transvaser merron avec diverses cuilleres, spatule, fourchette, pince cornichon	Transvaser grosse graine (meme outil)	Transvaser grain fin (même outil)	Transvaser grain fin dans verrines en respectant hauteur	Déplacer une bille à l'aide d'une cuillère plate dans alveole	Deplacer boule de cotillon avec spatule babycook	Déplacer bille dans emplacement profond (boîte couleurs)	Déplacergraine dans petit pot de verre avec pince à épiler	Déplacer cotillon/ marron avec pince a cornichon dans alveole selon modele
But: déplacer en pinçant dans alveole									
3 	Déplacer boule de coton avec grande pince en bois	Déplacer marron avec pince spaghettis	Deplacer marron avec pince a escargot	Deplacer bille lisse avec pince a cornichon	Deplacer graine haricot avec pince a cornichon	Deplacer graine tournesol avec pince a epiler	Deplacer bille coton avec baquette chinoise	Deplacer cotillon avec baguettes chinoises	Deplacer graine haricot avec baguette chinoise
But visser, devisser						But: transvaser avec un materiel imposé			
4 	Visser, dévisser de gros boulons identiques	Visser, dévisser boulons différentes formes et tailles	Visser, devisser des recipients différents	Visser, devisser de vrais boulons identiques	Visser, devisser de vrais boulons de tailler différentes	Deplacer eau avec une eponge	Deplacer eau avec seringue	Deplacer eau avec pipette	Deplacer eau avec compte goutte sur porte savon
But: enfiler									
5 	Enfiler grosse perles	Enfiler petites perles	Enfiler perle avec contrainte (une seule couleur...)	Enfiler perle en respectant modele	Enfiler pâte	Jeu de laçage	Znfiler spaghetti dans boîte percée	Enfiler des tickets dans une boîte fendue	Enfiler carre de tissu dans ruban

	Septembre/ octobre	novembre	decembre	janvier	fevrier	mars	avril	mai	juin
But:developper sa motricite fine									
6	Pâte a modeler: libre, avec emporte piece, puis avec evolution du modele proposé								
									
But:decouvrir le materiel de la maîtresse									
7	Accrocher les pinces a linge sur bol	Enfiler des élastiques	Je fixe les vêtements du loup avec de la pate a fixe	J'accroche des feutres entre eux avec des elastiques	J'enfile des trobones sur un carton rigide	J enfile des trombones en alternant leur dimension	J'accroche de spapiers avec un trombone	Je taille les crayons	Je trace à la regle
									
But:coloriage									
8	Coloriage forme simple: rond, carré....	Coloriage grosses formes: cœur, étoile...	Coloriage avec 2-3 couleurs	Coloriage complexe	Coloriage libre	Coloriage codé niveau 1	coloriage codé niveau 2	Coloriage codé niveau 3	Coloriage codé niveau 4
									
But: découper									
9	Découpe le colombin de pâte a modeler	Faire frange sur bande de papier	Coupe bande de papier en morceau	Coupe dans le chemin	Coupe sur la ligne	Coupe les étiquettes	Coupe autour des formes	Coupe forme à contour droit	Coupe forme a contour arrondie
									
But: coller						But:attraper			
10	colle étiquette du bon côté	Colle étiquette dans cadre	Colle image selon ordre donné le long d'une ligne	Colle étiquette bord a bord	Colle pour reformer le modele	Attraper un objet avec une pince dans de l'eau	Attraper pate macaroni avec une pince	Attraper bille avec pince	Attraper pate alphabet
									

	Septembre/ octobre	novembre	decembre	janvier	fevrier	mars	avril	mai	juin
But: utiliser le dessin comme mode d'expression									
11 	Dessin libre pour decouvrir les différents outils de la classe	Dessiner a l'aide du gabarit	Dessin a l'aide de pochoir	Dessin avec modele	Dessin avec modele	Dessin avec modele	Dessin avec modele	Dessin avec modele	Dessin avec modele
But: découvrir les aimants									
12 	Jeu libre avec les aimants	Tri objet attiré ou non par aimant	Jeu du gobelet (faire sortir une piece du gobelet)	Puzzles amantés	Pêche a la ligne aimanté	Deplacer une image sur un chemin	Jeu promenade au parc	Labyrinthe aimanté	Jeu aimanté rond
But:savoir utiliser les gommettes							But:		
13 	Colle librement des gommettes	Tri gommettes par forme	Colle gommette sur chemin, ligne	Colle les gommettes sur le dessin à l'endroit de sa silhouette	Colle les gommettes pour reproduire le modele 1	Idem modele 2	balayer	Laver un tissu	Etendre du linge
But: decouvrir ses sens et les caracteristiques du monde qui nous entoure									
14 	Associer deux images identiques mais de taille differente grace a la loupe	Trier les cartes vivant non vivant	Trier les images selon le sens utilise	Trier les cartes selon les saisons	Trie les animaux selon leur lieu de vie	Entoure sur la carte ce qui flotte	Souffle sur la bille pour la faire suivre le chemin	Tri les cartes sales sucres	Memory des sons

	Septembre/ octobre	novembre	decembre	janvier	fevrier	mars	avril	mai	juin
But: decouvrir l ecrit									
15	Laisser des traces dans la semoule	Je laisse des tracesavec objet	Je reproduis une piste graphique dans semoule	Je suis une piste graphiques dans moquette avec bille	Lettres rugueuses	Lettres rugueuses	Lettres rugueuses	Lettres rugueuses	Tracer des lettres dans la semoule
But: découvrir l'écrit						But: se repérer dans le temps			
16	Je feuillette un album	Je trouve les personnages d'un livre (système de marque page)	J'associe un album à une image	J'associe un album a la bonne illustration	Je retrouve un élément d'une illustration	Jeu image à placer avant/après	Jeu d'image sequentielle	Jeu d'images sequentielle s	Jeu ordonne les jours de la semaine
But: discriminer des images proches									
17	Fichier de discrimination visuelle (cf. classe de delphine)					Jeu des différences entre deux images			
But: discriminer lettre mot phrase (travail velleda)									
18	Entoure les écritures	Tri étiquettes lettre/mot	Entoure l'initiale des mots	Fais un point sous l'initiale puis trace la fleche pour montrer le sens de la lecture	Entoure les lettres dont tu as besoin pour écrire le mot	Retrouve le mot identique dans la liste	Tri etiquettes mots phrases	Retrouve les mots necessaires a l ecriture de la phrase	Retrouve le mot modele dans une seconde ecriture.
But: discriminer finement, respecter chronologie du mot									
19	Tri image	Tri image tres proches	Tri lettres bois (alphabet mobile)	Replace les lettres magnétiques de l'alphabet sur modele	Reforme mot avec lettres perles	Fais mot ac lettres magnétiques	Jeu mots croises niv 1	Mots croises niv2	Mots croises niv 3

	Septembre/ octobre	novembre	decembre	janvier	fevrier	mars	avril	mai	juin
But: decouvrir les formes									
20 	Tri les formes simples	Tri toutes les formes avec taille différentes	Retrouve la forme identique dans bac semoule	Retrouve forme identique dans sac ferme	Trace des formes par empreintes	Trace des formes avec gabarit	Pose forme sur le modele	Reproduis suite de forme	Reproduis modele forme
But: faire des puzzles									
21 	Faire evoluer du puzzles encastrement au puzzles avec de plus en plus de pieces.								
But: empiler, ordonner selon taille									
22 	Empiler des formes pour faire une tour	Faire une tour plus grande, plus petite que....	Reproduire un modele de tour en lego	Boîtes gigognes	Tri ours famille	Range les cartes du plus petit au plus grand	Ordonne les pailles	Apparier des objets de même taille	Tri puis ordonne le jeu de batawalf
But:discriminer les couleurs, se repérer dans espace									
23 	Jeu libre coloredo	Remplir grille en alignant les couleurs	Faire un modele en noir et blanc	Faire un modele couleur	Meli melo: faire toucher par les sommets ou les côtés	Meli melo avec modele ligné ou coloré	Meli melo sans ligne	Tangramm lignéou coloré	Tangramm silhouette
But: construire									
24 	Jouer au kapla; construction libre; puis en 2d puis en 3D avec modele.								
But: developper ses sens									
25 	Associer des objets visibles a ceux presents dans le sac	Piocher l'objet correspondant a la silhouette	Associer deux objets cachés dans sac fermé	Associer cartes textures cachée visible	Associer cartes textures cachées	Trier par texture (doux, rugueux)	Trier par texture (doux, rugueux, lisse...)	Carte de papier de verre a associer par grammage	Trier carte du + au - rugueux

	Septembre/ octobre	novembre	decembre	janvier	fevrier	mars	avril	mai	juin
But: discriminer les lettres									
26	Roue des lettres majuscules	Labyrinthe des lettres majuscule			Roue des lettres majuscules et script	Labyrinthe des lettres majuscules et script			Jeux premieres lecture
But: construire un repertoire graphique (les gestes graphiques sont proposés par cycle par ex les lignes de sept a des, les ronds, vagues, spirales apres et enfin pont, boucle, canne enfin)									
27	Suivre la piste graphique avec le doigt, une perle, un crayon sans mine...	Imiter la piste graphique dans la semoule	Faire le geste graphique sur fiche velleda	Suivre la piste graphique avec le doigt, une perle, un crayon sans mine...	Imiter la piste graphique dans la semoule	Faire le geste graphique sur fiche velleda	Suivre la piste graphique avec le doigt, une perle, un crayon sans mine...	Imiter la piste graphique dans la semoule	Faire le geste graphique sur fiche velleda
But: discriminer son prénom parmi d'autres et discriminer les lettres de son prénom et leur ordre									
28 MS	Retrouve ton prénom parmi les étiquettes	Ecris ton prénom au velleda de plus en plus petit	Associe le prénom d'un MS à sa photo (modele)	Loto des prénoms	Décore ton prénom en ecriture script	Retrouve ton prénom dans les deux ecritures	Loto des prénoms deux ecritures	Memory des prénoms	Découverte de son prénom en cursif (suis au doigt)
PS	Trouve ta photo puis decore la premiere lettre de ton prénom écris en dessous	Décore ton prénom	Colorie ton prénom	Pose les lettres magnétiques sur modele pour faire prenom	Fais le collier de ton prénom	Retrouve ton prénom parmi d'autres	Suis au doigt le chemin de ton prénom	Entraîne toi a ecire ton prénom au velleda	Ecirs seul ton prénom sur ligne
Atelier en lien avec le projet de classe: le moyen age									
29	Pose les formes sur le modele pour refaire un chateau	Reforme des chateaux avec les formes	Fais un château avec cubes	Fais un château avec gobelet en plastique	Castle logique	camelot	Dessine ce qu'il manque sur le château	A l'aide des formes gabarit dessine un chateau	Dessin avec fiche modele dun chateau

	Septembre/ octobre	novembre	decembre	janvier	fevrier	mars	avril	mai	juin
But: reconnaitre les chiffres et les ordonner (evolution des chiffres presents au cours de l'annee)									
34	Puzzle numerique	Bande numerqie a completer	Point a relier	Labyrinthe de la comptine numerique	Puzzle numerique	Bande numerqie a completer	Point a relier	Labyrinthe de la comptine numerique	Tri et ordonne carte à jouer classique
Associer un chiffre à une representation									
35	Barre bleue et rouge: associe barre a la carte	Barre bleue et rouge: associe barre a la carte et ordonne	Associe collier perles chiffres	Associe et ordonne collier perles chiffres	Jeu carte chiffre pose nombre jeton	Jeu carte chiffre pose nombre jeton en ordonnant les cartes	Jeu chiffre bois et allumettes	Jeu chiffre bois et allumettes Et ordonne	Les fuseaux
But: savoir ecrire les chiffres									
36	Trouve le chiffre dans la semoule	Place le chiffre magnetique sur son modele	Chiffre rugueux	Chiffre dans la semoule	Chiffre au velleda	Chiffre rugueux	Chiffre dans la semoule	Chiffre au velleda	Ecris la quantité presente de chaque sorte de gommettes
But: créer ou reconnaitre une quantité donnée. '(l' atelier tourne en cycle de 1 chiffre pour les PS et de 3 chiffres pour les MS)									
37	Accroche sur chaque carton le nombre de pince a linge demande	Roue des chiffres	Labyrinthe des chiffres	Accroche sur chaque carton le nombre de pince a linge demande	Roue des chiffres	Labyrinthe des chiffres	Accroche sur chaque carton le nombre de pince a linge demande	Roue des chiffres	Labyrinthe des chiffres
But: denommer, créer une quantité									
38	Activite des noix un peu/beaucoup cf vers les maths	Utilisation des boîtes a compter NATHAN (la quantité demandée varie selon le niveau de l'élève): -place le nombre de jetons indiqués -tri les etiquettes selon la quantité demandée -ajoute les jetons pour qu'il y ai la bonne quantité....							