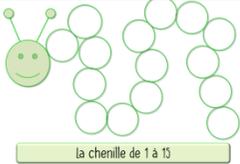
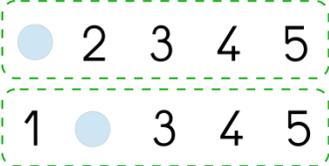
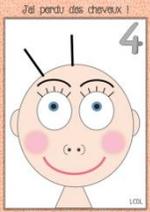
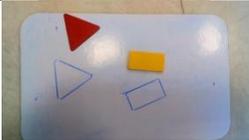
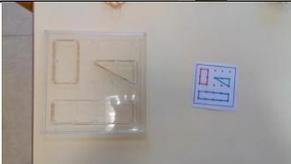


6Ateliers individuels autonomes

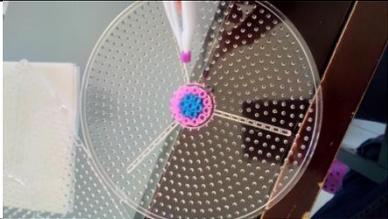
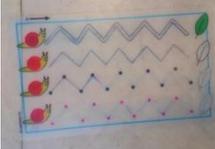
GS

Période 2

	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 5.	Bandes numériques jusqu'à 5.	Placer les bouchons des nombres manquants.
3	Maths Nombres	Le bon nombre de grains de maïs		Associer quantités et écriture chiffrée des nombres..	Bacs avec chiffres, grains de maïs, pince	Placer le bon nombre de grains dans chaque case à l'aide de la pince.
4	Maths Nombres	Le bon nombre de doigts		Associer chiffres et représentations des doigts.	Mains découpées avec scratchs et étiquettes nombres de 0 à 10.	Placer les doigts selon le nombre choisi.
5	Maths Nombres	J'ai perdu des cheveux		Décomposer les nombres jusqu'à 4.	Fiches plastifiées et bâtonnets.	Ajouter les bâtonnets manquants pour obtenir le bon nombre de cheveux.

6	Maths Nombres	Représentation des nombres.		Reconnaître une quantité représentée de différentes manières jusqu'à 6.	Cartes plastifiées « Bout de Gomme ».	Placer les cartes représentant la même quantité ensemble.
7	Maths Formes	Contour de formes		Tracer les contours des formes courantes.	Formes plastiques, Ardoise et feutre veleda.	Placer les formes plastiques sur l'ardoise et en tracer le contour.
8	Maths formes	Tangram		Assembler les formes selon des modèles	Pièces de tangram et modèles	Assembler les formes du tangram selon un modèle plus petit.
9	Repérage dans l'espace.	Jeu des élastiques		Assembler les élastiques selon	Fiches modèles plastifiées et formes plastiques.	Placer les formes comme indiqué sur les modèles.
10	Maths Grandeurs	Ordre croissant		Ranger des objets dans l'ordre croissant.	Pailles découpées.	Ranger les pailles de la plus petite à la plus grande.
11	Repérage dans l'espace	Puzzle		Se repérer dans l'espace en 2D pour reconstituer une scène.	Puzzle	Refaire le puzzle.

12	Repérage dans l'espace	Algorithme de perles		Placer des objets pour réaliser ou continuer un algorithme.	Perles, 2 fils	Réaliser les algorithmes avec ou sans modèle commencé par un adulte. Un binaire et un ternaire.
13	Repérage dans l'espace	Jeu des élastiques		Placer des objets pour respecter des modèles, savoir s'organiser.	Elastiques et modèles.	Placer les élastiques sur ses mains pour respecter les modèles.
14	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.
15	Vie pratique et motricité fine	Marrons et pinces à bougie.		Maîtriser son geste	Marrons, pince à bougie, bac à glaçon.	Placer un marron dans chaque case du bac à glaçon en utilisant la pince à bougie.
16	Vie pratique et motricité fine	Pipette et ventouse.		Maîtriser son geste.	Eau colorée, pipette et ventouse.	Placer une goutte d'eau dans chaque ventouse à l'aide de la pipette.
17	Vie pratique et motricité fine, découpage.	Découper de la pâte à modeler.		Maîtriser le geste du découpage. Se muscler les doigts avec la pâte à modeler.	Pâte à modeler, ciseaux.	Faire des colombins de pâte à modeler et les découper.

18	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.
19	Graphisme	Graphisme		Savoir tracer différents graphismes	Jeu avec graphismes, feutres woody	Tracer les graphismes.
20	Ecriture	Mots en capitales		Maitriser son geste pour tracer des lettres lisibles capitales.	Modèles de mots écrits en capitales, feutres woody.	Recopier les mots.
21	Ecriture et nombres	Chiffres		Savoir tracer les nombres de 1 à 5 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.
22	Langage écrit	Roue des lettres scriptes		Connaître la plupart des correspondances capitales-scriptes.	Roue en scriptes, pinces en capitales.	Placer les pinces à linges capitales sur les lettres scriptes.
23	Langage écrit	Chenille des lettres		Commencer à aborder l'ordre alphabétique.	Puzzle	Recomposer la chenille.
24	Phonologie	Loto des syllabes		Savoir dénombrer et coder les syllabes d'un mot.	Une planche de loto, et cartes animaux.	Placer les cartes au bon endroit sur la planche.

25	Phonologie	Syllabes et pincés à ligne.		Savoir dénombrer les syllabes d'un mot.	Images, pincés à linge.	Placer le bon nombre de pincés à linge correspondant au nombre de syllabes.
26	Phonologie	Symbolisation des syllabes.		Savoir coder les syllabes.	Images, ardoise, feutre veleda.	Placer les images, et coder les syllabes en dessous.
27	Repérage dans le temps	Jour et nuit.		Repérer le jour et la nuit.	Images, tableau.	Trier les photos : jour / nuit.
28	Sciences	La vigne.		Connaître le vocabulaire de la vigne	Dessin d'une vigne. Mots à placer.	Placer les mots au bon endroit.
29	Repérage dans l'espace.	Le jeu de l'arbre		Repérer la droite et la gauche selon un repère fixe.	Matériel du jeu.	Placer les cartes au bon endroit : à droite ou à gauche.
30	Culture générale. Vocabulaire	Les mots qui vont ensemble		Connaître le monde qui nous entoure. Connaître le vocabulaire des images.	Cartes plastifiées et pincés à linge.	Accrocher à l'aide d'une pince les cartes qui vont ensemble.