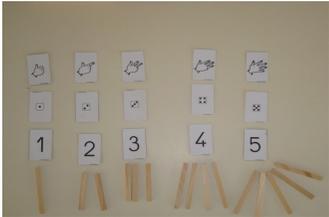
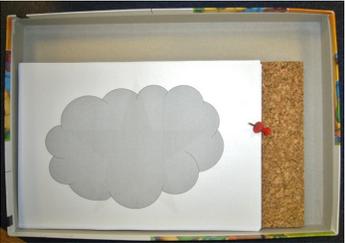
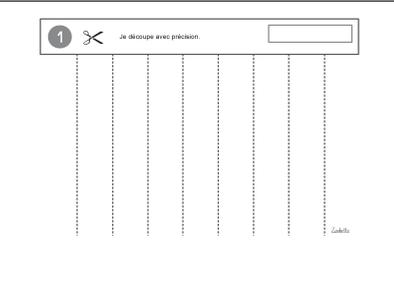


2016-2017 Ateliers Autonomes Période 4 GS

	Atelier	Matériel	Consigne	Objectifs/ compétences
<h2>Mathématiques</h2>				
1		Puzzle 1 à 10	Reconstituer le puzzle de 1 à 10 en associant les chiffres, les constellations et la bonne quantité d'anneaux.	Associer quantité et représentation chiffrée des nombres de 1 à 10.
2		-La planche magique - série de formes - modèle papier - picots en bois	Placer d'abord les picots dans les trous de la couleur des modèles choisis. Placer ensuite les formes comme le modèle. Modèles à télécharger : http://www.zaubette.fr/atelier-la-planche-magique-a118979198	Reproduire une disposition.
3		Rush Hour	Faire sortir le camion du marchand de glaces en faisant bouger les véhicules gênants.	Faire preuve de logique.
4		Jeu des footballeurs, Arthur&Marie	Lancer les 2 dés, trouver la somme et placer le personnage correspondant sur la règlette. Disposer les personnages par ordre croissant.	Additionner 2 dés, retrouver l'écriture chiffrée, ordonner une suite de nombres de 1 à 12.

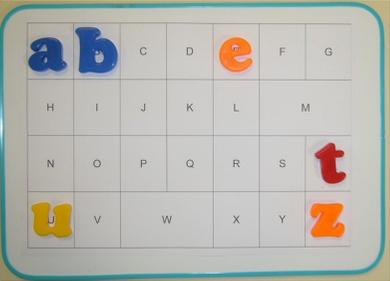
<p>5</p>		<p>Tableau à double entrée</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 tableau aimanté - pièces animaux noir et blanc + pièces couleur - animaux correspondant aux couleurs 	<p>Compléter le tableau à double entrée.</p>	<p>Compléter un tableau à double entrée.</p>
<p>6</p>		<p>Coquilles d'œufs</p> <ul style="list-style-type: none"> - formes découpées et plastifiées 	<p>Retrouver les 2 moitiés de chaque coquille d'œuf.</p>	<p>Associer 2 formes qui s'emboîtent.</p>
<p>7</p>		<p>De 1 à 10 :</p> <p>30 cartes proposant pour chaque nombre de 1 à 10 la représentation chiffrée, les doigts et les constellations du dé.</p>	<p>Ordonner les cartes de 1 à 10 .</p>	<p>Ordonner de 1 à 10 avec 3 représentations (chiffres, doigts, dés)</p>
<p>8</p>		<p>Puzzle image</p>	<p>Reconstituer l'image en suivant les nombres de 1 à 20</p>	<p>Ordonner la suite des nombres de 1 à 20.</p>

9		Morphun - 1 modèle - pièces correspondantes	Reproduire le modèle.	Reproduire une disposition spatiale en imbriquant des formes.
10		Puzzle 54pcs	Reconstituer le puzzle.	Logique.
<h2>Motricité fine</h2>				
11		Jeu du marteau	Reproduire le modèle en clouant les pièces à l'aide du marteau.	Améliorer la dextérité. Reproduire une disposition spatiale.
12		Les formes à piquer - 1 planche en liège - plusieurs modèles - 1 pique	- Placer le modèle sur la planche de liège - Piquer le contour des formes très près pour détacher la forme.	Améliorer la motricité des doigts.

13		J'apprends à dessiner	Dessiner en suivant les étapes.	Améliorer la motricité des doigts.
14		Découpage - feuilles lignées - ciseaux	Découper la feuille exactement sur les traits.	Améliorer le découpage de précision.
15		Laçage - formes - lacets	« coudre » chaque forme en laçant dessus / dessous et en suivant les trous.	Améliorer la motricité fine.
<h2>Découverte du monde</h2>				
16		Jeu feel and find	Retrouver les objets en bois correspondants aux images en les touchant à l'aveugle.	Se fier au sens du toucher pour reconnaître la forme d'un objet.

17	 <p>J'associe des mots ! D'où ça vient ? 2-5 ans Développe le sens de l'observation Développe le langage Reconnaissance et travail de mémoire</p>	Jeu D'où ça vient ?	Associer 2 images : un aliment et son origine.	Se questionner sur l'origine de nos aliments.
----	--	----------------------------	--	---

Lecture

18		alphabet aimanté - 1 tableau aimanté - lettres aimantées	Recomposer l'alphabet	Repérer les lettres de l'alphabet.
19		Le ou la - 6 mots le -6 mots la -12 images à classer	Associe chaque image avec l'article « le » ou « la » qui convient.	Lire des mots simples, trouver le genre des mots.
20		Jeu Cache-Coche cartes voyelles	Cacher l'image si on entend « a », « i », « u », « ou » (selon la fiche)	Discrimination auditive.