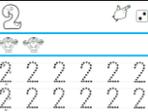
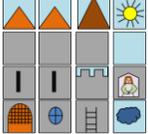


Ateliers autonomes Périodes 1-2 (MS/GS)

	Atelier/ Matériel	Compétences mises en jeu	Déroulement	Contrôle de l'erreur
1	 <p>Dessins et contours en pointillés</p>	Reproduire des motifs graphiques afin d'acquérir le geste le mieux adapté et le plus efficace	Repasser au feutre effaçable sur les pointillés	Visuelle
2	 <p>Les réglettes</p>	Ordonner selon la longueur	Ranger les réglettes selon leur longueur	Visuelle
3	 <p>Mini sudoku</p>	réaliser un algorithme dans un tableau	disposer les bouchons en alternant les couleurs en ligne et en colonne afin qu'il n'y ait jamais la même couleur dans 2 cases contigües.	Visuelle
4	 <p>Le chiffre manquant</p>	Compléter la suite numérique de 1 à 8	Placer un bouchon numéroté à l'emplacement du nombre manquant	Vérifier à l'aide de la bande numérique
5	 <p>Puzzles numériques</p>	Reconstituer la suite des nombres de 1 à 10	Reformer l'image en suivant la suite numérique de 1 à 10	Visuelle
6	 <p>Jeu des coccinelles</p>	Apparier des constellations identiques	Associer les 2 moitiés identiques des coccinelles	Comptage

7	 Dessin par étape	Suivre une fiche technique, se repérer dans l'espace de la feuille	Reproduire le dessin de la fiche technique en en suivant toutes les étapes	Visuelle
8	 Imprimerie	Différencier les lettres des mots, associer des lettres pour former des mots	Associer les lettres de l'imprimerie pour former un mot (son prénom et ceux de la fiche)	Comparer au modèle de la fiche
9	 Ecriture en capitale	Ecrire des lettres capitales en respectant le sens de l'écriture	Repasser sur les modèles de lettres en suivant les flèches, puis tracer seul la lettre	Validation par l'enseignante
10	 L'écriture chiffrée	Ecrire les chiffres en respectant le sens de l'écriture	Repasser sur les modèles de chiffres en suivant les flèches, puis tracer seul le chiffre	Validation par l'enseignante
11	 Le jeu du château	Reproduire un assemblage de formes avec un modèle	Reconstituer le château identique au modèle (6 modèles différents).	Visuelle
13	 Jeu de tangram	Reproduire un assemblage de formes	Reconstituer les dessins des fiches à l'aide de formes géométriques Niveau 1	Visuelle (et validée par l'enseignante)
14	 Découpage/Collage	Améliorer la motricité des doigts, la précision du découpage et du collage	Couper soigneusement sur les traits Coller proprement sur une feuille	Validé par l'enseignant
15	 Archi Plan	Reproduire un modèle vertical avec la contrainte du matériel (construire de bas en haut)	Reproduire le modèle en empilant les pièces de bas en haut	Comparer au modèle de la fiche

1 6	 <p>Les ballons sensoriels</p>	Associer une sensation tactile avec une photo	Associer les ballons avec la photo de leur contenu en les touchant	Validation pas l'enseignante
1 7	 <p>Tri de graines</p>	Motricité fine et coordination oculomotrice (attraper les graines 1 par 1 pour pouvoir les trier), trier selon un critère	Trier les graines pour mettre tous les pois-chiches dans le bol rouge et tous les haricots rouges dans le bol vert.	Visuelle
1 8	 <p>Transvasement</p>	Motricité fine (transvaser adroitement) appréhender les contenants. Verser plus que, autant que, moins que.	Utiliser la cuillère pour remplir les trois bols de semoule jusqu'au trait bleu. Ranger les trois bols du moins rempli au plus rempli.	Visuelle
1 9	 <p>Reproduire figure</p>	Reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets	Choisir un modèle et le reproduire en posant les bâtons dessus ou à côté	Visuelle
2 0	 <p>Lettres rugueuses</p>	Reconnaissance et graphie des lettres en capitale	Repasser avec son doigt sur les lettres rugueuses	/