

Les ateliers autonomes de _____

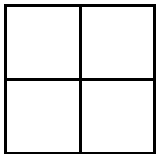
Motricité fine



MS - P1

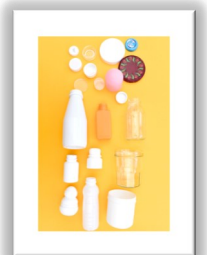
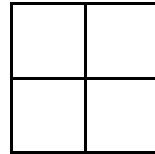
Ouvrir et fermer des tiroirs

Je range les objets librement dans les tiroirs.



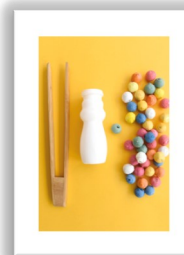
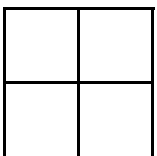
Visser et dévisser un couvercle sur le bon récipient

Je visse le bouchon sur la bouteille correspondante.



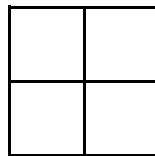
Pincer des objets avec précision

Je saisis les objets avec la pince et je les place dans le trou qui convient.



Enfiler différentes perles

J'enfile les perles sur le fil.



Les ateliers autonomes de _____

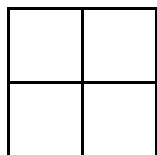
Langage écrit



MS - P1

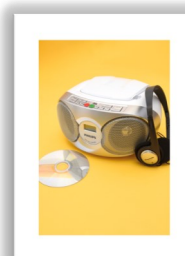
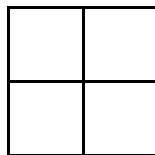
Tourner les pages d'un livre une à une

Je regarde le livre en tournant les pages une à une.



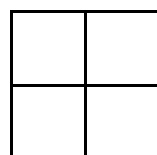
Écouter une histoire avec un casque

Je m'assoie à l'espace écoute et j'écoute l'histoire.



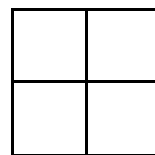
Rechercher un détail donné sur une page

Je recherche sur plusieurs pages le détail demandé.



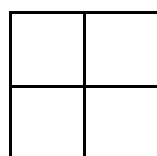
Reconnaître son prénom en capitales d'imprimerie

Je retrouve les 3 légos de mon prénom, je les attrape avec la pince et je les mets dans la barquette.



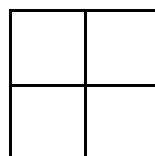
Associer 2 images identiques

Je place les cartes sur les images identiques de la planche puis je la retourne et je recommence avec les 6 autres cartes.



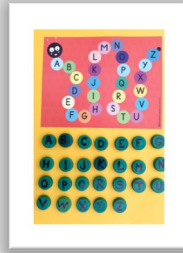
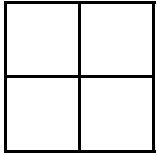
Associer une image et son ombre

Je places les cartes des outils sur leur ombre puis je retourne le jeu et je fais de même avec les cartes des fruits.



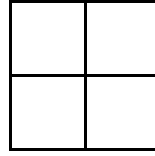
Associer des lettres identiques en capitales

Je place chaque bouchon sur la lettre qui est la même.



Reconstituer son prénom en capitales

J'enfile dans l'ordre les lettres de mon prénom pour former un collier.



Les ateliers autonomes de _____

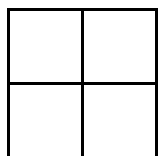


MS - P1

Activités artistiques

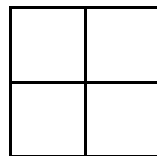
Dessiner à l'aide d'un modèle de dessin

Je choisis un modèle de dessin que je dessine avec le feutre noir, puis je le colorie avec les crayons de couleur.



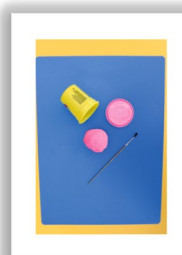
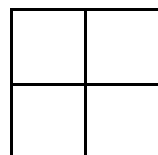
Tracer des graphismes avec le doigt

Je tire une carte dont je trace le graphisme dans le sable. Je continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans le sac.



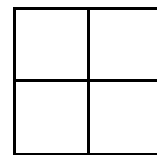
Graver dans la pâte

Je forme 4 boules que j'écrase pour obtenir des fonds de galettes. Je grave ensuite un quadrillage.



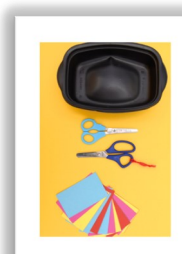
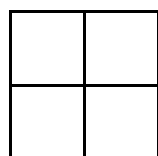
Colorier sans dépasser

Je prends une feuille et je colorie les objets dessinés.



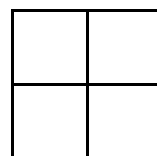
Découper en donnant plus de 3 coups de ciseaux

Je découpe une bande de papier en petites bandes avec les ciseaux. Je place les morceaux dans la barquette.



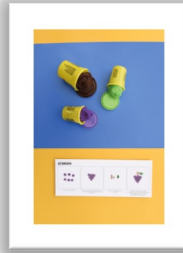
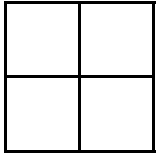
Froisser pour faire des boules

Je fais des petites boules en froissant le papier et je les colle sur une feuille collective.



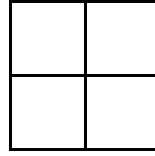
Modeler à l'aide d'un modèle

Je choisis un modèle que je reproduis avec de la pâte à modeler.



Écouter des chansons connues

Je m'assoie à l'espace écoute et j'écoute les chansons.






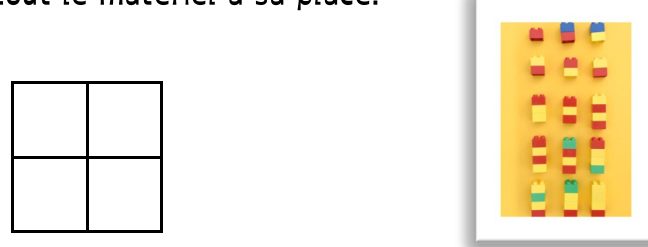


Les ateliers autonomes de _____

Nombres, formes et grandeurs



MS - P1

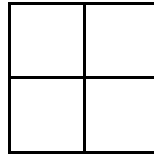
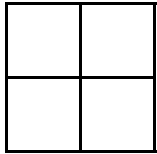
Reconnaître des collections de 1, 2, 3 éléments	Réaliser des collections de 1, 2, 3 éléments
<p>Je tire du sac les cartes 1 à 1. Je reconnais le nombre d'objets qui s'y trouvent.</p> 	<p>Je lance le dé et je remplis la boîte avec le nombre de boules demandé.</p> 
Réaliser des collections de 4 éléments	Associer une collection et une constellation du dé de 1 à 3
<p>Je réalise 4 chenilles en assemblant 4 boules.</p> 	<p>J'accroche chaque pince sur le carton qui comporte le même nombre d'éléments.</p> 
Associer les constellations du dé et des doigts de 1 à 3	Modifier des collections pour avoir 3 éléments
<p>Je forme un chemin avec les dominos en plaçant côte à côte les cases qui comportent le même nombre de points ou de doigts.</p> 	<p>Je modifie les tours pour qu'elles comportent toutes 3 duplos. Lorsque j'ai terminé, je refais des tours de 1, 2, 3, 4 duplos puis je range tout le matériel à sa place.</p> 

Identifier et poursuivre un algorithme à 2 couleurs

Réaliser des encastresments dont les pièces ont des formes proches

J'accroche les pinces sur l'assiette en poursuivant l'alternance de couleurs.

J'enlève les pièces, puis je les remets dans les bons emplacements.

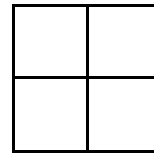
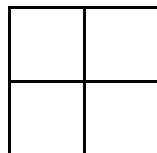


Réaliser un puzzle avec un cadre de 4 à 6 pièces

Reproduire un assemblage de formes

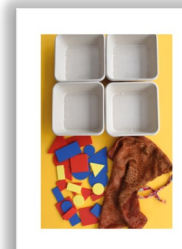
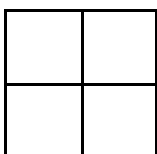
J'enlève toutes les pièces puis je reconstitue chaque puzzle.

Je reproduis l'assemblage du modèle.



Identifier des formes par le toucher

Je mets la main dans le sac, j'essaie de trouver tous les cercles et je les mets dans une barquette. Je fais de même avec les carrés, les triangles et les rectangles.



Les ateliers autonomes de _____

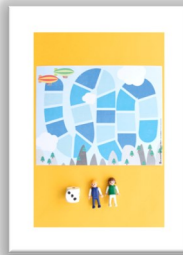
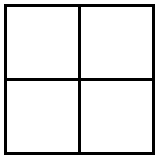
Explorer le monde



MS - P1

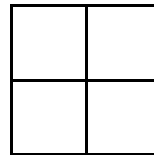
Se déplacer sur une piste

Je propose à un camarade de jouer avec moi. Je lance le dé et j'avance du nombre de cases indiqué.



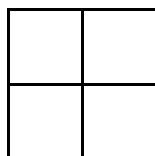
Compléter un tableau simple

Je place les cubes dans la bonne colonne du tableau.



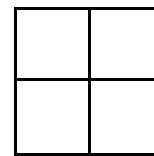
Associer des objets identiques par le toucher

Je touche les objets collés sur la planche puis je touche un objet du sac et j'essaie de deviner duquel il s'agit.



Entendre avec un téléyaourt

Sans crier, je dis le prénom d'un élève dans le pot de yaourt. Mon camarade montre la photo de l'enfant dont j'ai dit le prénom.



Percevoir des illusions d'optique

Je fais tourner une toupie et j'observe ce qu'il se passe. Je fais de même avec le thaumatrope.

