

2017-2018 Ateliers Autonomes Période 3 GS

	Atelier	Matériel	Consigne	Objectifs/ compétences
<h2>Mathématiques</h2>				
1		<p>Cartes à compter la classe de Laurène www.laclassedelaurène.blogspot.fr/2013/08/counting-cards-cartes-compter.html</p>	<p>Pincer la pince à linge sur le chiffre correspondant à la quantité représentée.</p>	<p>Associer une représentation chiffrée avec sa quantité.</p>
2		<p>Jeu des bonhommes de neige - spatialité Jeu à télécharger chez CHD http://chdecole.ch/wordpress/?s=atelier+bonhomme</p>	<p>Disposer les cartes-bonhomme et le soleil comme sur les modèles.</p>	<p>Se repérer dans l'espace, reproduire une disposition.</p>
3		<p>Le chiffre manquant jusqu' à 10 www.zaubette.fr/atelier-autonome-le-chiffre-manquant-ms-gs-a11336848</p>	<p>Compléter le chiffre manquant jusqu'à 10.</p>	<p>Reconstituer la file numérique jusqu'à 10.</p>
4		<p>Le bonhomme de neige manquant. Jeu à télécharger chez CHD http://chdecole.ch/wordpress/?s=atelier+bonhomme</p>	<p>Placer le bonhomme absent dans la case en se reportant aux bonhommes numérotés du haut de la fiche.</p>	<p>Faire preuve d'observation et de déduction.</p>

5		<p>Le jeu du chien http://damedubois.eklablog.com/un-jeu-pour-utiliser-le-vocabulaire-topologique-a5153830</p>	<p>Retrouver les images des plaquettes en observant la position du chien et de l'os.</p>	<p>Reproduire une disposition spatiale avec modèle.</p>
6		<p>Jeu des nombres jusqu'à 10</p>	<p>Réaliser le puzzle.</p>	<p>Ordonner les nombres de 1 à 10, leur associer une quantité.</p>
7		<p>Morphun</p>	<p>Reconstituer le modèle en emboitant les formes.</p>	<p>Reproduire une construction à étapes.</p>
8		<p>Mosaïque aimantée</p>	<p>Suivre le modèle pour recouvrir la mosaïque.</p>	<p>Suivre un pavage.</p>

9		Pavage de 6 à 10	Ordonner les nombres de 6 à 10 et leur associer leurs différentes représentations.	Ordonner les nombres de 6 à 10 et leur associer des quantités.
10		Les drapeaux de 1 à 10	Enfiler des perles sur les cure-pipes selon la quantité indiquée sur le drapeau.	Construire les quantités de 1 à 10.

Motricité fine

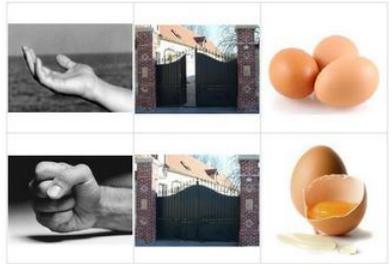
11		<ul style="list-style-type: none"> - 1 modèle - un pot de pâte à modeler 	Former les colombins pour faire le quadrillage de la galette.	Muscler et assouplir les doigts, améliorer la dextérité.
12		<ul style="list-style-type: none"> - supports (bouchons de lait et pique-olives) - perles à repasser 	- Trier les perles par couleur sur les mini-abaques.	<ul style="list-style-type: none"> - Habileté manuelle - Trier

13		<p>- « Le petit tisserand »</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 modèles fendus - Plusieurs languettes colorées 	<ul style="list-style-type: none"> - insérer les languettes dans les fentes en alternant dessus/dessous 	<ul style="list-style-type: none"> - améliorer la motricité fine et la précision - repérer dessus/dessous
14		<p>« Le jeu du marteau »</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 planche en liège - 1 marteau - clous - formes - 1 modèle 	<ul style="list-style-type: none"> - reproduire le modèle donné en photo à l'aide du marteau, des clous et des formes. 	<ul style="list-style-type: none"> - reproduire une disposition spatiale - développer la précision du geste
15		<p>Découpage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - feuilles à découper téléchargées sur le site de LaCatalane : <p>http://alphaslacatalane.canalblog.com/archives/2013/09/19/28053483.html</p>	<p>Découper en suivant les traits</p>	<p>Améliorer la précision Se muscler les doigts.</p>

Phonologie

16		<p>J'entends / Je n'entends pas</p> <p>www.pepinettealecole.eklablog.com/j-entends-je-n-entends-pas-c21428413</p>	<p>Pour chaque série, classer les images selon qu'on entend ou pas la voyelle indiquée.</p>	<p>Discrimination auditive.</p>
----	---	--	---	---------------------------------

Découvrir le monde

17		Le nuancier	Ordonner pour chacune des 8 séries les 4 couleurs de la plus claire à la plus foncée.	Savoir ordonner des couleurs selon une perception précise.
18		Les mots contraires - fiches à télécharger sur le site de Fofy : http://www.fofyalecole.fr/les-contraires-a99660591	Associer les paires de cartes dont les concepts sont opposés.	Exercer la logique et la catégorisation.
19		Qui fait quoi ?	Associer chaque métier à son accessoire.	Connaitre les champs lexicaux des métiers.
20		A la loupe http://www.zaubette.fr/a-la-loupe-a127894882	Associer les images identiques en les identifiant au moyen d'une loupe.	Savoir se servir d'une loupe. www.aubette.fr