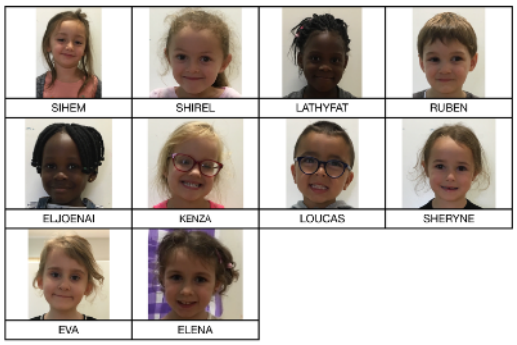
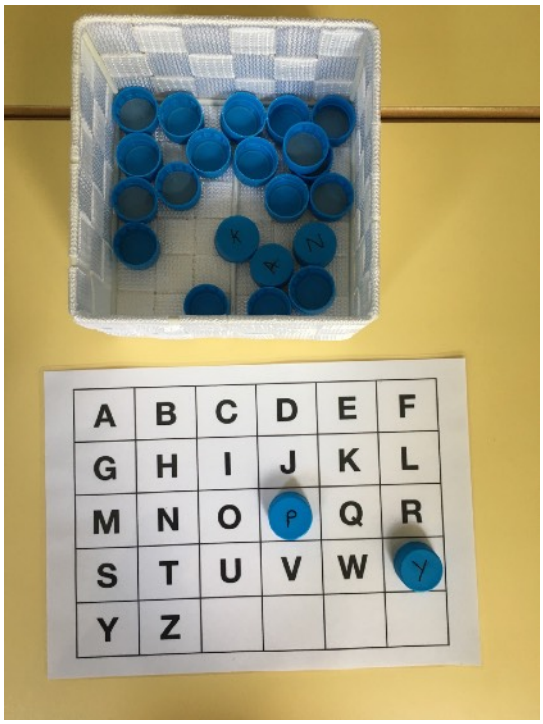
Classe de Moyenne et Grande Section

Les ateliers autonomes

Période 1 et 2

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="4"> 
</td><td colspan="2">Le trombinoscope</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L’écrit</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Associer le prénom et la photo de ses camarades à partir d’un modèle.</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>Trombinoscope
Photos des élèves
Prénom des élèves</td></tr>
<tr><td>Compétences</td><td colspan="3">S’intéresser : regarder, feuilleter les écrits présents dans la classe (prénoms, imagiers, cahier de vie…).
Émettre des hypothèses sur les écrits affichés dans la classe (prénoms, date…).
Reconnaître des écrits utilisés fréquemment dans le quotidien de la classe.
Se référer spontanément aux écrits présents dans la classe (mots, répertoires de comptines, textes, cahiers de vie, de littérature, de sciences…) en vue d’une utilisation particulière.</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="3">1. L’élève prend un prénom.
2. Il essaye de l’associer à un visage en fonction du trombinoscope.
3. Il effectue les même opération pour l’ensembles des prénoms de la classe.</td></tr>
</table>

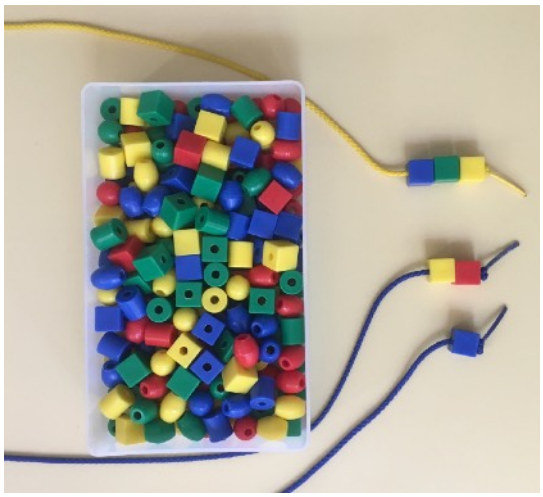
<table>
<tr><td rowspan="4"> </td><td colspan="2">La roue des lettres</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L’écrit</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Placer l’épingle lettre à sa bonne position sur la roue</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>La roue des lettres
26 épingles lettres</td></tr>
<tr><td>Compétence</td><td colspan="2">Reconnaître les lettres de l’alphabet.</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="2">1. L’élève prend une épingle.
2. Il essaye de trouver la lettre qui est écrite sur l’épingle.
3. Il associe cette lettre avec celle présente sur la roue.
4. Il accroche l’épingle à l’endroit trouvé dans la phase 3.
5. Il répète ces 4 opérations 25 fois.</td></tr>
</table>

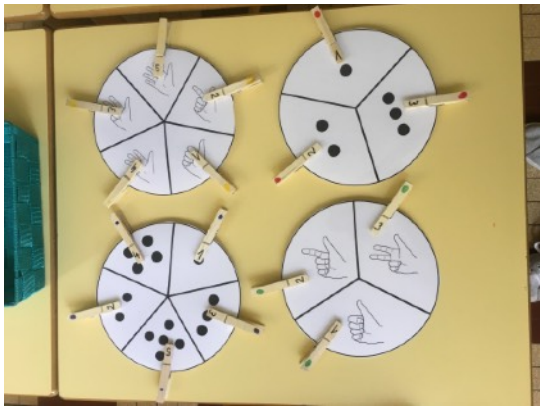


L'alphabet des bouchons	
Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit
Objectif	Reconstituer l'alphabet en utilisant un modèle
Matériel	La planche de jeux 26 bouchons
Compétence	Reconnaître les lettres de l'alphabet.
Déroulement	1. L'élève prend un bouchon. 2. Il essaye de trouver la lettre qui est écrite sur celui-ci. 3. Il associe cette lettre avec celle présente sur la planche de jeu. 4. Il positionne le bouchon sur l'endroit trouvé dans la phase 3. 5. Il répète ces 4 opérations 25 fois.

<table>
<tr><td rowspan="4"> </td><td colspan="2">Les couleurs du poisson</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les formes</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Reconstituer un puzzle en respectant un modèle</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>Le poisson
Les cartes modèles
Les losanges colorés</td></tr>
<tr><td>Compétence</td><td colspan="2">Reproduire un assemblage à partir d’un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="2">1. L’élève prend la carte de son choix.
2. Il remplit l’intérieur en reproduisant le modèle de la carte.</td></tr>
</table>

La courte paille	
Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les formes
Objectif	Ranger les pailles par ordre croissant ou décroissant
Matériel	5 bacs 5 pailles dans chaque bac
Compétence	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur.
Déroulement	1. L'élève prend un bac. 2. Il range les pailles de ce bac soit dans l'ordre croissant, soit dans l'ordre décroissant.

	Les colliers de perles	
	Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les formes
	Objectif	Constituer un collier de perle en respectant un algorithme
	Matériel	3 lacets Perles
Compétences	Organiser des suites d'objets en fonction de critères de formes et de couleurs à partir d'algorithmes simples. Continuer cette suite. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (assemblage de solides).	
Déroulement	1. L'élève saisit un lacet où l'enseignant à préalablement constituer un algorithme. 2. L'élève doit compléter cette algorithme. 3. Lorsqu'il a fini, il prend un autre lacet avec un autre algorithme.	

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="4">  </td><td colspan="2">Les roues du dénombrement</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les nombres</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Dénombrer des petites quantités (de 1 à 3 ou de 1 à 5)</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>4 roues
16 épingles nombres</td></tr>
<tr><td>Compétences</td><td colspan="3">Quantifier des collections jusqu’à 10 au moins.
Lire les nombres écrits en chiffres jusqu’à dix.
Associer une représentation figurée à une quantité dénombrée (constellations de dés, configurations de doigts, cartes à points…).
Associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée (jusqu’à 10).
Énumérer : prendre en compte chaque unité d’une même collection sans en oublier ni pointer deux fois la même.
Utiliser la perception globale pour quantifier.
Utiliser le dernier mot nombre cité pour exprimer la quantité de la collection (mémoire de la quantité).
Dénombrer les quantités jusqu’à dix.</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="3">1. L’élève place une roue sur la table.
2. Sur un quartier, il essaye de dénombrer la représentation figurée.
3. Lorsqu’il a associé cette représentation avec le nombre, il cherche la bonne épingle nombre.
4. Il accroche l’épingle nombre sur le bon quartier.
5. Il effectue les phases 2 à 4 autant de fois qu’il y a de quartiers sur cette roue.
6. Lorsque la roue est complétée, il en prend une autre.</td></tr>
</table>

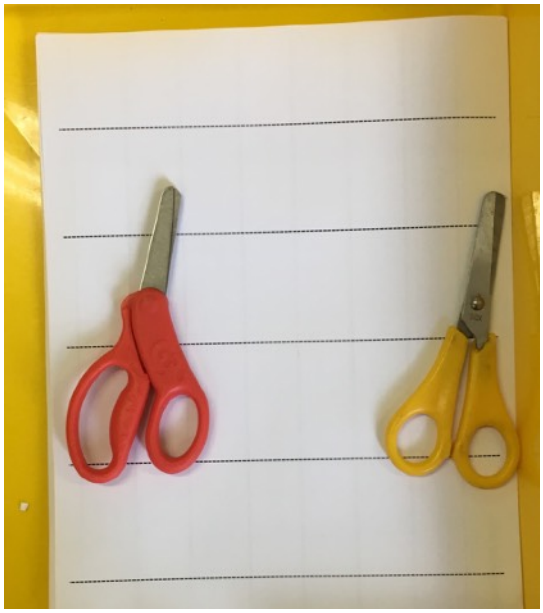
<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="4"> </td><td colspan="2">Les feuilles d’automne</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Explorer le monde - La matière</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Trier les feuilles selon leur couleur</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>Feuilles en bois dans leur panier
4 bacs</td></tr>
<tr><td>Compétences</td><td colspan="3">Découvrir et manipuler des matériaux existants ou fabriqués en classe.
Trier, comparer des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens (couleur, forme, taille, odeur, bruit, masse, texture, dureté).</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="3">1. L’élève dispose les 4 bacs sur sa table.
2. Il prend une feuille du panier, il la place dans un bac.
3. Lorsque les 4 types de feuilles ont été placées dans les 4 bacs, l’élève trie les autres feuilles selon leur couleur.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="4"> </td><td colspan="2">Formes en folies</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Explorer le monde - La matière</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Trier des objets selon leur forme</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>Panier d’objets
4 bacs</td></tr>
<tr><td>Compétences</td><td colspan="3">Découvrir et manipuler des matériaux existants ou fabriqués en classe.
Trier, comparer des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens (couleur, forme, taille, odeur, bruit, masse, texture, dureté).</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="3">1. L’élève dispose les 4 bacs sur sa table.
2. Il prend un objet du panier, il le place dans un bac.
3. Lorsque les 4 types d’objet ont été placés dans les 4 bacs, l’élève trie les autres feuilles selon leur couleur.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="4"> </td><td colspan="2">Le rangement des chouchous</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Explorer le monde - La matière</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Transvaser un objet d’un panier à une boîte de rangement</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>Panier de chouchou et d’élastique
Boîte de rangement
Pic</td></tr>
<tr><td>Compétences</td><td colspan="3">Découvrir et manipuler des matériaux existants ou fabriqués en classe.
Trier, comparer des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens (couleur, forme, taille, odeur, bruit, masse, texture, dureté).</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="3">1. L’élève prend un élastique ou un chouchou avec le pic.
2. Il le dispose dans un compartiment de la boîte.
3. Il reproduit ce geste autant de fois que d’élastiques ou de chouchous dans le panier.</td></tr>
</table>

	Puzzle art	
	Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les formes
	Objectif	Reconstituer un puzzle en respectant un modèle
	Matériel	Jeu Puzzle art
Compétence	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle).	
Déroulement	1. L'élève ouvre le coffret. 2. Il essaye de résoudre le puzzle avec les pièces qui se situent à l'intérieur.	

<table>
<tr><td rowspan="4"> </td><td colspan="2">Les 9 pièces</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les formes</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Reconstituer un puzzle de 9 pièces sans modèle</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>La boîte à puzzle</td></tr>
<tr><td>Compétence</td><td colspan="2">Reproduire un assemblage sans modèle (puzzle)</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="2">1. L’élève prend un puzzle dans la boîte.
2. Il essaye de le réaliser.
3. S’il parvient à le réaliser, il en prend un autre.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">  </td><td colspan="2">Les petits découpages</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Explorer le monde - Manipuler des objets</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Découper en suivant des lignes</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>Feuille à découper
Ciseaux</td></tr>
<tr><td>Compétence</td><td colspan="2">Découvrir la fonction d’usage des ciseaux et réaliser les gestes adaptés.</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="2">1. L’élève prend une feuille à découper.
2. Il se muni de la paire de ciseaux qui lui convient (gaucher ou droitier)
3. Il découpe la feuille en suivant les différents traits.
4. Lorsqu’il a terminé la première, il en prend une autre et reproduit la phase 3.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="4"> </td><td colspan="2">Livraison de marrons</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Explorer le monde - La matière</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Transvaser des marrons d’un panier vers une boîte à oeuf à l’aide d’une pince</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>Marrons
Pince
Boîte à oeuf</td></tr>
<tr><td>Compétences</td><td colspan="3">Découvrir et manipuler des matériaux existants ou fabriqués en classe.
Agir de manière raisonnée sur un matériau, choisir le bon matériau en fonction d’un besoin, d’un effet attendu, d’un projet.</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="3">1. L’élève se saisit de la pince.
2. Il prend un marron à l’aide de celle-ci.
3. Il le repose dans un compartiment de la boîte à oeuf.
4. Il reproduit la phase 2 et 3 jusqu’à temps qu’il n’y a plus de marrons.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4"> </td><td colspan="2">Le dénombrement du loup</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les nombres</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Dénombrer des petites quantités (de 1 à 3 ou de 1 à 5)</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>Cartes dénombrements
Épingles</td></tr>
<tr><td>Compétences</td><td colspan="2">Quantifier des collections jusqu’à 10 au moins.
Lire les nombres écrits en chiffres jusqu’à dix.
Associer une représentation figurée à une quantité dénombrée (constellations de dés, configurations de doigts, cartes à points…).
Associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée (jusqu’à 10).
Énumérer : prendre en compte chaque unité d’une même collection sans en oublier ni pointer deux fois la même.
Utiliser la perception globale pour quantifier.
Utiliser le dernier mot nombre cité pour exprimer la quantité de la collection (mémoire de la quantité).
Dénombrer les quantités jusqu’à dix.</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="2">1. L’élève prend une carte.
2. Il dénombre le nombre d’objet présent sur celle-ci.
3. Lorsqu’il a dénombré, il associe cette quantité soit à la constellation du dé, la constellation du doigt ou le chiffre correspondant.
4. Il reproduit les phases 1 à 3 jusqu’à temps qu’il n’y ait plus de carte.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="4"> </td><td colspan="2">Les crayons se refont une beauté</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Explorer le monde - Manipuler des objets</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Tailler des crayons de couleur</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>Taille crayon
Crayons de couleurs
Bac servant de poubelle</td></tr>
<tr><td>Compétences</td><td colspan="3">Découvrir et manipuler des matériaux existants ou fabriqués en classe.
Agir de manière raisonnée sur un matériau, choisir le bon matériau en fonction d’un besoin, d’un effet attendu, d’un projet.</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="3">1. L’élève prend un crayon de couleur.
2. Il le taille en prenant garde de positionner le taille crayon au-dessus du bac servant de poubelle.
3. Il réitère les phases précédentes.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="4">
</td><td colspan="2">Mon prénom</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L’écrit</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Reconstituer les lettres de son prénom à l’aide de pâte à modeler</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>Étiquette prénom
Pâte à modeler</td></tr>
<tr><td>Compétences</td><td colspan="3">Agir de manière raisonnée sur un matériau, choisir le bon matériau en fonction d’un besoin, d’un effet attendu, d’un projet.
Modifier une procédure si nécessaire pour l’adapter au résultat attendu.
Identifier son prénom en prenant des repères visuels</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="3">1. L’élève retrouve son étiquette prénom parmi les prénoms de la classe.
2. À l’aide de la pâte à modeler, il reconstitue son prénom.</td></tr>
</table>

	Histoire de traits	
	Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit
	Objectif	Tracer des traits verticaux et horizontaux sur des ardoises
	Matériel	Ardoises Craie
Compétences	Produire un tracé avec une intention.	
Déroulement	1. L'élève prend une ardoise. 2. Il se muni d'une craie. 3. Il trace des traits horizontaux et verticaux en s'aidant du modèle.	

<table>
<tr><td rowspan="4">
</td><td colspan="2">Le loup du mois</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Agir, s´exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Colorier en respectant un modèle</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>Crayons de couleur
Loup du mois</td></tr>
<tr><td>Compétences</td><td colspan="2">Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
Prendre des repères dans l’espace feuille.
Tenir de façon adaptée l’instrument d’écriture.
Adopter une posture confortable.</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="2">1. L’élève prend son loup du mois.
2. Il le colorie en respectant le modèle.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4"> </td><td colspan="2">Le dessin libre</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Agir, s´exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Réaliser un dessin libre</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>Feuille blanche
Feutres</td></tr>
<tr><td>Compétences</td><td colspan="2">Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
Produire un tracé avec une intention.
Gérer l’espace graphique.
Tenir de façon adaptée l’instrument d’écriture.
Adopter une posture confortable.</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="2">1. L’élève réalise un dessin libre à l’aide des feutres.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4"> </td><td colspan="2">Histoire de chouchous</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Explorer le monde - La matière</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Trier des chouchous selon leur couleur</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>Chouchous
2 bacs de rangement</td></tr>
<tr><td>Compétences</td><td colspan="2">Découvrir et manipuler des matériaux existants ou fabriqués en classe.
Trier, comparer des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens (couleur, forme, taille, odeur, bruit, masse, texture, dureté).</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="2">1. L’élève prend un chouchou.
2. Il le range dans son compartiment selon sa couleur.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4"> </td><td colspan="2">Tangram</td></tr>
<tr><td>Domaine</td><td>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les formes</td></tr>
<tr><td>Objectif</td><td>Découvrir le jeu du tangram</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>Fichier tangram
Formes géométriques</td></tr>
<tr><td>Compétences</td><td colspan="2">Reproduire un assemblage à partir d’un modèle (tangram).
Reconnaitre globalement des formes planes par la vue.
Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
Réaliser une construction, reconstituer un objet en disposant d’un modèle de référence qu’il peut manipuler ou observer.</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td colspan="2">1. L’élève découvre le jeu.
2. Il manipule les figures géométriques présentes dans le bac.
3. S’il comprend la règle du jeu, il essaye de reproduire les différentes figures.</td></tr>
</table>