

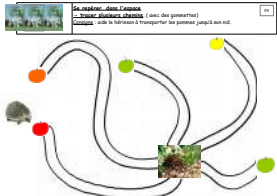
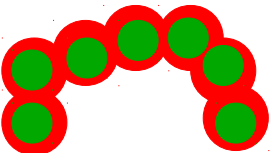






PS :Ateliers autonomes S13

J'apprends à couper et à coller.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Ciseaux + bandes cartonnées A4 = colle UHU	Découpe des petits morceaux de cartonnette. Colle les sur la feuille. N1 : j'ai découpé avec l'aide de la maîtresse puis j'ai collé N2: j'ai découpé seul puis j'ai collé	Apprendre à tenir correctement les ciseaux d'une main et la cartonnette de l'autre main. Apprendre à coller soigneusement	N1 : N2 :
	Pâte à modeler + ciseaux	Réalise des boudins de P à m et coupe-les en morceaux avec les ciseaux N1 : j'ai fais les boudins et je me suis fait aider pour le découpage N2 : j'ai fait les boudins et je les ai découpés seul	Apprendre à utiliser des ciseaux	N1 : N2 :
	A4 avec plusieurs chemins + gommettes 3 ou 4 couleurs	Colle les gommettes de la bonne couleur dans chaque chemin. N1 : j'ai collé des gommettes dans les chemins N2 : idem N1+ j'ai respecté le code couleur	Motricité fine : décoller et recoller des gommettes Coordination oculomotrice	N1 : N2 :
	Ronds de deux couleurs → guirlande	Colle les ronds rouges côte à côte et les verts dedans N1 : j'ai collé quelques ronds N2 : j'ai collé beaucoup de ronds	Notion « dedans » Coordination oculomotrice collage soigné	N1 : N2 :





PS :Ateliers autonomes S14

J'apprends à remplir.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Chaussette + riz ou semoule + cuillère → bonhomme de neige (avec ATSEM)	Remplis la chaussette de riz à l'aide de la cuillère N1 : j'ai eu besoin d'aide N2 : j'ai travaillé seul	Coordination oculomotrice concentration	N1 : N2 :
	Abbaks	Range les pièces par couleur N1 : je respecte la consigne mais je remplis 2 ou 3 branches N2 : je remplis l'es 5 branches	Respecter la consigne ; reconnaître les cinq couleurs : rouge, jaune, vert, bleu, orange.	N1 : N2 :
	Magformers (pièces magnétiques + modèles)	Retrouve les pièces qui conviennent (couleur et formes) pour réaliser les deux trains N1 : j'ai réalisé 1 train N2 : j'ai réalisé les deux trains	Respecter un modèle être attentif et concentré	N1 : N2 :
	Sable+petite bouteille + petite cuillère	Remplis la bouteille de sable en utilisant la petite cuillère N1 : je remplis 1 fois N2 : je remplis et je vide plusieurs fois	Respecter la consigne ; coordination oculomotrice ;	N1 : N2 :

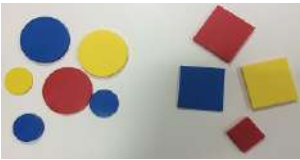



PS :Ateliers autonomes S15

J'apprends à visser/dévisser/construire.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Animaux à visser	Reconstitue les animaux, comme le modèle N1 : je construis 1 ou 2 animaux N2 : je construis les 4 animaux	Visser, dévisser associer les boulons avec leurs écrous	N1 : N2 :
	Boulons	Visse les boulons de la forme et de la couleur demandées N1 : je visse quelques boulons N2 : je remplis la fiche modèle, je dévisse et je recommence	Visser, dévisser associer les boulons avec leurs écrous(forme et couleur)	N1 : N2 :
	Jeu Spinny <u>exploitation du jeu</u>	Réalise l'objet demandé N1 : un œuf ou une fusée 1 seule couleur N2 : un autre modèle ; 1s seule couleur	<u>Faire l'expérience de l'espace :</u> * Développer sa pensée logique pour situer des objets les uns par rapport aux autres : respecter l'ordre et repérer la position des objets. * Passer du plan au volume <u>Motricité fine :</u> *Travail de l'opposition pouce/autres doigts et travail conjoint des deux mains.	N1 : N2 :
	Jeu de vis formes et couleurs	Réalise l'objet simple demandé N1 : 2 formes/2couleurs N2 : 4 formes/4 couleurs	<u>Faire l'expérience de l'espace :</u> * Développer sa pensée logique pour situer des objets les uns par rapport aux autres : respecter l'ordre et repérer la position et la couleur des objets. <u>Motricité fine :</u> *Travail de l'opposition pouce/autres doigts et travail conjoint des deux mains.	N1 : N2 :





PS :Ateliers autonomes S16

Je découvre les ○, les □ et les △.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Blocs logiques	Sépare les ○, les □ et les △. N1 : j'ai su trier quelques formes N2 : j'ai trié toutes les formes	Être capable de différencier et nommer les trois formes géométriques.	N1 : N2 :
	Ploum et les forme chez Dessine-moi une histoire → <u>Ploum et les formes</u>	Décore les vêtements de Ploum N1 : je colle les bonnes formes aux bons endroits. N2 : je respecte également le code couleur	Jouer à plusieurs , attendre son tour Connaître 4 formes et 4 couleurs	N1 : N2 :
	Formes volume Asco	Réalise une suite de maisons : N1 : cube+ toit N2 : cube+sphère+toit	Réaliser une construction à l'aide de 2 puis 3 volumes.	N1 : N2 :
	Porte serviette, crochets et formes géométriques	Accroche sur un crochet une forme d'une couleurs N1 : j'ai réalisé 3 séries N2 : j'ai réalisé 6 séries	Réaliser un tri de forme et de couleur : reconnaître : rond, carré, triangle reconnaître : rouge, bleu, vert, jaune	N1 : N2 :

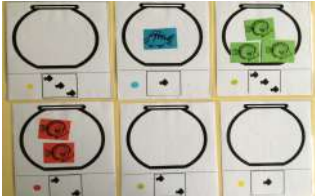



PS :Ateliers autonomes S17

Espace et couleurs B, J, R et vert.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Les 6 petits lapins : jeu Claeys-jeux)	Réalise les lapins comme le modèle N1 : avec 3 couleurs N2 : avec 4 couleurs	Apprendre à reconnaître les couleurs et les parties du corps du lapin	N1 : N2 :
	Atelier mosaïques	Copie le modèle pour réaliser le tapis de pions N1 : 3 couleurs N2 : 4 couleurs	Se structurer dans l'espace plan.	N1 : N2 :
	cubes <u>cubes à emboîter</u>	Réalise une tour conforme au modèle. N1 : 4 pièces N2 : 6 pièces	Être capable de réaliser seul, une construction par empilement.	N1 : N2 :
	Pièces carrées aimantées et ardoise Picky	N1 : je réalise une alternance 1/1 en suivant le quadrillage N2 : j'alterne R/J et V/B une ligne sur deux	Être capable de continuer un algorithme 1/1	N1 : N2 :




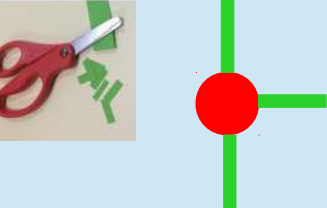
PS :Ateliers autonomes S18

Numération 1 à 3 + réaliser une distribution.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	<p>Jeu de numération 1 à 3 et 4 couleurs : aquarium et poissons</p>	<p>Mets dans le bocal le nombre de poissons demandé sans te tromper de couleur. N1 : je pose le nombre de poissons demandés N2 : idem avec couleur</p>	<p>Savoir compter jusqu'à 3 Respecter 2 consignes : nombre et couleur</p>	<p>N1 : N2 :</p>
	<p>La pêche aux animaux, des cartes constellation de 1 à 3 et un panier pour poser les animaux pêchés. pêche aux animaux</p>	<p>Pêche le nombre d'objets demandé. N1 : un animal à pêcher 1 à 3 fois N2 : 3 animaux à pêcher 1 à 3 fois</p>	<p>Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser la comptine numérique pour dénombrer les points sur la carte, prendre un objet pour chaque point compté sur la carte.</p>	<p>N1 : N2 :</p>
	<p>Jeu de la marchande exploitation chez école Petite section: http://www.ecolepetitesection.com/article-jeu-mathematique-a-l-epicerie-chez-christine-f-tribune-libre-121363183.html</p>	<p>Tu réalises une liste de courses que tu vas acheter à l'épicerie (présence maîtresse) N1 : 2 ou 3 fruits/légumes N2 : 1 à 3 x 2 ou 3 fruits/ légumes</p>	<p>Être capable de faire un choix fruit/légume/nombre Vérifier que la « marchande ne s'est pas trompée »</p>	<p>N1 : N2 :</p>
	<p>Coin cuisine utiliser le coin cuisine</p>	<p>Les ours(ou autre mascotte) attendent leur repas; il faut mettre la table. N1 : j'ai participé activement N2 : j'ai vérifié que rien ne manquait</p>	<p>Agir dans l'espace et sur des objets : mettre le couvert ; Savoir compter jusqu'à 3</p>	<p>N1 : N2 :</p>





PS :Ateliers autonomes S19

Pour associer ○ et | .

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Semoule et jetons puis semoule et doigts	N1 : Dessine des ronds dans la semoule avec le doigt et plante les jetons verticalement sur les chemins réalisés N2 : réalise un soleil avec le doigt N3 : réalise des ronds concentriques	Geste : fermer les ronds ;réaliser des traits rayonnants espace : poser des jetons verticalement sur un chemin rond .	N1 : N2 : N3 :
	Pâte à modeler	Fabrique des boules et des boudins et copie les modèles N1 : un soleil N2 : un bonhomme, une fourmi	être capable de faire des boules et des boudins entre les mains	N1 : N2 :
	Jeu de formes géométriques + vis.	Fabrique un soleil N1 : j'ai réalisé un soleil N2 : il est identique au modèle	Réaliser un soleil avec différentes pièces ; les visser avec un tourne-vis sur le support.	N1 : N2 :
	Ciseaux et cartonnette	Découpe des grandes bandes de cartonnette et colle les traits rayonnants autour du rond N1 : j'ai sur découper des bandes N2 : j'ai sur les coller soigneusement	Apprendre à tenir correctement les ciseaux et la cartonnette de l'autre main ; coller soigneusement	N1 : N2 :


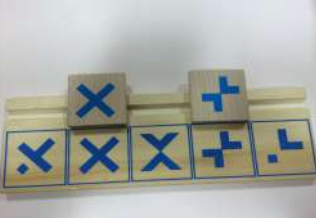

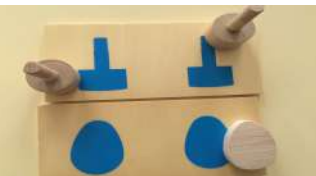
PS :Ateliers autonomes S20

Pour aborder le bonhomme.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Picoblocs	Réalise le visage, comme le modèle en 2D N1 : j'ai réalisé un visage N2 : mon visage est identique au modèle	Travailler en autonomie : trouver les pièces nécessaires et les encastrer.	N1 : N2 :
	Différentes formes pour construire le bonhomme de C Voltz → Il est où? C Voltz découpées dans des papiers de couleur. (par les atsems)	Réalise le bonhomme (modèle au tableau) N1 : J'ai collé toutes les pièces N2 : j'ai su refaire le modèle en verbalisant les actions	être capable de réaliser une figure sur plan horizontal avec modèle sur plan vertical.	N1 : N2 :
	Polyform	Reconstitue le petit bonhomme N1 : j'ai réalisé le bonhomme sur le modèle N2 : je l'ai réalisé à côté du modèle	Découvrir les propriétés d'attraction des aimants ; réaliser une forme simple	N1 : N2 :
	Argile ou pâte à modeler durcissante	Fabrique un bonhomme N1 : je me suis fait aider pour fabriquer mon bonhomme N2 : j'ai fabriqué mon bonhomme tout seul	Manipuler, malaxer l'argile ou la P à M connaître les différentes parties du corps humain adapter son geste aux contraintes matérielles	N1 : N2 :

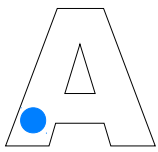



PS :Ateliers autonomes S21

Espace et topologie.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Tapis de fleurs, formes en bois	Réalise le tapis de fleurs demandé N1 : j'ai encore besoin d'aide (verbalisation des formes et des couleurs par un adulte) N2 : je travaille tout seul	Passer d'un modèle horizontal à une réalisation verticale. Termes topologiques : le premier, deuxième...etc au milieu, dessus dessous, autour...	N1 : N2 :
	Jeu d'association de formes en bois	Chercher les images identiques N1 : je cherche 5 images N2 : je cherche 10 images et plus	Structuration de l'espace : horizontalité/verticalité ; discrimination visuelle	N1 : N2 :
	Puzzles verticaux 8p et 9p	Réalise le puzzle en t'aidant du modèle (en photo à côté) N1 : je fais un puzzle N2 : je réalise 3 ou 4 puzzles	Se repérer dans l'espace vertical. Coordination oculomotrice ; Commencer le puzzle par le bas.	N1 : N2 :
	Jeu en bois de perception tactile (Présence adulte)	Retrouve les objets (en 3D) correspondants à leur image sur plan. N1 : je trouve 6 objets N2 : je trouve tous les objets du jeu	Associer la perception visuelle à la perception tactile. Associer une image en 2D à une forme en 3D Verbaliser son ressenti	N1 : N2 :



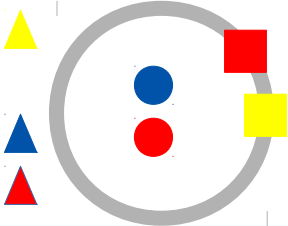

PS :Ateliers autonomes S22

Je découvre mon prénom.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Initiale en maj évidée + gommettes (+ autres lettres pour N2) → présence Atsem	Je remplis mon initiale avec des gommettes en partant de la gauche. N1 : j'ai collé des gommettes dans mon initiale N2 : j'ai fait toutes les lettres de mon prénom	Reconnaître et nommer son initiale respecter les « chemins d'écriture » des lettres.	N1 : N2 :
	Différentes lettres de l'alphabet en majuscules d'imprimerie	N1 : Je sais retrouver les lettres de mon prénom avec aide; N2 : Je sais retrouver les lettres de mon prénom avec aide;	Trier les différentes sortes d'alphabets ; Connaître le nom de quelques lettres	N1 : N2 :
	Sable ou semoule + doigt → présence Maîtresse	Je trace les lettres de mon prénom . N1 : avec modèle N2 : sans modèle	Reconnaître, nommer et tracer son initiale (et les lettres de son prénom)	N1 : N2 :
	Pâte à modeler avec ou sans modèle prénom	Je fais des boudins à la pâte à modeler et ... N1 : j'écris mon prénom avec modèle N2 : j'écris mon prénom sans modèle	Reconnaître, nommer et modeler son initiale (et les lettres de son prénom)	N1 : N2 :

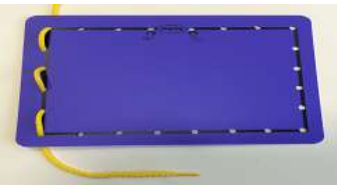



PS :Ateliers autonomes S23

○, □ et △ : suite

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Kapla	Réalise les deux tours comme le modèle. N1 : j'ai construit une tour N2 : j'ai construit les deux tours	Prendre conscience de la possibilité de réaliser des tours à base carrée ou triangulaire ; Se structurer dans l'espace vertical	N1 : N2 :
	Formes volume Asco avec différents modèles	N1 : Réalise une suite de maisons : cube+ toit avec modèles N2 : cube + sphère+ pyramide +avec modèles	Réaliser une construction à l'aide de 2 ou 3 volumes et en respectant les couleurs.	N1 : N2 :
	Gommettes 3 formes géométriques : ronds, triangles, carrés. + un rond tracé sur une feuille	Trie les formes identiques ; nomme-les. <small>N1 : je trie et je nomme 2 formes Je pose les ronds dans le cercle et les carrés autour N2 : je trie et je nomme 3 formes et je pose les ronds dans le cercle, les carrés sur le cercle et les triangles autour du cercle</small>	Manipuler, classer les formes géométriques. Les identifier et les nommer	N1 : N2 :
	Magformers pièces aimantées → avec maîtresse	Construis ces objets avec modèle. (la maîtresse réalise la manipulation devant les enfants en verbalisant tous les gestes) N1 : le cube N2 : le cube et la pyramide	Réaliser un cube (travail en volume) et une pyramide. Vocabulaire : le cube ; la pyramide	N1 : N2 :

PS :Ateliers autonomes S24

J'apprends à lacer et à enfiler.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Formes géométriques à lacer	Fais passer le lacet une fois au dessus, une fois en dessous de la forme N1 : je réussis quelques mouvements N2 : je lace toute la forme	Structuration de l'espace : notion dessus/dessous ; utilisation de la pince pouce index pour tenir l'aiguille	N1 : N2 :
	Peluches hiboux à lacer et enfiler	Range chaque peluche dans sa cape. N1 : trouve les capes de chaque peluche N2 : je réussis à fermer toutes les capes	Favoriser l'autonomie pour l'habillement. Maîtriser ses gestes et coordonner ses actions. Ranger par ordre de taille	N1 : N2 :
	Perles rondes en plastique + fil souple	Enfile les perles en respectant l'alternance demandée. N1 : 1/1 N2 : 1/1/1	Réaliser un algorithme 1/1 ou 1/1/1 motricité fine et coordination oculomotrice (pince pouce/index) des deux mains.	N1 : N2 :
	Chaussures à lacer + présence adulte	Essaie de lacer les chaussures N1 : je réussis à enfiler le lacet N2 : je fais un nœud simple	Renforcer l'autonomie coordination oculomotrice concentration	N1 : N2 :