

Nom :

P2

Des lettres,
des sons, des mots,
des histoires ...

Mes ateliers



Période 2

Tri par sons



Identifier des sons. Les trier.

Salade de sons !



Associer graphèmes et phonèmes.

Associer les écritures

A a a

Associer les différentes écritures des lettres.


Images à sons



Rechercher des images contenant un son donné. Varier son lexique.

Les cartes des émotions


colère



Lire et associer une carte
Le vocabulaire des émotions.


Des objets des mots

sirène




Associer le mot lu à sa
représentation réelle
(objet)

Tam
Tam




Associer le mot lu à sa
représentation visuelle

Dictées muettes




Encoder, écrire des mots.

Écrire avec des mots



Enrichir, préciser son
lexique actif.
Manipuler les mots.

Atelier écoute



Vivre et comprendre des
histoires.

Mur de mots

émotions



Enrichir, préciser son
lexique actif.
Manipuler les mots

Il faut
écrire 1 ou
2 mots





□ □ □ □ □ □ □ □ □





□ □ □ □ □ □ □ □ □





□ □ □ □ □ □ □ □ □




□ □ □ □ □ □


Habileté manuelle

Découpage



Adapter ses gestes aux outils. Devenir plus précis.

Poinçonnage



S'entraîner au geste graphique : pression, préhension, précision

Écrire les lettres



Améliorer le geste graphique par mémorisation sensorielle

Écrire les lettres



Affiner et améliorer le geste graphique pour le tracer des lettres

Écrire les chiffres



Affiner et améliorer le geste graphique pour le tracer des chiffres

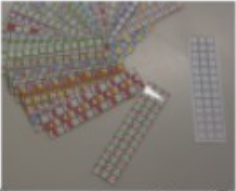
Écrire sur des

Écriture




Améliorer le geste graphique pour écrire son prénom.

Graphisme




Persévérer, observer reproduire ou poursuivre un exercice graphique

Faire des lacets



Devenir plus autonome Sur les gestes de vie quotidienne.

Manipuler avec précision



Adapter son geste à l'outil. Être précis.

Manipuler des outils spécifiques




Adapter son geste à l'outil. Être précis.

Math


Les nombres

Les réglettes 11- 20




Estimer - Comparer
Classer - Comprendre
l'écriture de 11 à 20

Le boulier (*)




Associer quantités et valeurs- Marquer le passage aux dizaines

Les perles




Associer valeurs et quantités.

Les jetons




Associer valeurs et quantités. Nombres pairs et impairs.

La table de Seguin 1




Construire la numération 11-20.

Présentoir 11 - 20




Construire la numération 11-20.

Le serpent additif (**)




Associer valeurs et quantités. Échanges à 10.
Dénombrer

La frise graduée (**)



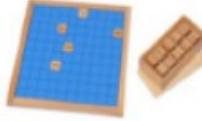
S'orienter, comprendre la succession des nombres, leurs relations, ordonner.

Les galets 1-59




S'orienter, comprendre la succession des nombres, leurs relations, ordonner.

Le tableau de 100



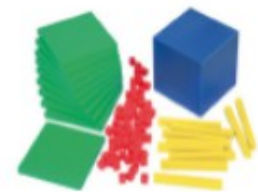
S'orienter, comprendre la succession des nombres, leurs relations, ordonner.

Estimateur




Estimer une quantité, un résultat ...

Matériel concret (*)



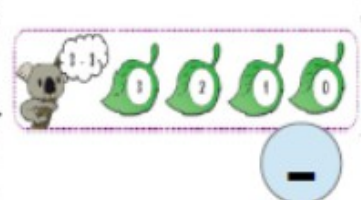
Appréhender la numération de position en manipulant.

Plateau soustractions




Construire le sens de la soustraction- manipuler

Cartes soustractions



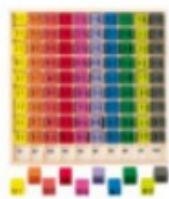
Calculer des soustractions simples. Matériel concret autorisé.

Plateau additions



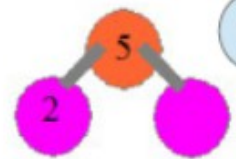
Construire le sens de l'addition- manipuler

Dés de l'addition




Calculer des additions simples.

Feutrine soustractions



Construire le sens de la soustraction- manipuler

Mesures de longueurs (*)



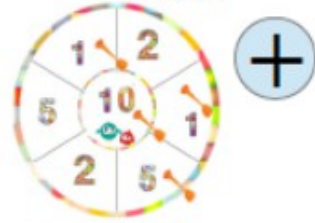
Utiliser des moyens de mesures de longueurs.

Le jeu de la marchande



Poser un cadre additif en situation problème concrète.

La cible



Poser un cadre additif en situation problème concrète.

Mesurer le temps
La journée



Se repérer sur la journée. Frise 0-24 h.


Mesurer le temps
La date (*)

lundi 15

novembre


Se repérer das le temps.Semaine - mois.

Manipuler des masses (*)




Manipulation libre.
Comprendre l'usage
de la balance.

Renforcer la notion
d'égalité = équilibre, et
l'écriture $a+b=c$




Tracer à la règle




Tracer des traits à la
règle. Construire,
reproduire des figures.

Utiliser le calque




Utiliser le calque.
Reproduire des figures.
Comparer des figures.

Les solides (*)




Manipuler les solides.
Manipulation libre.

Jeu des allumettes (**)




Reproduire des formes.
S'orienter dans l'espace.

Les mosaïques



Reproduire des figures.
Créer à partir de formes.

Les tangrams



Reproduire des figures.
Poser le vocabulaire
associé aux formes.

Questionner
le Monde

L'art,
les sens

Découvrir l'espace

Carnet de voyages



Mon carnet de voyage


Poser quelques repères
Sur l'Europe.

Puzzles monde,
France ou Europe




Appréhender le
planisphère par le jeu.

Classeur Art



Choisir et interpréter à sa
manière des oeuvres

Des oeuvres



Découvrir des œuvres et
les rechercher dans la
littérature

Découvrir les objets

Les aimants



Découvrir la propriété
d'objets (magnétisme)


Le papier



Papier recyclé


Sensibiliser au DD.
Les étapes de la
fabrication du papier.

Classer
par nuances



Distinguer les nuances.
Créer avec les plaquettes

Dessins
à compléter



Affiner geste et goût.
Poursuivre des dessins