

Nom :

P1

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

Mes ateliers

Période 1



Tri par sons  
ou nombre de syllabes



Identifier des sons ou  
syllabes. Les trier.

Les prénoms  
de la classe



Annie

Chercher des indices pour  
reconnaître les prénoms  
de la classe

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.

Tri par rimes




Discriminer des sons de fin de mots, les associer.

Lire des syllabes




Combiner et attacher les premiers sons.

Salade de sons !



Associer un son à une lettre.

Lire des syllabes




Combiner et attacher les premiers sons.

Mur de mots



Enrichir, préciser son lexique actif.  
Manipuler les mots.

Atelier écoute



Vivre et comprendre des histoires.

Mur de mots



Enrichir, préciser son lexique actif.  
Manipuler les mots

		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	

# Habilité 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 son prénom**



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




Estimer - Comparer et ordonner - Associer valeurs et quantités

Le boulier (\*)




Associer valeurs et quantités

Images à trouver




Dénombrer - Chercher un nombre d'éléments donné

Les jetons




Associer valeurs et quantités.  
Classer par paires

Les perles



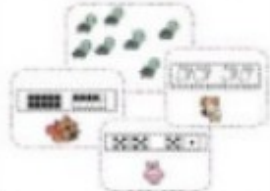
Associer valeurs et quantités

Le serpent additif (\*)



repérage spatial :  
recomposer  
physiquement le modèle

Cartes représentations 0-10



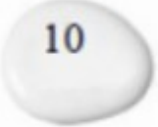
Associer les différentes représentations liées aux chiffres

Jeu représentations




Associer les différentes représentations liées aux chiffres

Les galets 1-30




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

La frise graduée



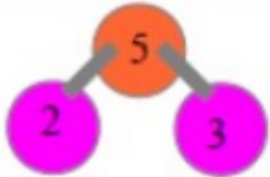
S'orienter, comprendre la succession des nombres et leurs relations, ordonner.

Estimateur



Estimer une quantité, un résultat ...

Les feutrine addition




Le sens de l'addition  
Comprendre le tout/la partie – les modéliser

Utiliser le calque (\*)




Transférer un dessin sur calque- Découvrir le support.

Tracer à la règle (\*)




Tracer des premiers traits à la règle.

Plateau additions




Construire le sens de l'addition- manipuler

Cartes additions




Calculer des additions très simples, matériel concret autorisé.

Jeu des allumettes (\*)



S'orienter  
Reproduire des modèles, librement

Mosaïques



S'orienter  
Reproduire des modèles

Mesures de longueurs (\*)



Manipulation libre

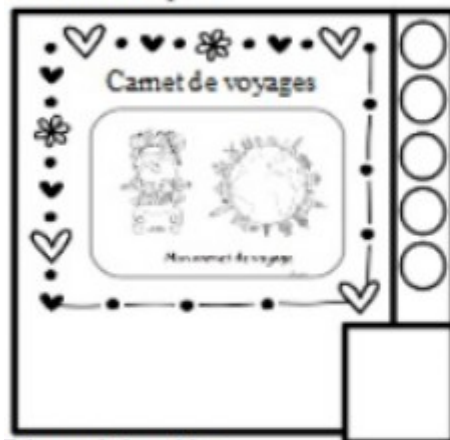
Mesures du temps (\*)



Repères sur la journée  
Frise 0-24 (début)



Découvrir l'espace



Découvrir les objets

