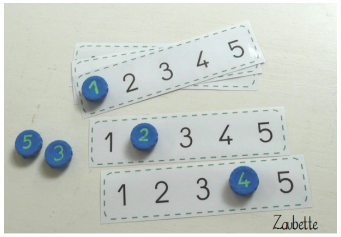
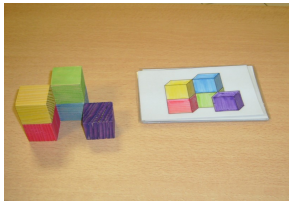
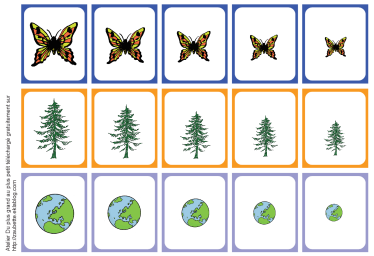
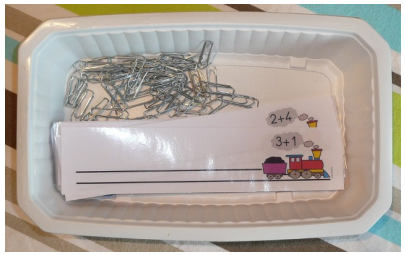
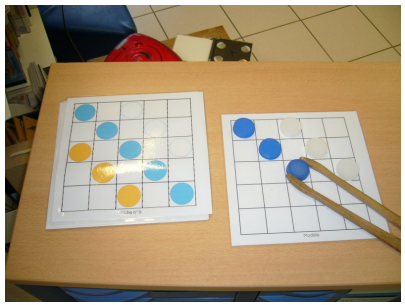
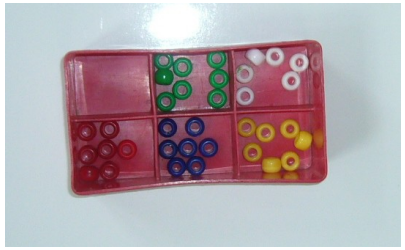
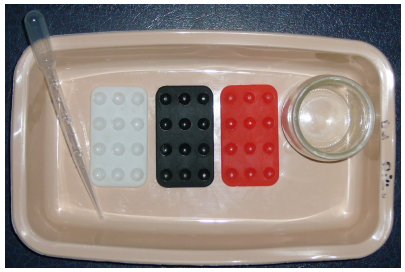
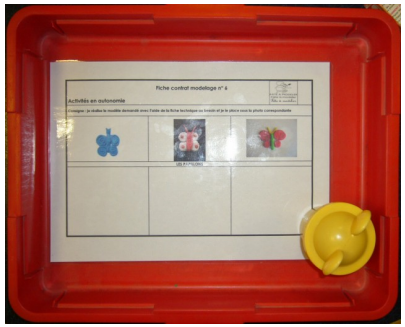
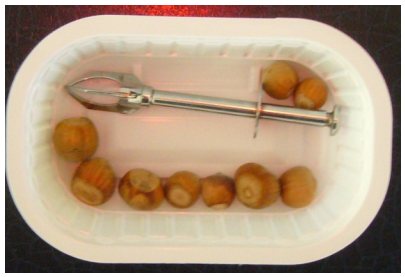
2016-2017 Ateliers Autonomes Période 2 GS

	Atelier	Matériel	Consigne	Objectifs/ compétences
	Mathématiques			
1		**Le chiffre manquant** http://www.zaubette.fr/atelier-autonome-le-chiffre-manquant-ms-gs-a113036848	Placer un bouchon numéroté à la place du chiffre manquant.	Compléter la suite numérique de 1 à 5.
2		**Jeu des coccinelles**	- Associer les deux moitiés identiques des coccinelles (de 0 à 5)	Apparier des constellations identiques.
3		**Math'œuf**	Reproduire les Math'œuf**s** d'après les modèles.	Reproduire un modèle.
4		Cubes à placer	Reproduire la disposition des cubes.	Reproduire un ensemble de formes simples en 3 dimensions.

5		**« Mini sudoku »** - empreintes chocolat - 9 boules de cotillons de 3 couleurs différentes	Placer les boules de cotillon de façon à n'avoir qu'une seule couleur par ligne et par colonnes.	Développer la logique
6		**Morphun**	Reconstituer les formes en emboitant les morceaux comme le modèle.	Reproduire une construction.
7		**Ideal Blox** http://www.zaubette.fr/atelier-autonome-de-construction-modeles-pour-l-ideal-blox-a118426620	Reformer le modèle d'encastrement.	Reproduire une construction.
8		**Du plus grand au plus petit** http://www.zaubette.fr/atelier-du-plus-grand-au-plus-petit-ms-gs-a114804510	Ordonner les images de la plus petite à la plus grande ou l'inverse.	Ordonner selon la taille.

9		Puzzle en bois Winnie l'ourson.	Replacer les formes du puzzle correctement	- Habileté manuelle - Logique
10		Puzzle éléphant	Reconstituer l'éléphant sans modèle.	Reconstituer un encastrement.
11		Atelier des trains trombones http://www.zaubette.fr/atelier-autonome-individuel-les-trains-gs-cp-a102339425	Placer le nombre de trombones indiqué par la fumée de la locomotive.	Associer une quantité à un nombre.
12		Pavage Bouchons http://www.zaubette.fr/atelier-autonome-de-structuration-de-l-espace-quadrillage-et-bouchons-a127294040	Reproduire la disposition des bouchons du modèle en manipulant les bouchons avec une pince.	Exercer sa logique et sa motricité fine.

Découverte du Monde				
13		Boites Kinder remplies de choses identiques 2 à 2	Retrouver les 2 boites ayant la même sonorité sans les ouvrir.	Associer 2 sons identiques
14		**Des mots qui vont bien ensemble** http://www.fofyalecole.fr/des-mots-qui-vont-bien-ensemble-a98390663	Faire des paires d'images qui vont bien ensemble et les attacher avec une pince à linge.	Exercer sa logique et sa connaissance du monde
Motricité fine				
15		Divers objets de la classe feutre feuille	Tracer le contour des formes.	Exercer sa motricité pour un tracé précis.
16		Boîte contenant 5 couleurs de perles.	Trier les perles par couleur.	Améliorer la motricité des doigts, leur agilité et leur précision. Effectuer un tri.

17		**Pipette et ventouses**	Déposer une goutte d'eau sur chaque ventouse avec la pipette.	- développer la motricité fine et la précision.
18		**Pâte à modeler**	Reproduire le modèle	Développer la motricité de la main et des doigts.
19		**Noix** **Grosse pince**	Transvaser les noix avec la pince.	Améliorer la précision.
		Phonologie		
20		**La chenille des voyelles** - jeu à télécharger sur le site de Luccia : http://laclassedeluccia.eklablog.com/la-chenille-desvoyelles-a45704241	Placer les images sur les chenilles selon qu'on entend « i/a/u/o/é ».	Discrimination auditive.

Téléchargé gratuitement sur www.zaubette.fr