## 2015-2016 Ateliers Autonomes Période 4 MS GS

	Atelier	Matériel	Consigne	Objectifs/ compétences	
	Mathématiques				
1	1 2 3 4 5 3 7 8 9 10	Puzzle 1 à 10	Reconstituer le puzzle de 1 à 10 en associant les chiffres, les constellations et la bonne quantité d'anneaux.	Associer quantité et représentation chiffrée des nombres de 1 à 10.	
2		-planche avec des trous - série de formes - modèle papier - picots en bois	Placer d'abord les picots dans les trous de la couleur des modèles choisis. Placer ensuite les formes comme le modèle.	Reproduire une disposition.	
3		- Plateau de pavage s rectangulaires.	Reformer le pavage à partir de la fiche modèle coloriée.	Reformer un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.	
4		Tangram	Reformer le puzzle , puis recomposer le modèle.	Reformer un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.	

5		Tableau à double entrée - 1 tableau aimanté - pièces animaux noir et blanc + pièces couleur - animaux correspondant aux couleurs	Compléter le tableau à double entrée.	Compléter un tableau à double entrée.
6		Coquilles d'œufs  - formes découpées et plastifiées	Retrouver les 2 moitiés de chaque coquille d'œuf.	Associer 2 formes qui s'emboitent.
7		Du plus grand au plus petit. - 6 séries de 5 images.	Ordonner chaque série du plus grand au plus petit.	Comparer pour ordonner les images selon la taille.
8	WOUNT IN THE RESERVE OF THE RESERVE	Mosaïque - 2 modèles - pièces correspondantes	Reproduire le modèle.	Reproduire une disposition spatiale d'après le contour des formes.

9		Morphun - 1 modèle - pièces correspondantes	Reproduire le modèle.	Reproduire une dispositions spatiale en imbriquant des formes.
10		Sudoku  - plateau de jeu  - fiches-modèles	Compléter le tableau selon la disposition de départ en respectant la règle du sudoku.	Exercer sa logique et sa déduction.
		Motri	cité fine	
11	And the state of t	<ul><li>1 fiche-modèle avec 3 papillons</li><li>un pot de pâte à modeler</li></ul>	Former les 3 modèles différents de papillon	Muscler et assouplir les doigts, améliorer la dextérité.
12		Les formes à piquer - 1 planche en liège - plusieurs modèles - 1 pique	<ul> <li>Placer le modèle sur la planche de liège</li> <li>Piquer le contour des formes très près pour détacher la forme.</li> </ul>	Améliorer la motricité des doigts.

13		Atelier des trains - réglettes plastifiées - trombones	Placer autant de trombones qu'indiqué dans la fumée de la locomotive.	Améliorer la motricité des doigts. Savoir associer une quantité avec la représentation chiffrée du nombre.
14	in discoups are profession.	<b>Découpage</b> - feuilles lignées -ciseaux	Découper la feuille exactement sur les traits.	Améliorer le découpage de précision.
15		Laçage - formes - lacets	« coudre » chaque forme en laçant dessus / dessous et en suivant les trous.	Améliorer la motricité fine.
16	S yours despited  S yours despited  Cest majore	PicFil - 1 grille vierge - 1 crayon + fil - 2 modèles	Reproduire le modèle du PicFil sur la grille	Reproduire une forme géométrique. Améliorer la position des doigts sur l'outil (identique à la position d'écriture)

17	© Sada 17 de passado	Mini- Rondo - 1 modèle - 1 socle - des jetons de couleurs	Reproduire le modèle.	Reproduire une disposition spatiale en volume d'après un modèle en 2 dimensions.
		Le	cture	
18	Z	Lettres et chiffres aimantés - 1 tableau aimanté - lettres et chiffres aimantés	Trier les lettres et les chiffres Composer son prénom ou tout mot connu	Repérer les lettres et les chiffres. Associer les lettres pour écrire des mots connus.
19	la le le le la la le la le la le la le le la le le la la le la la le la le la le la la le la le la le la le la la la le la	Le ou la - 6 mots le -6 mots la -12 images à classer	Associe chaque image avec l'article « le » ou « la » qui convient.	Lire des mots simples, trouver le genre des mots.
20	i é a a u	Les voyelles cartes images et voyelles	Trier les images selon qu'on entend ou pas la voyelle indiquée dans le mot.	Discrimination auditive.