

Les ateliers autonomes de \_\_\_\_\_

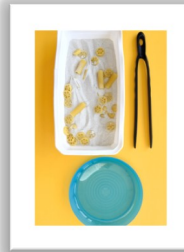
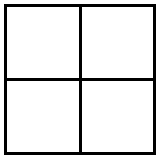
## Motricité fine



MS - P5

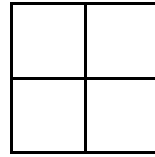
### Pincer avec une pince en plastique

J'attrape les pâtes avec la pince et je les place dans l'assiette.



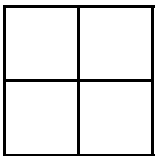
### Visser et dévisser avec un tournevis

Je place chaque vis dans une cheville et je la vis à l'aide du tournevis.



### Lacer en suivant un contour

Je lace le contour d'une forme en passant le fil sur les traits noirs.



Les ateliers autonomes de \_\_\_\_\_

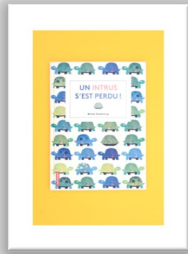
## Langage écrit



MS - P5

Rechercher un détail donné sur une page

Je recherche sur plusieurs pages le détail demandé.

Écouter une histoire avec un casque

Je m'assoie à l'espace écoute et j'écoute l'histoire.




Reconnaître les lettres de l'alphabet

Je pose chaque lettre au bon endroit.



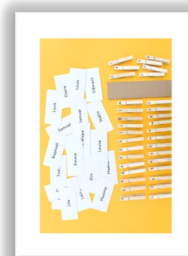

Reconnaître son prénom en script

Je trouve les 5 bouchons avec mon prénom.




Reconstituer son prénom en script

Je reconstitue mon prénom avec les pinces à linge.

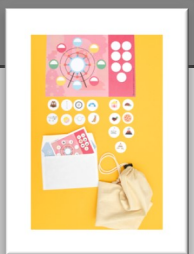
Associer un mot et les lettres qui le constituent

J'accroche chaque pince sur la partie de l'assiette qui contient toutes les lettres du mot.




Identifier des mots finissant par une rime donnée

Je place les mots rimant avec ROUE sur la roue et les autres à côté.

Les ateliers autonomes de \_\_\_\_\_

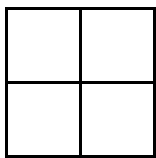
## Activités artistiques



MS - P4

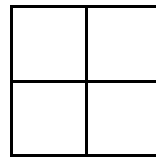
Dessiner à l'aide d'un modèle de dessin

Je choisis un modèle de dessin que je dessine.



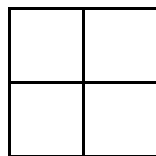
Tracer des graphismes avec le doigt

Je trace les graphismes dans le sable.



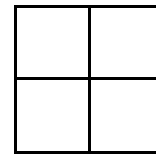
Colorier sans dépasser

Je prends une feuille et je colorie les objets dessinés.



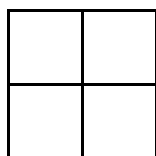
Frotter sur des surfaces rugueuses

Je pose ma feuille sur une surface rugueuse et je frotte avec une craie.



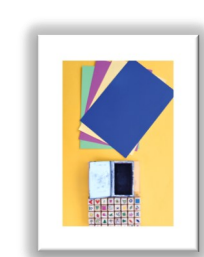
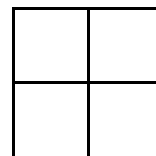
Colorier en respectant un modèle

Je fais un coloriage en respectant les couleurs du modèle.



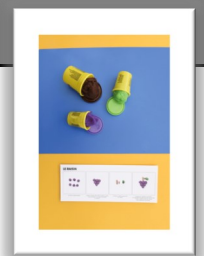
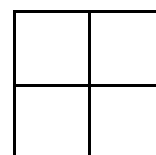
Tamponner selon une organisation spatiale

Je réalise un cadre avec des tampons.



Modeler à l'aide d'un modèle

Je choisis un modèle que je reproduis avec la pâte à modeler.



Les ateliers autonomes de \_\_\_\_\_

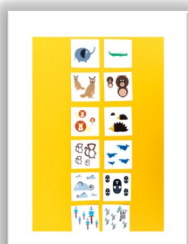
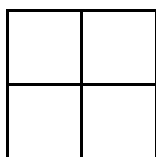
# Nombres, formes et grandeurs



MS - P4

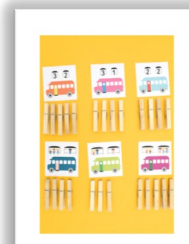
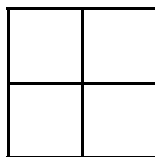
## Associer des collections de même taille

Je trouve les cartes comportant la même quantité.



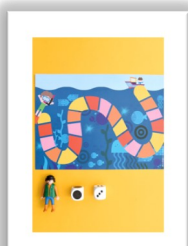
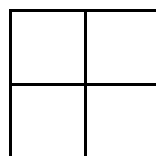
## Réunir deux collections

Je calcule combien de personnes vont monter dans le bus. J'accroche le bon nombre de pinces à linge.



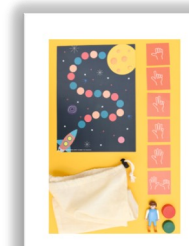
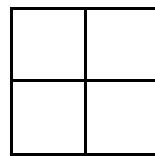
## Ajouter 1

Je lance les dés. Si c'est une face noire, j'avance du nombre sur le dé. Si c'est une face blanche, j'ajoute 1 au nombre du dé.



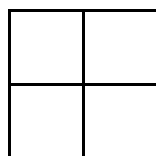
## Retirer 1

Je lance la carte et un bouchon du sac. Si le bouchon est vert, j'avance du nombre indiqué sur la carte. Si le bouchon est rouge, je retire 1 un avant d'avancer.



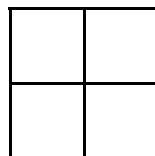
## Paver une surface

Je recouvre intégralement la plaque avec des Légos.



## Tracer des formes simples avec un gabarit

Avec un crayon de papier, je trace des formes géométriques à l'aide des pochoirs et des gabarits. Je repasse ensuite chaque forme au feutre.



Les ateliers autonomes de \_\_\_\_\_

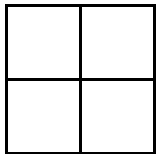
## Explorer le monde



MS - P4

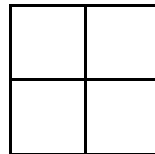
### Coder un parcours

Je choisis une carte et trace le parcours du petit chaperon rouge.



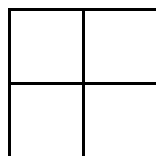
### Associer des individus d'une même espèce

Je rassemble les animaux de la même famille et je forme un enclos en Kaplas.



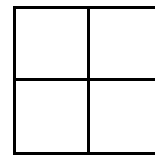
### Transvaser de l'eau avec une pipette

A l'aide de la pipette, je remplis le pot vide avec l'eau. Si j'en renverse, j'essuie avec l'éponge.



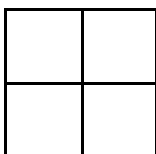
### Empiler des rouleaux

J'empile les rouleaux en utilisant les plateformes.



### Emboîter en suivant un modèle en 2D

Je construis avec les briques en respectant le modèle.



### Construire en 2D à partir d'une photo

Je construis avec les kaplas en respectant le modèle.

