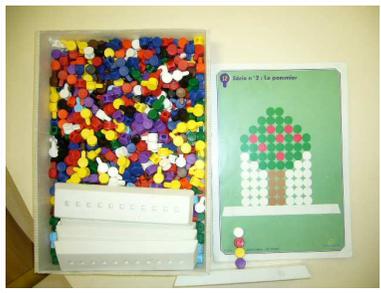
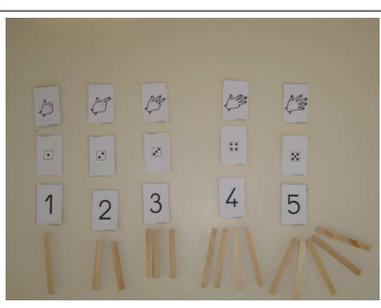


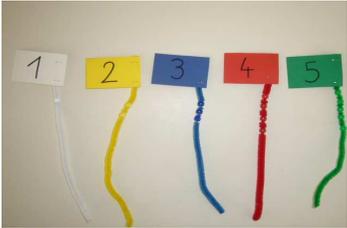
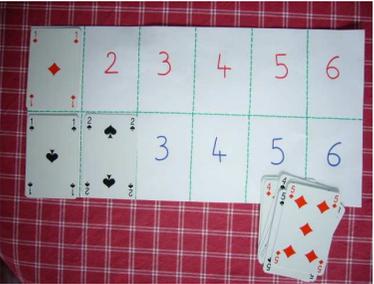
Ateliers mathématiques GS

Atelier	Matériel	Consigne	Objectifs/ compétences
	Plateau de pavage triangles	Reproduire le pavage à partir de la fiche modèle coloriée	Reproduire un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.
	Plateau de pavage rectangles	Reproduire le pavage à partir de la fiche modèle coloriée	Reproduire un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.
	Plateau de pavage carrés	Reproduire le pavage à partir de la fiche modèle coloriée	Reproduire un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.
	<ul style="list-style-type: none"> - Planche avec les trous - série de formes - modèle papier 	<p>Placer d'abord les picots dans les trous de la couleur du modèle choisi.</p> <p>Placer ensuite les formes comme le modèle.</p>	Reproduire une disposition. Reproduire un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.

	<p>Pièces de Tangram</p>	<p>Reproduire une forme d'après le modèle choisi. Replacer les formes de tangram dans le cadre.</p>	<p>Reproduire une disposition. Reproduire un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.</p>
	<p>Puzzle « jeu de calcul »</p>	<p>Trouver les pièces qui s'associent 2 par 2.</p>	<p>Associer l'écriture chiffrée d'un nombre et sa représentation cardinale ou sous forme d'addition</p>
	<p>Jeu d'observation « differix »</p>	<p>Trouver pour chaque planche les 9 images identiques et les poser sur la planche modèle</p>	<p>Discriminer finement des images dont les détails différent par leur positions (à droite, à gauche, dessus, dessous...)</p>
	<p>Mosaïque « Attrimat » + classeur de modèles</p>	<p>Former les modèles avec les pièces de mosaïque.</p>	<p>Reproduire une disposition d'après modèle.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Grille Pikfil - stylo + fil - modèle 	<p>Reproduire la forme sur le quadrillage avec le fil</p>	<p>Se repérer sur un quadrillage et savoir reproduire une figure.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de Sudoku - modèles de départ 	<p>Placer d'abord les pièces de départ selon le livret. Réfléchir pour compléter la grille</p>	<p>Exercer sa logique</p>
	<p>2 dés personnages support</p>	<p>Placer les personnages numérotés selon le tirage des dés. Placer les personnages dans l'ordre croissant.</p>	<p>Additionner le score des 2 dés. Savoir ordonner les nombres de 1 à 12</p>
	<p>Matériel de la boîte « Atelier logique »</p>	<p>Placer les personnages selon la consigne dessinée sur la planche choisie.</p>	<p>Exercer sa logique, classer selon une ou plusieurs propriété(s) ou une non-propriété(s).</p>

	<p>Boîte complète (picots, modèles et supports)</p>	<p>Reproduire le modèle en empilant les pièces de bas en haut.</p>	<p>Reproduire un modèle vertical avec la contrainte du matériel (construire de bas en haut)</p>
	<p>Grilles picots modèles</p>	<p>Reproduire le modèle sur la grille avec les picots</p>	<p>Reproduire un modèle.</p>
	<p>Toute la boîte déplacement sur quadrillage</p>	<p>Suivre un itinéraire sur un quadrillage.</p>	<p>Se repérer sur un quadrillage, suivre un itinéraire.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - bâtonnets - cartes chiffres - cartes constellation - cartes doigts 	<p>Ordonner chaque étiquette de 1 à 5 et y associer la quantité correspondante.</p>	<p>Ordonner les 5 premiers chiffres, y associer les quantités et différentes représentations</p>

	<p>-réglettes cuisenaire</p>	<p>Ranger les réglettes de la plus courte à la plus longue.</p>	<p>Ordonner selon la longueur.</p>
	<p>- drapeaux en cure-pipe - perles des couleurs des cure-pipe</p>	<p>Ordonner les drapeaux, glisser le bon nombre de perle sur chaque drapeau en respectant la couleur.</p>	<p>Ordonner les 5 premiers chiffres Trier selon la couleur Associer la bonne quantité à chaque chiffre</p>
	<p>- 12 cartes de 1 à 6 rouge/noir - 1 plateau numéroté</p>	<p>Ordonner les cartes en respectant les couleurs</p>	<p>Ordonner les nombres de 1 à 6</p>
	<p>- des cartes hérisson - de nombreuses pinces à linge</p>	<p>Disposer autant de pinces qu'indiqué sur le corps du hérisson.</p>	<p>Associer la quantité au nombre de 1 à 10</p>

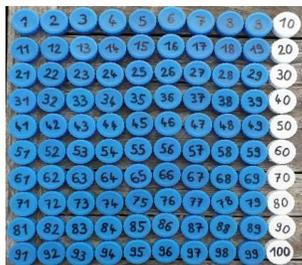
	<ul style="list-style-type: none"> - des trombones - les cartes trains 	<p>Disposer le nombre de trombones indiqué par la locomotive</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Associer la quantité au nombre - ou calculer des additions - développer la motricité fine
	<ul style="list-style-type: none"> - des perles - des cure-pipes - des modèles d'algorithmes 	<p>Reproduire les suites de perles en suivant le modèle choisi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - suivre un algorithme - développer la motricité fine
	<ul style="list-style-type: none"> - des belles images - des réglettes de 2 en 2 , ou de 5 en 5, ou de 10 en 10 	<p>- Reconstituer le puzzle de l'image en se servant des nombres en bas des languettes pour compter de 2 en 2, de 5 en 5 ou de 10 en 10</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Compter de 2 en 2 - Exercer sa logique
	<p>Atelier « étendre le linge » imprimer les étiquettes sur le site de Lilipomme : http://www.lilipomme.net/jeux-de-numeration-etendre-le-linge-a104029298</p>	<p>- Reconstituer la suite des nombres de 1 à 60</p>	<p>- se repérer sur la file numérique</p>



- 1 couvercle de Nutella
- 45 bouchons de bouteilles de lait bleus
- 5 bouchons de bouteilles de lait rouges

Reconstituer la chenille des nombres de 1 à 50

- se repérer sur la file numérique



- 90 bouchons de brique de lait bleus
- 10 bouchons de brique de lait blancs

Reconstituer le tableau des nombres de 1 à 100

- construire le tableau de Pythagore des nombres de 1 à 100.