

Les ateliers autonomes de _____

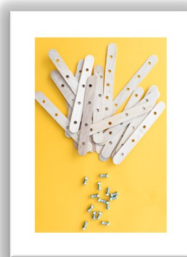
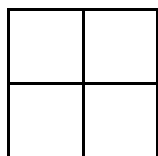
Motricité fine



GS - P5

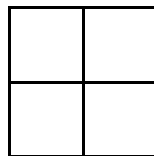
Visser et dévisser pour assembler

J'assemble les vis et les planches pour construire quelque chose.



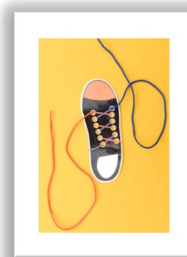
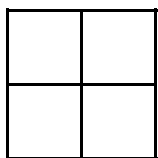
Pincer avec un goutte-à-goutte

Je place une goutte d'eau sur chaque ventouse.



Lacer une chaussure

Je passe les lacets dans les trous en respectant le tracé des lacets.



Les ateliers autonomes de _____

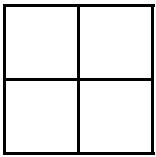
Langage écrit



GS - P5

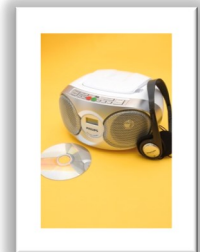
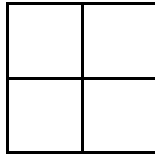
Manipuler correctement un livre fragile

Je regarde le livre en ouvrant et en fermant les différentes fenêtres.



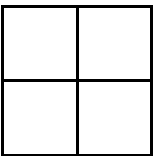
Écouter une histoire avec un casque

Je m'assoie à l'espace écoute. J'écoute l'histoire.



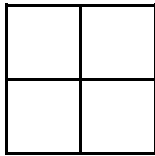
Rechercher un détail donné sur une page

Je recherche sur plusieurs pages le détail demandé.



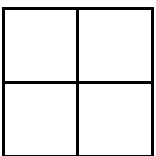
Reconnaître les mots le, la, les

J'écris en cursives l'article qui convient.



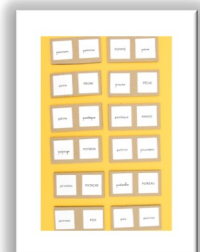
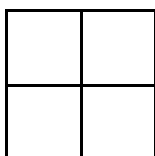
Associer des lettres dans les 3 écritures

Je reconstitue l'alphabet en capitales puis je place les mêmes lettres en script et en cursive.



Associer des mots dans les 3 écritures

Je place côte à côte les dominos avec les mêmes mots écrits.



Copier des mots en cursive

Je m'entraîne à copier des mots en cursive.



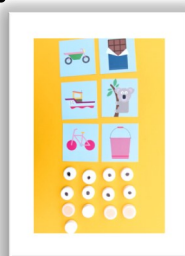
Copier les prénoms de la classe en cursive

Je choisis le prénom d'un camarade et je le copie en cursive.



Localiser et coder un phonème

Je cherche le phonème [o] dans chaque mot et je le code avec les bouchons (un point si j'entends [o] dans la syllabe).



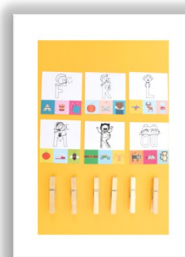
Identifier un phonème-consonne

Je place les mots contenant [s] sur le serpent. Sinon, je le mets dans les intrus.



Identifier un phonème donné dans un mot

J'accroche une pince sur le mot-image comportant le son produit par la lettre dessinée.



Les ateliers autonomes de _____

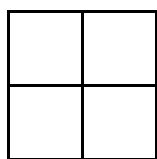
Activités artistiques



GS - P5

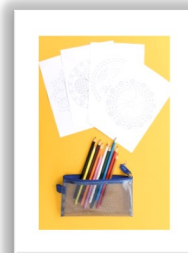
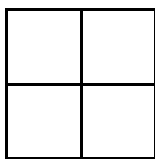
Dessiner à l'aide d'un modèle de dessin

Je reproduis un modèle avec le feutre noir, puis je le colorie avec les crayons de couleur.



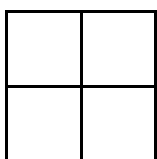
Colorier de manière structurée

Je colorie un mandala en réfléchissant aux couleurs et sans dépasser.



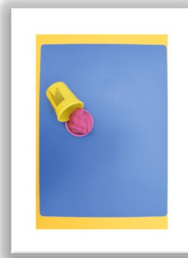
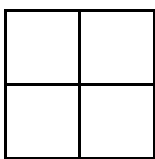
Réalise un dessin d'observation

Je choisis un objet et je le dessine au crayon de papier avant de le colorier.



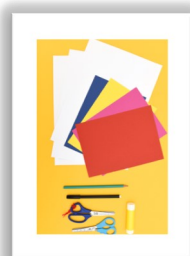
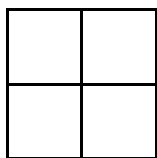
Modeler et représenter en 3D

Je forme une animal avec la pâte à modeler en veillant à ce qu'il tienne debout.



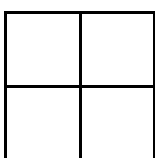
Découper son dessin

Je dessine quelque chose sur une feuille puis je le découpe.



Plier en suivant une fiche de construction

Je plie la feuille pour former un chat en suivant les étapes de la fiche de construction.



Les ateliers autonomes de _____

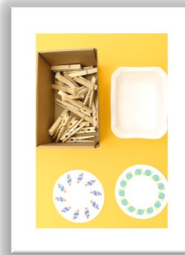
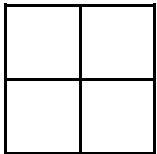
Nombres, formes et grandeurs



GS - P5

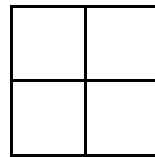
Mémoriser des quantités de 10 à 15 éléments

Je vais chercher le bon nombre de pincettes à linge pour les accrocher sur les roues de bonbons.



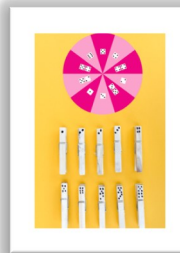
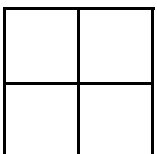
Écrire les chiffres de 0 à 9

Je repasse chaque chiffre avec le doigt puis je m'entraîne à l'écrire.



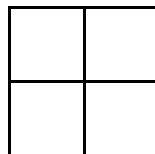
Trouver le complément à 10

J'accroche une pince à linge sur chaque partie de la roue pour obtenir 10.



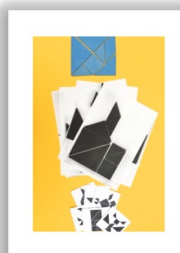
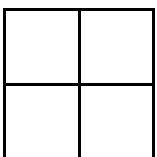
Additionner deux nombres

Je range chaque domino dans la maison correspondant à la somme de ses points.



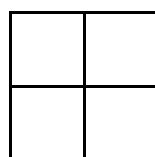
Reproduire un assemblage de formes

Je réalise les tangrams à l'aide des modèles.



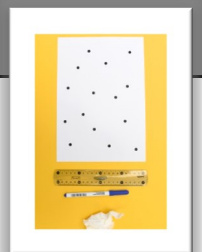
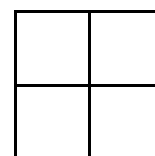
Ranger des objets selon leur masse

Je compare les bouteilles avec la balance et je les range dans l'ordre.



Relier 2 points à la règle

Je relie les points entre eux en utilisant la règle.



Les ateliers autonomes de _____

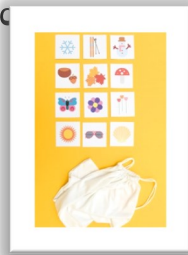
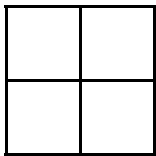


GS - P5

Explorer le monde

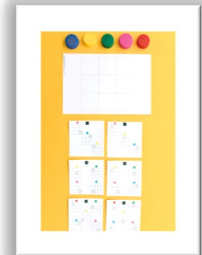
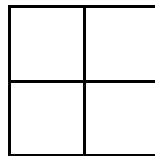
Classer des images selon la saison

Je mets ensemble les images correspondant à la même saison.



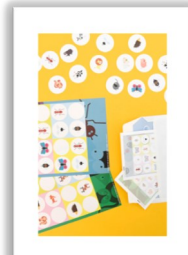
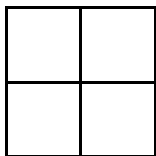
Se repérer dans un quadrillage

Je place les bouchons sur le quadrillage en respectant le modèle.



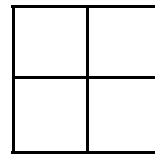
Repérer des positions dans un quadrillage

Je place les jetons en respectant les règles du sudoku.



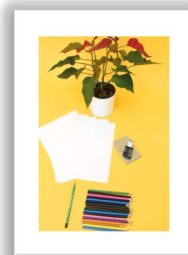
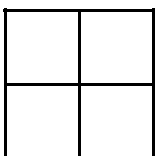
Symboliser une direction

Je dessine une flèche sous chaque personnage pour indiquer où il se dirige.



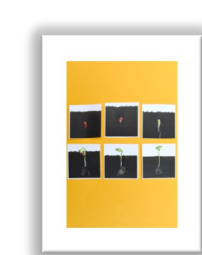
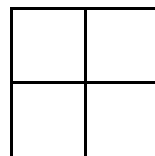
Réaliser un dessin d'observation d'un végétal

Je regarde attentivement la plante puis je la dessine et je la colorie.



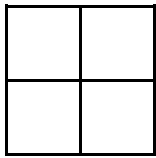
Ordonner les étapes de développement d'un végétal

Je place les cartes dans l'ordre de développement du haricot.



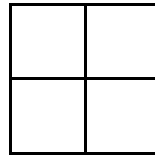
Emboîter en suivant un modèle

Je construis avec les briques en reproduisant le modèle.



Construire en suivant un modèle en 3D

Je construis avec les Kaplas en suivant la fiche de construction



Déplacer un personnage sur un labyrinthe aimanté

Je déplace le personnage jusqu'à la sortie du labyrinthe.

