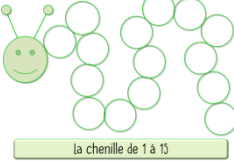

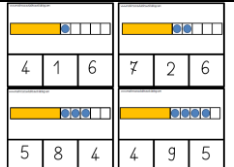







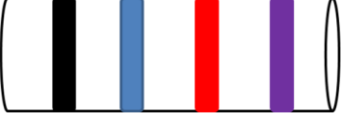


Ateliers individuels autonomes

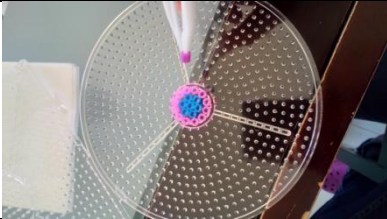





GS





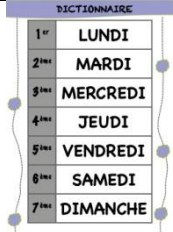
Période 5

	Domaine	Nom de l'atelier	Photo	Objectifs	Matériel	Déroulement
1	Maths Suite numérique	La Chenille de 1 à 30		Connaître la comptine numérique et les nombres jusqu'à 30.	Chenille des nombres jusqu'à 30 et bouchons numérotés.	Placer les bouchons dans l'ordre de la comptine numérique.
2	Maths Les suites numériques	Les fils à linge		Connaître et se repérer dans la comptine numérique jusqu'à 10.	Cartes plastifiées	Noter les chiffres manquants
3	Maths Décomposition des nombres	Cartes à pincés Picbille		Associer quantités et écritures chiffrées	Cartes, pince à linge	Placer la pince à linge sur le bon chiffre.
4	Maths Nombres et quantités	Manhattan		Associer représentations des nombres (chiffres / dés) et quantités.	Fiches de base, cubes	Faire des tours du bon nombre de cubes.
5	Maths Calculs	Cartes à pincés pommes		Calculer de petites quantités	Cartes à pincés, pincés à linge	Placer la pince sur le bon nombre de pommes.

6	Formes	Tangram		Assembler les formes selon des modèles	Pièces de tangram et modèles	Assembler les formes du tangram selon un modèle plus petit.
7	Repérage dans l'espace.	Jeu des élastiques		Assembler les élastiques selon	Fiches modèles plastifiées et formes plastiques.	Placer les formes comme indiqué sur les modèles.
8	Maths Géométrie	Tracés à la règle		Commencer à maîtriser la tenue de la règle pour tracer.	Fiche sous plastique	Effectuer des tracés en tenant bien la règle.
9	Repérage dans l'espace	Puzzle		Se repérer dans l'espace en 2D pour reconstituer une scène.	Puzzle	Refaire le puzzle.
10	Repérage dans l'espace	Frises algorithmiques		Comprendre l'organisation d'un algorithme et le poursuivre.	Fiche sous plastique, crayons woody	Continuer les algorithmes.
11	Formes géométriques	Jeu des maisons		Trier des formes géométriques, non placées en position prototypiques.	Maisons, formes à placer	Placer les formes correctement.

12	Tri et motricité fine.	Perles à trier.		Trier des objets selon le critère couleur, maîtriser son geste.	Bouchons de liège avec bâton en bambou. Perles à repasser.	Placer les perles sur les bâtonnets selon leurs couleurs.
13	Vie pratique	Chaussure à lacer		Maîtriser son geste, apprendre à lacer ses chaussures.	Chaussure à lacer.	Placer la chaussure « dos » à soi, comme si elle était à ses pieds. La lacer en suivant la fiche explicative.
14	Vie pratique et motricité fine	Boulons et écrous		Maîtriser son geste	Boulons et écrous de différentes tailles.	Visser les bons écrous sur les bons boulons.
15	Vie pratique et motricité fine	Elastiques et rouleau		Maîtriser son geste pour suivre un modèle.	Rouleau, élastiques, cartes modèles.	Placer les élastiques autour du rouleau selon les modèles.
16	Vie pratique et motricité fine	Pipette et ventouse.		Maîtriser son geste.	Eau colorée, pipette et ventouse.	Placer une goutte d'eau dans chaque ventouse à l'aide de la pipette.
17	Vie pratique	Eponge, 2 récipients		Savoir utiliser une éponge (l'essorer)	Eponge, 2 récipients	Essorer l'éponge pour faire « passer » l'eau d'un récipient à l'autre.

18	Motricité fine	Perles à repasser.		Maitriser son geste.	Perles à repasser, pince et support.	Placer les perles à repasser sur le support à l'aide de la pince.
19	Ecriture	Mots en cursive	le elle tuile il lit	Maitriser son geste pour écrire des mots composés de e, l, i, u, t, o, a, d, c, m, n, r, s. Prendre de bonnes habitudes d'écriture.	Modèles, crayons fin woody.	Recopier les mots en suivant les consignes
20	Ecriture et nombres	Chiffres		Savoir tracer les nombres de 1 à 10 et les associer aux quantités	Fiches « astuces d'une instit en maternelle », pâte à modeler, cubes	Faire le chiffre en pâte à modeler, l'écrire, mettre la bonne main, faire la tour de cubes, et faire le bon nombre de petites boules en pâte à modeler.
21	Capitales / scriptes	Cornets de glace		Connaître la plupart des correspondances capitales-scriptes.	Jeu des cornets de glaces.	Mettre les bons parfums sur les bons cornets.
22	Langage écrit	Chenille des lettres		Commencer à aborder l'ordre alphabétique.	Puzzle	Recomposer la chenille.
23	Phonologie	Alphas voyelles en attaque		Discriminer un son voyelle quand il est situé en attaque.	Planches, images à placer.	Placer les cartes au bon endroit sur les planches.
24	Phonologie	Les formules magiques		Discriminer un son consonne longue quand il est situé en attaque.	Planches, images à placer.	Placer les cartes au bon endroit sur les planches.

25	Phonologie	Formules magiques des sons courts		Discriminer un son consonne courte quand il est situé en attaque.	Planches, images à placer.	Placer les cartes au bon endroit sur la planche.
26	Encodage	Le train des alphas (1)		Commencer à écrire des mots simples seuls. (voyelles et consonnes longues)	Planches, alphas	Placer les alphas pour écrire les mots
27	Encodage	Le train des alphas (2)		Commencer à écrire des mots simples seuls. (sons simples)	Planches, alphas	Placer les alphas pour écrire les mots
28	Repérage dans le temps	Le déroulement de la journée		Se repérer dans la journée.	Images, frise	Placer les images dans l'ordre.
29	Repérage dans le temps	Les jours de la semaine		Connaître la comptine des jours, reconnaître les jours écrits en capitales.	Étiquettes avec le nom des jours, planche pour les poser.	Placer les étiquettes dans l'ordre.