











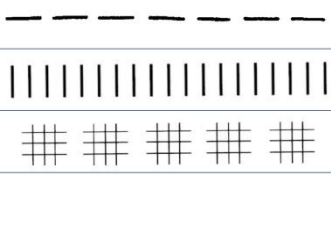
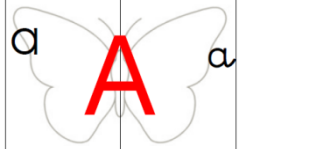


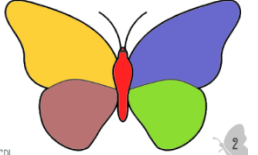
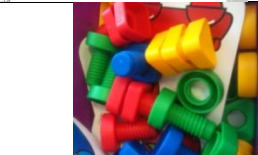
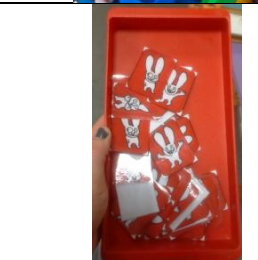

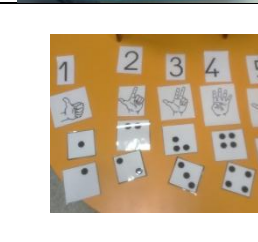









ATELIERS INDIVIDUELS AUTONOMES (AIM)








Atelier	Matériel	Objectifs	Consignes
	Vieux crayons de couleur et taille crayons	Motricité fine: tenir fermement un objet; tourner; coordination des deux actions; comprendre l'usage du taille-crayons.	Je taille les crayons en tournant le crayon dans le taille-crayon au-dessus de la barquette. Je mets les rognures à la poubelle.
	Barquette contenant des haricots rouges petits, rouges gros et blancs mélangés. 3 barquettes.	Trier des objets en fonction de leur caractéristiques: forme et couleur.	Je trie les graines en fonction de leurs caractéristiques.
	Boîte à œufs Pois chiche Pince à épiler	Motricité fine: pincer, Coordination oculomotrice, Correspondance terme à terme, découvrir l'usage de la pince.	Je place un pois chiche dans chaque alvéole en utilisant la pince.
	Boîte à œufs Boules de cotillon Pince "crocodile"	Motricité fine: pincer, Coordination oculomotrice, Correspondance terme à terme, découvrir l'usage de la pince.	Je place une boule de cotillon dans chaque alvéole en utilisant la pince.
	Boîte à œufs pompons Pince "crocodile"	Motricité fine: pincer, Coordination oculomotrice, Correspondance terme à terme, découvrir l'usage de la pince.	Je place un pompon dans chaque alvéole en utilisant la pince.
	Boîte à glaçons haricots Pince "crocodile"	Motricité fine: pincer, Coordination oculomotrice, Correspondance terme à terme, découvrir l'usage de la pince.	Je place un haricots dans chaque alvéole en utilisant la pince.

	<p>Deux gobelets dont un rempli de semoule Une cuillère à café en plastique</p>	<p>Motricité fine (transvaser adroitement).</p>	<p>A l'aide de la cuillère à café, je transverse la semoule d'un gobelet à l'autre.</p>
	<p>Pots à ustensiles troué Pailles</p>	<p>Motricité fine</p>	<p>Je place les pailles dans les trous.</p>
	<p>images d'objets de couleurs</p>	<p>Trier des objets en fonction de leur caractéristiques: couleur.</p>	<p>Je trie les images pour les ranger dans la colonne de la même couleur.</p>
	<p>Bols de 4 couleurs Pincettes à linge de 4 couleurs</p>	<p>Trier des objets en fonction de leur caractéristiques: couleur. Motricité fine</p>	<p>Pincer les pincettes à linge sur le bon bol.</p>
	<p>Bande avec des carreaux Pincettes à linge de 2 couleurs</p>	<p>Motricité fine Savoir suivre un algorithme</p>	<p>Je place les pincettes suivant l'algorithme: vert/rose. Une dans chaque case.</p>
	<p>Disque avec coccinelles de 1 à 6, pincettes à linge avec chiffres de 1 à 6</p>	<p>Dénombrement, associer quantité et écriture chiffrée, motricité fine (pincer).</p>	<p>Je compte les coccinelles dans chaque case et j'y accroche la pincette à linge qui porte le chiffre correspondant.</p>
	<p>CD avec collections de points de 1 à 3, pincettes à linge avec chiffres de 1 à 3</p>	<p>Dénombrement, associer quantité et écriture chiffrée, motricité fine (pincer).</p>	<p>Je compte les points dans chaque case et j'y accroche la pincette à linge qui porte le chiffre correspondant.</p>

	<p>Bandes numériques jusqu'à 5 avec chiffres manquants Bouchons avec chiffres</p>	<p>Connaître la comptine numérique et les écritures chiffrées jusqu'à 5</p>	<p>Je place les chiffres manquants.</p>
	<p>Barre de différentes tailles</p>	<p>Ranger des objets selon leur taille: du plus petit au plus grand</p>	<p>Je range les barres de la plus petite à la plus grande.</p>
	<p>Pistes graphiques Eveil et jeux sous pochettes plastiques. feutre effaçable. Chiffon.</p>	<p>Acquérir le geste le mieux adapté et le plus efficace.</p>	<p>Je reproduis les graphismes suivant les modèles</p>
	<p>Pistes des écritures chiffrées Eveil et jeux sous pochettes plastiques. feutre effaçable. Chiffon.</p>	<p>Acquérir le geste le mieux adapté et le plus efficace pour tracer les chiffres.</p>	<p>Je reproduis les chiffres.</p>
	<p>Tableau blanc/ardoise Répertoire graphique Fiches modèles prénoms Fiches modèles diverses</p>	<p>Commencer à écrire seul diverses choses.</p>	<p>Je reproduis les graphismes, m'entraîne sur les fiches...</p>
	<p>Papillons des lettres</p>	<p>Connaître les lettres dans les 3 graphies.</p>	<p>Assembler les papillons correctement.</p>

	<p>Images et mini pinces à linge</p>	<p>Savoir dénombrer le nombre de syllabes d'un mot. (motricité fine)</p>	<p>Je mets autant de pinces que de syllabes</p>
	<p>Mots modèles et étiquettes mots de Pépin et Trognon</p>	<p>Développer des automatismes de prélecture</p>	<p>Je place les étiquettes mots identique au modèle en dessous.</p>
	<p>Bouchons et cure dents Perles à repasser</p>	<p>Motricité fine Tri en fonction de la couleur</p>	<p>Je place les perles de la même couleur sur le cure dents associé.</p>
	<p>Papillons et modèles</p>	<p>Refaire un pavage suivant un modèle</p>	<p>Je choisis une carte modèle et refais le papillon.</p>
	<p>Vis et écrous en plastique</p>	<p>Motricité fine (visser, dévisser). Trier en fonction de la couleur.</p>	<p>Je visse les boulons sur les vis correspondants.</p>
	<p>Images de Simon</p>	<p>Jeu de tri en fonction d'une caractéristique</p>	<p>Je mets les Simon identiques ensemble.</p>
	<p>Bonhommes qui "se donnent la main" de différentes couleurs.</p>	<p>Motricité fine (emboîter). Tri de couleur.</p>	<p>J'assemble les bonhommes de la même couleur entre eux.</p>
	<p>Jeu des constellations jusqu'à 5.</p>	<p>Assembler nombre, représentations symboliques des quantités et quantités. Connaître les écritures chiffrées jusqu'à 5 et la comptine numérique.</p>	<p>Je mets les cartes identiques dans la même colonne.</p>

	<p>Jeu à compter</p>	<p>Assembler nombre, représentations symboliques des quantités et quantités. Connaître les écritures chiffrées jusqu'à 10 et la comptine numérique.</p>	<p>Je mets le nombre d'anneaux et la représentation qui correspondent à l'écriture chiffrée dans l'ordre de la comptine numérique.</p>
	<p>Jeu à compter</p>	<p>Assembler nombre, constellations de doigts et quantités. Connaître les écritures chiffrées jusqu'à 10.</p>	<p>Je mets le nombre de jetons et la constellations de doigts qui correspondent à l'écriture chiffrée.</p>
	<p>Puzzle à compter</p>	<p>Assembler écritures chiffrées et quantités. Connaître les écritures chiffrées jusqu'à 10.</p>	<p>Je mets la bonne écriture chiffrées correspondant à la quantité représentée.</p>
	<p>Boites de boules et trous.</p>	<p>Motricité fine (pencher, redresser un objet). Coordination visuelle et motrice.</p>	<p>Je bouge la boite pour mettre toutes les boules dans un trou.</p>
	<p>Mousquetons colorés.</p>	<p>Motricité fine (accrocher). Tri en fonction de la couleur.</p>	<p>J'accroche les mousquetons qui ont la même couleur.</p>
	<p>Dominos</p>	<p>Continuer des suites algorithmiques.</p>	<p>J'aligne les dominos correctement.</p>
	<p>Les silhouettes.</p>	<p>Visuel: Assembler la silhouette à la bonne image.</p>	<p>Je mets la silhouette sur l'image correspondante.</p>

	Magnet labyrinthe et billes	Motricité fine (réaliser un déplacement précis), tenue du stylet, découvrir la fonction de l'aimant.	Je déplace les billes aimantées dans le labyrinthe à l'aide du stylet.
	Labyrinthe de billes. Cartes modèles	Motricité fine (déplacer lentement)	Je déplace les billes pour les placer comme sur les cartes modèles.
	Bâtonnets d'esquimaux colorés Fiches modèle	Suivre un modèle	Je place les bâtonnets d'esquimaux comme sur ma fiche modèle.
	Perles et fils	Motricité fine (précision), suivre un modèle.	J'enfile des perles pour faire un collier avec ou sans modèle
	Puzzles divers	Motricité fine et pavage	Je refais le puzzle
	Puzzle des écritures chiffrées.	Pavage	Je refais le puzzle.
	Puzzle des papillons à aimants.	Motricité fine (encastrement + précision).	Je refais le puzzle.