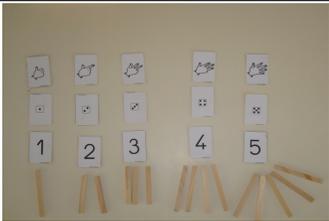
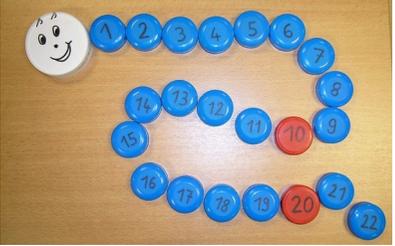
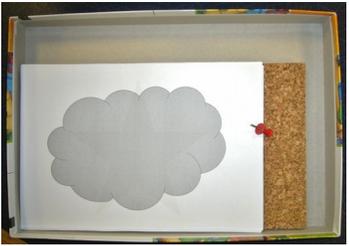


2017-2018 20 Ateliers Autonomes Période 4 GS

	Atelier	Matériel	Consigne	Objectifs/ compétences
	<h2>Mathématiques</h2>			
1		Tangram	Reconstituer le tangram	Reproduire une disposition.
2		-La planche magique - série de formes - modèle papier - picots en bois	Placer d'abord les picots dans les trous de la couleur des modèles choisis. Placer ensuite les formes comme le modèle. Modèles à télécharger : http://www.zaubette.fr/atelier-la-planche-magique-a118979198	Reproduire une disposition.
3		Rush Hour	Faire sortir le camion du marchand de glaces en faisant bouger les véhicules gênants.	Faire preuve de logique.
4		Jeu des footballeurs, Arthur&Marie	Lancer les 2 dés, trouver la somme et placer le personnage correspondant sur la réglette. Disposer les personnages par ordre croissant.	Additionner 2 dés, retrouver l'écriture chiffrée, ordonner une suite de nombres de 1 à

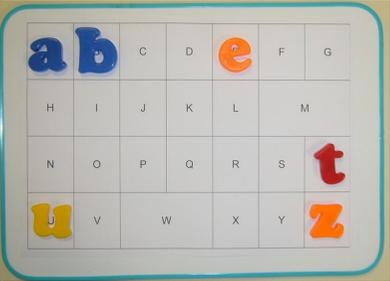
				12.
5		Tableau à double entrée - 1 tableau aimanté - pièces animaux noir et blanc + pièces couleur - animaux correspondant aux couleurs	Compléter le tableau à double entrée.	Compléter un tableau à double entrée.
6		Coquilles d'œufs - formes découpées et plastifiées	Retrouver les 2 moitiés de chaque coquille d'œuf.	Associer 2 formes qui s'emboîtent.
7		De 1 à 10 : 30 cartes proposant pour chaque nombre de 1 à 10 la représentation chiffrée, les doigts et les constellations du dé.	Ordonner les cartes de 1 à 10 .	Ordonner de 1 à 10 avec 3 représentations (chiffres, doigts, dés)
8		Puzzle image	Reconstituer l'image en suivant les nombres de 1 à 20	Ordonner la suite des nombres de 1 à 20.

<p>9</p>		<p>Rondo - 1 modèle - pièces correspondantes</p>	<p>Reproduire le modèle.</p>	<p>Reproduire une disposition spatiale en imbriquant des formes.</p>
<p>10</p>		<p>Pic fil -1 planche - 3 modèles</p>	<p>Reproduire le modèle en respectant la disposition spatiale</p>	<p>Reproduire une forme sur un quadrillage.</p>
<p>11</p>		<p>Chenille-bouchons jusqu'à 50</p>	<p>Reconstituer la chenille des nombres jusqu'à 50.</p>	<p>Reconstituer la file numérique de 1 à 50.</p>
<h2>Motricité fine</h2>				
<p>12</p>		<p>Les formes à piquer - 1 planche en liège - plusieurs modèles - 1 pique</p>	<p>- Placer le modèle sur la planche de liège - Piquer le contour des formes très près pour détacher la forme.</p>	<p>Améliorer la motricité des doigts.</p>

13		Semoule	Tracer les lettres cursives dans la semoule.	Approche sensorielle du tracé des lettres
14		Découpage d'image - images école des loisirs -ciseaux	Découper la feuille exactement sur les traits.	Améliorer le découpage de précision et recomposer un assemblage.
15		Laçage - formes - lacets	« coudre » chaque forme en laçant dessus / dessous et en suivant les trous.	Améliorer la motricité fine.
<h2>Découverte du monde</h2>				
16		Jeu feel and find	Retrouver les objets en bois correspondants aux images en les touchant à l'aveugle.	Se fier au sens du toucher pour reconnaître la forme d'un objet.

17		Jeu D'où ça vient ?	Associer 2 images : un aliment et son origine.	Se questionner sur l'origine de nos aliments.
----	---	----------------------------	--	---

Lecture

18		alphabet aimanté - 1 tableau aimanté - lettres aimantées	Recomposer l'alphabet	Repérer les lettres de l'alphabet.
19		Le ou la - 6 mots le - 6 mots la - 12 images à classer	Associe chaque image avec l'article « le » ou « la » qui convient.	Lire des mots simples, trouver le genre des mots.
20		Jeu Cache-Coche cartes voyelles	Cacher l'image si on entend « a », « i », « u », « ou » (selon la fiche)	Discrimination auditive.