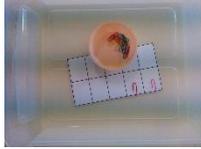


PERIODE 1

VIE SENSORIELLE

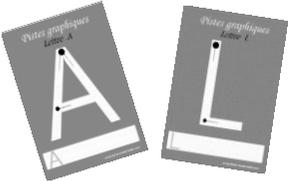
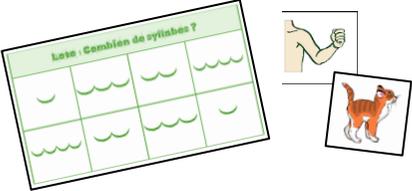
MOTRICITE FINE

| Atelier | Matériel | Consignes | Objectifs d'apprentissage |
|---|---|--|--|
| <p>1</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - 2 sortes de graines de même taille (pois, café) - 2 petites barquettes | <p>Trier les graines une par une avec les doigts</p> | <ul style="list-style-type: none"> - motricité fine et coordination oculomotrice (pincer pour attraper les graines une par une) - pincer entre l'index et le pouce - trier selon des caractéristiques |
| <p>2</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - 1 pot - des perles, des marrons ou des glands - 1 boîte d'œufs - 1 cuillère à café | <p>Distribuer une perle dans chaque alvéole à l'aide de la cuillère</p> | <ul style="list-style-type: none"> - améliorer la précision du geste - correspondance terme à terme |
| <p>3</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Petites graines - Bac à glaçons - pince à épiler | <p>Distribuer les petites graines dans les emplacements de glaçons à l'aide de la pince à épiler</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Améliorer la motricité des doigts, leur agilité et leur précision |
| <p>4</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - des pots et des flacons différents - Les couvercles associés | <p>- Fermer chaque pot ou bocal avec le couvercle qui convient</p> | <ul style="list-style-type: none"> - visser, dévisser - différencier des objets selon leur taille et leur forme |
| <p>5</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Gros tubes en carton - Elastiques | <p>Enlever et remettre les élastiques d'une seule main autour du tube</p> | <ul style="list-style-type: none"> - adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels) |

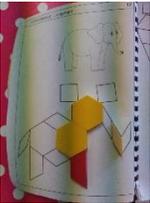
| | | | | |
|----|---|--|--|---|
| 6 |  | <ul style="list-style-type: none"> - Gros tubes en carton - Rubans de différentes largeurs | <p>Faire des nœuds simples Faire des nœuds en boucles</p> | <ul style="list-style-type: none"> - motricité fine et coordination |
| 7 |  | <ul style="list-style-type: none"> - Trombones - Cartes avec cases tout autour | <p>Placer chaque trombone dans une case du carton</p> | <ul style="list-style-type: none"> - adapter son geste aux contraintes - correspondance terme à terme |
| 8 |  | <ul style="list-style-type: none"> - Perles à repasser - Cure-dents plantés dans des bouchons en liège | <p>Enfiler les perles sur les cure-dents</p> | <ul style="list-style-type: none"> - améliorer la précision du geste |
| 9 |  | <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de laçage : cartes percées - lacets de couleurs | <p>Suivre le contour du dessin avec le lacet en passant dans les trous au-dessus et en-dessous de la carte</p> | <ul style="list-style-type: none"> - coordination occulo-manuelle - précision du geste : enfiler, tirer, en avançant, en reculant, e croisant, suivre un contour précis |
| 10 |  | <ul style="list-style-type: none"> - une petite bouteille avec de l'eau colorée - des pipettes - des petits pots - un entonnoir - une petite cuvette | <p>Verser l'eau dans la cuvette Aspirer l'eau à l'aide des pipettes Verser dans les petits pots Remettre l'eau dans la bouteille à l'aide de l'entonnoir</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un objet technique - Tirer/Pousser - Résoudre un problème |
| 11 |  | <ul style="list-style-type: none"> - des bandes de papiers de couleurs avec différents traits, des ronds... - des ciseaux - de la colle - des feuilles de papier | <p>Couper les bandes de papier sur les lignes Coller les bandes découpées</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Bien tenir ses ciseaux - Améliorer la précision de sa coupe |
| 12 |  | <ul style="list-style-type: none"> - une assiette en carton - des pinces à linge de différentes couleurs | <p>Placer les pinces à linge tout autour de l'assiette</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Pincer avec le pouce et l'index - Répartir les pinces tout autour de l'assiette |

LECTURE ECRITURE

| Atelier | Matériel | Consignes | Objectifs d'apprentissage |
|---|--|--|---|
| 13  | <ul style="list-style-type: none"> - Lettres Légos en capitales - Alphabet en capitales | Poser les lettres mobiles sur les lettres identiques. | <ul style="list-style-type: none"> - Associer des lettres capitales identiques - Les orienter correctement |
| 14  | <ul style="list-style-type: none"> - Lettres Légos en script - Alphabet en script | Poser les lettres mobiles sur les lettres identiques. | <ul style="list-style-type: none"> - Associer des lettres scriptes identiques - Les orienter correctement |
| 15  | <ul style="list-style-type: none"> - Jeu d'encastrement alphabet | Replacer les lettres en capitales dans leur emplacement. | <ul style="list-style-type: none"> - Intégrer les formes des lettres en capitales - S'imprégner de l'ordre alphabétique |
| 16  | <ul style="list-style-type: none"> - Tortue Alphabet | Reconstituer le puzzle des lettres de l'alphabet avec un modèle complet. | <ul style="list-style-type: none"> - S'imprégner de l'ordre alphabétique |
| 17  | <ul style="list-style-type: none"> - Lettres de l'alphabet en bois - Modèle de l'alphabet en capitales | Ranger les lettres dans l'ordre alphabétique | Mémoriser l'ordre alphabétique |
| 18  | <ul style="list-style-type: none"> - Pistes graphiques Nathan - Crayon pour ardoises | Tracer le chemin en ne sortant pas de la piste | Affiner le geste graphique |

| | | | |
|---|---|--|---|
| <p>19</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Fiche plastifiée avec les lettres de l'alphabet écrit en capitales et un espace à côté - Crayon pour ardoise | <p>Ecrire les lettres à côté du modèle</p> | <p>Ecrire les lettres en capitales Nommer les lettres</p> |
| <p>20</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Pistes graphiques plastifiées : lettres en capitales - Crayon pour ardoise | <p>Ecrire les lettres sans sortir des pistes et en respectant le sens de formation des lettres</p> | <p>Mémoriser le sens des lettres Nommer les lettres</p> |
| <p>21</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Pistes graphiques chiffres - Crayon pour ardoise | <p>Suivre le chemin pour écrire les chiffres</p> | <p>Mémoriser le sens d'écriture des chiffres Nommer les chiffres</p> |
| <p>22</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Blocs logiques - Feutres - Feuille A4 | <p>Choisir des formes, en faire le contour et inventer des graphismes à l'intérieur</p> | <p>Acquérir un geste précis Reproduire, inventer un motif graphique</p> |
| <p>23</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Planches de loto - Etiquettes animaux | <p>Piocher au hasard une carte animal, compter les syllabes et la poser sur sa planche si possible. Possibilité de jouer à 2.</p> | <p>Scander les mots Frapper les syllabes Les dénombrer</p> |
| <p>24</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Jeu de la bataille des animaux | <p>Par deux : Chaque joueur retourne sa carte, compte le nombre de syllabes. Celui qui a le plus de syllabes a gagné les cartes.</p> | <p>Scander les mots Frapper les syllabes Les dénombrer</p> |

MATHS DECOUVERTE DU MONDE

| Atelier | Matériel | Consignes | Objectifs d'apprentissage |
|---|---|--|---|
| <p>25</p>  | <p>- Barres colorées de différentes tailles</p> | <p>Associer les barres de la même couleur</p> | <p>- Comparer les tailles - Associer des tailles identiques</p> |
| <p>26</p>  | <p>- jeu des empreintes : Des objets Des cartes avec les empreintes</p> | <p>Associer un objet en volume avec sa silhouette, sans le regarder</p> | <p>Sentir la forme d'un objet avec sa main</p> |
| <p>27</p>  | <p>- Jeu ATTRIMATHS</p> | <p>Prendre les formes indiquées Les placer pour reconstituer le dessin</p> | <p>Couvrir une surface à l'aide de formes géométriques</p> |
| <p>28</p>  | <p>- bâtonnets d'esquimaux - modèles de dessins</p> | <p>Placer les bâtonnets sur les empreintes pour reconstituer un dessin</p> | <p>Placer des objets les uns par rapport aux autres, avec un modèle, à plat</p> |
| <p>29</p>  | <p>- jeu des cubes - modèle de constructions</p> | <p>Reproduire la construction d'une carte modèle</p> | <p>Placer des objets les uns par rapport aux autres, avec un modèle, en volume</p> |
| <p>30</p>  | <p>- jeu du Panoramix avec des objets des plaques rainurées et des cartes modèles</p> | <p>Reproduire un assemblage d'objets avec une carte modèle</p> | <p>Placer des objets les uns par rapport aux autres, avec un modèle, sur différents plans</p> |

| | | | | |
|----|---|--|--|---|
| 31 |  | <ul style="list-style-type: none"> - boîtes à compter - fiches - jetons | <p>Choisir une fiche et placer le même nombre de jetons que de dessins sur la fiche</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer des collections variées (taille, espacement...) - Créer une collection identique à une autre |
| 32 |  | <ul style="list-style-type: none"> - plaque numérotée de 1 à 5 en rouge et noir - cartes à jouer de 1 à 5 en rouge et noir | <p>Jouer à la réussite : placer face cachée les cartes sur le plateau ; retourner une carte et la poser à sa place</p> | <p>Mémoriser la suite des 5 premiers nombres, Ranger des quantités en ordre croissant</p> |
| 33 |  | <ul style="list-style-type: none"> - cartes nombres de 1 à 5 dans différentes représentations : chiffres, doigts, constellations du dé, collections variées | <p>Reconstituer la bande numérique avec les différentes représentations des nombres</p> | <p>Reconnaître globalement une petite quantité représentée par des configurations connues. Ordonner des quantités et la suite des nombres en chiffres</p> |
| 34 |  | <ul style="list-style-type: none"> - pinces à linge de 2 couleurs - assiette en carton | <p>Placer les pinces à linge autour de l'assiette en respectant un rythme avec 2 couleurs donné.</p> | <p>Continuer un algorithme simple</p> |

