

Des ateliers
en Maternelle

Des ateliers pour développer la motricité fine

Activités	Matériel	Objectifs
<p>Atelier « Pinces à linge »</p> <p><i>Variables possibles : Utiliser des pinces à linge de couleur pour réaliser un algorithme simple (1-1)</i></p>	<p>Assiettes ou bols issus du coin dinette</p> <p>Pinces à linge</p>	<p>Développer la motricité fine ; développer la coordination et le contrôle du mouvement, muscler les doigts pour préparer à l'écriture.</p>
<p>Atelier « Perles »</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Découverte libre : enfiler des perles 2. Faire un collier d'une seule couleur 3. Réaliser des algorithmes (reproduire selon un modèle ou poursuivre un algorithme) 	<p>Perles</p> <p>Fil ou cordon (un par élève)</p>	<p>Développer la motricité fine ; développer la coordination oculomotrice ; trier par couleurs et par formes ; réaliser des algorithmes</p>
<p>Atelier « Pinces »</p> <p>3 ateliers possibles (chacun dans une boîte d'œufs) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Déplacer les marrons avec la pince à glaçons 2. Déplacer les boules de coton avec la pince à cornichons 3. Déplacer les clous de girofle avec la pince à épiler <ul style="list-style-type: none"> ➤ Transvaser d'un récipient à un autre à proximité ➤ Transporter un élément sur une courte distance. 	<p>Marrons ; clous de girofle ; pinces à glaçons ; pinces à cornichons ; boules de coton ; boîtes d'œufs ; pinces à épiler</p>	<p>Utiliser un outil ; développer la motricité fine ; être persévérant ; travailler le contrôle du mouvement de la main</p>
<p>Atelier « Transvasement »</p> <p>Verser le pichet de semoule/riz jusqu'au trait (s'arrêter à temps, ne pas en mettre à côté).</p> <p><i>Note : Prévoir une pelle et une balayette</i></p>	<p>Un pichet de semoule ou de riz</p> <p>Des gobelets en plastiques transparents avec une hauteur marquée au feutre noir.</p>	<p>Apprendre à verser jusqu'à une hauteur donnée ; développer sa capacité d'attention ; maîtriser son geste (ne pas en mettre à côté) ; développer sa concentration.</p>

<p>Atelier « Plateau de semoule »</p> <p>Avec son doigt ou un coton-tige, tracer des formes, des graphismes, des lettres, des chiffres dans le sable/la semoule.</p> <p>(C'est le principe de l'ardoise magique)</p>	<p>1 plateau Semoule ou sable coloré</p>	<p>Tracer, dessiner, écrire, expérimenter une manière différente de laisser des traces.</p>
<p>Atelier « Jeux de motricité fine »</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bouliers : déplacer les boules le long d'un parcours. ➤ Jeux de laçage (travail sur la concentration) ➤ Cadres Montessori : laçage ; agrafes ; zip ; boutons ➤ Clipser des pions sur un support : coloredo, plaques ASCO et pions fleurs. 	<p>Jeux présents en classe : Bouliers ; jeux de laçage ; coloredo ; plaques ASCO vertes ; cadres Montessori</p>	<p>Développer la motricité fine</p>
<p>Atelier « Découpage »</p> <p>Mise en place de contrat de découpage comme on en trouve ici : http://chdecole.ch/wordpress/exercices-de-decoupages/</p>	<p>Ciseaux ; chutes de papier divers</p>	<p>Manipuler un outil pour couper : les ciseaux. Développer la motricité fine. Muscler les doigts.</p>

Atelier sur « le papier (découper, plier, coller, froisser, perforer) »

1/ Peindre un fond sur une grande feuille qui servira de support

2/ Réaliser 4 grands tableaux montrant des techniques permettant d'agir sur la matière.

- Tableau du déchiquetage (déchirer le papier)
- Tableau du froissage (froisser le papier)
- Tableau du pliage (plier des petits bouts de papier)
- Tableau du perforage (perforer le papier)

Papiers ; colle ; perforatrice
Chutes de papiers colorés

Manipuler un outil pour couper : les ciseaux.

Développer la motricité fine.

Muscler les doigts.

Agir sur la matière.

Les ateliers de Modelage

Objectifs principaux : Exploiter les ressources expressives des matériaux ; combiner les matières ; transformer les matériaux ; découvrir les qualités tactiles et les caractéristiques de ces matières ; décrire la matière ; comparer les différentes matières que l'on peut modeler ; choisir des outils pour travailler la matière ; dire ce que l'on fait (modeler, écraser, rouler, lisser, aplatir...) et les outils utilisés (rouleaux ; emporte-pièces ; couteaux...)

Activités	Matériel	Objectifs
<p>Atelier « Découverte de la pâte à modeler » Langage en <u>atelier dirigé</u> autour de cette matière (<i>ça colle, ça sent bon, c'est bleu (ou autre couleur), on peut le casser en petits bouts, ça s'écrase...</i>)</p>	<p>Pâte à modeler Tapis</p>	<p>Découvrir la pâte à modeler.</p>
<p>Atelier « Les mains dans la pâte » Utiliser ses mains et ses doigts pour manipuler la matière. <i>Ex : Pincer, écraser, gratter, enfoncer faire des trous...</i></p>	<p>Pâte à modeler Tapis</p>	<p>Agir sur la matière ; laisser des traces</p>
<p>Atelier « Faire des traces avec des outils. » Utiliser des fourchettes, des couteaux, des légos, des bâtons d'esquimaux, des spatules... pour laisser différentes traces sur la matière.</p>	<p>Pâte à modeler Tapis Fourchettes en plastiques, couteaux, légos, bâtons d'esquimaux, spatules...</p>	<p>Laisser des traces : manipuler la matière ; utiliser des outils.</p>
<p>Atelier « Boules » Rouler la pâte dans la paume de sa main pour former des boules.</p>	<p>Pâte à modeler Tapis</p>	<p>Agir sur la matière. Transformer la matière. Réaliser des boules.</p>
<p>Atelier « Les pommes, les tâches, les écailles » Sur le pommier, écraser les boules pour former des pommes. Sur la vache > pour faire les tâches Sur la tortue > pour faire les écailles</p>	<p>Pâte à modeler Fiches modèle « Pommier », « tortue » et « vache » plastifiées.</p>	<p>Agir sur la matière Réaliser des boules, les aplatir. Transformer la matière.</p>

<p>Atelier « Colombins »</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Réaliser des colombins, explication de la technique en atelier dirigé. 2. Réaliser une baguette de pain : réaliser un colombin puis laisser des traces sur le dessus avec le couteau. 3. Réaliser des colombins pour compléter les dessins des fiches modelage : la robe, les queues de souris, le soleil, l'échelle... 	<p>Pâte à modeler Tapis Couteaux Fiches modèle plastifiées : robe, queue de souris, soleil, échelle, barreaux de la cage, tiges de fleur</p>	<p>Agir sur la matière. Transformer la matière. Réaliser des Colombins</p>
<p>Atelier « Spirale »</p> <p>Enrouler un colombin pour réaliser un escargot : par recherche, l'enseignant réaliser un escargot avec la pâte et le dispose sur la table, les élèves vont essayer de trouver comment réaliser cet escargot en utilisant des techniques et procédés déjà vus.</p>	<p>Pâte à modeler Tapis Un modèle d'escargot réalisé par l'enseignant</p>	<p>Agir sur la matière, la transformer. Combiner les actions (colombins, le faire rouler)</p>
<p>Atelier « Combiner les actions »</p> <p>Proposer aux élèves un modèle réalisé devant eux. Leur demander de le réaliser (fleur, ours, poisson, ours en 2D, ours en 3D, le bonhomme, le soleil...)</p> <p><u>Evolutions</u> : fiches notices de réalisation</p>	<p>Pâte à modeler Tapis Fiches notice de réalisation détaillée</p>	<p>Agir sur la matière. Combiner les actions déjà vues en classe.</p>

Fiches modèle à plastifier ici :

<http://maternellecolor.free.fr/fiches%20techniques%20pate%20a%20modeler/Index.html>

Les ateliers PUZZLES-ENCASTREMENTS

Objectifs principaux : Assembler des objets dans l'espace ; reconstituer une image ; se repérer dans l'espace (s'orienter) ; développer la discrimination visuelle (reproduire un puzzle à partir d'un modèle).

Activités	Matériel	Objectifs
<p>Atelier « Encastremets »</p> <p>TPS/PS (en début d'année) Un atelier dirigé puis autonomie au temps d'accueil</p>	<p>Des encastremets simples</p>	<p>Découvrir le matériel Orienter les pièces</p>
<p>Atelier « Encastremets mélangés »</p> <p>PS (début d'année) En atelier dirigé uniquement, à proposer plusieurs fois.</p>	<p>Encastremets Gommettes sur le puzzle et au dos des pièces (pour éviter les mélanges)</p>	<p>Associer une forme et son contour Faire des essais</p>
<p>Atelier « Puzzles de 2 à 4 pièces »</p> <p>PS/MS (septembre/octobre) En autonomie</p>	<p>Puzzles de 2 à 4 pièces avec gommettes au dos des pièces pour éviter les mélanges.</p>	<p>Compléter un puzzle Associer de 2 à 4 pièces pour reproduire une image.</p>
<p>Atelier « Puzzles de plus de 4 pièces »</p> <p>MS/GS Selon le nombre de pièces et la complexité du motif à reproduire.</p>	<p>Puzzles de plus de 4 pièces avec ou sans modèle</p>	<p>Orienter des pièces Reconstituer une image Situier des éléments dans l'espace les uns par rapport aux autres.</p>

Les ateliers graphiques

I. Laisser des traces

Activités	Matériel	Objectifs
Utiliser les parties du corps pour laisser des traces.	Feuilles collectives ou individuelles A3 selon la finalité (fresque, couverture...) Peinture	Laisser des traces avec son corps
Laisser des traces de doigts (préalablement trempés dans la peinture à doigt) dans la pâte à sel	Pâte à sel Peinture à doigt	Laisser des traces avec son corps
Laisser des empreintes de fruits coupés en deux avec de la peinture.	Feuille collective pour fresque Peinture Fruits coupés (pommes, citrons)	Laisser des empreintes sur une feuille. Savoir ce qu'est une empreinte.
Gratter la peinture fraîche avec une fourchette en plastique	Fourchettes en plastique Peinture Feuilles A3	Adapter son geste aux contraintes. Laisser des traces avec un outil.
Laisser des traces avec des bouchons (empreintes)	Bouchons Peinture Feuilles A4	Laisser des empreintes sur une feuille. Savoir ce qu'est une empreinte.
Couvrir la surface de la feuille en laissant des traces avec une éponge et de la peinture	Éponge Peinture Feuilles A3	Couvrir une surface en utilisant un outil.
Utiliser un pinceau pour couvrir une surface.	Peinture Pinceau Papier Kraft	Couvrir une surface en utilisant un outil.
Recouvrir une surface en passant dessus du crépon mouillé	Feuille A4 Bandes de papier crépon de plusieurs couleurs Soucoupe d'eau	Couvrir une surface en utilisant un procédé nouveau.

<p>Encrer au coton-tige : Sur une surface préalablement peinte ou coloré, demander à l'élève de dessiner quelque chose en utilisant un coton-tige (plongé dans de l'encre).</p>	<p>Feuilles à dessin peinte ou coloré au crépon mouillé Coton tige Encre noire ou de couleur foncé</p>	<p>Utiliser un outil à des fins expressives.</p>
<p><u>Les pochoirs</u> Peindre l'intérieur d'un pochoir > observer la forme produite.</p>	<p>Pochoirs divers Peinture Feuille A4</p>	<p>Couvrir une surface limitée.</p>
<p>L'enseignant ou l'ATSEM dispose sur la feuille de l'élève des gouttes de peinture. L'élève va étirer ses gouttes à l'aide d'une spatule en bois.</p>	<p>Spatule en bois Peinture Feuilles A3</p>	<p>Adapter ses gestes aux contraintes matérielles. Découvrir une technique : Etaler</p>
<p>Frotter du canson mouillé sur une feuille Canson</p>	<p>Crépon mouillé Canson</p>	<p>Adapter ses gestes aux contraintes matérielles. Découvrir une technique : Frotter</p>
<p>Réaliser un fond à l'éponge (tamponner) et à la peinture. Laisser sur ce fond (une fois sec) des empreintes de feuilles d'arbre en utilisant une autre couleur (idéal en automne)</p>	<p>Eponges Peinture Feuilles A3 Feuilles d'arbre sèches</p>	<p>Adapter ses gestes aux contraintes matérielles. Découvrir une technique : Tamponner Laisser des empreintes de feuilles</p>
<p>Poser du papier bulle, préalablement recouvert au rouleau avec de la peinture, sur une feuille A4 pour laisser apparaître le motif sur la feuille.</p>	<p>Papier bulle Peinture Rouleaux Feuilles A4</p>	<p>Adapter ses gestes aux contraintes matérielles. Découvrir une technique : le transfert par impression. Laisser une trace</p>
<p>Proposer à l'élève des vaporisateurs contenant différentes couleurs d'encre. Vaporiser sur une feuille A3 à la verticale.</p>	<p>Vaporisateurs avec encre de différentes couleurs Feuille A3 sur plan vertical</p>	<p>Adapter ses gestes aux contraintes matérielles. Découvrir une technique : vaporiser</p>
<p>L'enseignant ou l'ATSEM dispose à l'aide d'une pipette des gouttes d'encre à certains endroits de la feuille. L'élève dispose ensuite d'une paille en plastique dans laquelle il va souffler pour réaliser des couler d'encre dans toutes les directions.</p>	<p>Feuille A4 Pipette compte-goutte Paille pour souffler</p>	<p>Adapter ses gestes aux contraintes matérielles. Découvrir une technique : souffler Utiliser un outil à des fins expressives.</p>

<p>L'enseignant ou l'ATSEM montre à l'enfant comment procéder. L'élève doit souffler dans un tube de bulles à savon (contenant quelques gouttes d'encre mélangées à de l'eau et du savon). L'élève va réaliser des traces de forme ronde.</p>	<p>Tubes de bulles à savon (eau + liquide vaisselle + quelques gouttes d'encre colorée) Feuilles A3</p>	<p>Adapter ses gestes aux contraintes matérielles. Découvrir une technique : souffler Utiliser un outil à des fins expressives.</p>
<p>Sur une feuille blanche, demander à l'élève de la recouvrir d'encre généreusement à l'aide d'un pinceau. Une fois recouverte, saupoudrer d'une poignée de gros sel. Quand c'est sec, secouer la feuille pour retirer le sel.</p>	<p>Encres colorées Feuille A4 Gros sel</p>	<p>Adapter ses gestes aux contraintes matérielles. Recouvrir une surface entièrement Utiliser un outil à des fins expressives.</p>
<p><u>Le frottage.</u> Mettre un objet sous la feuille. Frotter avec une craie grasse. Recommencer avec des couleurs, textures différentes jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de blanc sur la feuille</p>	<p>Feuilles blanches Craies grasses Carton ondulé, sol de la cour de récréation, crêpi...</p>	<p>Adapter ses gestes aux contraintes matérielles. Recouvrir une surface entièrement Découvrir une technique : le frottage.</p>

II. Les lignes verticales

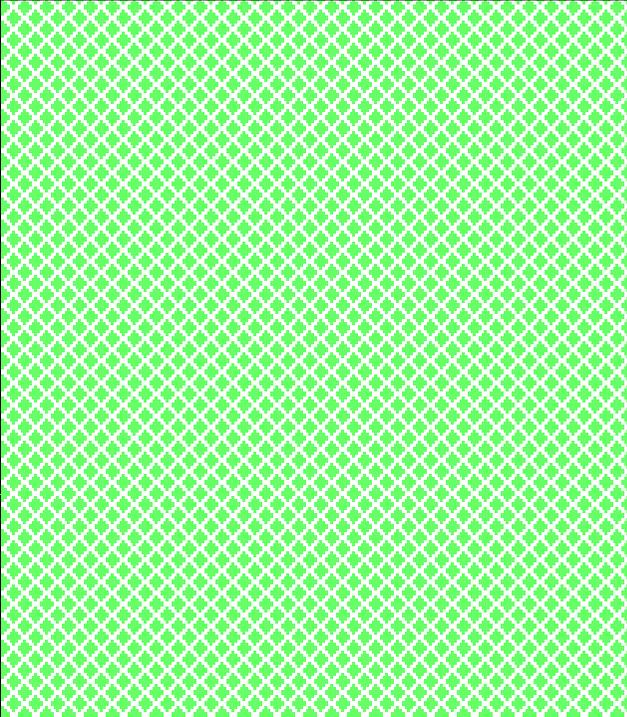
Activités	Matériel	Objectifs
Sur un plan incliné (protégé), avec un compte-goutte, faire glisser des gouttes d'encre.	Grandes feuilles ; compte-gouttes ou pipettes ; encre	<p>Adapter son geste aux contraintes.</p> <p>Laisser des traces : les lignes verticales.</p> <p>Réaliser des gestes amples.</p> <p>Percevoir la verticalité.</p>
<p>Les lignes entre les bandes.</p> <p>Sur une feuille présentant des bandes de papier noir collées dessus, tracer entre les bandes des lignes verticales au pastel.</p> <p>Une fois terminé cet exercice : recouvrir la feuille entre les bandes de papier avec de l'encre.</p>	Feuille avec bandes noires collées dessus ; pastels ; pinceaux ; encre de couleur claire (jaune)	
<p>Le Code-barres.</p> <p>Tracer des traits verticaux au pinceau sur une bande de papier (hauteur étroite).</p> <p>Remplir l'espace avec des traits verticaux</p>	Bandes à hauteur étroite ; pinceaux, peinture noire	
Faire des colombins avec la pâte à modeler. Les poser côté à côté sur son tapis de modelage	Pâte à modeler ; tapis de modelage	
Découper et coller des bandes de papier coloré verticalement sur la feuille blanche.	Feuille blanche (1 par élève) Feuilles de couleur coupées en bandes fines.	
Sur une feuille, coller des morceaux de carton ondulé. Avec un feutre, tracer l'intérieur du creux du carton ondulé.	Carton ondulé Feutres	
<p>Peinture au doigt.</p> <p>Coller des gommettes de part et d'autre de la feuille, l'élève doit tracer avec son doigt (trempé dans la peinture au doigt) le chemin entre les 2 couleurs.</p>	Peinture au doigt Gommettes Grandes feuilles blanches	

III. Les lignes horizontales

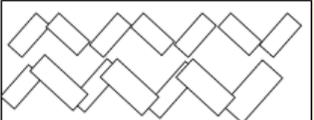
Activités	Matériel	Objectifs
Sur un plan horizontal, déplacer de petites voitures le long d'une ligne tracée au crayon à papier. Les petites voitures préalablement trempées dans la peinture vont tracer des lignes horizontales.	Petites voitures Grandes feuilles Peinture dans une barquette.	Adapter son geste aux contraintes. Laisser des traces : les lignes horizontales. Réaliser des gestes amples. Percevoir l'horizontalité.
Faire des colombins avec la pâte. Les poser horizontalement sur son tapis de modelage.	Pâte à modeler ; tapis de modelage.	
Découper des bandes de papier coloré. Les coller horizontalement sur sa feuille blanche. Tracer au pastel des lignes horizontales sur la partie blanche entre les lignes.	Papier coloré Ciseaux ; colle Feuille blanche Pastel	
Coller du carton ondulé de manière à ce que l'ondulé soit à l'horizontale. Tracer au feutre le creux du carton ondulé.	Carton ondulé ; feutres	
Les échelles. Proposer à l'élève une feuille avec 2 grandes lignes verticales. Il doit tracer avec son doigt (trempé dans la peinture au doigt) des lignes horizontales représentant les barreaux de l'échelle.	Peinture au doigt Feuille avec 2 grandes lignes verticales	

IV. Les ronds

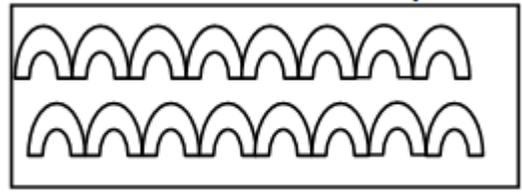
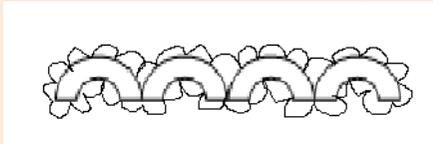
Activités	Matériel	Objectifs
<p>Reconnaître la forme ronde.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Proposer un bac d'objets divers aux élèves, ils vont devoir mettre de côté des objets de forme ronde (cercles, disques, boules).2. Les élèves disposent ensuite sur leur fond leur objet, les réalisations seront prises en photo pour validation lors d'un temps de regroupement.	<p>Jeux ou objets de toutes formes (ronds surtout) ; un fond coloré plastifié par élève. Appareil photo</p>	
<p>Les empreintes de rond.</p> <p>Réaliser des empreintes de rond avec de la peinture (disque ou cercle)</p>	<p>Feuilles blanches Peintures ; objets ronds pour empreinte (cercles et disques)</p>	<p>Adapter son geste aux contraintes.</p>
<p>Autour des empreintes.</p> <p>Reprendre la feuille réalisée dans l'atelier ci-dessus. Entourer les empreintes de ronds avec un pinceau et de la peinture</p>	<p>Feuilles de l'atelier ci-dessus Peinture + pinceau</p>	<p>Laisser des traces : le rond Réaliser des gestes amples.</p>
<p>Les empreintes de rond (bouchons)</p> <p>Faire des empreintes au bouchon. Colorer l'intérieur des empreintes avec un coton-tige et de l'encre. Prendre un pinceau et de la peinture, entourer les empreintes avec une autre couleur de peinture.</p>	<p>Feuilles blanches Peintures ; bouchons Encre Pinceaux Coton-tige</p>	<p>Percevoir ce qu'est un rond ; connaître le sens de son tracé. Prendre conscience de la forme ronde.</p>
<p>Les graines.</p> <p>Sur du papier coloré, coller des graines, de la ficelle ou des gommettes le long d'un cercle tracé au crayon à papier (action menée par l'adulte) pour former des ronds.</p>	<p>Papier coloré Graines ; ficelles ; gommettes</p>	

<p><u>Le tracé du rond</u> Disposer sur une feuille des pastilles colorées au pastel. Les élèves vont dessiner des ronds au pastel autour des pastilles (bien vérifier le sens du tracé). <i>NB : Encre avec plusieurs couleurs (diluées) la feuille pour obtenir un tableau très coloré.</i></p>	<p>Feuilles blanches avec ronds préalablement dessinés. Pastels Encre + Eau Pinceaux</p>	
<p><u>Entraînement graphique.</u> Tracer des ronds sur un plateau recouvert de sable (principe de l'ardoise magique)</p>	<p>Sable Plateau à bord.</p>	
<p><u>Les ronds.</u> Coller des gommettes sur une feuille. Tracer des ronds autour des gommettes à l'aide d'un coton-tige trempé dans la peinture (ou encre selon l'épaisseur de la peinture)</p>	<p>Gommettes Coton tige (ou pinceau) Peinture très liquide ou encre.</p>	

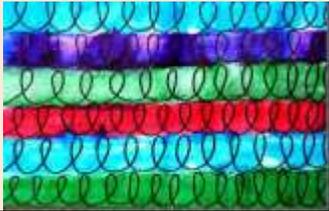
V. Les Lignes brisées

Activités	Matériel	Objectifs
<p>Le Zigzag Avec un lacet, réaliser des zigzags sur la table.</p>	<p>Lacets ou longs fils colorés.</p>	
<p>Les zigzags pastel Tracer au pastel des lignes brisées sur sa feuille. Recouvrir ensuite la feuille avec de l'encre.</p> <p>NB : Le pastel peut ici être remplacé par une bougie ou du drawing-gum</p>	<p>Pastel (ou bougie) Feuilles blanches Encre</p>	<p>Adapter son geste aux contraintes.</p>
<p>Avec le doigt. Avec la peinture au doigt, réaliser sur des bandes horizontales des lignes brisées.</p>	<p>Peinture au doigt Bandes horizontales blanches.</p>	<p>Laisser des traces : les lignes brisées (ou zig-zag)</p>
<p>Lignes brisées (étape 1) Réaliser sur la feuille blanche (format paysage) trois rangées de lignes brisées.</p> 	<p>feuilles blanches, languettes de 4cm x 1 cm de papier couleur.</p>	<p>Réaliser des gestes amples.</p> <p>Percevoir ce qu'est une ligne brisée, connaître son tracé.</p>
<p>Lignes brisées (étape 2) Retourner la feuille (format portrait). Tracer au feutre noir des lignes brisées entre les lignes réalisées en papier en atelier 1.</p> 	<p>feuilles blanches de l'atelier 1 et feutres noirs.</p>	<p>Organiser spatialement les tracés obliques.</p>

VI. Les Ponts

Activités	Matériel	Objectifs
<p>Les ponts pastel</p> <p>Tracer au pastel des ponts sur sa feuille. Recouvrir ensuite la feuille avec de l'encre.</p> <p><i>NB : Le pastel peut ici être remplacé par une bougie ou du drawing-gum</i></p>	<p>Pastel (ou bougie) Feuilles blanches Encre</p>	<p>Adapter son geste aux contraintes.</p>
<p>Les ponts (étape 1)</p> <p>Sur la feuille, faire à la peinture, trois lignes de ponts de couleurs différentes et espacées.</p> 	<p>une demi-feuille A3 coupée dans le sens de la longueur, peinture, pinceaux fins.</p>	<p>Laisser des traces : les ponts (les cuvettes)</p> <p>Réaliser des gestes amples.</p> <p>Percevoir ce qu'est un pont ; connaître son tracé.</p>
<p>Les ponts (étape 2)</p> <p>Effectuer au feutre, des enchaînements de ponts en dessous et au-dessus des ponts tracés à la peinture (avec des feutres de la même couleur).</p> 	<p>la demi-feuille de l'atelier 1 sur les ponts, feutres de couleur</p>	<p>Adapter un tracé à un support perturbateur.</p>

VII. Les boucles

Activités	Matériel	Objectifs
<p><u>Les boucles autour des gommettes</u> Chaque élève dispose d'une banque de papier sur laquelle sont collées des gommettes (alignées). Les élèves doivent tracer des boucles autour des gommettes.</p>	<p>Bande de papier horizontale, Gommettes ; feutres fins</p>	
<p><u>Des boucles sur des bandes de couleurs.</u> <i>1ère phase</i> : faire des bandes de différentes couleur et de différentes tailles à l'encre sur une feuille. <i>2ème phase</i> : dans chaque bande de couleur, faire des boucles au marqueur noir.</p> 	<p>Une feuille A4 où l'élève aura au préalable réalisé des bandes horizontales de couleurs différentes à l'encre ; Feutres fins (noir / bleu foncé).</p>	<p>Adapter son geste aux contraintes.</p> <p>Laisser des traces : les boucles.</p> <p>Réaliser des gestes amples.</p> <p>Percevoir ce qu'est une boucle ; connaître son tracé.</p>
<p><u>Les ronds du Carnaval.</u> <i>Etape 1</i> : L'élève découpe des ronds de couleur. Puis les colle sur le rond de papier épais (découpé par l'adulte). <i>Etape 2</i> : L'élève réalise des boucles entre les différents ronds de couleur, puis trace des boucles envers sur le contour du rond de papier épais.</p>	<p>Ronds de papier épais Ronds de couleur à faire découper par l'élève Colle, feutres fins.</p>	<p>Organiser spatialement les boucles.</p>

Des ateliers mathématiques (découverte du monde)

Nombres et Quantités

Activités	Matériel	Objectifs
<p><u>Les cartes à points (niveau PS-MS)</u> Les cartes sont posées sur la table, face contre table. Chaque enfant tire une carte et prend dans la corbeille autant de jetons qu'il a de points sur la carte. Il pose ensuite les jetons à côté de la carte pour valider. <i>S'il a réussi</i>, il met les jetons dans sa barquette et conserve la carte. <i>Si ce n'est pas correct</i>, il remet les jetons dans la corbeille et donne la carte à l'adulte.</p>	<p>Cartes à points du livre de Dominique Valentin Jetons</p>	<p>Apprendre à dénombrer quand on ne peut pas estimer une quantité globalement.</p>
<p><u>Le jeu des arbres fruitiers (PS-MS)</u> But du jeu : compléter son arbre en premier Règle du jeu : Chaque joueur choisit le type de fruits avec lequel il va jouer. Le premier joueur lance le dé et complète son arbre en ajoutant le nombre de fruits indiqué par le dé puis c'est au tour du joueur suivant Le joueur qui a complété son arbre en premier a gagné.</p>	<p>4 planches (représentant des arbres) ; 40 jetons représentant des fruits de 4 couleurs différentes 1 dé numéroté de 1 à 2 (constellations) Matériel ici : http://dessinemoiunehistoire.net/decouverte-du-monde/</p>	<p>Etablir une correspondance entre la constellation de la face retournée du dé et le nombre de fruits à placer. Etablir une correspondance entre la couleur de la face du dé et le fruit à placer.</p>
<p><u>La roue des nombres (MS et GS)</u> L'élève dispose d'une roue des nombres et de 12 pinces à linge. Il doit dénombrer chaque collection et y accrocher l'épingle à linge correspondante.</p>	<p>12 Epingles à linge numérotées Roue des nombres Ms et roue des nombres GS Ici : http://alexalamaternelle.eklablog.com/roue-des-nombres-gs-a106333680</p>	<p>Dénombrer une collection. Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres.</p>

Formes et grandeurs

Activités	Matériel	Objectifs
<p><u>Ranger du plus petit au plus grand (du plus grand au plus petit) (PS-MS).</u> Proposer à chaque élève une série de 3 à 4 images à ranger soit du plus petit au plus grand (puis du plus grand au plus petit).</p>	<p>Séries de cartes à ranger.</p>	<p>Comparer et ranger des objets selon leur taille.</p>
<p><u>Appariement de solides. (niveau PS-MS)</u> Trier les objets proposés en mettant ensemble les objets de même forme.</p>	<p>Barquettes en plastique Objets en mousse.</p>	<p>Trier des objets : effectuer un classement</p>
<p><u>Tri selon un critère (la couleur) (niveau PS-MS)</u> Disposer sur la table une barquette contenant des pions du maxicolore (ou jetons). Disposer également 4 barquettes dont le fond aura été tapissé d'une feuille de couleur (jaune, rouge, vert et bleu). Demander aux élèves de mettre les jetons rouges dans la boîte rouge, les jetons jaunes dans la boîte jaune... Vérifier ensemble si le tri est correct.</p>	<p>Pions du maxicolore (ou jetons) Barquettes en plastique (5) Feuille de la couleur des jetons (4)</p>	<p>Trier des objets par couleur. Comprendre une consigne simple de tri. Utiliser le lexique des adjectifs de couleur (jaune, rouge, bleu...).</p>
<p><u>La main dans le sac (niveau PS)</u> Jeu proche du jeu de Kim Utiliser les objets du coin cuisine (fruits et vaisselle) dans un sac. (et des autres coins-jeux, garage, puzzles, dessins...) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Toucher l'objet, décrire sa forme, dire ce que peut être l'objet. ➤ Pour vérifier, on le sort du sac </p>	<p>Sac opaque Des objets des différents coins-jeux de la classe</p>	<p>Percevoir la forme d'un objet par la vue et le toucher Appairer deux objets de forme identique par le toucher</p>

<p><u>Ranger du plus petit au plus grand. (niveau fin PS-MS)</u> Ranger les réglettes de la plus petite à la plus grande.</p>	<p>Réglettes en plastique ou en bois de différentes tailles (ou des pailles/pipettes coupées à différentes tailles)</p>	<p>Savoir ranger du plus petit au plus grand.</p>
<p><u>La plus grande tour. (niveau PS-MS)</u> Construire ensemble la tour la plus grande.</p>	<p>Jeux de construction (légos, kaplas...)</p>	<p>Coopérer pour fabriquer la tour la plus grande.</p>
<p><u>Les tours. (niveau fin PS-MS)</u> En classe, lors d'un atelier, construire une tour plus grande que l'objet posé sur la table (bouteille de peinture, bidon de colle... par exemple)</p>	<p>Jeux de construction Objet étalon</p>	<p>Ranger des objets selon leur taille.</p>
<p><u>A chaque poupée, son lit ! (niveau PS-MS)</u> Les élèves sont réparties en équipe (2 équipes de 2 élèves) > il s'agit d'un atelier pour 4 élèves L'enseignant propose aux élèves les lits des poupées. « Voici les lits et les poupées, vous allez essayer de trouver quel lit convient à chaque poupée ; attention, vous ne pouvez prendre qu'un seul lit à la fois ». Chacune leur tour les deux équipes prennent un lit. Si une équipe prend un lit de taille trop grande, on échange, et l'on fait apparaître le fait que les poupées peuvent se coucher dans des lits trop grands pour elles, mais pas l'inverse.</p>	<p>Poupées de différentes tailles (annexe du livre de Dominique Valentin) Lits pour les poupées (différentes grandeurs)</p>	<p>Apparier des objets en fonction de leur taille.</p>

<p><u>Memory des formes (MS-GS)</u></p> <p>L'élève retourne les cartes 2 par 2, si les 2 cartes sont associables, il gagne les cartes. Si les 2 cartes ne sont pas associables, il remet les cartes au bon endroit . (il existe 3 niveaux de jeux)</p>	<p>Jeux de Memory (3 niveaux)</p> <p>→ niveau 1 : les formes se ressemblent.</p> <p>→ niveau 2 : formes et contours.</p> <p>→ niveau 3 : formes et objets de forme similaire.</p>	<p>Reconnaître les formes géométriques.</p> <p>Associer la forme d'un objet à une forme géométrique.</p>
<p><u>Le tangram (niveau fin MS-GS)</u></p> <p>Phase 1 : Les élèves découpent les 7 pièces de leur tangram.</p> <p>Phase 2 : Reconstituer le modèle en positionnant les pièces sur la fiche. Validation par l'enseignant.</p> <p>Phase 3 : Collage et correction par l'enseignant.</p>	<p>Tangrams modèles à reproduire (fiche chat, petit chinois...)</p>	<p>Reproduire un modèle où seule la silhouette est tracée</p>
<p><u>Les silhouettes (GS)</u></p> <p>Reproduire les puzzles en posant les pièces sur la silhouette.</p> <p>Mise en commun dans le groupe pour voir comment les élèves ont procédé. Puis entraînement.</p>	<p>Puzzles de tangram en mousse silhouettes à compléter (n°1, n°2, n°3, n°4)</p>	<p>Reproduire des assemblages en posant les pièces à l'intérieur d'une silhouette.</p>

Les cerfs-volants (niveau GS)

L'enseignant prend 2 triangles de couleurs différentes et construit un cerf-volant en les associant comme sur le dessin de la fiche : « je viens de faire un cerf-volant. Ses deux parties, le haut et le bas, ne sont pas de la même couleur. Maintenant, (demander à un élève), tu vas construire un autre cerf-volant, différent du mien. Tu prends les triangles que tu veux ».

Avec les élèves du groupe, vérifier si la construction de l'élève est correcte en observant si les contraintes sont bien respectées :

- 2 couleurs différentes
- Le cerf-volant est différent de celui construit par l'enseignante.
-

Une feuille de 6 cerfs-volants
plastifiés par élève
Des triangles de 4 couleurs
différentes.

Respecter tous les possibles.
Obtenir 6 cerfs-volants colorés de
couleurs différentes ; trouver un
ensemble de 6 cerfs-volants.

Les carrés de couleur (niveau GS)

L'enseignante montre une grille et des carrés (grand modèle pour le regroupement). Elle donne la consigne :

« Chacun de vous va mettre les carrés sur sa grille pour que toute la grille soit couverte, mais il ne faut pas placer deux carrés de la même couleur l'un à côté de l'autre. Ils ne doivent pas se toucher par un côté ».

L'enseignante prend quelques carrés et commence le remplissage : à chaque carré posé, il demande aux enfants si ce carré est bien placé. Il se trompe volontairement pour bien insister : « oui tu as raison, on ne peut pas mettre ce carré bleu ici, car il y a déjà un carré bleu à côté/au-dessus ».

Chaque enfant reçoit ensuite une grille et 16 carrés de quatre couleurs différentes (4 x 4) et réalise seul son remplissage. Quand l'enseignant a validé, l'enfant peut coller ses carrés de couleur.

Grille 3 x 3
Carrés de 4 couleurs différentes
Colle
Affichage agrandi pour explication
collective

Apprendre à se repérer sur un
quadrillage.
Identifier les cases « voisines » par un
côté.
Remplir la grille sans mettre 2 carrés
de la même couleur l'un à côté de l'autre.

Le morpion (niveau GS)

L'enseignante explique les règles du jeu en plaçant les jetons :

« lorsqu'un enfant réussit à aligner 4 de ses jetons et s'en aperçoit, il dit « quatre » et gagne un ticket. On enlève alors tous les jetons et on recommence sur une grille vide. Le premier enfant à avoir gagné 3 tickets est déclaré vainqueur. »

Le rôle des observateurs est clairement précisé : ils sont chargés du respect de l'alignement des 4 jetons de leur partenaire ; ils renseignent la carte mémoire et distribuent les tickets et déclarent qui est le gagnant de la partie.

Grille 5x5
12 jetons de 2 couleurs différentes
(soit 24 jetons)

Prendre conscience de ce qu'est un alignement

Être le premier à aligner 4 de ses jetons (verticalement, horizontalement ou en diagonale)