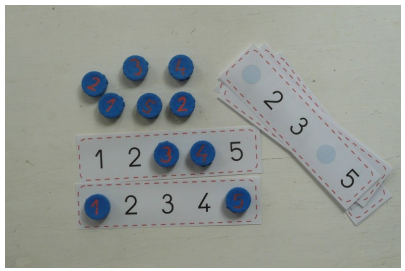
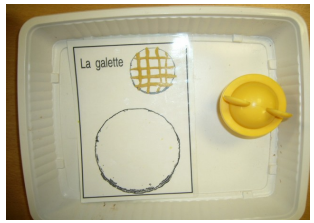
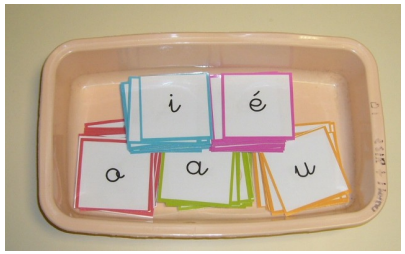
2016-2017 Ateliers Autonomes Période 3 GS

	Atelier	Matériel	Consigne	Objectifs/ compétences
	Mathématiques			
1		**Cartes à compter** la classe de Laurène www.laclassedelaurene.blogspot.fr/2013/08/counting-cards-cartes-compter.html	Pincer la pince à linge sur le chiffre correspondant à la quantité représentée.	Associer une représentation chiffrée avec sa quantité.
2		**Jeu Rush Hour**	Faire sortir le livreur de glace en déplaçant les véhicules.	Exercer sa logique.
3		Le chiffre manquant www.zaubette.fr/atelier-autonome-le-chiffre-manquant-ms-gs-a11336848	Compléter le chiffre manquant jusqu'à 10.	Reconstituer la file numérique jusqu'à 10.
4		**Chenille des nombres (bouchons de lait)**	Reformer la file des nombres de 1 à 50.	Reconstituer la file numérique jusqu'à 50.

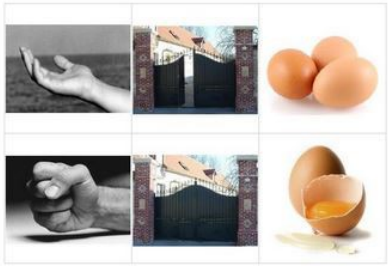
5		**Le jeu du chien** http://damedubois.eklablog.com/un-jeu-pour-utiliser-le-vocabulaire-topologique-a5153830	Retrouver les images des plaquettes en observant la position du chien et de l'os.	Reproduire une disposition spatiale avec modèle.
6		**Puzzle 35 pces**	Réaliser le puzzle.	Reproduire une disposition spatiale avec modèle.
7		**Morphun**	Reconstituer le modèle en emboitant les formes.	Reproduire une construction à étapes.
8		**Mosaïque aimantée**	Suivre le modèle pour recouvrir la mosaïque.	Suivre un pavage.

Motricité fine

9		- 1 modèle - un pot de pâte à modeler	Former les colombins pour faire le quadrillage de la galette.	Muscler et assouplir les doigts, améliorer la dextérité.
10		**Pic fil**	Reproduire le modèle en piquant le fil aux endroits appropriés et en tenant le stylet comme un crayon.	Améliorer la motricité des doigts et le repérage spatial.
11		- supports (bouchons de lait et pique-olives) - perles à repasser	- Trier les perles par couleur sur les mini-abaques.	- Habileté manuelle - Trier
12		- « **Le petit tisserand** » - 2 modèles fendus - Plusieurs languettes colorées	- insérer les languettes dans les fentes en alternant dessus/dessous	- améliorer la motricité fine et la précision - repérer dessus/dessous

13		- pochoirs - feuilles - feutres fins	Dessiner à l'aide des pochoirs	Améliorer la motricité des doigts, leur agilité et leur précision.
14		**« Le jeu du marteau »** - 1planche en liège - 1 marteau - clous -formes -1 modèle	- reproduire le modèle donné en photo à l'aide du marteau, des clous et des formes.	- reproduire une disposition spatiale - développer la précision du geste
15		**Découpage :** - feuilles à découper téléchargées sur le site de LaCatalane : http://alphaslacatalane.canalblog.com/archives/2013/09/19/28053483.html	Découper en suivant les traits	Améliorer la précision Se muscler les doigts.
		Phonologie		
16		**J'entends / Je n'entends pas** www.pepinettealecole.eklablog.com/j-entends-je-n-entends-pas-c21428413	Pour chaque série, classer les images selon qu'on entend ou pas la voyelle indiquée.	Discrimination auditive.

Découvrir le monde

17		**Le nuancier**	Ordonner pour chacune des 8 séries les 4 couleurs de la plus claire à la plus foncée.	Savoir ordonner des couleurs selon une perception précise.
18		**Les mots contraires** - fiches à télécharger sur le site de Fofy : http://www.fofyalecole.fr/les-contraires-a99660591	Associer les paires de cartes dont les concepts sont opposés.	Exercer la logique et la catégorisation.
19		**Les animaux et leurs petits.**	Associer chaque animal et son petit.	Associer 2 animaux identiques différant par l'âge.
20		**A la loupe** http://www.zaubette.fr/a-la-loupe-a127894882	Associer les images identiques en les identifiant au moyen d'une loupe.	Savoir se servir d'une loupe.

www.aubette.fr