

Ateliers autonomes d'apprentissage GS

N°	Nom de l'atelier	Objectif(s)	Matériel
1	"Les silhouettes"	Placer correctement les cartes animaux selon l'ombre donnée par la planche modèle, en repérant des caractéristiques particulières.	Planches silhouettes + images + fiche suivi
2	"Préparation à la lecture niveau 1"	Retrouver les cartes ressemblant au modèle en début de ligne (discrimination visuelle).	Jeu nathan + fiche suivi
3	"Préparation à la lecture niveau 2"	Retrouver les cartes ressemblant au modèle en début de ligne (discrimination visuelle).	Jeu nathan + fiche suivi
4	"Jeu de la chenille"	Connaître les correspondances alphabétiques entre les lettres en capitales d'imprimerie et en script.	Planches chenilles + bouchons alpha + fiche
5	"Les carottes alphabétiques"	Correspondance Majuscule d'imprimerie / minuscules scriptes	Carottes vertes et oranges + fiche suivi
6	"Le pommier des correspondances alphabétiques"	Correspondance Majuscule d'imprimerie / minuscules scriptes / minuscules cursives	Fiches pommier + pommes scriptes + pommes cursives + fiche suivi
7	"Les picots - modèles alphabet"	Reproduire les lettres d'alphabet en capitales d'imprimerie avec les picots.	Modèles + fiche suivi
8	"Les lettres d'un mot"	Retrouver les lettres d'un mot.	Planches + feutres + fiche suivi
9	"Les mots d'une phrase"	Retrouver les mots d'une phrase.	Planches + feutres + fiche suivi
10	"Graphisme 1 : les grands graphismes"	Reproduire les graphismes dans le modèle évidé.	Classeur + woody + chiffons + fiche suivi
11	"Graphisme 2 : en pointillés"	Reproduire les graphismes en repassant sur les pointillés.	Classeur + woody + chiffons + fiche suivi
12	"Graphisme 3 : les graphismes fins"	Reproduire les graphismes dans les modèles évidés et en repassant sur les pointillés (précision).	Classeur + woody + chiffons + fiche suivi
13	"Les dessins guidés"	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	Modèles + fiche
14	"Compte les syllabes" (phono)	Placer autant de jetons que de syllabes composant le mot modèle ; Dénombrer les syllabes	Fiche modèles + jetons + fiche suivi
15	"Les puzzles de zébulon"	Cliquer, déplacer, glisser-déposer.	PC + jeu installé + fiche
16	"Les cartes à compter Halloween"	Dénombrer une collection jusque 10.	Jeu cartes à compter halloween
17	"Les cartes à compter Oiseaux"	Dénombrer une collection jusque 12, jusque 18.	Jeu cartes à compter oiseaux
18	"Jeu 1, 2, 3 Ravensburger"	Reconnaitre sans compter le nombre indiqué par le dé ou les doigts ; lire les chiffres de 1 à 5 puis de 1 à 10.	Boite de jeu + fiche suivi
19	" Perles"	Reproduire un assemblage de perles vertical en suivant un modèle.	Modèles sur fiche + perles plastiques
20	" Rythmes et perles"	Reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets ; poursuivre un algorithme.	Modèles cartonnés + perles en bois + fiche
21	"Les cubes couleurs niveau 1"	Reproduire un assemblage de cubes en 3D à partir d'un modèle (assemblage de solides).	Cubes couleurs + fiche + modèles
22	"Les cubes couleurs niveau 2"	Reproduire un assemblage de cubes en 3D à partir d'un modèle (assemblage de solides).	Cubes couleurs + fiche + modèles
23	"Algorithmes attrimaths"	Reproduire un algorithme et le prolonger.	Attrimaths + fiche suivi avec modèles réduits.
24	"Tangram débutant"	Réaliser les modèles avec les pièces de couleur à côté du modèle.	Boîte Tangram débutant couleur + fiches modèles + fiche suivi de l'élève.
25	"Tangram blanc"	Reproduire des assemblages en posant les pièces à côté du modèle.	Tangram + grandes fiches tangram de 6 à 13 + fiche suivi.
26	"Tangram noir"	Reproduire un assemblage de formes.	Tangrams en plastique de couleur (un par élève) ; fiche modèle noir pour poser les pièces dessus ; fiche suivi des tangrams noirs
27	"Puzzles"	Reproduire un assemblage de formes (puzzles) jusqu'à 54 pièces.	Puzzles de la classe + fiche suivi
28	"Puzzles cubes"	Reproduire un assemblage de formes en volume.	Boîte contenant les cubes de puzzles + les 6 fiches modèles (différenciation Célia / Gladys) + fiche suivi.
29	"Dessiner les formes géométriques"	Tracer des formes géométriques connues (triangle, carré, rectangle, rond...).	Ardoises + woody + chiffons + cartes modèles à reproduire + fiche suivi.
30	"Blocs logiques niveau 1"	Reproduire l'assemblage d'un copain.	Cartes modèles photo + blocs logiques Celda + fiche suivi
31	"Blocs logique niveau 2"	Reproduire un assemblage donné (contours seuls).	Planches blocs logiques niveau 2 + blocs logiques grands + fiche suivi
32	"Blocs logique niveau 3"	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle à l'échelle réduite.	Cartes modèles + grands blocs logiques + fiche suivi.
33	"Attrimaths niveau 1"	Reproduire des modèles en posant les attrimaths sur la planche.	Planches attrimaths blanches + attrimaths + fiche suivi
34	"Attrimaths niveau 2"	Reproduire des modèles avec les attrimaths.	Attrimaths + fiches modèles + fiche suivi.
35	"Attrimaths niveau 3"	Réalisation de figures en suivant une fiche modèle réduite.	Attrimaths + fiche modèles + fiche suivi.

36	"Mosaïque Picots"	Reproduire un modèle simple avec les picots, puis un modèle complexe.	Picots + planches blanches + modèles sur la fiche de suivi.
37	"Les bons amis"	Se repérer dans l'espace.	Jeu "les bons amis + modèles" + fiche suivi
38	"Les bâtonnets"	Reproduire un assemblage de bâtonnets pour construire les images des cartes modèles.	Bâtonnets + modèles + fiche suivi
39	"Pyramide du cirque niveau 1"	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (les animaux regardent vers la gauche ou la droite).	Planches modèle niveau 1 + les animaux + fiche suivi.
40	"Pyramide du cirque niveau 2"	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (les animaux regardent vers la gauche et la droite).	Planches modèle niveau 2 + les animaux + fiche suivi.
41	"Préparation au repérage spatial"	Se repérer dans un quadrillage ; reproduire un modèle sur le quadrillage blanc ; dicter les positions du quadrillage.	Boîte de jeu et fiche suivi
42	"Mosaïque bleue niveau 1"	Reproduire un assemblage de formes en repérant les formes et les couleurs. (niveau facile)	Mosaïque bleue + modèles + fiche suivi
43	"Mosaïque bleue niveau 2"	Reproduire un assemblage de formes en repérant les formes et les couleurs. (niveau moyen)	Mosaïque bleue + modèles + fiche suivi
44	"Mosaïque bleue niveau 3"	Reproduire un assemblage de formes en repérant les formes et les couleurs. (les grands modèles)	Mosaïque bleue + modèles + fiche suivi
45	"Modelage guidé"	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle ; Agir sur les matériaux.	Notice modelage + pâte à modeler + fiche
46	"Fichier topologie"	Prendre des repères dans l'espace pour reproduire des figures sur un quadrillage ou sur un quadrillage pointé.	Porte-vue + velléda + chiffons + fiche suivi
47	"Clics niveau 1"	Reproduire un modèle en suivant une notice.	Modèles + Clics + fiche suivi
48	"Clics niveau 2"	Reproduire un modèle en suivant une notice.	Modèles + Clics + fiche suivi
49	"Clics niveau 3"	Reproduire un modèle en suivant une notice.	Modèles + Clics + fiche suivi
50	"La chambre de Léa niveau 1"	Poser les objets au bon endroit en observant une petite image modèle.	Modèles 1 à 6 + fiche suivi + jeu "La chambre de Léa
51	"La chambre de Léa niveau 2"	Poser les objets au bon endroit en observant une petite image modèle.	Modèles 1** à 6** + fiche suivi + jeu "La chambre de Léa
52	"La chambre de Léa niveau 3"	Lire des phrases codées et placer les objets au bon endroit.	Modèles **1 à **6 + fiche suivi + jeu "La chambre de Léa"
53	"Farandole de la jungle niveau 1"	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle, respecter les positions des animaux.	Planche modèle + planches vierges et animaux + fiche suivi.
54	"Farandole de la jungle niveau 2"	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle, lire un code ; placer les animaux selon l'ordre ordinal.	Planches ordre + planches vierges et animaux + fiche suivi
55	"Je finis comme" (rimes)	Repérer les mots qui riment ensemble.	Planches rimes + images + fiche suivi
56	"Rébus fusion"	Fusionner phonétiquement des syllabes pour accéder à une signification.	24 bandes rébus (4 couleurs) + des images triées selon la couleur (jaune, vert, bleu, violet) et fiche suivi.
57	"J'entends / je n'entends pas"	Discriminer un son dans un mot	Barquettes d'images selon le son à travailler et une carte lettre et une carte lettre barrée.
58	"Copie de mots sur PC"	Copier des mots en capitales d'imprimerie sur l'ordinateur ; Copier des mots en scriptes sur l'ordinateur en respectant la correspondance capitales d'imprimerie/scriptes.	PC + fiche suivi avec les mots à copier dessus (niveau 1 en capitales / niveau 2 correspondance cap/script)
59	"Jeu topologie" (blocs mousses et bois)	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	Boîte jeu topologie + fiche suivi + modèles.
60	"La bataille des formes"	Jouer et comprendre la règle à la bataille des formes.	Jeu de cartes "La bataille des formes" + fiche suivi jeu maths Période 1.
61	"Mémoire de 1 à 5"	Jouer au mémoire des nombres de 1 à 5.	Jeu cartes du mémoire Accès + fiche suivi jeu maths période 1.
62	"La bataille des loups"	Jouer et comprendre la règle à la bataille des loups.	Jeu de cartes "la bataille des loups" + fiche suivi jeu maths période 1.
63	"La roue numérique des coccinelles"	Placer les épingles chiffres sur la partie correspondant au même nombre de coccinelles.	Planches rondes coccinelles + épingles numérotées de 1 à 6 + fiche suivi jeu maths période 1.
64	"Le jeu des monstres"	Reconstituer son monstre avec les différentes parties du corps selon qu'il a obtenu 1, 2, 3, 4, 5, ou 6. Si on tombe sur une partie du corps déjà en place, il passe son tour.	Jeu disponible sur jt44.free.fr + fiche suivi jeu maths période 1.
65	"Planches topologiques" (plage, savane, indien...)	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.	Planches et matériel des scènes : sous l'océan, les pirates, la plage, les indiens, la savane, l'arbre de Noël + fiche suivi.
66	"Bandes chiffres"	Ecrire les chiffres de 0 à 9.	Bandes chiffres + woody + chiffons + fiche suivi.
67	"Ecriture : Les lettres en cursive"	Ecrire les lettres de a à z en cursive.	Planches lettres de A à Z + woody + chiffons + fiche suivi.
68	"Bandes graphismes"	Revoir les graphismes étudiés.	Bandes graphismes + woody + chiffons + fiche suivi.
69	"Les fantômes alphabétiques"	Correspondance Majuscule d'imprimerie / minuscules scriptes	Fantômes alpha capitales/scriptes + fiche suivi
70	"Speedy fingers"	Reproduire un assemblage de formes en repérant les jetons de couleurs et les cases d'un quadrillage.	Planches en mousse, pions en mousse, fiches modèles + fiche suivi

71	Cartes à pinces "combien de côtés"	<i>Dénombrer les côtés d'une forme complexe.</i>	<i>Cartes à pinces plastifiées + épingles en bois + fiche suivi</i>
----	---	--	---