

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
1	Placer boules de coton avec grosse pince à épiler	Placer marrons avec pince boule	Placer cube lego avec pince spaghetti	Placer insectes en plastique avec pince ciseaux	Placer lentilles avec pince à épiler
2	Accrocher toutes les pinces à linge autour d'un CD	Accrocher toutes les pinces à linge autour du bol de la même couleur	Accrocher toutes les pinces à linge algorithme 1-1 (gommette couleur sur CD)	Accrocher toutes les pinces à linge algorithme 1-1 (gommette couleur sur 2 CD)	Accrocher toutes les pinces à linge pour continuer algorithme 1-1
3	Visser tous les boulons et les vis sans contrainte	Visser tous les boulons et les vis de la même couleur	Visser tous les boulons et les vis de la même forme	Visser tous les boulons et les vis de la même taille	Visser tous les boulons et les vis de la même couleur, taille et forme
4	Enfiler toutes les perles sur un lacet	Enfiler toutes les perles de la même couleur	Enfiler des grandes perles à repasser sur une tige longue	Enfiler des perles à repasser par couleur (cure dent sur un bouchon)	Compléter un modèle en perles à repasser
5	Enfiler les chaînons pour faire un collier	Enfiler toutes les chaînons de la même couleur	Enfiler les chaînons géométriques librement	Enfiler les chaînons géométriques de la même forme	Enfiler les chaînons pour continuer un algorithme 1-1 (couleur)
6	Verser des grosses graines dans une boîte avec un pichet	Verser des lentilles dans un bol avec un pichet	Verser de la semoule dans un verre avec un pichet	Verser de l'eau dans un verre avec un pichet	Verser de l'eau dans un verre avec un pichet en respectant une limite

PS: Ateliers autonomes vie pratique et sensorielle

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
7		Transvaser des	Transvaser de la	Transvaser des	Transvaser des œufs	Transvaser de l'eau
		lentilles avec une cuillère	semoule avec une cuillère	bouchons dans 2 bacs éloignés avec une cuillère	en plastiques dans 2 bacs éloignés avec une cuillère	dans 2 bacs éloignés avec un ustensile choisi
8		Passer de grosses graines dans un couvercle troué	Passer des lentilles dans un couvercle troué	Transvaser de la semoule d'un verre à une bouteille avec un entonnoir	Transvaser de l'eau d'un verre à une bouteille avec un entonnoir	Transvaser de l'eau d'un verre à une bouteille avec un entonnoir en respectant une limite
9	or and transfer pro-	Ramasser des grosses graines avec une pelle et une balayette	Ramasser de la semoule avec une pelle et une balayette	Asperger de l'eau puis l'éponger et essuyer avec un torchon		
10		Enfiler des élastiques sur un rouleau	Enfiler des élastiques autour de cartes	Enfiler des gros trombones sur un carton rigide	Enfiler des trombones sur un carton rigide	Enfiler des trombones sur une feuille de papier cartonnée
11		Manipuler librement de la pâte à modeler	Réaliser un colombin en pâte à modeler	Réaliser une boule en pâte à modeler	Réaliser des formes en pâte à modeler avec des emporte pièces	Reproduire un modèle simple en pâte à modeler
12		Etaler de la pâte à modeler avec la main et couper des bandes avec un couteau	Etaler de la pâte à modeler avec un rouleau et couper des bandes avec une paire de ciseaux	Réaliser un colombin en pâte à modeler et le couper avec une paire de ciseaux	Couper des bandes de carton ondulé avec une paire de ciseaux	Couper des bandes de papier sur une ligne droite avec une paire de ciseaux



		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
13		Empiler des cubes	Empiler des cubes et	Empiler des kaplas	Empiler toutes les	Empiler tous les
		identiques	des pavés	plus haut qu'un objet	pastilles de couleurs	cubes encastrables
14		Habiller une poupée (fermeture velcro)	Enfiler des gants	Boutonner et déboutonner un vêtement	Ouvrir et fermer une fermeture éclaire (début bloqué)	Ouvrir et fermer une fermeture éclaire sans démarrage
15		Passer un lacet autour d'un ourson	Lacer des vêtements sur l'ourson	Lacer des vêtements d'une seule couleur sur l'ourson	Lacer pour habiller enfants du monde librement	Lacer pour reproduire modèle enfant du monde
16	LOTO DU CIRQUE	Retrouver des images identiques (cirque)	Retrouver des images identiques (Noël)	Retrouver des images identiques proches	Associer une image à son ombre	Trouver un intrus
17		Associer 2 objets de même couleur	Associer 2 objets de même forme (1 seule couleur)	Associer 2 objets de même forme (plusieurs couleurs)	Associer 2 objets de même forme géométrique (1 seule couleur)	Associer 2 objets de même forme géométrique (plusieurs couleurs)
18		Manipuler librement les maxicolorédo	Remplir entièrement la plaque maxicolorédo	Réaliser des lignes de couleur pour remplir la plaque maxicolorédo	Disposer les picots sur le modèle	Disposer les picots sur le modèle en respectant la couleur



PS : Ateliers autonomes vie pratique et sensorielle

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
19		Habiller différemment 1 personnage (encastrement)	Habiller différemment 2 personnages (encastrement)	Habiller différemment 3 personnages (encastrement)	Reproduire un modèle (1 personnage)	Reproduire un modèle (2 personnages)
20	Objection	Reconstituer librement Mr Patate et Mme Carotte en respectant le schéma corporel	Reconstituer le père Noël	Reconstituer le schéma corporel (pantin magnétique)	Reconstituer le schéma corporel (gommettes corps humain)	Reproduire modèle Mr patate
21		Associer un objet caché à sa carte par le toucher	Retrouver 2 ballons sensoriels identiques	Associer par le toucher un ballon sensoriels et sa carte	Associer 2 textures identiques	Retrouver une texture par le toucher
22	200 M	Découverte libre des aimants	Pêche à la ligne aimantée	Manipulation libre pieuvre aimantée	Baby piste Nathan	Effectuer un tri : aimanté / non aimanté
23		Placer un jeton dans chaque alvéole et ramasser grâce au bâton aimanté				

PS: Ateliers autonomes mathématiques

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
24		Retrouver 2 bouteilles sonores identiques (4 paires)	Associer 1 bouteille sonore à sa carte		Associer un bruit du quotidien à son image	Associer le bruit d'un animal à son image
25	i s	Utiliser la loupe pour reconnaitre 2 images identiques : le cirque	Utiliser la loupe pour reconnaitre 2 images identiques : Noël	Utiliser la loupe pour associer 2 images de la même couleur	Utiliser la loupe pour reconnaitre 2 images identiques proches	Utiliser la loupe pour retrouver un intrus
26		Réaliser un encastrement	Reconstituer un puzzle de 3 / 4 pièces	Reconstituer un puzzle de 6 pièces	Reconstituer un puzzle de 6 / 8 pièces	Reconstituer un puzzle de + de 8 pièces
27		Manipuler librement les animaux aimantés	Positionner tous les éléments aimantés sur le paysage	Manipuler librement les tangrams aimantés	Reproduire un modèle simple avec les animaux aimantés	Reproduire un modèle de tangram aimanté simple
28	(67)	Effectuer un tri selon 1 critère : la couleur (2 couleurs)	Effectuer un tri selon 1 critère : trier 2 types de graines	Effectuer un tri selon 1 critère : la forme (1 seule couleur)	Effectuer un tri selon 1 critère : la taille (petit/grand)	Empiler des boîtes gigognes
29		Effectuer un tri : fille / garçon	Effectuer un tri : halloween / Noël	Effectuer un tri : chaud / froid	Effectuer un tri : sauvage / domestique	Effectuer un tri : coule / flotte



	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
30	Encastrer des formes	Réaliser encastrement formes géométriques	Trier des solides	Associer un solide et son emprunte	
31	Viser des formes librement (pattern builder)	Trier des formes (induit par un modèle) : abaques	Effectuer un tri forme et couleur (abaque)	Reproduire un modèle forme et couleur (pattern builder)	Reproduire un modèle (abaque)
32	Trier des cartes : peu / beaucoup	Trier des cartes : 1/ 2	Trier des cartes : 1/ 2 / 3	Associer cartes quantité et constellation (main et dé) de 1 à 3	Cartes à compter jusqu'à 5

PS: Ateliers autonomes langage

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
33		Suivre une piste graphique rectiligne avec une voiture	Suivre une piste graphique rectiligne avec le doigt	Suivre une piste graphique ondulante avec une voiture	Suivre une piste graphique ondulante avec le doigt	
34		Manipuler librement une piste graphologique				
35		Tracer librement un chemin	Suivre un chemin	Repasser sur des gros points pour dessiner une forme simple (feutre effaçable)	Repasser sur des petits points pour dessiner une forme simple (feutre effaçable)	
36		Aligner horizontalement des bouchons	Aligner de grosses gommettes sur une ligne	Aligner des petites gommettes sur une ligne	Aligner des empreintes de doigts sur une ligne (tampon encreur)	Aligner des empreintes de doigts sans le support de la ligne (tampon encreur)
37		Reconnaître son image	Reconnaître son initiale « bestiole » et son initiale	Reconnaître son prénom parmi ceux des enfants de son groupe	Reconnaitre son prénom parmi ceux de la classe (initiale en couleur)	Reconnaitre son prénom parmi ceux de la classe
38	MATIS GABRIEL RACHEL MAIA RAPHAEL LARA FISH MAXIME ZIA	Reconnaitre sa photo	Reconnaitre et nommer les enfants de son groupe	Reconnaître et nommer les filles de la classe	Reconnaître et nommer les enfants de la classe	Reconnaître et nommer les adultes de l'école (maîtresses et ATSEM)