

Ateliers autonomes choisis pour la période 1.

Domaine	Nom de l'atelier	Objectif(s)	Matériel
Discri.	"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
Alpha	"Jeu de la chenille"	Connaître les correspondances alphabétiques entre les lettres en capitales d'imprimerie et en script.	Planches chenilles + bouchons alpha + fiche
Alpha	"Les carottes alphabétiques"	Correspondance Majuscule d'imprimerie / minuscules scriptes	Carottes vertes et oranges + fiche suivi
Ecrit	"Les lettres d'un mot"	Retrouver les lettres d'un mot.	Planches + feutres + fiche suivi
Ecrit	"Les mots d'une phrase"	Retrouver les mots d'une phrase.	Planches + feutres + fiche suivi
Graph	"Graphisme 1 : les grands graphismes"	Reproduire les graphismes dans le modèle évidé.	Classeur + woody + chiffons + fiche suivi
Graph	"Graphisme 2 : en pointillés"	Reproduire les graphismes en repassant sur les pointillés.	Classeur + woody + chiffons + fiche suivi
Arts + Graph	"Les dessins guidés"	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	Modèles + fiche
Phono	"Compte les syllabes" (phono)	Placer autant de jetons que de syllabes composant le mot modèle ; Dénombrer les syllabes	Fiche modèles + jetons + fiche suivi
PC	"Les puzzles de zébulon"	Cliquer, déplacer, glisser-déposer.	PC + jeu installé + fiche
Formes	"Perles"	Reproduire un assemblage de perles vertical en suivant un modèle.	Modèles sur fiche + perles plastiques
Formes	"Les cubes couleurs niveau 1"	Reproduire un assemblage de cubes en 3D à partir d'un modèle (assemblage de solides).	Cubes couleurs + fiche + modèles
Maths	"Algorithmes attrimaths"	Reproduire un algorithme et le prolonger.	Attrimaths + fiche suivi avec modèles réduits.
Maths	"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.
Formes	"Puzzles"	Reproduire un assemblage de formes (puzzles) jusqu'à 54 pièces.	Puzzles de la classe + fiche suivi
Formes	"Puzzles cubes"	Reproduire un assemblage de formes en volume.	Boîte contenant les cubes de puzzles + les 6 fiches modèles (différenciation Célia / Gladys) + fiche suivi.
Maths	"Dessiner les formes géométriques"	Tracer des formes géométriques connues (triangle, carré, rectangle, rond...).	Ardoises + woody + chiffons + cartes modèles à reproduire + fiche suivi.
Maths	"Blocs logiques niveau 1"	Reproduire l'assemblage d'un copain.	Cartes modèles photo + blocs logiques Celda + fiche suivi
Maths	"Blocs logique niveau 2"	Reproduire un assemblage donné (contours seuls).	Planches blocs logiques niveau 2 + blocs logiques grands + fiche suivi
Maths	"Blocs logique niveau 3"	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle à l'échelle réduite.	Cartes modèles + grands blocs logiques + fiche suivi.
Espace	"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.
Maths	"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.
Maths	"Mémoire de 1 à 5"	Jouer au memory des nombres de 1 à 5.	Jeu cartes du memory Accès + fiche suivi jeu maths période 1.
Maths	"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.
Maths	"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.
Maths	"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.