




# Ateliers de manipulation et de recherche de type Montessori, éducation intellectuelle

[http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs\\_pedas/delestage\\_amandine/ateliers\\_c3.pdf](http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/delestage_amandine/ateliers_c3.pdf)

Atelier	Matériel	Consigne	Objectifs Compétences	Variable didactiques
<p>1 Anti coloriage</p> 	<p>Feuille anti coloriage Crayon de papier Crayon de couleur</p>	<p>Choisis un anti coloriage, imagine, dessine puis colorie le....</p>	<p>Développer l'imagination, la précision, la motricité</p>	<p>Changer régulièrement le coloriage</p>
<p>2 Tri de graines</p> 	<p>Boîtes d'œuf vide Récipient avec différentes graines : lentilles, riz, avoine, maïs, Pincettes à épiler Petit cuillère</p>	<p>Trie les graines à l'aide de la pince à épiler ou de la petite cuillère</p>	<p>Améliorer la motricité des doigts, leur agilité et leur précision</p>	<p>Changer les modèles de graines ( plus petite), le nombre de récipient</p>
<p>3 Mandalas</p> 	<p>Coloriage anti stress ( mandalas)</p>	<p>Choisis un mandala et colorie le</p>	<p>Développer la précision, La motricité, l'habileté de la main</p>	<p>Changer de mandala</p>

4  
Atelier de laçage



Set de laçage

Faire les lacets aux chaussures

Apprendre à faire des nœuds, des doubles nœuds

Changer le nombre de nœuds à faire : 2 puis 4 et enfin 6

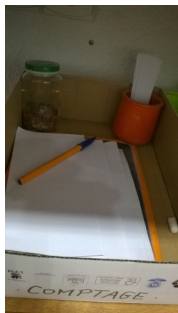


3 fils assez épais  
Un support

Réalise une tresse

Améliorer la motricité des doigts, leur agilité et leur précision

5  
Atelier de comptage







Réceptient rempli de Lentilles  
Pot vide  
Ardoise avec crayon  
Feuilles de brouillon avec stylo

Utilise les réceptients mis à ta disposition et l'ardoise pour compter le nombre de graines contenues dans le pot fermé  
Inscris ton prénom et le nombre de graines que tu as trouvé, plie le en 2 et mets le dans le pot en plastique.

Développer une technique de dénombrement  
Efficace pour un grand nombre d'objets.

Changer le nombre de graines à compter

<p>6 Pentamino</p> 	<p>Fichier pentomino Morceaux à placer</p>	<p>Réalise la fiche défi</p>	<p>Résoudre un casse tête en associant de manière correcte des pièces</p>	<p>Changer la fiche défi</p>
<p>7 Tangram</p> 	<p>Tangram Fiche défi</p>	<p>Réalise la fiche défi en faisant la figure demandée</p>	<p>Développer le sens de l'observation Mettre en œuvre des stratégies de réalisation</p>	<p>Changer la fiche du tangram à réaliser</p>
<p>8 Carte de France</p> 	<p>Carte de France en bois</p>	<p>Reforme le puzzle de la carte des départements français</p>	<p>Connaître les départements français et les situer sur une carte</p>	
<p>9 Le petit bac</p> 	<p>-tableau de marque - crayon</p>	<p>Trouve des mots correspondants aux différentes catégories, commençant par la lettre demandée</p>	<p>Elargir son vocabulaire</p>	

10  
Ferme la boîte



Jeu : shut the box  
Dés  
Maximum 3 participants

Lancer les dés et obtenir  
Un résultat de 1 à 9 en  
utilisant les 4 opérations

Savoir manipuler les 4 opérations mentalement  
Mettre en œuvre des stratégies

11  
Les tables



Jeu : les tables de multiplication

Replace les pions au bon endroit

Connaître les tables de multiplication

12  
L'album



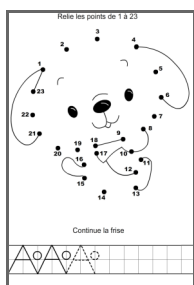
Album

Lis l'album

Lire un album de jeunesse

Changer régulièrement l'album

13 points à relier

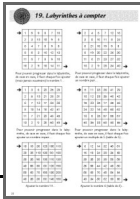
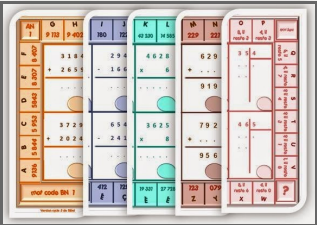



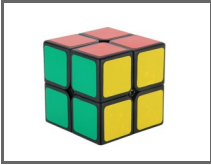

Fiche de points à relier

Relis les points puis colore le dessin

Mémoriser la suite des nombres  
Améliorer la motricité, la dextérité

Changer de fiches

<p>14 labyrinthe à compter</p> 	<p>Fiche labyrinthe à compter crayon</p>	<p>Avance de case en case en suivant la consigne : de 1 en 1, 5 en 5, pair en pair...</p>	<p>Savoir compter de 5 en 5, 10 en 10...</p>
<p>15 le jeu du code</p> 	<p>Le jeu du code</p>	<p>Fais les opérations. Ecris la lettre correspondant au nombre trouvé. Déchiffre le code</p>	<p>Résoudre des additions posées Deduction et logique</p>
<p>16 les poissons</p> 	<p>Les poissons</p>	<p>Construis les petits bassins comme la feuille modèle</p>	<p>Orientation et repérage dans l'espace De déduction Et de logique</p>
	<p>Formes dans un sac Cartes formes</p>	<p>Retrouve les formes Correspondant aux cartes</p>	<p>Reconnaitre les formes géométriques</p>

<p>17 Assemblage de patrons</p>	<p>Patrons</p>	<p>Découpe le patron de ce solide. Inscris ton nom dessus puis assemble le en collant les languettes</p>	<p>Approcher les notions de solide et de patron. Manipuler des patrons de solides et les assembler</p>	<p>Varié les patrons</p>
<p>18 Rubik's cube</p> 	<p>Rubik's cub Fiche de couleurs</p>	<p>Réalise la face demandée</p>		
<p>19</p> 	<p>Rush hour</p>	<p>Réalise le casse tête d'une carte de jeu</p>	<p>Résoudre un casse tête par manipulation</p>	<p>Changer la fiche</p>
<p>20</p>	<p>Coloriage magique Crayons de couleur</p>	<p>Colorie les cases correspondantes</p>	<p>Réviser des notions de français</p>	<p>Changer la fiche</p>

21	Sudoku		
22 Chercher l'erreur	Fiche Crayon	Trouver les erreurs dans un petit texte	Changer la fiche
23 Addition	Fiche addition Crayon veleda		
24 Soustraction	Fiche soustraction Crayon véléda		

	Relier mots de vocabulaire à la bonne définition		