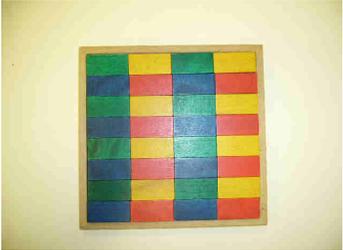
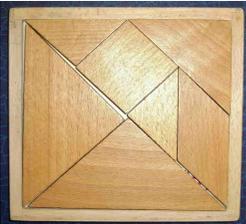


# Ateliers Autonomes Période 4 MS GS

	Atelier	Matériel	Consigne	Objectifs/ compétences
<h2>Mathématiques</h2>				
1		<b>Puzzle 1 à 10</b>	Reconstituer le puzzle de 1 à 10 en associant les chiffres, les constellations et la bonne quantité d'anneaux.	Associer quantité et représentation chiffrée des nombres de 1 à 10.
2		<b>-planche avec des trous</b> - série de formes - modèle papier - picots en bois	Placer d'abord les picots dans les trous de la couleur des modèles choisis. Placer ensuite les formes comme le modèle.	Reproduire une disposition.
3		- Plateau de pavage s rectangulaires.	Reformer le pavage à partir de la fiche modèle coloriée.	Reformer un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.
4		<b>Tangram</b>	Reformer le puzzle , puis recomposer le modèle.	Reformer un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.

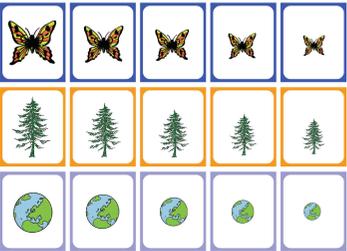
5



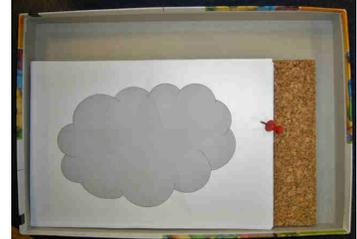
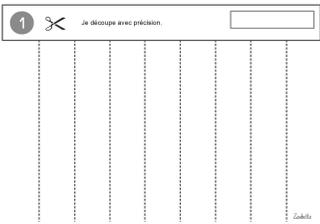
**Les maths-oeufs**  
- 10 modèles  
- pièces pour les  
reconstituer

Reproduire le modèle en  
respectant les couleurs de  
chaque partie.

Reproduire un modèle en  
respectant la contrainte  
des couleurs.

6		<b>Ideal box</b>	Disposer les formes comme le modèle puis reformer la pyramide.	Reproduire une disposition en volume.
7		<b>Du plus grand au plus petit.</b> - 6 séries de 5 images.	Ordonner chaque série du plus grand au plus petit.	Comparer pour ordonner les images selon la taille.
8		<b>Mosaïque</b> - 2 modèles - pièces correspondantes	Reproduire le modèle.	Reproduire une disposition spatiale d'après le contour des formes.
9		<b>Morphun</b> - 1 modèle - pièces correspondantes	Reproduire le modèle.	Reproduire une dispositions spatiale en imbriquant des formes.

# Motricité fine

10		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 fiche-modèle avec 3 papillons</li> <li>- un pot de pâte à modeler</li> </ul>	<p>Former les 3 modèles différents de papillon</p>	<p>Muscler et assouplir les doigts, améliorer la dextérité.</p>
11		<p><b>Les formes à piquer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 planche en liège</li> <li>- plusieurs modèles</li> <li>- 1 pique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Placer le modèle sur la planche de liège</li> <li>- Piquer le contour des formes très près pour détacher la forme.</li> </ul>	<p>Améliorer la motricité des doigts.</p>
12		<p><b>Atelier des trains</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- réglettes plastifiées</li> <li>- trombones</li> </ul>	<p>Placer autant de trombones qu'indiqué dans la fumée de la locomotive.</p>	<p>Améliorer la motricité des doigts. Savoir associer une quantité avec la représentation chiffrée du nombre.</p>
13		<p><b>Découpage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- feuilles lignées</li> <li>- ciseaux</li> </ul>	<p>Découper la feuille exactement sur les traits.</p>	<p>Améliorer le découpage de précision.</p>

14		<b>J'apprends à dessiner</b> - modèles - feuilles - feutres		
15		- 1 pince à épiler - lentilles - 1 bac à glaçons 12 alvéoles	Distribuer les lentilles dans les alvéoles du bac à glaçons avec la pince.	Améliorer la motricité des doigts, leur agilité et leur précision. Effectuer une distribution.
16		<b>« Le jeu du marteau »</b> - 1 planche 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
<h1>Lecture</h1>				

<p><b>17</b></p>		<p><b>Le ou la</b>  - 6 mots le  - 6 mots la  - 12 images à classer</p>	<p>Associe chaque image avec l'article « le » ou « la » qui convient.</p>	<p>Lire des mots simples, trouver le genre des mots.</p>
<p><b>18</b></p>		<p><b>La chenille des voyelles</b>  - 4 chenilles  - 20 images</p>	<p>Place les images sur la chenille correspondant à la voyelle qu'on entend</p>	<p>Discrimination auditive.</p>
<p><b>19</b></p>		<p><b>Les voyelles</b>  cartes images et voyelles</p>	<p>Trier les images selon qu'on entend ou pas la voyelle indiquée dans le mot.</p>	<p>Discrimination auditive.</p>
<p><b>20</b></p>		<p><b>Mistigri</b>  - jeu de la 1ère syllabe</p>	<p>Associer les cartes par 2 quand elles commencent par la même syllabe.</p>	<p>Repérer les syllabes initiales et associer les mots qui commencent par la même syllabe.</p> <p style="text-align: right;"><a href="http://zaubette.eklablog.com">zaubette.eklablog.com</a></p>