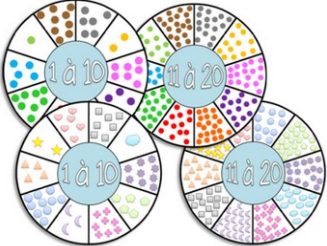
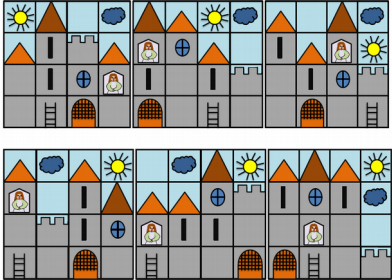
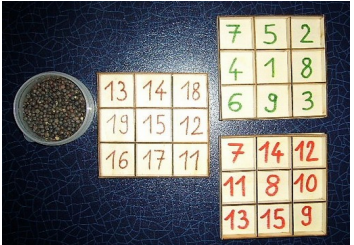
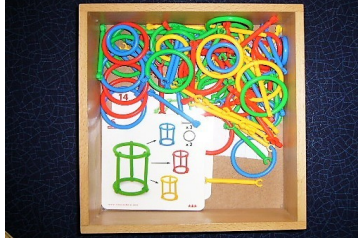
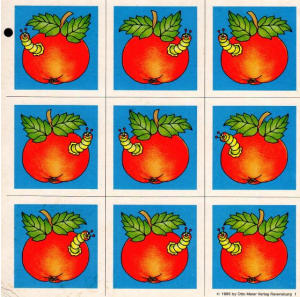



# 2017-2018 24 Ateliers Autonomes Période 5 GS



	Atelier	Matériel	Consigne	Objectifs/ compétences
<h2>Mathématiques</h2>				
<b>1</b>		<b>Les roues des nombres de 11 à 20</b>	Associer les nombres de 11 à 20 des pinces à linge avec leur quantités sur la roue. À télécharger sur : <a href="http://outilsmaternelle.eklablog.com/roues-des-nombres-a108626744">http://outilsmaternelle.eklablog.com/roues-des-nombres-a108626744</a>	Associer quantité et représentation chiffrée des nombres de 11 à 20.
<b>2</b>		<b>- Châteaux à reconstituer</b>	Reconstituer le château en disposant les cases comme sur le modèle. A télécharger sur : <a href="https://webinstit.net/mathematiques/reperage/reproduire%20un%20modele/modele1.htm">https://webinstit.net/mathematiques/reperage/reproduire%20un%20modele/modele1.htm</a>	Se repérer dans une disposition spatiale.
<b>3</b>		<b>Boite à compter les graines</b>	Mettre autant de graines qu'indiqué dans le creux.	Dénombrer jusqu'à 20
<b>4</b>		<b>Assemblage en volume</b>	Reproduire les assemblages en 3 dimensions en suivant le modèle.	Reproduire un objet en 3D

<p>5</p>		<p><b>Abaques</b></p>	<p>Remplir les abaqués en suivant la consigne.</p>	<p>Lire un codage et l'exécuter.</p>
<p>6</p>		<p><b>Atelier des trains</b></p>	<p>Placer la bonne quantité de trombones sur les rails.</p> <p>à télécharger sur :  <a href="http://www.zaubette.fr/atelier-autonome-individuel-les-trains-gs-cp-a102339425">http://www.zaubette.fr/atelier-autonome-individuel-les-trains-gs-cp-a102339425</a></p>	<p>Calculer de petites additions.</p>
<p>7</p>		<p><b>Bracelets de perles et coccinelles</b></p>	<p>Associer chaque bracelet avec la quantité de points des coccinelles.</p>	<p>Dénombrer 2 collections pour les apparier.</p>
<p>8</p>		<p><b>Cartes à pincés</b> à télécharger sur :</p>	<p>Placer la pince à linge sur le chiffre correspondant à la quantité d'objets représentés.</p> <p>À télécharger sur :  <a href="http://laclassedelauraene.blogspot.fr/2013/08/counting-cards-cartes-compter.html">http://laclassedelauraene.blogspot.fr/2013/08/counting-cards-cartes-compter.html</a></p>	<p>Dénombrer et connaître les nombres de 5 à 10.</p>

<p><b>9</b></p>		<p><b>Chemin des nombres</b> à télécharger sur :</p>	<p>Placer un bouchon sur les représentations des nombres de 1 à 5. A télécharger sur : <a href="http://www.lilipomme.net/les-nombres-de-1-a-5-les-chemins-des-nombres-du-petit-poucet-a118382366">http://www.lilipomme.net/les-nombres-de-1-a-5-les-chemins-des-nombres-du-petit-poucet-a118382366</a></p>	<p>Connaitre toutes les représentations des petits nombres : constellations, doigts, dés, chiffres...</p>
<p><b>10</b></p>		<p><b>Puzzle de 1 à 10</b></p>	<p>Reconstituer le puzzle de 1 à 10</p>	<p>Compter, associer l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 10.</p>
<p><b>11</b></p>		<p><b>Pavage de 10 à 20</b></p>	<p>Associer toutes les représentations des nombres de 11 à 15 et de 16 à 20 (2 puzzles)</p>	<p>Associer toutes les représentations des nombres de 11 à 15 et de 16 à 20 (2 puzzles)</p>
<p><b>12</b></p>		<p><b>Le jeu du chien</b></p>	<p>Poser les cartes sur la même image de la planche.  A télécharger sur : <a href="http://www.zaubette.fr/atelier-autonome-observer-et-retrouver-l-image-identique-a118426694">http://www.zaubette.fr/atelier-autonome-observer-et-retrouver-l-image-identique-a118426694</a></p>	<p>Observer finement pour trouver les paires.</p>

13		<b>Jeu d'observation :</b> 4 planches de jeu + 4 séries de cartes	Poser les cartes sur la même image de la planche.  A télécharger sur : <a href="http://www.zaubette.fr/atelier-d-observation-fine-a144043874">http://www.zaubette.fr/atelier-d-observation-fine-a144043874</a>	Observer finement pour trouver les paires.
14		<b>Tableau à double entrée Arthur et Marie</b>	Remplir le tableau à double entrée en observant la quantité de fils nécessaire à la confection des tapis.	Remplir un tableau à double entrée.

## Motricité fine

15		<b>Formographe</b>	Reproduire les modèles à l'aide des formographes (du fichier de maths Picbille CP). Modèles à télécharger sur : <a href="http://www.ecoledejulie.fr/formographe-a4653936">http://www.ecoledejulie.fr/formographe-a4653936</a>	Améliorer la précision.
16		<b>Clip-it</b>	Accrocher les bouchons avec les clips en suivant les modèles. Modèles à télécharger sur : <a href="http://www.zaubette.fr/clip-it-les-modeles-a125735788">http://www.zaubette.fr/clip-it-les-modeles-a125735788</a>	Améliorer la motricité des doigts.



17		<b>Pochoirs</b>	Reproduire le modèle à l'aide des pochoirs	Motricité fine, améliorer la précision.
18		<b>Eau</b>	Remplir les récipients jusqu'au trait à l'aide de la pipette.	Améliorer la motricité fine.
<h2>Découverte du monde</h2>				
19		<b>Les ballons tactiles</b>	Associer chaque ballon à la photo de ce qu'il contient.  Modèles à télécharger sur : <a href="http://123dansmaclasse.canalblog.com/archives/2014/08/25/30471908.html">http://123dansmaclasse.canalblog.com/archives/2014/08/25/30471908.html</a>	Améliorer le sens du toucher.
20		<b>Le pelage des animaux</b>	Associer le pelage et l'animal correspondant.	Découverte du monde sur les métiers. Associer un objet à une tâche. Savoir nommer les outils et les personnes.

# Lecture

21		<b>Le sac à lettres</b>	Composer seul des mots simples.	Associer des lettres mobiles pour écrire des mots.
22		<b>Les mots à la loupe</b>	Associer les cartes par paires de mots identiques.  A télécharger sur : <a href="http://www.zaubette.fr/a-la-loupe-a127894882">http://www.zaubette.fr/a-la-loupe-a127894882</a>	Reconnaître 2 mots écrits en script ou en majuscule. Utiliser une loupe.
23		<b>Alphabet -bouchon</b>	Niveau 1 : Associer les bouchons 2 par 2 en capitale et en script. Niveau 2 : + Ranger les lettres par ordre alphabétique.	Associer écriture scripte et écriture en capitale. Ordonner en suivant l'alphabet.
24		<b>ABC</b>	Trouver l'initiale de chaque mot.	Repérer les sons à l'attaque des mots et y associer la bonne lettre.  <p style="text-align: right;">www.zaubette.fr</p>