

Les ateliers autonomes de \_\_\_\_\_

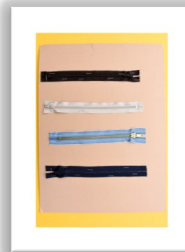
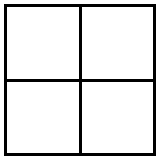
## Motricité fine



MS - P2

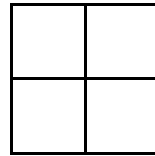
Ouvrir et fermer des fermetures à glissières

Je ferme les fermetures à glissières.



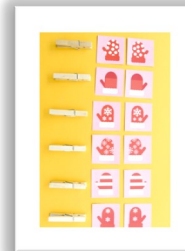
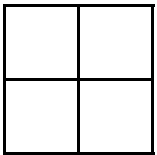
Visser et dévisser un écrou sur une vis

Je place chaque écrou sur une vis et je le vis jusqu'au bout.



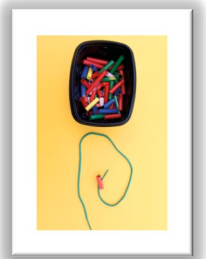
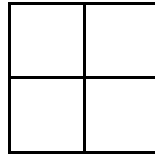
Pincer pour assembler

J'assemble les deux moufles identiques avec la pince à linge.



Enfiler des morceaux de pailles

J'enfile des pailles sur le lacet.



Les ateliers autonomes de \_\_\_\_\_



MS - P2

## Langage écrit

Rechercher un détail donné sur une page

Je recherche sur plusieurs pages le détail demandé.




Écouter une histoire avec un casque

Je m'assoie à l'espace écoute et j'écoute l'histoire.



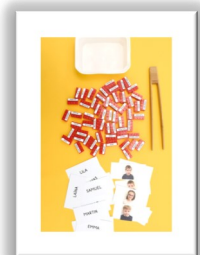

Associer des mots identiques en capitales

J'accroche les pinces à linge sur les mots qui sont identiques.



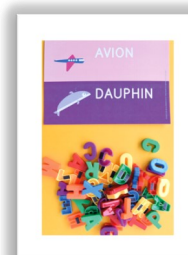

Reconnaître des prénoms identiques en capitales

Je trouve les légos avec les 3 prénoms identiques et je les emp

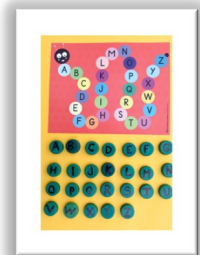
Reconstituer des mots en capitales

Je reconstitue les mots avec les lettres mobiles en capitales.

Associer des lettres identiques en capitales

Je place chaque bouchon sur la lettre qui est la même.

Les ateliers autonomes de \_\_\_\_\_

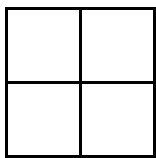
## Activités artistiques



MS - P2

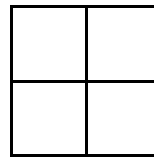
Dessiner à l'aide d'un modèle de dessin

Je choisis un modèle de dessin que je dessine.



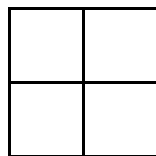
Tracer des graphismes avec le doigt

Je trace les graphismes dans le sable.



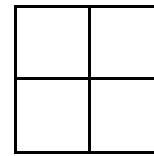
Colorier sans dépasser

Je prends une feuille et je colorie les objets dessinés.



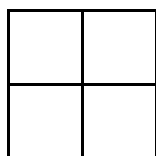
Frotter sur des surfaces rugueuses

Je pose ma feuille sur une surface rugueuse et je frotte avec une craie.



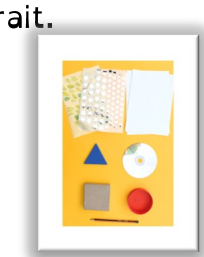
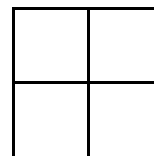
Colorier en respectant un modèle

Je fais un coloriage en respectant les couleurs du modèle.



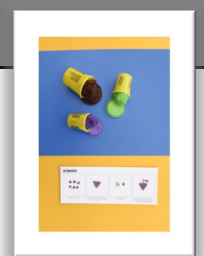
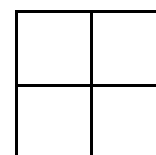
Coller des gommettes de formes complexes

Je trace une forme avec le gabarit et je colle des gommettes sur le trait.



Modeler à l'aide d'un modèle

Je choisis un modèle que je reproduis avec la pâte à modeler.



Les ateliers autonomes de \_\_\_\_\_

# Nombres, formes et grandeurs

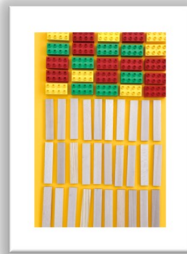
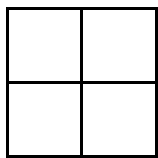


MS - P2

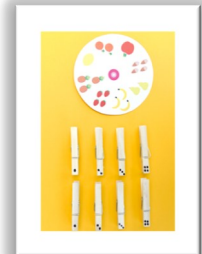
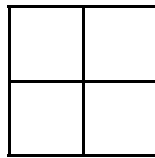
Réaliser des collections de 5 ou 6 éléments

Associer une collection et une constellation du dé de 1 à 4

Je réalise des tours de 5 duplos et des tours de 6 kaplas.



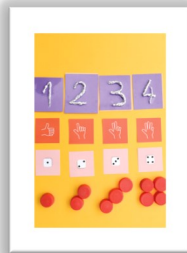
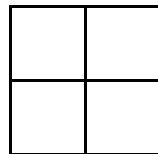
Je compte les fruits et j'accroche la bonne pince à linge.



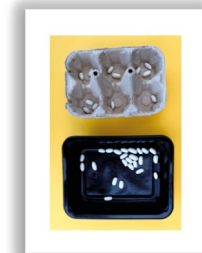
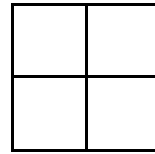
Associer différentes représentations des nombres de 1 à 4

Décomposer le nombre 4

Je mets les cartes du même nombre ensemble et j'ajoute le bon nombre de bouchons



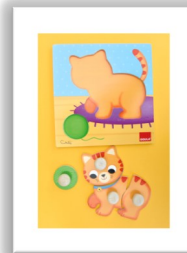
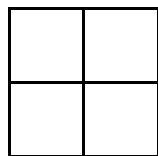
J'ajoute des graines pour qu'il y en ait 4 dans chaque compartiment.



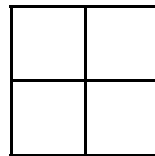
Réaliser des encastements

Réaliser un puzzle avec cadre de 6 à 9 pièces

J'enlève les pièces puis je les remets au bon emplacement.

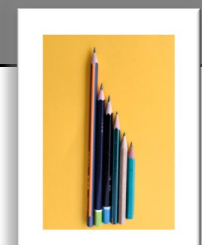
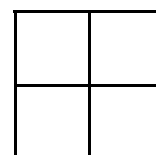


Je reconstitue le puzzle.



Ranger des objets selon leur taille

Je range les crayons du plus petit au plus grand.



Les ateliers autonomes de \_\_\_\_\_

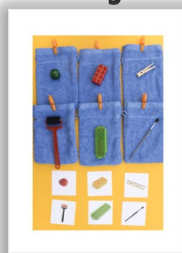
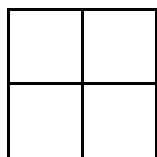
## Explorer le monde



MS - P2

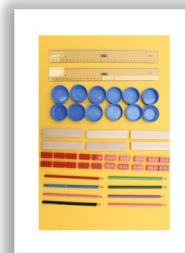
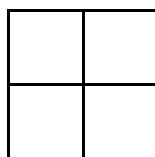
### Identifier des objets par le toucher

Je mets la main dans un gant pour essayer de reconnaître l'objet (sans le sortir). Je place ensuite la bonne image sur le gant.



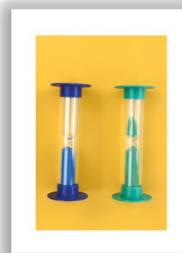
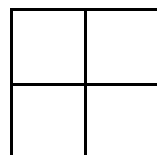
### Tenir un alignement avec repères

Je place horizontalement les 2 règles sur la table. Entre les 2, je fais des lignes horizontales d'objets.



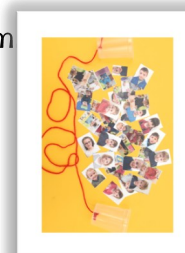
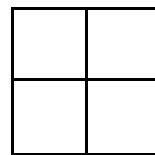
### Manipuler des objets qui mesurent le temps

Je retourne chaque sablier et j'observe le sable couler.



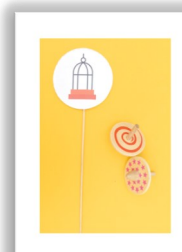
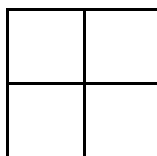
### Entendre avec un téléyaourt

Sans crier, je dis le prénom d'un élève dans le pot de yaourt. Mon camarade montre la photo de l'enfant dont j'ai dit le prénom.



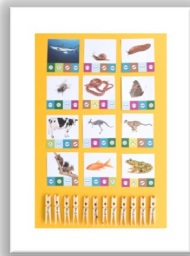
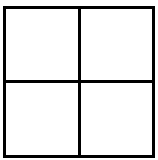
### Percevoir des illusions d'optique

Je fais tourner une toupie et j'observe ce qu'il se passe. Je fais de même avec le thaumatrope.



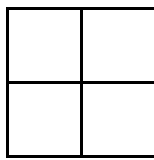
## Identifier le mode de déplacement d'un animal

J'accroche une pince à linge sur le bon moyen de déplacement de l'animal.



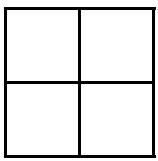
## Transvaser en respectant une limite

Avec la cuillère, je remplis les gobelets jusqu'à la limite.



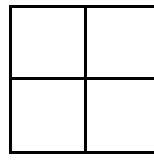
## Expérimenter des objets à vent

Je place la boule de coton sur le point vert. J'essaie de la faire avancer sans la toucher jusqu'au point rouge.



## Emboîter en suivant un modèle en 2D

Je construis avec les briques en respectant le modèle.



## Construire en 2D à partir d'une photo

Je construis avec les kaplas en respectant le modèle.

