

Les ateliers autonomes de _____

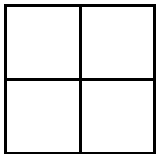
Motricité fine



GS - P1

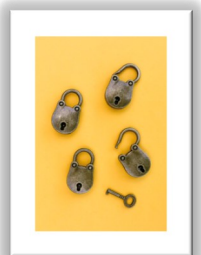
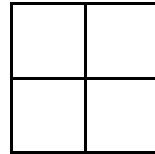
Ouvrir et fermer des boutons

Je ferme les boutons en les passant dans les boutonnières.



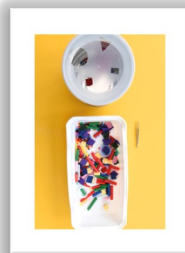
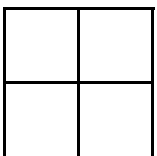
Visser et dévisser avec une clé

Je mets la clé dans la serrure et je la tourne pour ouvrir chaque cadenas.



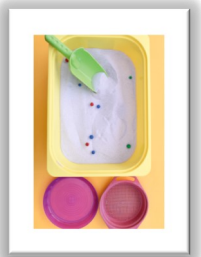
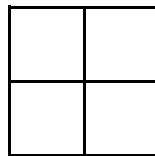
Pincer avec une pince à épiler

Je saisis les objets avec la pince et je les place dans le trou qui convient.



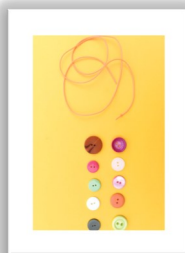
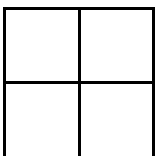
Pêcher / Tamiser du sable

Je tamise le sable afin de retrouver les 10 perles.



Enfiler des boutons côte à côte

J'enfile les boutons le long du fil en passant dans un trou puis dans l'autre.



Les ateliers autonomes de _____

Langage écrit



GS - P1

Tourner les pages d'un livre une à une

Je regarde le livre en tournant les pages une à une.



Écouter une histoire avec un casque

Je m'assoie à l'espace écoute. J'écoute l'histoire.



Rechercher un détail donné sur une page

Je recherche sur plusieurs pages le détail demandé.



Identifier des différences dans un groupe de lettres

J'entoure les erreurs dans les prénoms en m'aidant des modèles.



Reconnaître les lettres de l'alphabet

Je place ma main dans le sac à toucher, je touche une lettre et j'essaie de savoir de laquelle il s'agit avant de l'extraire du sac.



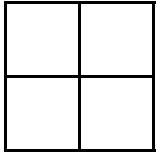
Reconnaître les prénoms de la classe

J'associe chaque prénom à la photo qui lui correspond.



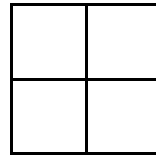
Ordonner les lettres de l'alphabet en capitales

J'ordonne les lettres aimantées dans l'ordre alphabétique.



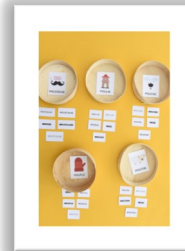
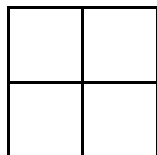
Identifier les lettres manquantes de l'alphabet

Je prends le côté de la planche qui comporte le plus de lettres. Je retrouve les lettres qui manquent et je les réalise avec la pâte à modeler. Je prends l'autre côté la fois suivante.



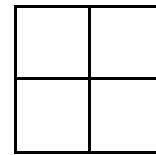
Associer des mots en capitales dans différentes polices

Je place chaque étiquette dans la boîte avec le même mot. Je retourne les boîtes pour vérifier mon travail.



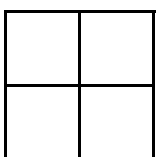
Reconstituer son prénom en script

Je reconstitue mon prénom avec les pincettes à linge.



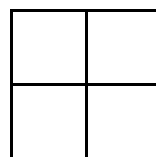
Copier les lettres de l'alphabet en capitales

Je copie dans l'ordre les lettres.



Dénombrer les syllabes (1 à 4) d'un mot

Je dénombre les syllabes en accrochant une pince à linge sur le chiffre. Je retourne pour vérifier.



Les ateliers autonomes de _____

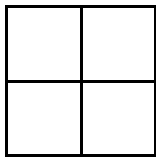


GS - P1

Activités artistiques

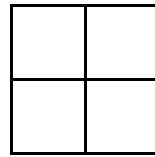
Dessiner à l'aide d'un modèle de dessin

Je choisis un modèle de dessin que je dessine avec le feutre noir, puis je le colorie avec les crayons de couleur.



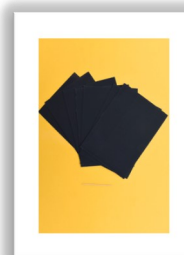
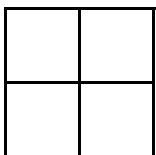
Tracer des graphismes avec le doigt

Je tire une carte dont je trace le graphisme dans le sable. Je continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.



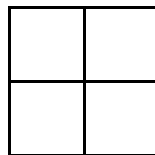
Graver sur une carte à gratter

Je grave des feuilles avec le cure-dents puis j'écris mon prénom en bas à gauche.



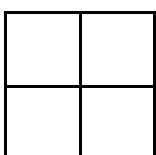
Frotter des contours

Je trace des formes à l'aide des gabarits et de pastels secs puis je frotte les tracés.



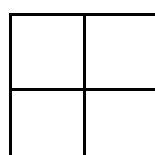
Colorier sans dépasser

Je colorie les objets dessinés en essayant de ne pas dépasser.



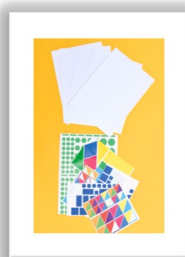
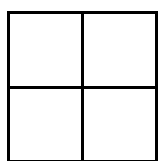
Colorier de manière structurée

Je colorie un mandala en réfléchissant aux couleurs et sans dépasser.



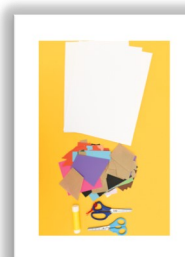
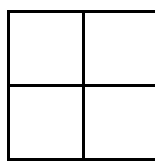
Coller des gommettes pour composer

Je colle les gommettes comme je le souhaite sur la feuille afin de représenter quelque chose.



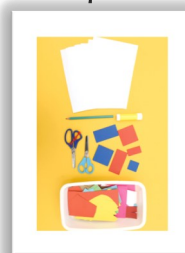
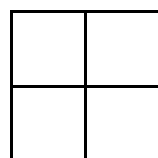
Coller pour composer

Je découpe des morceaux de papier et je les colle pour représenter un arbre.



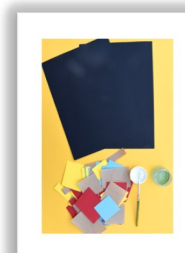
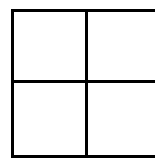
Découper des petits quadrilatères

Je trace plusieurs carrés et rectangles à l'aide des gabarits puis je les découpe et les colle.



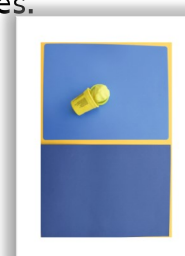
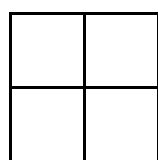
Plier librement

Je plie les morceaux de papier et je les colle sur la feuille.



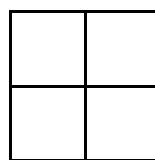
Modeler des graphismes

Je prends des morceaux de pâte et je forme de petits colombins que j'enroule ou que je croise pour former des graphismes.



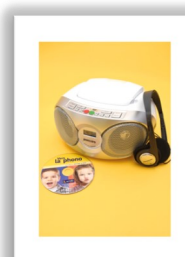
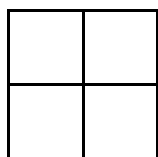
Distinguer une photographie d'une illustration

Je place les photos sur le cadre et les illustrations sur la palette.



Écouter des chansons connues

Je m'assoie à l'espace écoute et j'écoute les chansons.



Les ateliers autonomes de _____

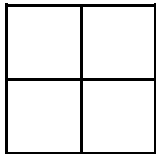
Nombres, formes et grandeurs



GS - P1

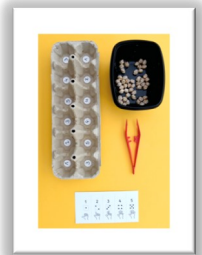
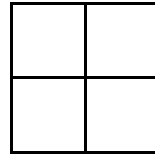
Réaliser une collection égale à une collection donnée

Je retourne le sablier puis je tire une carte du sac. En utilisant la pince, je place dans les alvéoles le même nombre de capsules que d'animaux.



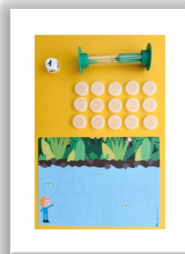
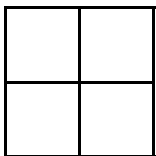
Réaliser une collection donnée par un chiffre de 1 à 5

Je place à l'aide de la pince le nombre de pois chiches demandé dans chaque compartiment.



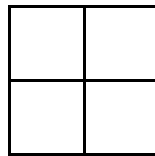
Réaliser une collection donnée par un chiffre de 1 à 6

Je retourne le sablier puis je lance le dé. Je prends le bon nombre de bouchons et je les place pour aider les personnages à traverser à temps.



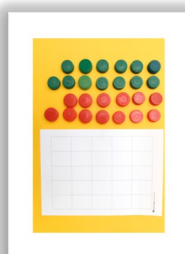
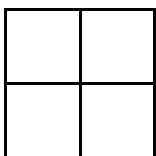
Associer une collection et son écriture chiffrée jusqu'à 6

Je compte chaque élément de l'étal de la marchande et j'y associe un chiffre.



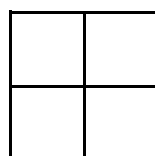
Réaliser un algorithme sur un quadrillage

Je place les bouchons de manière à ce que 2 bouchons identiques ne soient pas côte à côte.



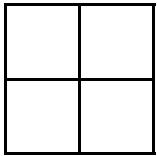
Réaliser un puzzle de 9 pièces et plus

J'enlève toutes les pièces puis je reconstitue un puzzle.



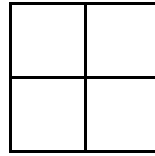
Reproduire un assemblage de picots

Je reproduis l'assemblage d'une photo.



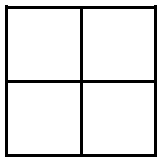
Paver un hexagone

Je remplis l'hexagone uniquement avec les formes d'une même couleur : rouge, jaune, bleu, vert, violet.



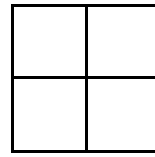
Tracer des formes avec et sans gabarits

Je trace des formes en utilisant des gabarits puis j'essaie d'en dessiner sans gabarits.



Ranger des objets selon leur taille

J'ouvre les poupées russes et je les pose sur la table. Je les assemble ensuite de la plus petite à la plus grande en les plaçant les unes dans les autres.



Les ateliers autonomes de _____

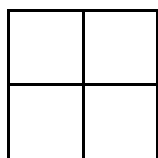


GS - P1

Explorer le monde

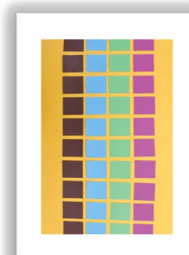
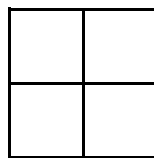
Ordonner des images séquentielles

Je reconstitue l'histoire en plaçant les illustrations dans l'ordre.



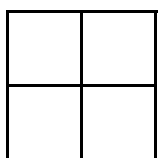
S'imprégner du sens de l'écriture

Je réalise des lignes horizontales de couleurs différentes.



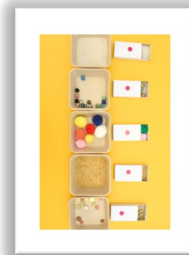
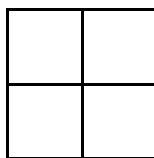
Compléter un tableau à double entrée

Je complète le tableau avec les jetons.



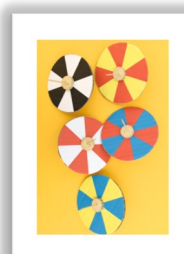
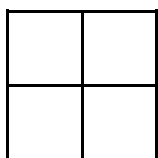
Associer un son et l'objet qui le produit.

Je secoue chaque boîte et je la place dans la barquette qui contient la même chose.



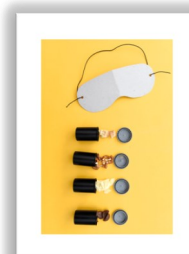
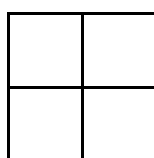
Percevoir un mélange de couleurs

Je fais tourner chaque toupie et j'observe ce qui se passe.



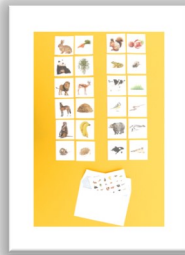
Goûter pour identifier un aliment

Je propose à un camarade de réaliser cette activité avec moi. J'essaie de reconnaître les 4 aliments.



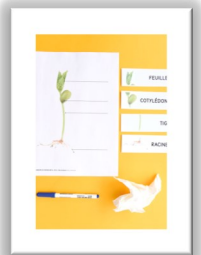
Associer un animal à sa nourriture

Je place les cartes face contre la table puis je les retourne par 2. S'il s'agit d'un animal et de sa nourriture, je les garde.



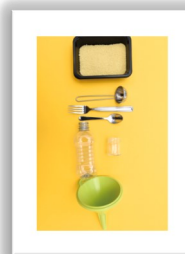
Légender un dessin d'un végétal

Je cherche parmi les mots illustrés celui qui correspond à chaque flèche et je l'écris sur le bon trait.



Transvaser avec le bon ustensile

Je remplis la bouteille avec de la semoule



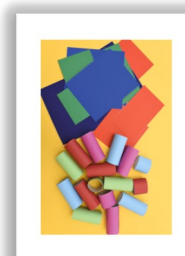
Associer des objets faits d'un même matériau

Je touche et j'observe les différents objets puis je place ensemble ceux qui sont fabriqués avec le même matériau.



Empiler des rouleaux

J'empile les rouleaux en utilisant les plateformes.



Trier des objets qui attirent ou non les aimants

Je place dans une barquette tous les objets qui sont, selon moi, attirés par l'aimant et dans l'autre ceux qui ne sont pas attirés.

