

ATELIERS VIE PRATIQUE :

1. <i>savoir utiliser les ciseaux</i>	Découper de la PAM aux ciseaux	Découper lignes aux ciseaux	Découper des courbes aux ciseaux	Découper des spirales	Découper des personnages
ATELIER DECOUVERTE DU MONDE					
2. <i>Discriminer les couleurs</i>	Associe les cartes couleurs identiques	Trier les cartes nuances par couleur	Retrouve la même nuance de couleur (4)	Retrouve la même nuance de couleur (8)	Reforme le soleil chromatique
3. <i>Développer sa pensée logique</i>	Tri cartes objets école / maison	Pose les cartes selon la consigne logique donnée	Associe les cartes qui vont ensemble	Associe les cartes contraires	Associe les cartes cru/cuit
4. <i>Poursuivre une suite logique</i>	Algorithme cartes	Algorithme cartes	Algorithme cartes	Algorithme cartes	Algorithme cartes
5. <i>discriminer les formes et leur position entre elles</i>	Formes sur silhouette avec scratch	Tracer la silhouette des formes	Loto des empilements	Jeu empilements	Jeu du marteau avec modèle
5b. <i>discriminer les formes et leur position entre elles</i>	Trier les formes géométriques	Retrouve les formes cachées dans les dessins	Meli melo	Jeu du marteau libre	tangramm
6. <i>reconnaitre les chiffres</i>	Chiffres rugueux	Chiffres rugueux	Chiffres rugueux	Chiffres rugueux	Chiffres rugueux
7. <i>discriminer des éléments et savoir les positionner les uns par rapport aux autres</i>	Vis boulons de même forme	Vis selon le modèle	Jeu formes vert avec modèle	Camelot junior libre	Camelot junior avec modèle

8. développer sa pensée logique		logico	logico	logico	logico
9. dénombrer une collection	Carte à compter 1 à 3	Place le nombre de fruit correspondant	Cartes à compter 1 à 5	Cartes nombre de fruits correspondants	Carte à compter <10
10. Discriminer les chiffres	Tri les chiffres en bois 1 à 3	1 à 5	Tri cartes chiffres/lettres	1 à 9	1 à 9 et associe les allumettes
11. Connaître la suite des chiffres	Puzzles numériques 1 à 5	1 à 5	1 à 7	1 à 7	1 à 10
12. Associer une même quantité à ses diverses représentations	Roue des chiffres de 1 à 5 associer constellation et doigt	Roue des chiffres de 1 à 6 associer le chiffre à la constellation ou aux doigts	Roue des chiffres de 1 à 6 dénombrer et associer le chiffre	Roue des chiffres de 1 à 8 dénombrer et associer le chiffre	Roue des chiffres de 1 à 10 dénombrer et associer le chiffre
13. Comparer des collections		Ateliers comparaison de collections quantité le plus	Ateliers comparaison de collection le moins	Placer les cartes selon si il y en a moins ou plus que la collection référente	Associe les collections comptant autant d'objets
14. Se repérer dans un quadrillage	Maison des animaux de la savane	Cotillon dans quadrillage avec modèle	Maison de la forêt	Jeu de la ferme	Bataille navale :Place les bateaux sur le quadrillage.
15. Utiliser les tableaux pour trier	tri les voitures par couleur dans le tableau simple entrée	Place l'image correspondante aux 2 critères dans la bonne ligne	Tableau double entrée 1 ligne	Tableau double entrée couleur et forme	Tableau double entrée
16. Se repérer dans le temps	Puzzle de suites temporelles	Cartes temps ecole/maison	Ordonne moment ecole	Image avant/après	Images sequentielles
17. se repérer dans un	Logix 4 cases avec	Logix 4 cases classique	Logix 9 cases avec modèle	Logix 9 cases classique	Logix 9 cases niv 2

quadrillage	modèle				
18. se repérer dans l'espace	mosaïcolor	Costume arlequin couleur	Costume d'arlequin bicolore	Reforme l'oiseau selon modèle	Place les points de la coccinelle
19. se repérer dans l'espace	Loto position chien	Loto position chat	Chambre de léa niv1	Chambre de léa niv 2	camouflage
20. Connaitre les formes et leurs caractéristiques	Triangle constructeur	Triangle constructeur	Triangle constructeur	Triangle constructeur	Triangle constructeur
21. mesure	Tour gigogne	Les barres rouges	Ordonne selon la taille	Jeu lapin carotte	Mesure avec des pions la longueur de l'image
22. Comprendre et connaître la numération jusqu'à 10	Les barres rouges et bleues	Les barres rouges et bleues	Les barres rouges et bleues	Les barres rouges et bleues	Les barres rouges et bleues
	Chemin des nombres de 1 à 3	Cartes chiffres et pions jusqu'à 5	Bande numérique jusqu'à 5	Les fuseaux 1 à 10	Chiffre et pion 1 à 9
ATELIER DE LANGAGE					
21. Discriminer les lettres et leur son	Prénoms en perles lettres	Couleur en perles lettres	Lettres rugueuses consonnes	Lettres rugueuses	Lettres rugueuses
22. Discriminer les lettres d'un mot	Tampon lettre pour prénom	Pose lettre sur modèle en mousse	Ecris les mots avec les lettres magnétiques	Mots croisés niveau 1	Mots croisés niveau 2
23 : Discriminer les lettres d'un mot	Puzzles mots majuscules 4 mots	Puzzles mots majuscules 6 mots	Puzzles mots majuscules boîte entière	Puzzles mots minuscules 4 mots	Puzzles mots script 6 mots

24. Reconnaître les lettres de l'alphabet	Puzzle encastrement alphabet	Pose carte alphabet sur modèle	Remettre alphabet magnétique dans ordre avec bande individuelle	Poser majuscule sur script	Poser majuscule sur script alphabet mélangé
25. Discriminer des mots	Trouve ton étiquette prénom	Tri les prénoms dans BaC	Nomenclature prénom	Loto prénom script	Loto prénom 2 écritures
26. Ecrire des mots connus	Ecriture velleda son prénom	Ecriture velleda prénom classe	Ecriture velleda prénom classe autre niveau	Ecriture velleda mot du référentiel	Ecriture velleda dans mots croisés
27. Développer sa discrimination visuelle	Jeu associe détail/image	Jeu focus	Jeu focus niv 2	Jeu détail de peinture	Jeu des différences
28. connaître le son des lettres	Lettres rugueuses voyelles	Lettres rugueuses voyelles	Lettres rugueuses voyelles	Mots longs mot courts	Nombre de syllabes dans le mot
29. discriminer des mots		Tri les étiquettes mots	Retrouve le même mot dans la même graphie	Retrouve le même mot dans 2 graphies	Retrouve l'initiale du mot en t'aidant des sons
30. Discriminer des mots et des images	nomenclature	nomenclature	nomenclature	nomenclature	nomenclature
31.			Roue de l'alphabet majuscule	Roue de l'alphabet majuscule/ script	Œufs de l'alphabet
32.	Tri image/lettres	Tri lettres/mots	Tri mot/autres	Tri mot selon initiale	Associe les mots qui riment

Il y a toujours aussi un atelier qui changent régulièrement au gré de l'année mais pas forcément des périodes et qui est lié à vers les maths MS