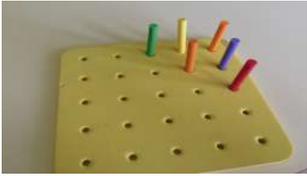
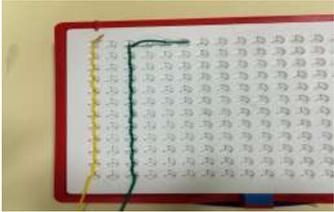
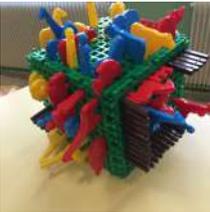


PS :Ateliers autonomes S25

J'apprends à enfoncer, piquer et clouer.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Tapis mousse et picots géants asco fichier manipulation et validation	Enfonce une barre dans chaque trou du tapis selon le modèle N1 : modèle simple N2 : modèle plus complexe	Exercer une pression verticale pour enfoncer la barre dans le trou du tapis. Respecter un modèle	N1 : N2 :
	Jeu de marteau + clous + plaque de liège	Cloue différentes formes sur la plaque N1 : je cloue quelques pièces N2 : je cloue beaucoup de pièces	Découverte d'un objet technique usuel : planter des clous avec un marteau ; Respecter les règles de sécurité	N1 : N2 :
	Pikfil	Je pique mon fil sur la trame comme le modèle. N1 : je réalise 1 ou deux verticales ou horizontales N2 : je remplis la trame	Réaliser des verticales sur plan horizontal ou vertical. Tenir le crayon à piquer entre pouce et index (renforcement de la pince) Sens de l'écriture	N1 : N2 :
	Jeu : encastrement d'animaux	Réalise un cube avec les plaques vertes puis encastre tous les objets dessus. N1 : j'ai réalisé la consignes N2 : idem+j'ai fais un tri par couleur ou par animal	Exercer une pression verticale ou horizontale pour encastrent les animaux	N1 : N2 :

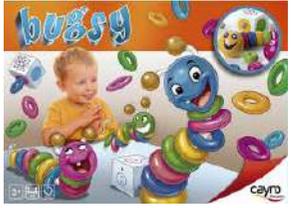
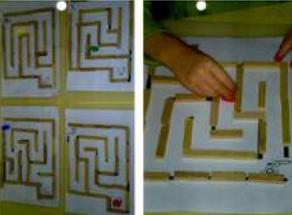
PS : Ateliers autonomes S26

Numération (suite) : de 1 à 4.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Boîte à compter + fichier boîte à compter → présence adulte	Fiches numération avec des images, des constellations et des chiffres N1 : de 1 à 3 N2 : de 1 à 4 ou 5	Être capable de décompter jusqu'à 3 et 4 et d'associer un nombre d'images, de points ou un chiffre.	N1 : N2 :
	Pistes graphiques 0 à 4 feutres velléda	Pose ton crayon sur le point et trace les chiffres en restant dans les chemins délimités.	Développer le geste et la coordination œil/main. Acquisition progressive de l'habileté grapho-motrice.	N1 : j'écris 2 chiffres N2 : j'écris les 4 chiffres
	Maxicoloreto	Fais des groupes de 4 pions et de 4 couleurs par horizontales N1 ; j'ai remplis la première ligne N2, j'ai remplis toute la grille	Être capable de décompter jusqu'à 4 et d'associer un nombre de plots.	N1 : N2 :
	Cache coche (Bourrelier) série numération → présence adulte.	N1 : numération 1 à 3 N2 : numération 1 à 4	Être capable de décompter jusqu'à 4 et d'associer l'image demandée.	N1 : N2 :

PS :Ateliers autonomes S27

Algorithmes et organisation spatiale.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Chenilles bugsy → algorithmes	Reproduis les algorithmes demandés. N1 : 1/1 N2:1/1/1 N3 : 1/2	Repérer des structures rythmiques Développer l'attention et la concentration	N1 : N2 : N3 :
	Jumbo circus → la marche des éléphants (exploitation)	Construis l'alignement d'éléphants demandé N1 : 3 éléphants 2 tailles N2 : 3 éléphants 3 tailles	Développer sa pensée logique pour situer des objets les uns par rapport aux autres	N1 : N2 :
	Labyrinthes fiches+kaplas ourson (ATSEM) → labyrinthes	Trouve le trajet de petit ours pour sortir du labyrinthe N1 : j'ai su me repérer dans le labyrinthe N2 : j'ai su représenter le trajet de petit ours	Se déplacer dans un labyrinthe sans franchir les « murs » Représenter un déplacement	N1 : N2 :
	Des perles géométriques	Reproduire une suite avec des perles : d'abord N1 : 5 perles N2 : 6 à 8 perles.	Reproduire un suite d'objets en s'aidant d'un modèle proche. Langage : indiquer les positions.	N1 : N2 :

PS :Ateliers autonomes S28

Notions de topologie.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Formes + grosses perles Hama	Pose les perles autour de chaque forme N1 : Je commence à faire le contour d'une forme N2 : j'ai fait tout le tour	Connaître la notion de « contour » utiliser la pince pouce/index	N1 : N2 :
	Le château (avec maîtresse) → topologie château	Pose les personnages aux endroits demandés. N1 : je connais les notions de base N2 : j'ai su donner des consignes pour mes camarades	Connaître les notions topologiques de base	N1 : N2 :
	Magnétiques + modèles	Reconstitue le personnage demandé N1 : 6 pièces N2 : 8 à 10 pièces N3 : j'invente un animal	Trouver les formes nécessaires pour reproduire le modèle à l'identique. Inventer un animal	N1 : N2 : N3 :
	Les maisons des lutins Claeys Jeux avec ATSEM + fichier	Reconstitue la maison du lutin sur le modèle N1 : avec une seule couleur N2 : avec 2 couleurs	Observer et associer Connaître les notions topologiques de base	N1 : N2 :

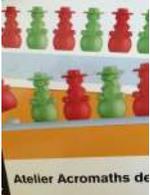
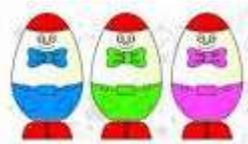
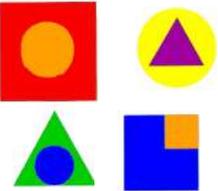
PS :Ateliers autonomes S29

Je verse, je remplis, je lave.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Poupon (ou jouets) + cuvette (avec ATSEM)	Lave le bébé, sèche-le et habille-le. N1 : j'ai besoin de l'Atsem pour m'aider N2 : j'ai lavé, séché et habillé mon poupon tout seul.	Respecter les consignes. Apprendre les règles de toilette élémentaires.	N1 : N2 :
	Sable+petite bouteille + petite cuillère	Remplis la bouteille de sable en utilisant la petite cuillère N1 : je remplis la bouteille N2 : je remplis et je vide plusieurs fois.	Respecter la consigne ; coordination oculomotrice	N1 : N2 :
	Jouets de bain (en extérieur, sous le préau ou dans la cour)	Presse le jouet sous l'eau pour faire sortir l'air et le remplir d'eau puis, faire gicler l'eau en visant un point précis sur un mur, des plantes, etc.... N1 : j'ai réussi une des deux actions N2 : j'ai réussi les deux actions	Respecter les consignes ; coordination oculomotrice	N1 : N2 :
	Jeux d'eau (moulin, bateaux, jeux pour transvaser....) (avec Maîtresse)	Fais couler l'eau dans le moulin. Remplir de gros récipients avec différents ustensiles. N1 : je suis acteur de mes découvertes. N2 : je suis acteur et je verbalise mes actions.	Familiariser les enfants avec l'eau. Maîtriser ses gestes pour ne pas faire gicler d'eau. Découvrir les propriétés de l'eau	N1 : N2 :

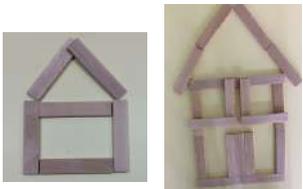
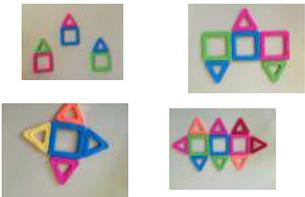
PS :Ateliers autonomes S30

Je compare,

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Les figures géométriques Claeys jeux +fichier	Retrouve les pièces dont tu as besoin : N1 : j'ai retrouvé la forme et la couleur N2 : idem+l'expression	Se repérer dans un quadrillage ; Connaître et nommer 6 couleurs ; Reconnaître et nommer des émotions.	N1 : N2 :
	AtelierAcromaths + fichier PS	Reproduis le clown demandé N1 : modèle simple N2 : modèle plus complexe	Reproduire une configuration avec différenciation de l'orientation des pièces	N1 : N2 :
	Mathoeufs	Construis des bonhomme tous différents N1 : j'ai réalisé 4 bonhommes différents N2 : j'ai réalisé 6 à 8 bonhommes différents	Reconnaître et classer des objets selon la couleur, la forme, la taille. Reproduire dans l'espace un ensemble d'objets	N1 : N2
	Jeu de formes géométriques → formes géométriques et assemblages	Je pose les formes de la bonne couleur sur le support. N1 : 2 formes 4 couleurs N2 : 3 formes 4 couleurs	Reconnaître et classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme. Reproduire un assemblage de formes planes	N1 : N2 :

PS :Ateliers autonomes S31

Espace vertical/ horizontal.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Cube à empiler différentes couleurs	Reproduis la pyramide demandée N1 : base 4, puis 3 puis 2 puis 1 N2 : base 5, etc	Reproduire un assemblage d'objets en 3D avec un modèle. Dénombrer une quantité.	N1 : N2 :
	Kaplas	Construis les maisons demandées N1 : maison simple N2 : maison plus complexe	Reproduire un assemblage d'objets en 2D avec un modèle. Coordination oculomotrice	N1 : N2 :
	Briques géantes à encastrer 4 couleurs 4 tailles 2 hauteurs	Réaliser à deux un mur de briques ou une tour sans laisser de trou N1 : Nous avons construit un mur N2 : nous avons construit une tour (4 côtés)	Coopérer ; apprendre à partager les briques Coordination oculomotrice.	N1 : N2 :
	Magformers	Réalise les modèles demandés N1 : modèles 1 et 2 N2 : modèles 3 et 4	Connaître les formes géométriques et les nommer. Faire l'expérience des aimants	N1 : N2 :

PS :Ateliers autonomes S32

Remplir et transvaser.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Pâte à modeler	N1 : fais un grosse boule de PàM entre tes mains et creuse-la pour fabriquer un nid. N2 : remplis le nid de petits œufs	Faire un mouvement circulaire pour former des boules. Creuser avec les pouces	N1 : N2 :
	Grand récipient rempli d'eau + 2 verres + un entonnoir et une grande cuillère + une seringue	Sans mouiller par terre : N1 : remplis un verre à l'aide de l'entonnoir et de la grande cuillère N2 : remplis un verre à l'aide de la seringue	Verser dans un récipient sans renverser. Coordonner ses actions avec arrêt du geste.	N1 : N2 :
	2 Plateaux + semoule + une bouteille avec petit goulot + un entonnoir et une petite cuillère	Sans renverser de semoule : N1 : je remplis la bouteille N2 : je traverse la classe pour renverser la semoule dans un second plateau	Remplir puis verser d'un support à l'autre sans renverser. Coordonner ses actions avec arrêt du geste.	N1 : N2 :
	Grand plateau + bouchons	Remplis le plateau avec les bouchons pour qu'il n'y ait pas de trou. N1 : j'ai utilisé des gros bouchons N2 : J'ai trouvé des petits bouchons pour remplir les trous	Remplir une surface Poser des objets côte à côte.	N1 : N2 :

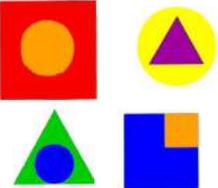
PS :Ateliers autonomes S33

Couleurs et numération.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	<p>Boîte à compter + fichier boîte à compter → présence adulte</p>	<p>Fiches numération avec des images, des constellations et des chiffres N1 : de 1 à 4 N2 : de 1 à 5 ou 6</p>	<p>Être capable de décompter jusqu'à 4 et 5 et d'associer un nombre d'images, de points ou un chiffre.</p>	<p>N1 : N2 :</p>
	<p>Les jardins du petit roi : jeu coopératif (avec adulte) → jardins du petit roi règles → jeu</p>	<p>Aide le petit roi à planter ses tulipes N1 : 1 à 4 N2 : plus de 4</p>	<p>Construire le nombre pour exprimer des quantités. Acquérir la suite orale des mots nombres</p>	<p>N1 : N2 :</p>
	<p>Feutres couleurs usagés et bouchons</p>	<p>Retrouve les bouchons de chaque feutre N1 : 20 feutres NE : 40 feutres</p>	<p>Associer le bouchon et le corps de chaque stylo. Mobilité pouce index des deux mains.</p>	<p>N1 : N2 :</p>
	<p>Le petit architecte (Constructions très simples)</p>	<p>Construits l'objet en fonction du modèle. N1 : je construis un objet ressemblant N2 : je respecte exactement la forme, la couleur et le nombre de pièces</p>	<p>Reconnaître les formes Réaliser un construction verticale à partir d'un plan</p>	<p>N1 : N2 :</p>

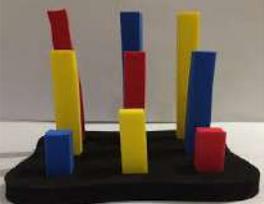
PS :Ateliers autonomes S34

Repérage dans l'espace.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Cubes + fichier repérage quadrillage	Je réalise le quadrillage demandée N1 : 6 cases N2 : 9 cases N3 : 12 cases	Je me repère sur un quadrillage	N1 : N2 : N3 :
	Lynx	Retrouve avant tes camarades, l'image proposée par la Maîtresse. N1 : j'ai trouvé 1 à 4 images N2 : j'ai trouvé plus de 4 images	Je suis capable de trouver rapidement deux images identiques. Attention, concentration, observation.	N1 : N2 :
	Jeu de formes géométriques → formes géométriques et assemblages	Je pose les formes de la bonne couleur sur le support. N1 : 3 formes 4 couleurs N2 : 3 formes 6 couleurs	Reconnaître et classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme. Reproduire un assemblage de formes planes	N1 : N2 :
	Jumbo circus → la marche des éléphants (exploitation)	Construis l'alignement d'éléphants demandé N1 : 4 éléphants 3 tailles N2 : 5 éléphants 3 tailles	Développer sa pensée logique pour situer des objets les uns par rapport aux autres	N1 : N2 :

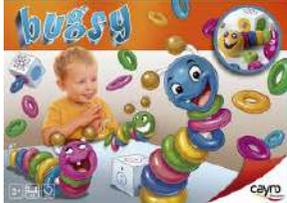
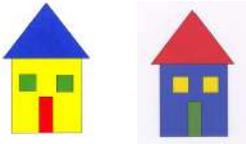
PS :Ateliers autonomes S35

Taille et couleurs.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Cubes à empiler → fichier cubes à empiler	J'empile les cubes selon la fiche modèle N1 : 4 formes et 4 couleurs N2 : 5 formes et 5 couleurs N3 : 6 formes et 6 couleurs	Je fais de grandes tours verticales en respectant un modèle.	N1 : N2 : N3 :
	Jeu de mémoire Hérisson → mémoire hérisson	Je retrouve les hérissons identiques N1 : 8 hérissons N2 : 14 hérissons	Attention, concentration. Retrouver des images de formes et couleurs très ressemblantes	N1 : N2 :
	Monuments claeys jeux → fichier	Je construis les monuments demandés N1 : 3 couleurs, 2 tailles N2 : 3 couleurs 3 tailles N3 : 4 couleurs 3 tailles	Développer sa pensée logique pour situer des objets les uns par rapport aux autres. Respecter l'ordre et repérer la position des objets.	N1 : N2 : N3 :
	Picots géants asco → fichier picots	Enfonce les picots dans les trous selon le modèle demandé N1 : modèle simple N2 : modèle plus complexe	Manipulation fine : adresse et précision. Respecter l'ordre et repérer la position des picots	N1 : N2 :

PS :Ateliers autonomes S36

Je fais des jeux de logique et de numération.

ATELIER	Matériel	Consignes	Compétences	Validation
	Suites logiques → fichier suites logiques	Réalise la farandole de personnages, fruits, objets demandée. N1 : 4 formes N2 : 5 formes N3 : 6 formes	Respecter l'ordre et repérer la position des images Discriminer les images	N1 : N2 : N3 :
	Chenilles buggy → algorithmes et numération	Reproduis les chenilles demandées. N1 : Perles 4 couleurs de 1 à 3 N2 : Perles 4 couleurs de 4 à	Connaître l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 6 Développer l'attention et la concentration	N1 : N2 : N3 :
	Maisons couleurs et formes → projet maison N1 → reproduis les maisons N2	Retrouve ou reproduis les maisons identiques à leur modèle. N1 : je trouve N2 : je reproduis	Développer l'attention et la concentration. Discriminer les images	N1 : N2 :
	Puzzles	Refais le puzzle N1 : 8 pièces N2 : 12 à 15 pièces N3 : plus de 15 pièces	Se repérer dans l'espace. Coordination oculomotrice ; Commencer le puzzle par le contour.	N1 : N2 : N3 :