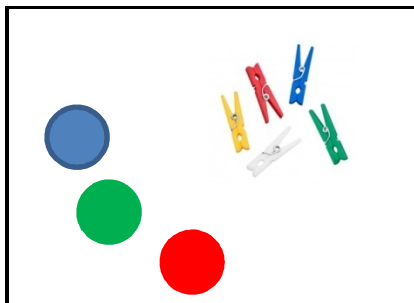


ATELIERS INDIVIDUELS DE MANIPULATION

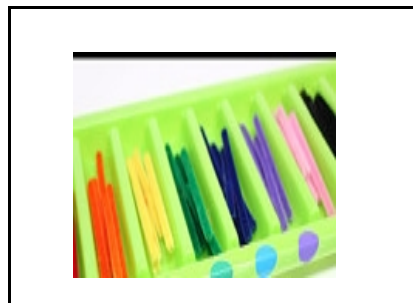
PERIODE 3: découverte du monde MS



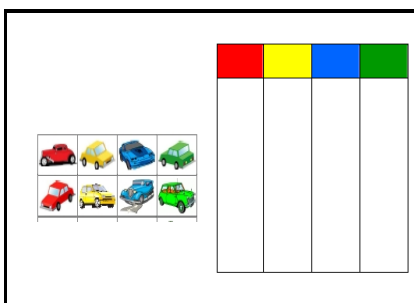
O Trier les playmaïs par couleur



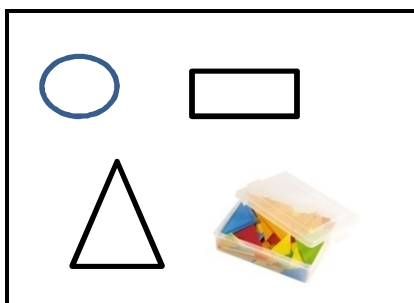
O Pincer les pinces sur les bols de la même couleur



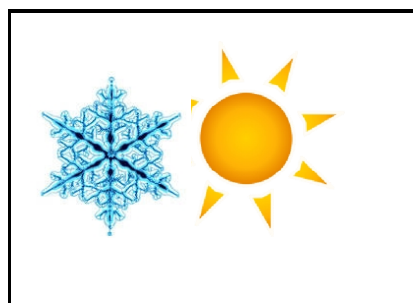
O trier les bâtons par couleur



O Trier les voitures dans un tableau simple entrée selon la couleur



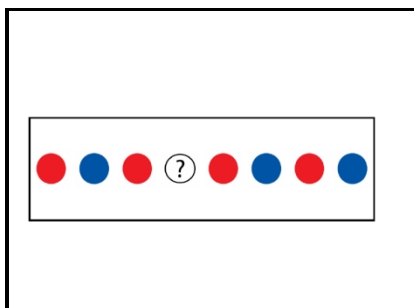
O Poser les formes géométriques sur leur silhouette



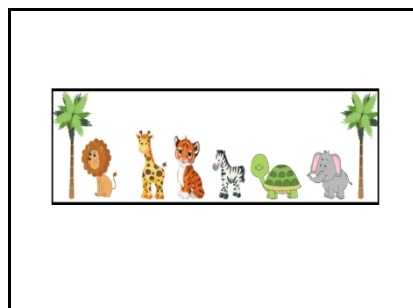
O Trier les vêtements selon le critère de chaleur



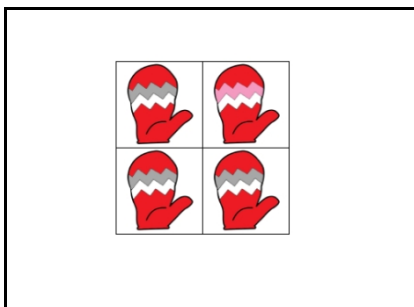
O Associe les formes de même taille



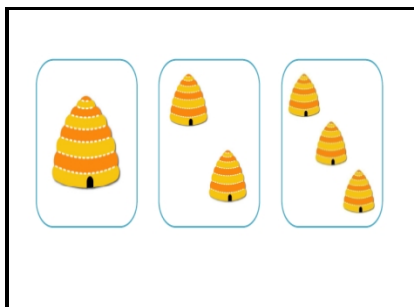
O trouve le bouchon manquant dans la suite logique



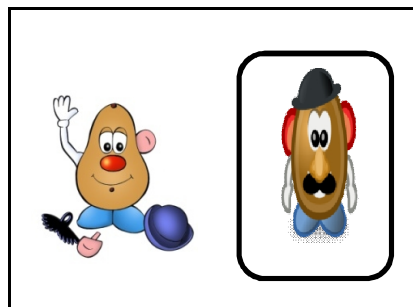
O reforme la farandole des animaux



O Trouve l'image différentes des autres



O Tri les cartes selon la quantité représentée



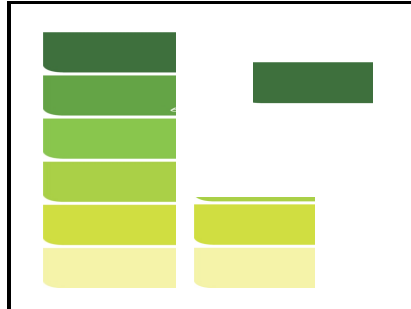
O Reproduis le modèle de Mr Patate

ATELIERS INDIVIDUELS DE MANIPULATION

PERIODE 3: découverte du monde MS



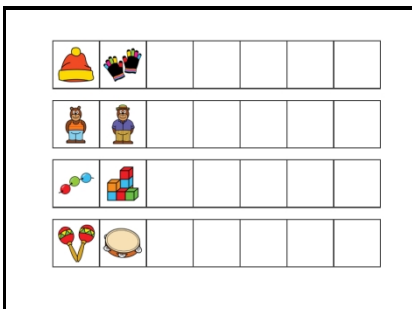
O Jouer librement au jeu Jour et nuit.



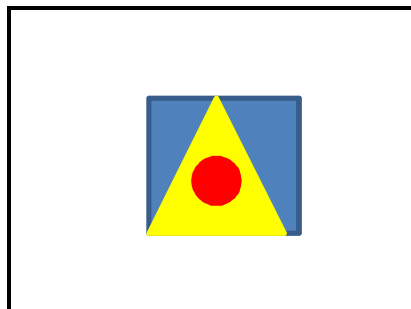
O Associe les nuances de couleur (4)



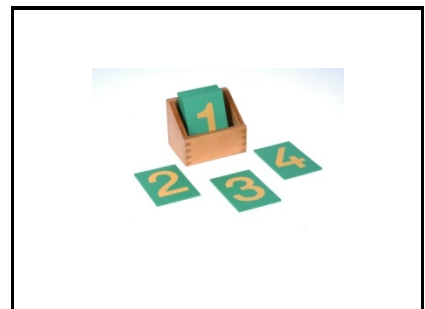
O Retrouve les cartes qui sont associées



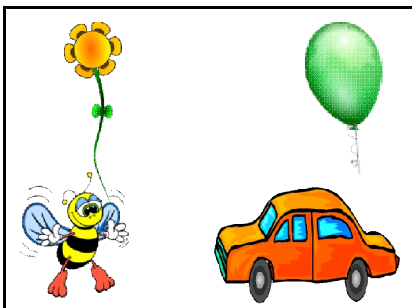
O Poursuis l'algorithme



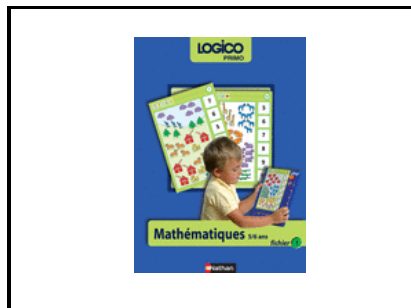
O retrouve les images représentant le même empilement de forme



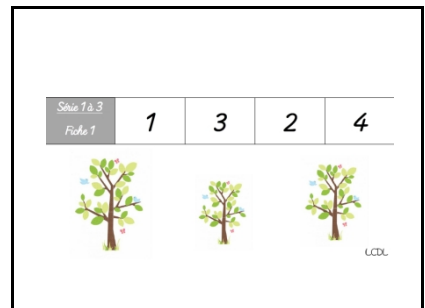
O les chiffres rugueux



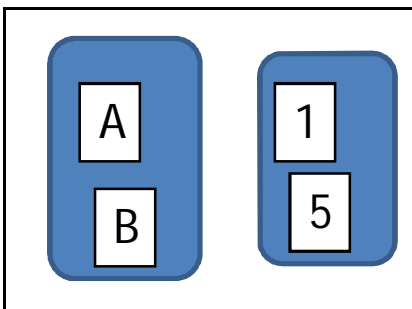
O Classer selon si c'est vivant ou non



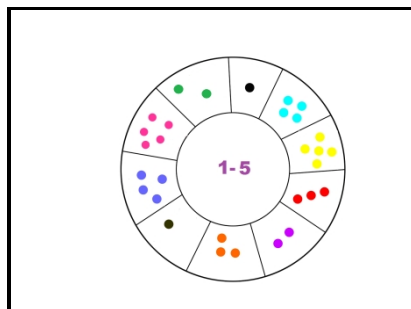
O Réalise un logico



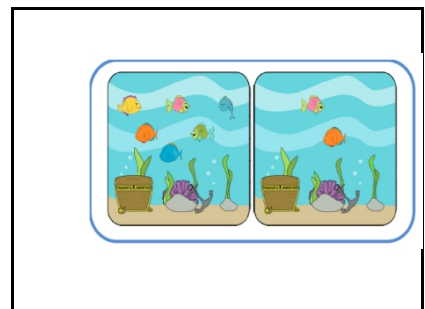
O Compte le nombre d'objets présents sur la carte.



O Trier les lettres et les chiffres



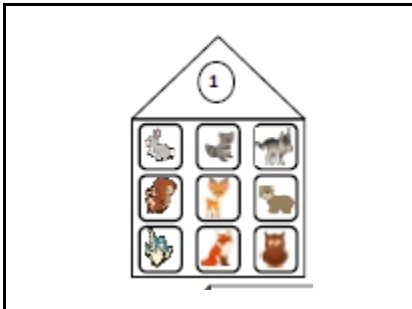
O place la pince à linge indiquant la quantité au bon endroit



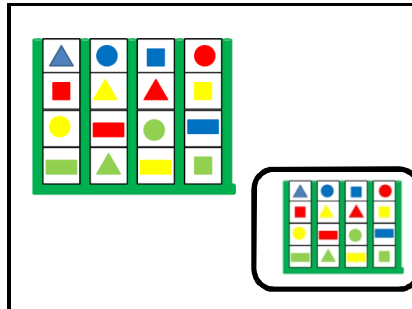
O indique par une pince là où il y a le moins de poissons

ATELIERS INDIVIDUELS DE MANIPULATION

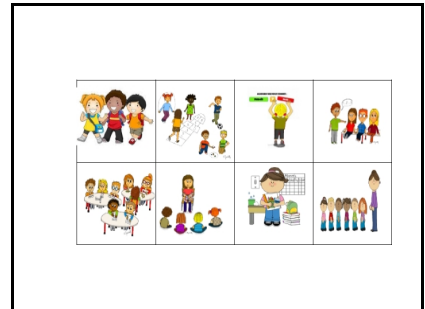
PERIODE 3: découverte du monde MS



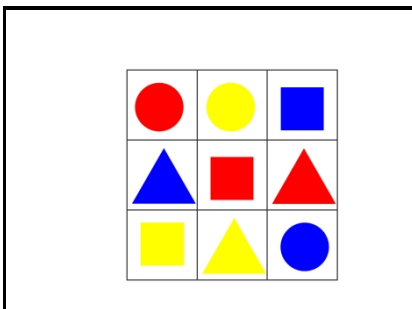
O replace les animaux au bon endroit dans la maison



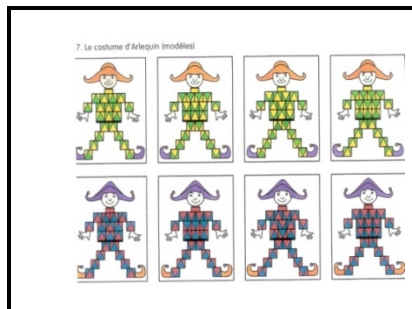
O replace les formes au bon endroit



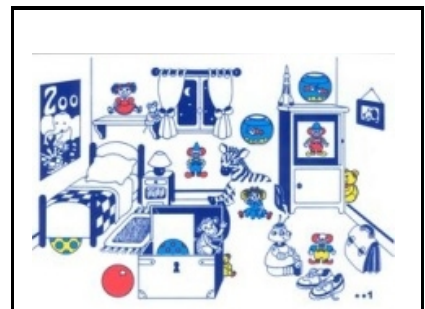
O ordonne les événements d'une journée de classe



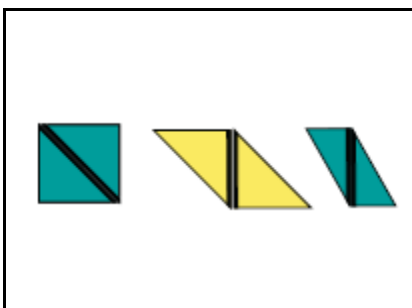
O place les formes au bon endroit sur le quadrillage.



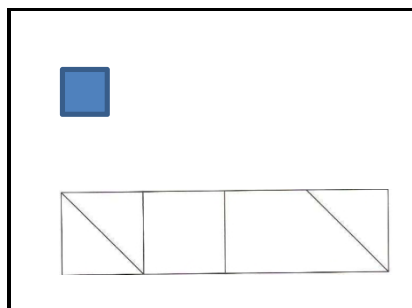
O reproduis le costume d'arlequin en plaçant les triangles au bon endroit et dans le bon sens



O place les éléments de l'image au bon endroit



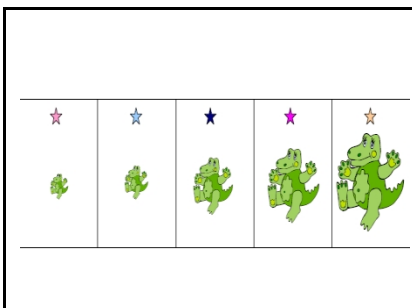
O Associe les formes pour en construire d'autres



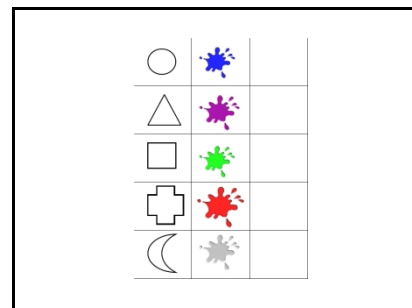
O Reproduis un assemblage de forme



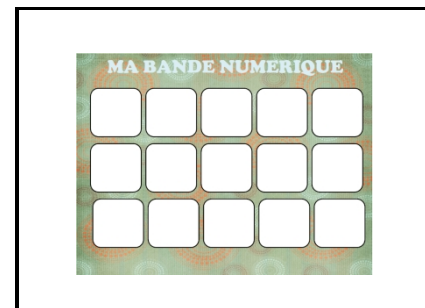
O Construire un puzzle numérique jusqu'à 7



O Ordonner du plus petit au plus grand



O classer dans un tableau simple



O reformer la bande numérique jusqu'à 5.

ATELIERS INDIVIDUELS DE MANIPULATION

PERIODE 3: vie pratique et sensorielle MS



O Enfile les élastiques sur le tube à l'emplacement donné



O Vis des boulons sur la bonne tige



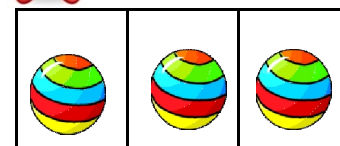
O Entraîne toi à habiller la poupée



O Place les perles sur la tige .



O tri les graines dans les tirelires



O Coupe et colle proprement les étiquettes



O Déplace les playmais avec la pince ciseaux



O Visse des boulons selon un modèle précis



O Tri le sable et les graines grâce à un écumoire



O Coude autour des animaux



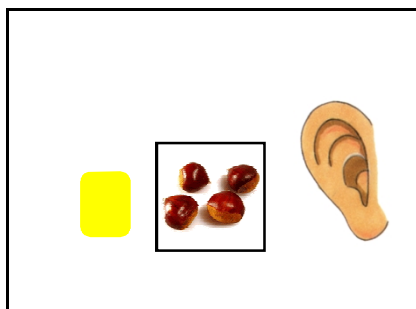
O Associe les textiles identiques les yeux bandés



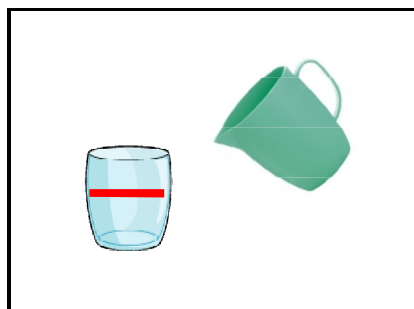
O Transvaser d'un bol à l'autre du sable avec l'outil de son choix

ATELIERS INDIVIDUELS DE MANIPULATION

PERIODE 3: vie pratique et sensorielle MS



O Associe la bouteille sonore à la carte correspondante.



O verse du sable dans le verre jusqu'à la limite indiquée



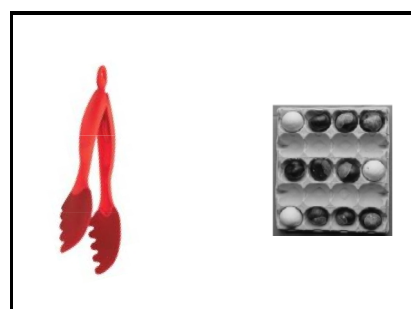
O Verse du sable dans les tasses jusqu'à la limite indiquée



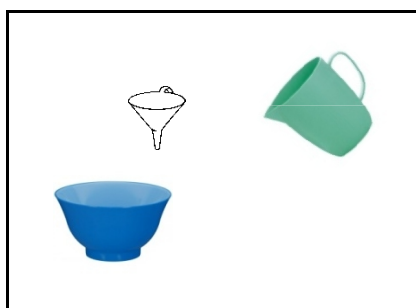
O Déplacer du riz d'un bol à l'autre avec divers outils.



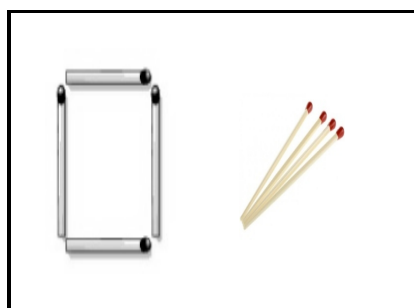
O Transvaser du sable d'un bol dans un verre



O Place les marrons et les cotillons au bon endroit avec la pince



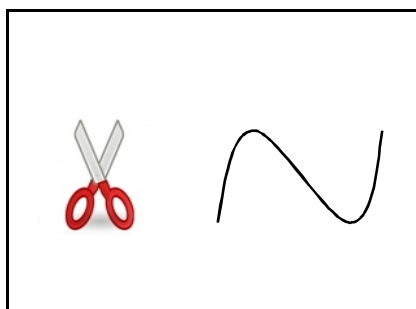
O Verser du sable d'un pichet dans un bol et vice versa avec un entonnoir



O Place les allumettes sur le modèle



O Associe les sacs contenant le même objet



O Entraîne toi à découper sur des lignes courbes.



O Associe le ballon tactile à la carte correspondante



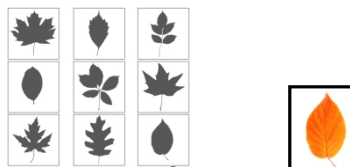
O Réalise une tour par empilement de formes identiques

ATELIERS INDIVIDUELS DE MANIPULATION

PERIODE 3: langage MS



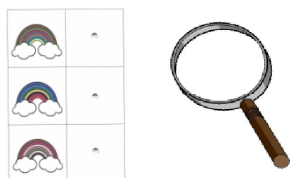
O Trier des images proches.



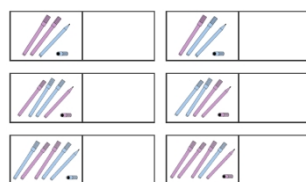
O Associe la feuille à son ombre



O Associe les chaussettes par paire



O a l'aide de la loupe retrouve les arcs en ciel identiques



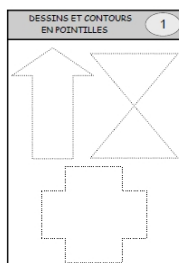
O Discrimine les images proches



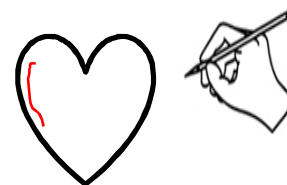
O Colorie une forme plus complexes



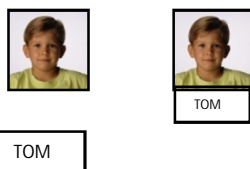
O S'entraîner aux gestes graphiques de base.



O Repasser sur des pointillés



O Dessiner à l'aide de pochoir



O Associer le prénom à la photo de son camarade avec modèle




O Laisser des traces dans le sable





O Les lettres rugueuses

ATELIERS INDIVIDUELS DE MANIPULATION

PERIODE 3: langage MS

HIVER 

BONNET 

LUGE 

○ Reforme les mots avec les lettres mobiles.



○ Reforme les puzzles de mots

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z				

○ Remplace les lettres de l'alphabet dans l'ordre avec modèle attendant



○ Associe la pince lettre au modèle

JADE
JADE
JADE

○ Ecris le prénom des élèves de PS



○ Retrouve le détail de l'image

LE MOT

	lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche
LUNE	MAIRE	MERCREDI	JARDIN	VEAR	SOURS	DIMANCHE	
LUMIERE	MERCREDI	MERCREDI	JOUE	VACANCES	SALE	DIAPER	
LUNDI	MARIN	MERLIN	JEUDI	VENT	SAMEDI	DISTRAIRE	
LUTIN	MIDI	MARDI	JEUNE	VENDEREDI	SAISON	DOMAINE	
LUGE	MARDI	MERCREDI	JOURNEE	VENDENGE	SOUPE	DIMANCHE	
LUNDI	MASSAN	MASSAN	JEUDI	VOULIER	SERPENT	DEMAIN	
LOURDE	MOULIN	MARDI	LUNDI	VERTE	SAMEDI	BOUCHE	
LINGE	MARDI	MOULIN	JOUE	VENDEREDI	SOUJER	DIMANCHE	

○ Retrouve le mot identique.

lapin

=*4/

la3poi

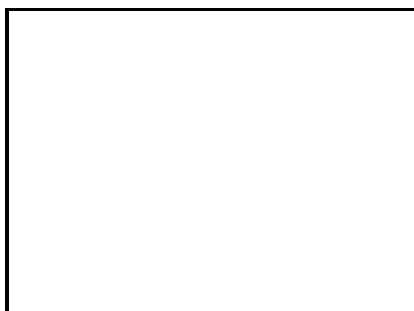
○ Tri les cartes mots/autres

ATELIERS INDIVIDUELS DE MANIPULATION

PERIODE 3: vie pratique et sensorielle PS



O Trier le sable et les perles grâce à un chinois.



O Coudre autour d'une forme



O Retrouve dans le sac la carte texture correspondant à la roue



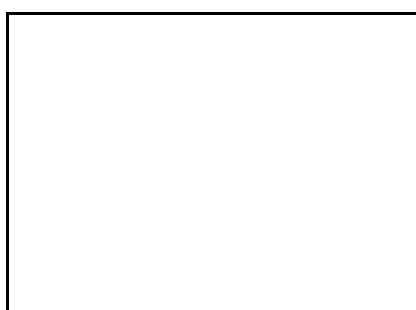
O Trier le sable et les perles grâce à un chinois.



O Coudre autour d'une forme



O Retrouve dans le sac la carte texture correspondant à la roue



O Trier le sable et les perles grâce à un chinois.



O Coudre autour d'une forme



O Retrouve dans le sac la carte texture correspondant à la roue



O Trier le sable et les perles grâce à un chinois.



O Coudre autour d'une forme



O Retrouve dans le sac la carte texture correspondant à la roue