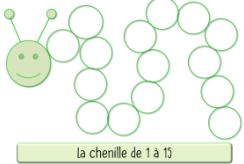





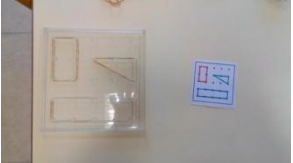
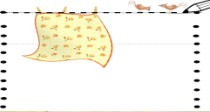

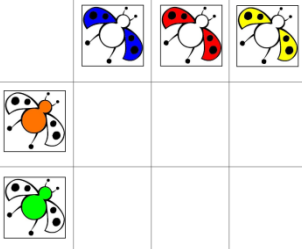
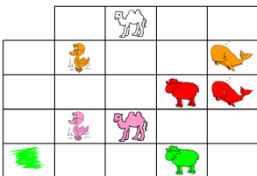






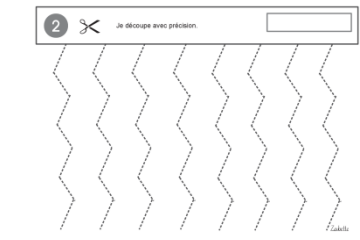
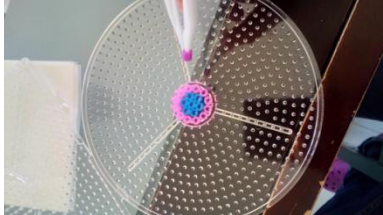
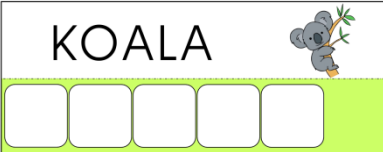
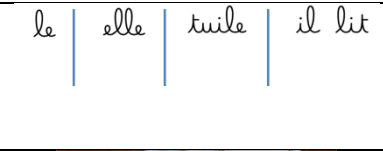




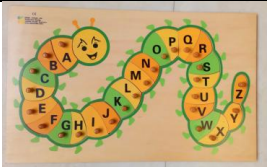
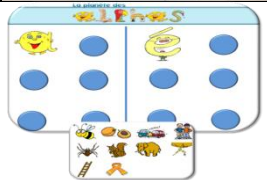

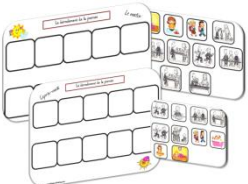
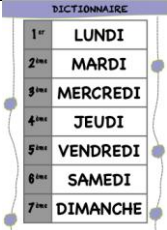
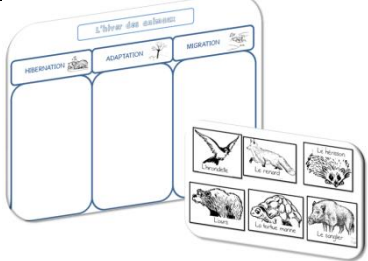
Ateliers individuels autonomes
GS
Période 4


	Domaine	Nom de l'atelier	Photo	Objectifs	Matériel	Déroulement
1	Maths Nombres	La Chenille de 1 à 20		Connaître la comptine numérique et les nombres jusqu'à 20.	Chenille des nombres jusqu'à 20 et bouchons numérotés.	Placer les bouchons dans l'ordre de la comptine numérique.
2	Maths Nombres	Le chiffre manquant		Connaître et se repérer dans la comptine numérique jusqu'à 10.	Bâtonnets et pinces à linge.	Placer les pinces à linges au bon endroit.
3	Maths Nombres	Cartes à pinces à compter		Associer quantités et écritures chiffrées	Cartes, pince à linge	Compter les perles et placer la pince à linge sur le bon chiffre.
4	Maths Nombres	Le jeu du chaperon		Associer les différentes représentations des nombres de 5 à 10 en base 5.	Dé, puzzle du chaperon découpé, planche de jeu.	Lancer les dés, prendre la pièce du puzzle avec l'écriture chiffrée correspondante, la placer sur la constellation de doigts correspondante.
5	Maths Calculs	Cartes à pinces pommes		Calculer de petites quantités	Cartes à pinces, pinces à linge	Placer la pince sur le bon nombre de pommes.

6	Formes	Tangram		Assembler les formes selon des modèles	Pièces de tangram et modèles	Assembler les formes du tangram selon un modèle plus petit.
7	Repérage dans l'espace.	Jeu des élastiques		Assembler les élastiques selon	Fiches modèles plastifiées et formes plastiques.	Placer les formes comme indiqué sur les modèles.
8	Maths Géométrie	Tracés à la règle		Commencer à maîtriser la tenue de la règle pour tracer.	Fiche sous plastique	Effectuer des tracés en tenant bien la règle.
9	Repérage dans l'espace	Puzzle		Se repérer dans l'espace en 2D pour reconstituer une scène.	Puzzle	Refaire le puzzle.
10	Organisation de données (1)	Tableau double entrée à remplir		Comprendre l'organisation de données dans un tableau à double entrée.	Planche tableau, images à classer p 1 et 3	Placer les éléments correctement.
11	Organisation de données (2)	Tableau double entrée 2		Comprendre l'organisation d'un tableau double entrée et être capable d'en dégager les critères d'organisation.	Planche tableau, images à classer. P1	Placer les éléments correctement.

12	Tri et motricité fine.	Perles à trier.		Trier des objets selon le critère couleur, maîtriser son geste.	Bouchons de liège avec bâton en bambou. Perles à repasser.	Placer les perles sur les bâtonnets selon leurs couleurs.
13	Vie pratique	Chaussure à lacer		Maîtriser son geste, apprendre à lacer ses chaussures.	Chaussure à lacer.	Placer la chaussure « dos » à soi, comme si elle était à ses pieds. La lacer en suivant la fiche explicative.
14	Vie pratique et motricité fine	Boulons et écrous		Maîtriser son geste	Boulons et écrous de différentes tailles.	Visser les bons écrous sur les bons boulons.
15	Vie pratique et motricité fine	Elastiques et rouleau		Maîtriser son geste pour suivre un modèle.	Rouleau, élastiques, cartes modèles.	Placer les élastiques autour du rouleau selon les modèles.
16	Vie pratique et motricité fine	Pipette et ventouse.		Maîtriser son geste.	Eau colorée, pipette et ventouse.	Placer une goutte d'eau dans chaque ventouse à l'aide de la pipette.
17	Vie pratique	Eponge, 2 récipients		Savoir utiliser une éponge (l'essorer)	Eponge, 2 récipients	Essorer l'éponge pour faire « passer » l'eau d'un récipient à l'autre.

18	Découpage.	Découpage de petites vagues.		Maitriser le geste du découpage sans faire de crans.	Modèles, ciseaux.	Découper les bandes correctement : vagues.
19	Motricité fine	Perles à repasser.		Maitriser son geste.	Perles à repasser, pince et support.	Placer les perles à repasser sur le support à l'aide de la pince.
20	Ecriture	Mots en capitales		Maitriser son geste pour tracer des lettres lisibles capitales.	Modèles de mots écrits en capitales, feutres woody.	Recopier les mots.
21	Ecriture	Mots en cursive		Maitriser son geste pour écrire des mots composés de e, l, i, u, t. Prendre de bonnes habitudes d'écriture.	Modèles, crayons fin woody.	Recopier les mots, Ne pas lever son crayon. Point du i et barre du t à la fin.
22	Ecriture et nombres	Chiffres		Savoir tracer les nombres de 1 à 10 et les associer aux quantités	Fiches « astuces d'une instit en maternelle », pâte à modeler, cubes	Faire le chiffre en pâte à modeler, l'écrire, mettre la bonne main, faire la tour de cubes, et faire le bon nombre de petites boules en pâte à modeler.
23	Langage écrit	Mots en scripts		Connaître la plupart des correspondances capitales-scriptes.	Mots, bouchons scriptes.	Ecrire les mots à l'aide des lettres scriptes.

24	Langage écrit	Chenille des lettres		Commencer à aborder l'ordre alphabétique.	Puzzle	Recomposer la chenille.
25	Phonologie	Alphas voyelles en attaque		Discriminer un son voyelle quand il est situé en attaque.	Planches, images à placer.	Placer les cartes au bon endroit sur les planches.
26	Phonologie	Les formules magiques		Discriminer un son consonne longue quand il est situé en attaque.	Planches, images à placer.	Placer les cartes au bon endroit sur les planches.
27	Repérage dans le temps	Le déroulement de la journée		Se repérer dans la journée.	Images, frise	Placer les images dans l'ordre.
28	Repérage dans le temps	Les jours de la semaine		Connaître la comptine des jours, reconnaître les jours écrits en capitales.	Étiquettes avec le nom des jours, planche pour les poser.	Placer les étiquettes dans l'ordre.
29	Sciences	Les animaux l'hiver.		Savoir comment les animaux passent l'hiver.	Images des animaux à placer, tableau.	Placer les images au bon endroit : hibernation, adaptation, migration.

30	Sciences	L'électricité		Comprendre le principe d'un circuit électrique élémentaire.	Pile, ampoule, fils	Faire un branchement pour que l'ampoule s'allume.
----	----------	---------------	--	---	---------------------	---