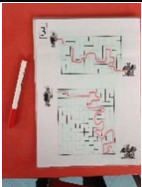




Ateliers autonomes Périodes 3-4 (MS/GS)

	Atelier/ Matériel	Compétences mises en jeu	Déroulement	Contrôle de l'erreur
1	 tableaux à double entrée	<p>Comprendre les étapes de construction du tableau à double entrée. Repérer les rangées horizontales et les colonnes verticales</p>	<p>Compléter les tableaux à double-entrée</p>	<p>Validation par l'enseignante</p>
2	 Les glaces (GS)	<p>Affiner ses perceptions visuelles Reconstituer un puzzle de 8 pièces</p>	<p>Reconstituer les glaces de chaque couleur</p>	<p>Visuelle</p>
3	 Les poissons (MS)	<p>Affiner ses perceptions visuelles Reconstituer un puzzle de 5 pièces</p>	<p>Reconstituer les poissons de chaque couleur</p>	<p>Visuelle</p>
4	 Mini sudoku	<p>Savoir organiser des objets dans l'espace en respectant des contraintes. Comprendre la notion de ligne et de colonne</p>	<p>Disposer les bouchons en alternant les couleurs afin qu'il n'y ait jamais la même couleur dans une ligne ou dans une colonne</p>	<p>Validation par l'enseignants</p>
5	 Les couleurs	<p>Affiner sa perception des couleurs Développer le vocabulaire clair/foncé, plus clair que/plus foncé que...</p>	<p>Trier les languettes de couleurs (4 couleurs différentes : rouge, bleu, vert, orange), puis les ranger de la plus foncée à la plus claire</p>	<p>Validation par l'enseignante</p>
6	 Puzzles numériques	<p>Reconstituer la suite des nombres de 1 à 20</p>	<p>Reformer l'image en suivant la suite numérique de 1 à 20</p>	<p>Visuelle</p>

7	 Les perles en boîte	<i>Motricité fine</i> Dénombrer jusqu'à 3	A l'aide d'une pince à épiler, attraper les perles et en placer 3 dans chaque renfoncement	Comptage
8	 Bracelets de perles	<i>Motricité fine</i> Suivre un algorithme	Continuer l'algorithme du bracelet en enfilant les perles dans le bon ordre	Visuelle
9	 Le jeu du marteau	<i>Motricité fine</i> Observation et reconnaissance de formes Repérage dans un espace Application de consignes	A l'aide du marteau et des clous, reproduire les dessins des fiches sur sa planche	Comparer au modèle de la fiche
10	 Le jeu des bouchons	<i>Habilité manuelle</i>	A l'aide d'une pince, attraper les bouchons qui flottent dans l'eau et les placer dans la boîte.	Visuelle
11	 Ecriture en cursive	<i>Ecrire des lettres en attaché</i>	Repasser sur les modèles de lettres en suivant les flèches, puis tracer seul la lettre	Validation par l'enseignante
12	 Lettres mobiles (MS)	<i>Reconnaître les lettres capitales</i> Associer les lettres majuscules pour former un mot	Ecrire les mots-modèles en capitale	Visuelle
13	 Lettres mobiles (GS)	<i>Reconnaître les lettres en script</i> Associer les lettres scriptes pour former un mot.	Ecrire les mots-modèles en script	Visuelle

1 4	 L'initiale	Reconnaître l'initiale d'un mot	Retrouver l'initiale des mots et l'encadrer dans la fiche	Visuelle
1 5	 La syllabe manquante	Trouver la syllabe identique entre deux mots. Isoler une syllabe Lire une syllabe	Retrouver la syllabe manquante.	Validation par l'enseignante
1 6	 Faire des phrases	Reconnaître quelques mots simples Associer un mot à une image Construire une phrase avec 3 éléments	Retrouver les mots correspondant à l'image pour former une phrase. Dire cette phrase	Validation par l'enseignants
1 7	 Les ballons sensoriels	Associer une sensation tactile avec une photo	Associer les ballons avec la photo de leur contenu en les touchant (10 ballons différents)	Validation pas l'enseignante
1 7	 Qui suis-je ?	Utiliser des indices Développer le vocabulaire animalier	Retrouver, à l'aide des indices donnés, les animaux dont il s'agit.	Validation par l'enseignantes
1 8	 Jeu des différences	Observation visuelle	Observer attentivement les deux images et retrouver les différences entre elles.	Visuelle

1 9	 <p>Labyrinthes</p>	<p><i>Repérage dans l'espace</i></p>	<p><i>Trouver le chemin pour sortir du labyrinthe</i></p>	<p>Visuelle</p>
2 0	 <p>Tri de formes</p>	<p><i>Reconnaître des formes géométriques</i> <i>Trier des images en fonction de leur forme</i></p>	<p><i>Trier les images d'objets du quotidien et les classer selon leur forme : cercle/triangle/carré/rectangle/ovale/losange.</i></p>	<p>Validation par l'enseignante</p>
2 1	 <p>Le tableau des 100</p>	<p><i>Connaître la suite numérique</i> <i>Se repérer dans un tableau</i></p>	<p><i>Reconstituer le puzzle du tableau des 100</i></p>	<p>Visuelle, vérification avec la bande numérique</p>