
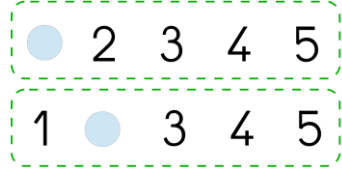

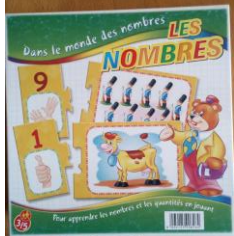











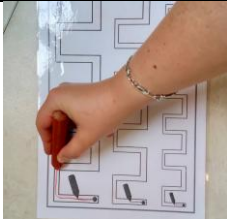




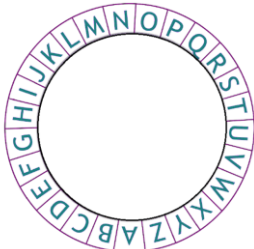

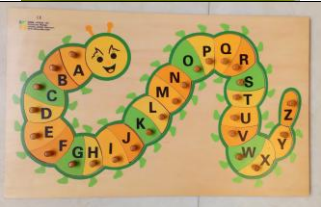


Ateliers individuels autonomes  
GS  
Période 1

	Domaine	Nom de l'atelier	Photo	Objectifs	Matériel	Déroulement
1	Maths Nombres	La Chenille de 1 à 10		Connaître la comptine numérique et les nombres jusqu'à 10.	Chenille des nombres jusqu'à 10 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 5.	Bandes numériques jusqu'à 5.	Placer les bouchons des nombres manquants.
3	Maths Nombres	Bâtonnets et pincés à linge		Connaître et se repérer dans la comptine numérique jusqu'à 10.	Bâtonnets avec comptine numérique jusqu'à 10 et chiffres manquants. Pincés à linge numérotés.	Placer les pincés à linge des nombres manquants.
4	Maths Nombres	Puzzle des nombres.		Associer quantités et écriture chiffrée des nombres.	Jeu du puzzle des nombres.	Associer les pièces du puzzle correctement.
5	Maths Nombres	Représentations des nombres.		Associer les différentes représentations des nombres conventionnelles ou non.	Bâtonnets et cartes plastifiées.	Associer les cartes et ajouter le bon nombre de bâtonnets.

6	Maths Formes	Boîte à formes		Reconnaître les formes courantes.	Jeu	Placer les formes dans la boîte à forme par les bons emplacements.
8	Maths Formes	Tri de formes		Trier les formes courantes.	Formes plastiques, feuilles plastifiées avec formes prédécoupées.	Placer les formes plastiques dans les grandes formes.
9	Maths Formes	Contour de formes		Reconnaître les formes courantes.	Formes plastiques, feuilles plastifiées avec tracés.	Placer les formes plastiques sur les tracés correspondants.
10	Maths formes	Tangram		Assembler les formes selon des modèles	Tangram plastique et modèles avec contour des formes tracées	Assembler les formes du tangram selon un modèle.
11	Maths Grandeurs	Ordre croissant		Ranger des objets dans l'ordre croissant.	Matériel plastifié.	Ranger les objets du plus petit au plus grand ou du plus grand au plus petit.
12	Repérage dans l'espace	Dessins avec Bâtonnets		Assembler des objets pour selon des modèles.	Bâtonnets et modèles	Placer les bâtonnets dans les emplacements pour réaliser les modèles.
13	Repérage dans l'espace	Bâtonnets à positionner		Assembler des objets selon des modèles.	Bâtonnets colorés, modèles.	Placer les bâtonnets sur la table comme sur les modèles.

14	Repérage dans l'espace	Algorithme bouchons et quadrillage		Placer des objets pour réaliser un algorithme.	Bouchons de deux couleurs et quadrillage.	Placer les bouchons de deux couleurs pour réaliser un algorithme.
15	Repérage dans l'espace	Jeu des glaçons		Placer des objets pour réaliser un algorithme ou respecter des modèles.	Glaçons plastiques et bacs à glaçons	Placer les glaçons pour respecter le modèle (LCDL).
16	Repérage dans l'espace	Jeu des papillons		Placer des objets pour respecter des modèles.	Modèle de papillons et morceaux de papillons	Refaire le papillon pour respecter le modèle.
17	Repérage dans l'espace	Jeu des silhouettes		Associer des formes, des images.	Jeu des silhouettes.	Placer les images sur les bonnes silhouettes.
18	Repérage dans l'espace	Jeu des élastiques		Placer des objets pour respecter des modèles, savoir s'organiser.	Elastiques et modèles.	Placer les élastiques sur ses mains pour respecter les modèles.
19	Vie pratique et motricité fine	Tapioca et boule à thé.		Maitriser son geste	Tapioca, Boule à thé, deux barquettes.	Transvaser la semoule d'une barquette à l'autre à l'aide de la boule à thé.

20	Vie pratique et motricité fine	Maïs et pincettes		Maitriser son geste.	Grains de maïs et pincettes, deux barquettes.	Amener les grains de maïs un par un grâce à la pincette, d'une barquette à l'autre.
21	Vie pratique et motricité fine	Maïs et cuillère		Maitriser son geste.	Grains de Maïs, barquettes, cuillère, quatre barquettes dont trois avec une ligne marquée.	Amener les grains de maïs grâce à la petite cuillère dans les barquettes marquées, sans dépasser la ligne.
22	Vie pratique et motricité fine	Tri de graines		Trier selon un critère	3 types de graines dans une barquette	Trier les graines, faire 3 tas.
23	Graphisme	Graphisme		Savoir tracer différents graphismes	Feuilles de graphisme plastifiées, feutres woody	Tracer les graphismes
24	Ecriture	Lettres capitales		Savoir tracer les lettres capitales	Modèles de lettres plastifiées, feutres woody.	Tracer les lettres.
25	Ecriture	Chiffres		Savoir tracer les nombres de 1 à 9	Modèles de chiffres plastifiés de chez Acces, feutres woody.	Tracer les chiffres.

26	Langage écrit	Roue des lettres		Connaître les lettres capitales.	Roue des lettres, pincettes avec lettres capitales tracées.	Placer les pincettes sur la roue.
27	Langage écrit	Mots à recomposer		Savoir composer des mots avec modèles	Modèles et bouchons avec lettres tracées.	Réécrire les mots.
28	Langage écrit	Chenille des lettres		Commencer à aborder l'ordre alphabétique.	Puzzle	Recomposer la chenille.
29	Questionner le monde	Peaux des animaux		Connaître quelques caractéristiques du monde du vivant.	Cartes animaux et peaux.	Associer les peaux des animaux aux bons animaux.
30	Questionner le monde	Jeu de la loupe		Se concentrer sur un objet. Associer des images identiques.	Images d'animaux de taille normale et minuscules.	Après avoir regardé grâce à la loupe, associer les animaux identiques.