

# Explorer le monde: le temps et l'espace

	Ateliers	Compétences de fin de cycle travaillée	niveau	Evolution de l'atelier.	Consigne	Matériel	Observations
1	Manipuler les syllabes, discriminer les sons	<p><b>Stabiliser les premiers repères temporels</b> Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.</p> <p><b>Consolider la notion de chronologie</b> Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.</p>	MS	1. Puzzle chronologique	Reforme le puzzle pour découvrir l'histoire en 3 temps	Jeu	
				2 trier les moments école maison	Tri les étiquettes en mettant d'un côté les images représentant des moments vécus à l'école de ceux de la maison	Cartes étiquettes, boîtes	
				3. trier les étiquettes de la journée d'école	Replace les différents moments de la journée d'école dans l'ordre	Cartes, jetons ou pince	
				4. La notion avant après	Place les images selon si cela se passe avant ou après l'image référence	jeu	
				5. suites chronologiques	Replace les images dans l'ordre de l'histoire	cartes	
2	Les positions	<p><b>Faire l'expérience de l'espace</b> Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères</p> <p>Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés</p> <p><b>Représenter l'espace</b></p>	PS	Loto des positions	Retrouve les cartes où les éléments sont placés de manière identiques	jeu	
				La chambre de Léa	Replace les jouets au bon endroit selon la consigne donnée	Oiseau magique	
	Le quadriillage	<b>Faire l'expérience de l'espace</b>		Les animaux dans leur maison	Replace les animaux dans la bonne chambre de la maison selon le modèle	Jeu	

		<p>Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères</p> <p><b>Représenter l'espace</b></p>		<p>Cotillon dans quadrillage</p>	<p>Replace les cotillons dans les bonnes alvéoles selon le modèle</p>	<p>Boite a cases, cotillons, cartes</p>	
				<p>Jeu des positions</p>	<p>Replace les éléments manquants au bon endroit sur le quadrillage en fonction des consignes données</p>	<p>Jeu</p>	
				<p>Jeu du pirate</p>	<p>Replace les trésors au bon endroit sur la carte au trésor quadrillée</p>	<p>Jeu pirate</p>	
3				<p>1.</p>			
				<p>2.</p>			
				<p>3.</p>			
4							
5							
6							
7							

