






# Ateliers Autonomes Période 5 MS GS

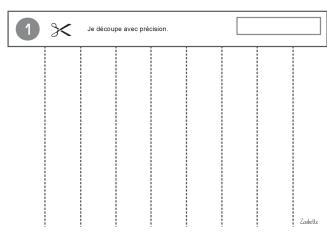


	Atelier	Matériel	Consigne	Objectifs/ compétences
<h2>Mathématiques</h2>				
1		<b>Les coccinelles</b>	Associer les moitiés de coccinelles identiques.	Associer quantité et représentation chiffrée des nombres de 1 à 10.
2		<b>-images pour compter de 2 en 2</b>	Reconstituer l'image en s'aidant des nombres en bas de chaque languette, en comptant de 2 en 2 ou de 10 en 10.	Ordonner la suite
3		<b>- Plateau de pavages rectangulaires.</b>	Reformer le pavage à partir de la fiche modèle coloriée.	Reformer un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.
4		<b>Kataboom</b>	Disposer les formes selon le modèle.	Reformer un ensemble de formes simples à partir d'un modèle, en 3D ou à plat.

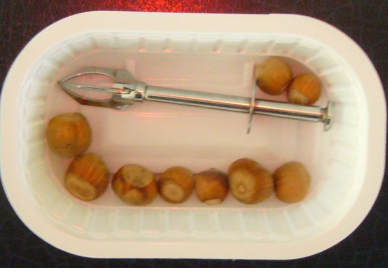
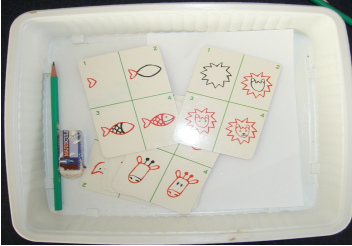


<p><b>5</b></p>		<p><b>Pic-Fil</b></p>	<p>Reproduire le modèle.</p>	<p>Reproduire un modèle et améliorer la motricité fine.</p>
<p><b>6</b></p>		<p><b>Puzzle Cube</b></p>	<p>Reproduire le modèle en choisissant la bonne face de chaque cube.</p>	<p>Reproduire un pavage.</p>
<p><b>7</b></p>		<p><b>Pavés</b></p>	<p>Reproduire le modèle.</p>	<p>Reformer un ensemble de formes simples selon un modèle.</p>
<p><b>8</b></p>		<p><b>Le jeu des bonhommes</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Lancer les 2 dés.</li> <li>2) Compter le total des points.</li> <li>3) Trouver le bonhomme dont le numéro correspond à la somme trouvée et le disposer sur la barrette.</li> </ol>	<p>Surcompter, savoir lire la somme de deux dés, y associer sa représentation chiffrée.</p>

9		<b>Morphun</b> - 1 modèle - pièces correspondantes	Reproduire le modèle.	Reproduire une disposition spatiale en imbriquant des formes.
10		<b>Puzzle Géant</b>	Former le puzzle.	Former le puzzle.
11		<b>Roue des nombres</b>	Former le puzzle en associant la quantité, le chiffre et la constellation de points.	Associer cardinal et ordinal.
12		<b>Les œufs cassés.</b>	Associer les moitiés d'œufs selon le contour de la ligne.	Faire preuve d'observation.

13		<b>D'où ça vient ?</b>	Associer chaque produit à son origine.	Faire preuve de logique.
----	--	------------------------	--	--------------------------

## Motricité fine

14		<b>Découpage</b> - feuilles lignées - ciseaux	Découper la feuille exactement sur les traits.	Améliorer le découpage de précision.
15		Bouteilles et flacons avec bouchons	Dévisser tous les contenants, et retrouver à chacun son bouchon.	Améliorer la motricité des doigts.
16		<b>« Le jeu du marteau »</b> - 1 planche en liège - 1 marteau - clous - formes - 1 modèle	- reproduire le modèle donné en photo à l'aide du marteau, des clous et des formes.	- reproduire une disposition spatiale - développer la précision du geste

17		<b>Pince à glaçons, noisettes</b>	Transvaser chaque noisette au moyen de la pince à glaçons.	Améliorer la motricité fine.
18		<b>Dessin en 4 étapes</b>	Reproduis le dessin choisi en suivant les étapes de la carte.	Améliorer la motricité fine.
<h2>Lecture</h2>				
19		<b>Alphabet -bouchons</b>	Niveau 1 : Associer les bouchons 2 par 2 en capitale et en script. Niveau 2 : + Ranger les lettres par ordre alphabétique.	Associer écriture scripte et écriture en capitale. Ordonner en suivant l'alphabet.
20		<b>ABC</b>	Trouver l'initiale de chaque mot.	Repérer les syllabes initiales et associer les mots qui commencent par la même syllabe.  <small>zaubette eklablog.com</small>

