

2015-2015 Ateliers Autonomes Période 2 MS GS

	Atelier	Matériel	Consigne	Objectifs/ compétences
<h2>Mathématiques</h2>				
1		Le chiffre manquant - réglattes chiffre manquant niveau 1 et 2 - 5 bouchons de 1 à 5 - 10 bouchons de 1 à 5	Placer un bouchon numéroté à la place du chiffre manquant.	Compléter la suite numérique de 1 à 5.
2		Jeu des coccinelles	- Associer les deux moitiés identiques des coccinelles (de 0 à 5)	Apparier des constellations identiques.
3		Math'œuf	Reproduire les Math'œufs d'après les modèles.	Reproduire un modèle.
4		Plateau de pavage rectangles	Reproduire le pavage à partir de la fiche modèle coloriée.	Reproduire un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.

<p>5</p>		<p>« Mini sudoku » - empreintes chocolat - 9 boules de cotillons de 3 couleurs différentes</p>	<p>Placer les boules de cotillon de façon à n'avoir qu'une seule couleur par ligne et par colonnes.</p>	<p>Développer la logique</p>
<p>6</p>		<p>Morphun</p>	<p>Reconstituer les formes en emboitant les morceaux comme le modèle.</p>	<p>Reproduire une construction.</p>
<p>7</p>		<p>Ideal Blox</p>	<p>Reformer le modèle d'encastrement.</p>	<p>Reproduire une construction.</p>
<p>8</p>		<p>Réglettes Cuisenaire</p>	<p>Ordonner les réglettes de la plus courte à la plus longue.</p>	<p>Ordonner selon la taille.</p>

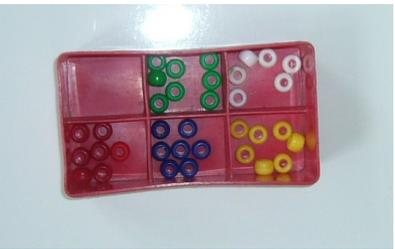
9		Puzzle en bois Winnie l'ourson.	Replacer les formes du puzzle correctement	<ul style="list-style-type: none"> - Habileté manuelle - Logique
10		Puzzle éléphant	Reconstituer l'éléphant sans modèle.	Reconstituer un encastrement.

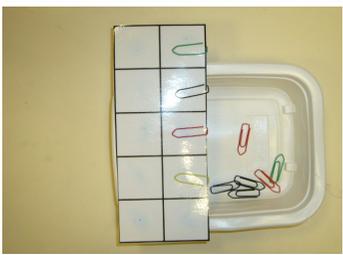
Découverte du Monde

11		Cache-Coche Jeu des éditions Bourrelier	Suivre la consigne de la fiche, ici : reconnaître les ronds et les carrés et reconnaître les vêtements d'hiver.	Exercer sa logique et sa connaissance du monde.
12		Atelier des prénoms de la classe : - 1 réglette pour chaque élève de la classe - les lettres de son prénom découpées	Reconstituer les lettres du prénom de l'enfant en regardant le modèle sur la réglette.	Reconnaitre les lettres en script.

13		Des mots qui vont bien ensemble (http://www.fofyalectole.fr/des-mots-qui-vont-bien-ensemble-a98390663)	Faire des paires d'images qui vont bien ensemble et les attacher avec une pince à linge.	Exercer sa logique et sa connaissance du monde
----	--	---	--	--

Motricité fine

14		<ul style="list-style-type: none"> - bouchons de champagne - pince à cornichons - boîte de 12 œufs 	Placer les bouchons dans les alvéoles avec la pince.	Améliorer la précision du geste.
15		<ul style="list-style-type: none"> - un bac à glaçon - un pot de grains de maïs 	Distribuer les grains de maïs un par un dans les cases du bac à glaçon.	Améliorer la précision du geste.
16		Boîte contenant 5 couleurs de perles.	Trier les perles par couleur.	Améliorer la motricité des doigts, leur agilité et leur précision. Effectuer un tri.

17		<ul style="list-style-type: none"> - cartons de 10 cases - 10 trombones 	<ul style="list-style-type: none"> - disposer les trombones sur le côté, 1 trombone par case 	<ul style="list-style-type: none"> - améliorer la motricité fine et la précision.
18		<ul style="list-style-type: none"> - boîte - écrous - vis 	<ul style="list-style-type: none"> - associer les écrous et les vis 	<ul style="list-style-type: none"> - développer la motricité et l'agilité des doigts.
19		<p>« Le jeu du marteau »</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 planche en liège - 1 marteau - clous - formes - 1 modèle 	<ul style="list-style-type: none"> - reproduire le modèle donné en photo à l'aide du marteau, des clous et des formes. 	<ul style="list-style-type: none"> - reproduire une disposition spatiale - développer la précision du geste
20		<p>Pipette et ventouses</p>	<p>Déposer une goutte d'eau sur chaque ventouse avec la pipette.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - développer la motricité fine et la précision. <p style="text-align: right;">zaubette.eklablog.com</p>