











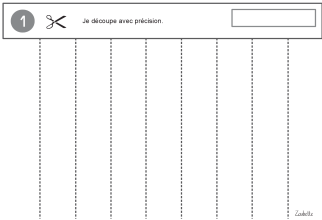

# Ateliers Autonomes Période 5 MS GS

	Atelier	Matériel	Consigne	Objectifs/ compétences
<h2>Mathématiques</h2>				
1		<b>Les animaux aimantés</b>	Associer les chiffres de 1 à 6 avec la bonne quantité d'animaux aimantés.	Associer quantité et représentation chiffrée des nombres de 1 à 6.
2		<b>-images pour compter de 1 à 10</b>	Reconstituer l'image en s'aidant des nombres en bas de chaque languette, en comptant de 1 à 10	Reconstituer la file numérique/
3		<b>- Tableau à double entrée (bobines de fil)</b>	Reformer le tableau à double entrée.	Savoir remplir un tableau à double entrée.
4		<b>Drapeaux de 1 à 10</b>	Enfiler sur le cure-pipe le nombre de perles indiqué sur le drapeau.	Associer une quantité à une représentation chiffrée.

<p>5</p>		<p><b>Pic-Fil</b></p>	<p>Reproduire le modèle.</p>	<p>Reproduire un modèle et améliorer la motricité fine.</p>
<p>6</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>
<p>7</p>		<p><b>Morphun</b> - 1 modèle - pièces correspondantes</p>	<p>Reproduire le modèle.</p>	<p>Reproduire une dispositions spatiale en imbriquant des formes.</p>
<p>8</p>		<p><b>D'où ça vient ?</b></p>	<p>Associer chaque produit à son origine.</p>	<p>Faire preuve de logique.</p>

9		<b>Ideal Box</b>	Faire la composition selon le modèle.	Faire une construction en 3D
10		<b>Bracelets de perles et coccinelles</b>	Associer chaque bracelet avec la quantité de points des coccinelles.	Dénombrer 2 collections pour les apparier.

## Motricité fine

11		<b>Découpage</b> - feuilles lignées - ciseaux	Découper la feuille exactement sur les traits.	Améliorer le découpage de précision.
12		<b>Clip-it</b>	Accrocher les bouchons avec les clips en suivant les modèles.	Améliorer la motricité des doigts.

13		Pâte à modeler	Reproduire le modèle.	Motricité fine.
14		Puzzle 35 pièces	Faire le puzzle d'observation.	Développer la logique et l'observation.
15		<b>Pince à glaçons, boîte Kinder</b>	Transvaser chaque boîte Kinder au moyen de la pince à glaçons.	Améliorer la motricité fine.
16		<b>Dessin en 4 étapes</b>	Reproduis le dessin choisi en suivant les étapes de la carte.	Améliorer la motricité fine.

# Lecture

17		Jeu « Chercher »	Observer finement les images pour retrouver les mêmes.	Discrimination visuelle fine.
18		Alphabet lettres aimantées.	Poser sur chaque lettre en capitale la lettre aimantée (en script)	Associer écriture scripte et écriture en capitale. Ordonner en suivant l'alphabet.
19		Alphabet -bouchon	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		ABC	Trouver l'initiale de chaque mot.	Repérer les syllabes initiales et associer les mots qui commencent par la même syllabe.  <a href="http://www.zaubette.fr">www.zaubette.fr</a>