

# ATELIERS AUTONOMES page 1



<b>Domaine et Compétences travaillées</b>	<b>Travail à réaliser</b>	<b>Atelier</b>	<b>Dates de mes réussites</b>	
<p>- Explorer le monde / Utiliser, fabriquer, manipuler des objets.</p> <p>→ Développer l'habileté.</p>	<p>- Trouver le bouchon correspondant à chaque goulot et le visser.</p>	<p>Les bouchons.</p> 		
<p>- Explorer le monde / Représenter l'espace.</p> <p>→ Décoder une représentation spatiale.</p> <p>→ Développer la discrimination visuelle.</p>	<p>- Former des paires avec un animal vu de face et vu de dos. (2x12 cartes à assembler)</p>	<p>Les « Animots 1 ».</p> 		
<p>- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée / Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.</p> <p>→ Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.</p>	<p>- Reproduire le pavage de couleur. (3 niveaux de difficulté)</p>	<p>La boîte à Lego de couleur.</p> 		

## ATELIERS AUTONOMES page 2



<b>Domaine et Compétences travaillées</b>	<b>Travail à réaliser</b>	<b>Atelier</b>	<b>Dates de mes réussites</b>	
<p>- <i>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée / Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.</i></p> <p>→ Reproduire un assemblage à partir d'un modèle. → Manipuler des formes planes.</p>	<p>- Reproduire les pavages à l'aide des formes géométriques.</p>	<p>Géométrix.</p> 		
<p>- <i>Explorer le monde / Utiliser, fabriquer, manipuler des objets.</i></p> <p>→ Développer l'habileté.</p>	<p>- Ouvrir les quatre cadenas en trouvant les clés correspondantes.</p>	<p>Les serrures.</p> 		
<p>- <i>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée / Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.</i></p> <p>- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.</p> <p>→ Associer l'écriture chiffrée à une quantité.</p>	<p>- Mettre en correspondance les chiffres de 1 à 10 et les constellations de points.</p>	<p>Chiffres et constellations.</p> 		

## ATELIERS AUTONOMES page 3



<b>Domaine et Compétences travaillées</b>	<b>Travail à réaliser</b>	<b>Atelier</b>	<b>Dates de mes réussites</b>	
<p>- <i>Mobiliser le langage écrit.</i></p> <p>→ Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script et capitales d'imprimerie.</p>	<p>- Discriminer les lettres capitales des graphismes.</p>	<p>Lettres ou graphismes.</p> 		
<p>- <i>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée / Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.</i></p> <p>→ Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques et non numériques.</p>	<p>- Mettre la quantité de pincettes à linge correspondant au nombre de gommettes présentes sur les deux disques (deux niveaux de difficultés).</p>	<p>Disques et pincettes à linge.</p> 		
<p>- <i>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée / Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.</i></p> <p>→ Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.</p>	<p>- Reproduire et poursuivre la suite de couleur avec les mousquetons.</p>	<p>Algorithmes de mousquetons.</p> 		

## ATELIERS AUTONOMES page 4



<b>Domaine et Compétences travaillées</b>	<b>Travail à réaliser</b>	<b>Atelier</b>	<b>Dates de mes réussites</b>	
<p>- <i>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée / Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.</i></p> <p>→ Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.</p>	<p>Apparier et plier les chaussettes.</p>	<p>Les chaussettes.</p> 		
<p>- <i>Explorer le monde / se repérer dans le temps.</i></p> <p>→ 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>	<p>- Mettre les quatre images dans l'ordre, de gauche à droite.</p>	<p>Séquentiel 4 images</p> 		
<p>- <i>Explorer le monde / se repérer dans l'espace.</i></p> <p>→ Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).</p>	<p>- A l'aide d'un feutre, tracer le bon chemin sur le labyrinthe (4 labyrinthes différents).</p>	 <p>Labyrinthes 1</p>		