

Ateliers autonomes du mois de septembre

En début d'année, je privilégie des activités qui peuvent être mises en place facilement. Certaines sont déjà connues des élèves (puzzles, jeux de construction, ardoise...) ou facilement compréhensibles (attrimaths, modèles duplo, repérage...).

Ces ateliers sont proposés à différentes occasions :

1-Lors de l'accueil : (en début d'année, seulement l'accueil du matin)

Je prévois 7 activités (28 élèves).

Pour que les enfants essaient toutes les activités, je fais tourner les groupes de 4 chaque jour (les élèves restent à leur place attribué sauf ordinateur). Ces activités varient tout au long de l'année. Les photos des activités sont affichées avec le numéro de la table correspondant. Le premier qui arrive va chercher le matériel pour préparer l'activité.



Exemple d'affichage

Il y a un groupe qui a le choix entre tous les ateliers autonomes (ce qui permet de prendre un jeu individuel par exemple)



Au début du mois de septembre, voici les groupes :

- puzzles,
- jeux de construction,
- pâte à modeler,
- ordinateur,
- perles
- attrimaths
- atelier autonome au choix

Quand j'introduis un nouvel atelier je le présente collectivement en insistant bien sur la marche à suivre (utilisation, gestes...).

Il y a une gradation dans de nombreuses activités et j'incite chacun à complexifier son activité (réaliser un algorithme dans le collier de perles, utiliser un modèle...)

Pour la validation, deux solutions : validation sur le cahier de réussite ou (et) photo.

Avant de commencer l'activité l'élève installe son matériel puis va chercher son cahier de réussite si besoin. Il cherche la bonne page (un système de couleurs selon le domaine simplifie la recherche).

Quand il a terminé l'activité, il lève la main et je viens vérifier :

- c'est correct, je fais un point vert foncé sur la « tête » qu'il doit colorier en vert foncé et il continue avec le niveau suivant
- ce n'est pas correct, je colorie la tête en vert clair et il recommence jusqu'à réussite .

Je donne un jeton à chaque activité réussie. A la fin des ateliers autonomes, les élèves viennent s'asseoir au coin regroupement avec leurs jetons et j'inscris sur mon carnet le nombre de bons points obtenus.

Si l'activité n'est pas inscrite dans le cahier de réussite, je prends une photo avec l'enfant ou son étiquette prénom. Ils adorent ! Cela donne de la valeur à leur activité.

2- En cours de journée, quand son travail est terminé, validé et rangé, l'élève peut aller chercher un atelier autonome. Seule contrainte : un système d'horloge lui indique si il peut choisir ce qu'il veut (le laps de temps est suffisant) ou si il doit se contenter de certaines activités qui demandent moins de temps.

Il utilise son cahier de réussite pour valider sa progression.



L'horloge :

La grande aiguille se trouve :

- dans la partie jaune : je peux choisir parmi toutes les activités autonomes
- dans la partie bleue (il reste 15 mn ou moins) : je choisis un puzzle ou je vais au coin livres
- dans la partie verte (il reste 10 mn ou moins) : je vais au coin livres

Repérage dans l'espace : Puzzles



Puzzles cadres :

à utiliser avec panier individuel, plateau et étiquette prénom
Chaque puzzle réussi est validé sur le cahier de réussite

Explorer la matière : Pâte à modeler



L'élève doit prendre un sous main plastifié, une boîte avec une couleur de pâte à modeler, des outils de modelage (différents ébauchoirs, rouleaux), des modèles à réaliser.

Validation dans le cahier de réussite et prise de photo des réalisations pour valoriser l'activité.

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets : Jeux de construction



Pour l'instant je privilégie la découverte du matériel.

Jeux proposés : (2 enfants possibles par bac de jeu)

- mobilo Nathan
- technico junior Nathan
- poly M Nathan
- flexo

Validation avec photo pour valoriser le travail et validation dans le cahier de réussite

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées : perles



Matériel utilisé : perles de couleur de chez Action

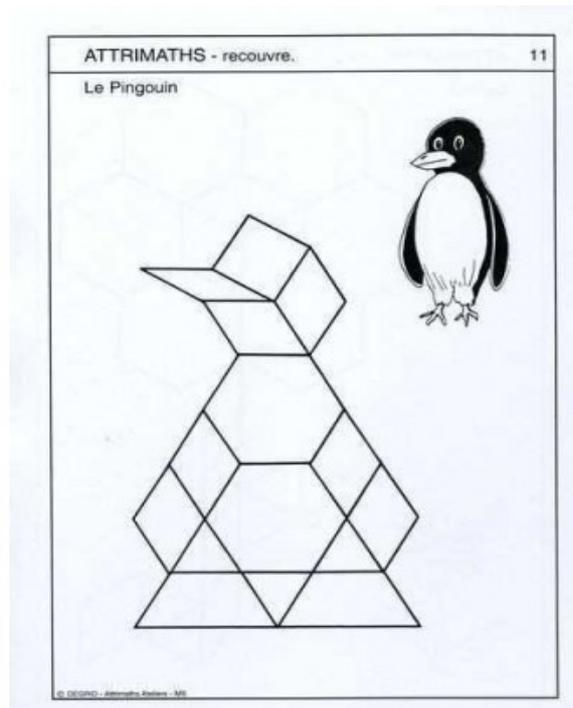
Elles ont été triées au préalable par les enfants (une couleur par barquette)

4 lacets permettent l'ouverture de l'atelier à 4 élèves

Validation par photo et dans le cahier de réussite

Je valorise chaque création et fait verbaliser leur procédure aux enfants qui ont fait des algorithmes pour donner l'envie aux camarades de complexifier leur collier.

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées : attrimaths



Matériel :

- baril d'attrimaths

- modèles qui seront de difficulté croissante au fur et à mesure de l'avancée dans l'année : même format avec dessins des pièces, même format sans dessin des pièces mais seulement le contour, modèle réduit avec dessin des pièces

En tout début d'année, je propose seulement la première catégorie de modèles

Validation sur le cahier de réussite.

Utiliser des outils numériques : ordinateur Jeu « coloriage codé »



J'utilise le logiciel « J'apprends à compter avec Floc » que je trouve très complet. Il propose des activités que l'on peut différencier selon le niveau des élèves. J'ai la chance de pouvoir initier les élèves en collectif grâce au TBI mais avant d'en posséder un, je prenais le temps de leur expliquer par petits groupes de 2. Pour ce premier contact les enfants utilisent le jeu « coloriages codés » pour travailler l'utilisation de la souris et associer chiffre et couleur. Je dispose de 2 ordinateurs de récupération et je mets 2 élèves qui alternent par ordinateur. Validation dans le cahier de réussite.

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées : mathoeufs



Réalisation à l'identique de mathoeufs dont l'enfant possède le modèle. Il y a 36 cartes à reproduire avec le matériel de la boîte. Le jeu est partagé entre 2 élèves. Validation individuelle

Dessiner : Ardoises



Matériel :

- 2 ardoises magiques
- 2 ardoises avec feutres craies (blanc, bleu, rouge) et éponge humide

Activité libre : dessin

Validation par photo

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées : colorama



Activité pour un élève : replacer correctement les formes (forme/couleur)
Validation sur cahier de réussite

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées : assemblages duplos à reproduire



Matériel pour 2 élèves :

- 2 plaques rouges grand format
- blocs duplos
- modèles

Validation sur cahier de réussite

Se repérer dans l'espace : maisons

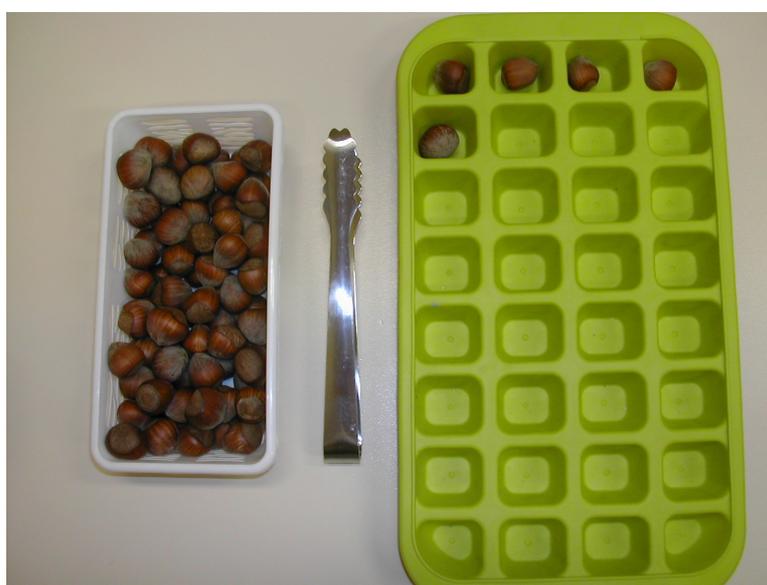


Matériel pour 2 élèves :

- ardoise pour placer les pièces (tenue verticalement)
- modèles de maisons plastifiés (vous trouverez facilement des modèles sur le net)
- pièces des maisons plastifiées

Validation sur cahier de réussite

Motricité fine : les noisettes



Matériel : bac à glaçons, noisettes, pince à cornichon

Jeu individuel

L'élève remplit le bac avec la pince à cornichon ligne par ligne.

Il doit tenir correctement la pince pour pouvoir valider le cahier de réussite.

Ateliers autonomes du mois d'octobre

Activités qui s'ajoutent aux activités proposées en septembre

Au mois d'octobre, voici les groupes fixes proposés le matin :

- lettres magnétiques,
- puzzles,
- jeux de construction,
- pâte à modeler,
- ordinateur,
- attrimaths
- coloriage codé (lettres de l'alphabet)

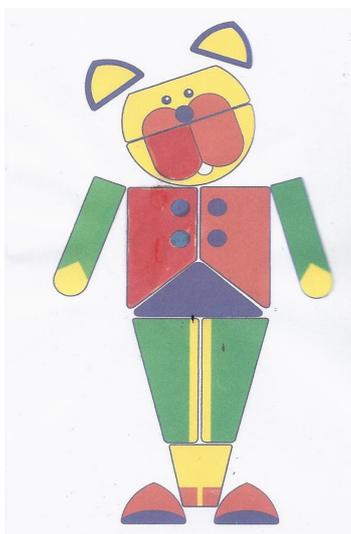
On peut commencer à mettre en place des ateliers autonomes l'après-midi.

Deux possibilités : soit on fait un roulement des ateliers du matin.

Soit on laisse les élèves libres de choisir parmi tous les ateliers autonomes disponibles. C'est cette option que j'ai privilégiée mais il faut bien admettre qu'elle demande une plus grande disponibilité que la première option puisqu'elle présente un nombre plus important d'activités différentes.

Seule contrainte pour l'élève : certaines activités du matin (exemple : puzzle) doivent être terminées pour permettre un nouveau choix.

Repérage dans l'espace : Piky baby



Matériel : jeu magnétique avec ardoise, modèles grand et petit format

Jeu individuel

L'élève reproduit les modèles (d'abord en posant les pièces sur le modèle puis ensuite à côté du modèle format réel puis format réduit)

Il valide dans le cahier de réussite.

Repérage dans l'espace : Moza Boo



Matériel : jeu Djéco

Jeu individuel

L 'élève replace les losanges dans la configuration et avec les couleurs indiquées sur le modèle.

Validation dans le cahier de réussite

Repérage dans l'espace : Lapin magique



Matériel : jeu smartgames avec cartes modèles

Jeu individuel

Placer le lapin comme indiqué sur la carte modèle.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

Production d'écrit : lettres magnétiques



Matériel : lettres magnétiques en capitales avec ardoises magnétiques et référent des prénoms de la classe avec photo des élèves et prénom associé dans les 3 écritures. Matériel prévu pour 4 élèves

Quand l'élève a rempli les 5 lignes de l'ardoise, validation de l'adulte qui sera reportée dans le cahier de réussite. Il peut recommencer une autre ardoise si il le souhaite.

Validation dans le cahier de réussite.

Langage écrit : coloriage codé

Matériel : livre « abécédaire à construire » du site [matern'ailles](http://maternales.net/abecedaire/abecedaire2.htm) (en vente à ce lien : <http://maternales.net/abecedaire/abecedaire2.htm>) et crayons de couleur gros calibre (diamètre 1 cm). Atelier pour 4 élèves.

Choisir une dizaine de lettres pour l'année (les lettres du prénom de l'enfant et pour compléter choisir parmi les lettres les plus rencontrées). Validation sur cahier de réussite.



Repérage dans l'espace : jour et nuit

Matériel : jeu smartgames avec cartes modèles



Jeu individuel

Placer les éléments comme indiqué sur la carte modèle.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

Repérage dans l'espace : Duopuzzle



Matériel : puzzle smartgames avec différentes pièces en bois

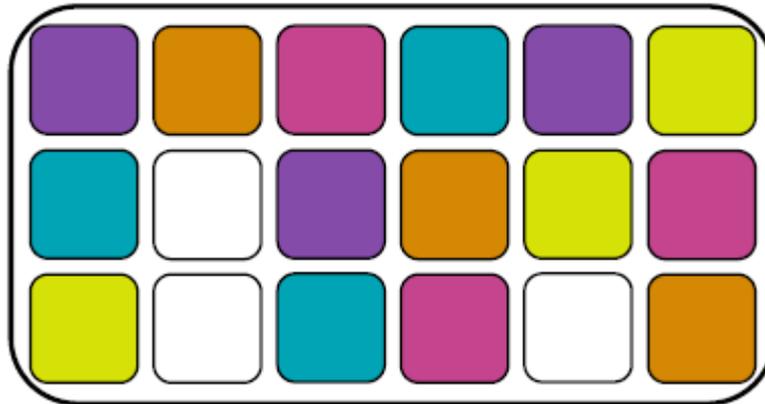
Jeu individuel

Placer les éléments comme indiqué sur la carte modèle.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

Repérage dans l'espace : bac à glaçons



Matériel : bac à glaçons
glaçons en plastique de couleur

Jeu individuel

Fiches trouvées à ce lien :

<http://laclassedelarene.blogspot.com/2017/02/topologie-glacons.html>

Numération : Qui a le plus de jouets ?



Matériel : Logiciel « J'apprends à compter avec Floc » jeu « Qui a le plus de jouets »
Consigne : « Clique sur l'enfant qui a le plus de jouets. » (Jeu 1 : 2 enfants, jeu 2 : 3 enfants). Quatre niveaux dans chaque jeu :

- niveau 1, procédure non numérique,
- niveaux 2, 3, 4, la procédure numérique devient nécessaire.

Le nombre maximum est réglable entre 5 et 10.

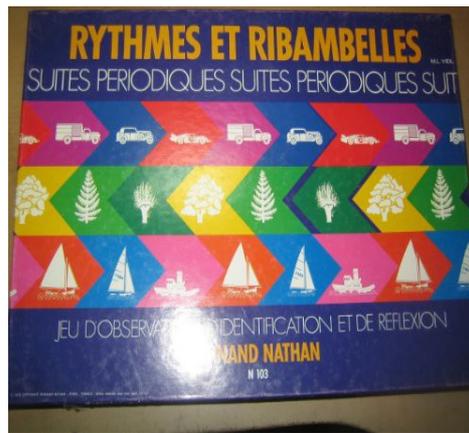
Deux enfants par ordinateur qui alternent.

Validation sur le cahier de réussite

Objectifs et compétences :

- Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques ou non numériques.
- Résoudre des problèmes portant sur les quantités.

Mathématiques : algorithmes



Matériel pour 2 élèves

Continuer un rythme proposé avec une gradation dans la difficulté (suivre la progression dans le cahier de réussite)

Langage écrit : discrimination visuelle



Matériel : jeu téléchargé sur le site de Laurène

(<http://laclassedelaurene.blogspot.com/2016/05/le-classeur-des-lettres.html>)

26 plaques de jeu disponibles et un grand nombre de jetons colorés transparents

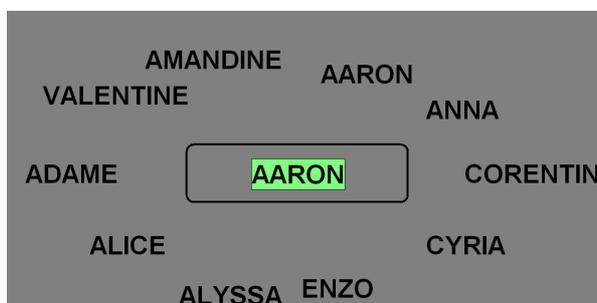
Jeu pour 4 enfants

Replacer les jetons sur la bonne lettre (capitale/minuscule scripte)

Validation dans le cahier de réussite.

Langage écrit : discrimination visuelle

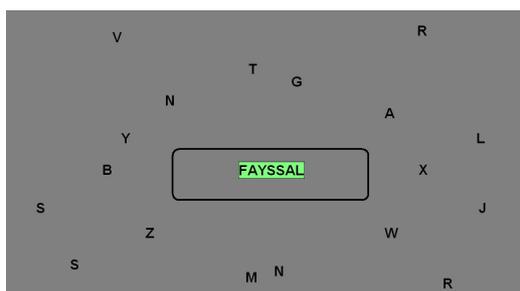
Activité prévue pour 4 élèves (2 élèves par ordinateur qui alternent)
Logiciel d'Érick Curinier



Retrouver le prénom identique au modèle.

3 niveaux (mots très différents, mots très proches avec ordre et quelques lettres différents, affichage du modèle qui disparaît au bout de 4 secondes)

Validation sur cahier de réussite.



Retrouver et ordonner les lettres du prénom.

Validation sur cahier de réussite.