

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 installer le matériel utile pour 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

1-Explorer le monde : Puzzles



Puzzles cadres :

à utiliser avec panier individuel, plateau et étiquette prénom

Chaque puzzle réussi est validé sur le cahier de réussite

2-Explorer le monde : 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.

3-Explorer le monde : 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

4-Acquérir les premiers outils mathématiques : perles



Matériel utilisé : perles de couleur de chez Action

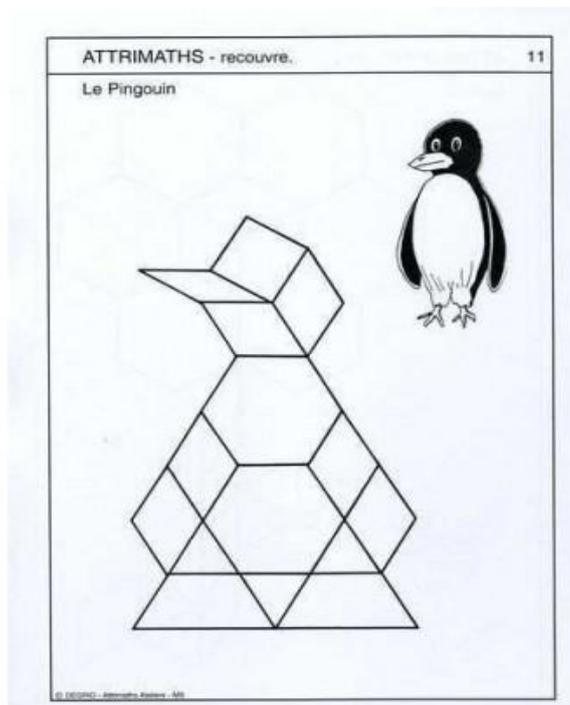
Elles ont été triées au préalable par les enfants (une couleur par barquette)

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.

5-Explorer le monde : 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.

6-Acquérir les premiers outils mathématiques : 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.

7-Explorer le monde : 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

8-Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : ardoises



Matériel :

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

Activité libre : dessin

Validation par photo

9-Explorer le monde : colorama



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

10-Explorer le monde : assemblages duplos à reproduire



Matériel pour 2 élèves :
- 2 plaques rouges grand format
- blocs duplos
- modèles
Validation sur cahier de réussite

11-Explorer le monde : maisons

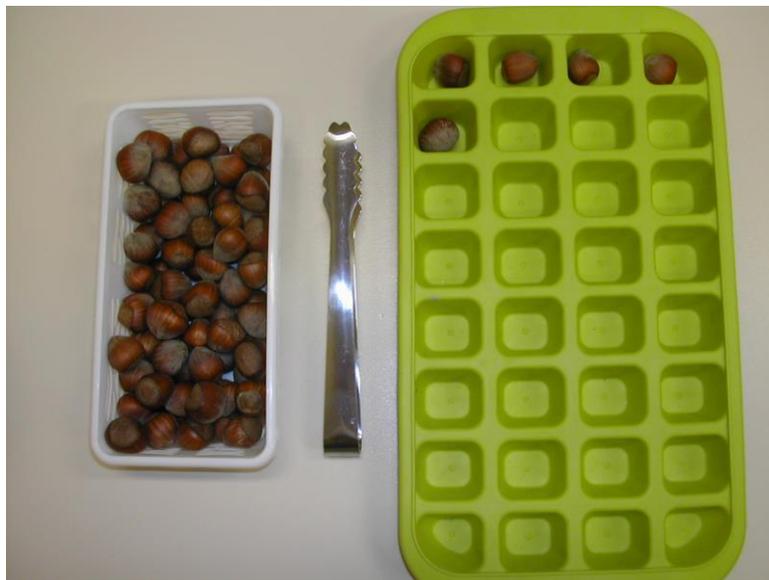


Matériel pour 2 élèves :

- 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

12-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : 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)

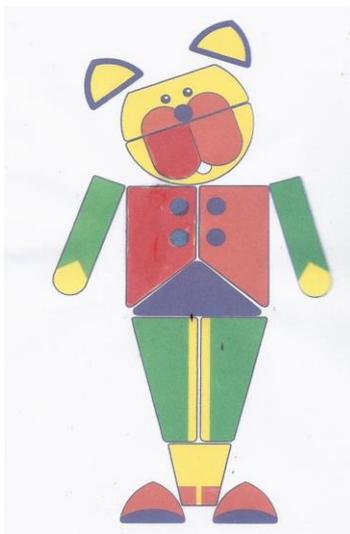
On peut commencer à mettre en place des ateliers autonomes l'après-midi.

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.

13-Explorer le monde : 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.

14-Explorer le monde : 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

15-Explorer le monde : lapin magicien



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.

16-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : 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.

17-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : différentes écritures d'une lettre : coloriage codé

Matériel : livre « abécédaire à construire » du site matern'ailles (en vente à ce lien : <http://maternailles.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.



18-Explorer le monde : 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.

19-Explorer le monde : duopuzzle



Matériel : puzzle smartgames avec différentes pièces en bois

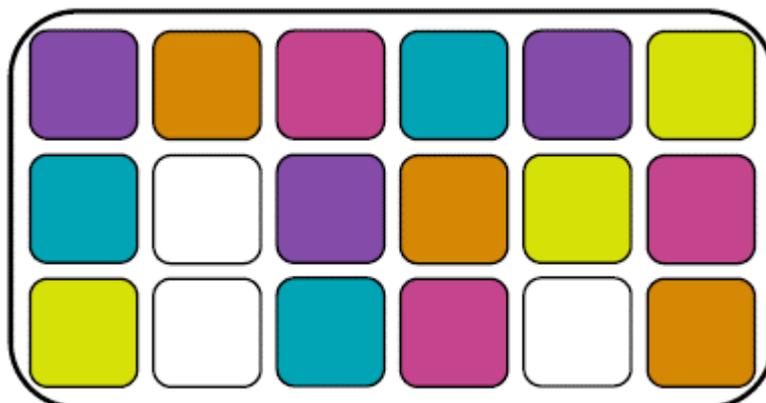
Jeu individuel

Placer les éléments comme indiqué sur la carte modèle.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

20-Explorer le monde : 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>

21-Acquérir les premiers outils mathématiques : Comparaison de quantités : 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.

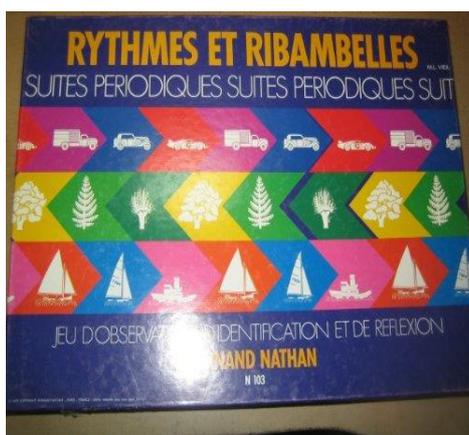
Deux enfants par ordinateur qui alternent.

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.

22-Acquérir les premiers outils mathématiques : algorithmes



Matériel pour 2 élèves

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

23-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :
discrimination visuelle : différentes écritures de la lettre



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

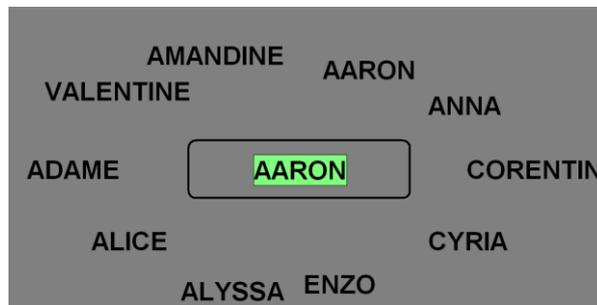
Jeu pour 4 enfants

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

Validation dans le cahier de réussite.

24-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : discrimination visuelle : les prénoms

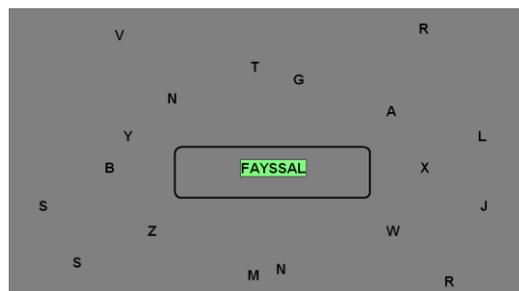
Activité prévue pour 4 élèves (2 élèves par ordinateur qui alternent)
Logiciel d'Érick Curinier



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.

Ateliers autonomes de novembre

Activités qui s'ajoutent aux activités proposées en septembre et octobre

Ateliers proposés le matin à l'accueil :

Puzzles

Ordinateur

Jeux de construction

Production d'écrit : grille de lettres Asco

Pâte à modeler

Petits ateliers au choix

Lettres codées

25-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : les trois petits cochons



Matériel : jeu smartgames

Jeu individuel

2 niveaux de jeu :

- placer les maisons sur le plan de jeu de manière à ce que les petits cochons puissent jouer à l'extérieur quand le loup n'est pas là

- placer les maisons sur le plan de jeu de façon à protéger les cochons à l'intérieur quand le loup est là

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

26-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : production d'écrit : grilles de lettres Asco



Atelier prévu pour 4 élèves

Chacun dispose d'une grille et d'une boîte avec des lettres mobiles ASCO en cursive. Des modèles de mots plastifiés sont fournis et l'élève doit les reproduire sans oublier de lettres, en les plaçant dans le bon sens.

L'exercice semble simple mais il ne l'est pas. Pour l'élève il faut réussir à isoler chaque lettre (la reconnaître dans sa globalité) avant de reformer le mot.

Au début on utilise des mots simples et courts.

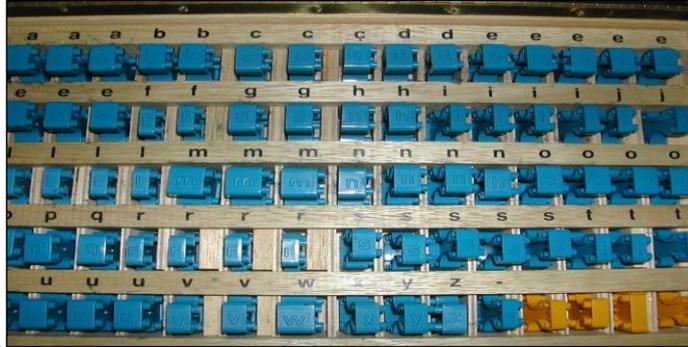
Puis progressivement on complexifie.

L'enfant écrit un mot par ligne donc 4 mots par ardoise qui sont ensuite validés par l'adulte.

27-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : production d'écrit : imprimerie

Atelier prévu pour 2 élèves

Matériel : imprimerie Nathan composée de lettres scriptes minuscules (bleues) et d'espaces (jaunes)



La marche à suivre est la même que pour les lettres magnétiques.
Selon le niveau de chaque élève on propose ou non des référents.

Les lettres s'emboîtent les unes dans les autres pour former un mot. Les parties jaunes permettent de séparer les mots pour faire une phrase.



Il faut bien insister sur le fait qu'il faut monter les lettres à l'endroit car les enfants ont tendance à monter le mot en regardant la lettre sur le partie caoutchoutée.

Je mets à disposition des enfants un encreur et des feuilles A4 coupées dans le sens horizontal pour avoir une longue bande de 29,7 cm.

28-Explorer le monde : géoform



Atelier individuel

Reproduire à l'identique un modèle composé de formes géométriques aimantées

29-Explorer le monde : tap tap véhicules



Atelier individuel

Reproduire à l'identique un modèle composé de formes géométriques que l'enfant cloue sur une plaquette de liège.

Par sécurité je fournis une boîte avec 10 clous qui sera vérifiée en fin d'activité.

30-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : ordre alphabétique : la chanson de l'alphabet

ça c'est une très bonne idée

L'alphabet faut qu'on le sache

Je me sens pousser des ailes

Il ne faut pas déraper

Mais où j'en étais resté

On est bientôt arrivés

Je n'ai plus besoin qu'on m'aide
C'est terminé!
Je connais mon alphabet



Activité individuelle

Recomposer la chanson en remplaçant correctement les lettres de l'alphabet (possibilité d'utiliser le référent de la chanson affiché dans la classe).

Les lettres ont été collées sur des bouchons de bouteille de lait. Le support est imprimé en A3 et plastifié

31-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : ordre alphabétique : perles



Activité prévue pour 2 élèves

Matériel : perles alphabet en mousse, lacets de couleur

Reproduire l'ordre de l'alphabet sur un collier.

Possibilité de s'aider avec comme référent « la chanson de l'alphabet » des Versini étudiée en classe.

32-Explorer le monde : tangoes

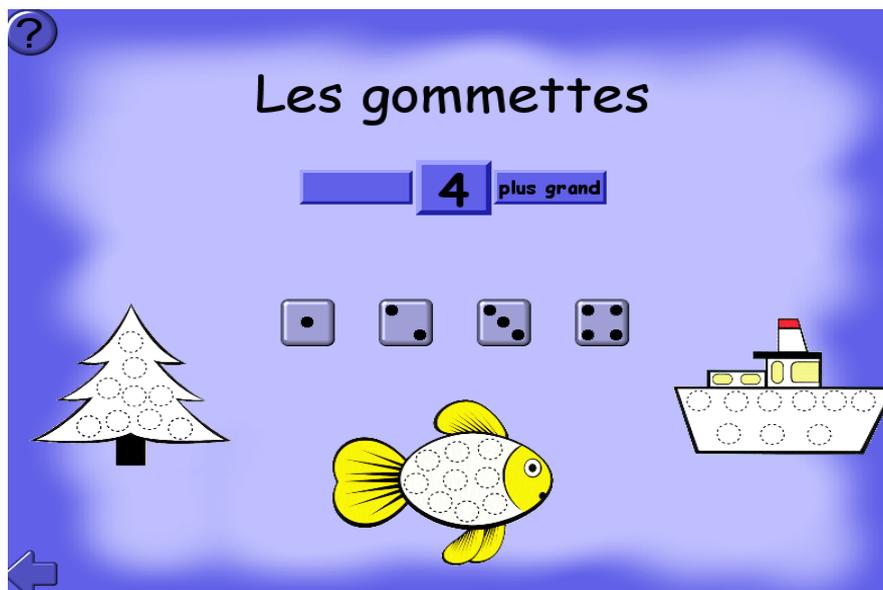


Atelier individuel

Jeu smartgames (seulement le niveau starter où l'enfant replace les pièces sur le modèle.

Reproduire à l'identique un modèle composé de formes géométriques aimantées

33-Acquérir les premiers outils mathématiques : stabiliser la connaissance de petits nombres : les gommettes



« Mets le nombre de gommettes indiqué. »

Niveaux 1 et 2 : nombre présenté simultanément sous forme son, "chiffres", mains, "lettres".

Deux essais possibles au niveau 1.

Niveau 3 : "chiffres" et "lettres".

Niveau 4 : "lettres".

Nombre maximum réglable entre 4 et 9.

Objectifs et compétences : constituer une collection de cardinal donné.

34-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : motricité fine : les perles



Activité individuelle

Mettre une perle dans chaque compartiment avec la pince en plastique.

35-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : smartcar



Matériel : jeu smartgames

Jeu individuel

Assembler les blocs de couleur de façon à reproduire le modèle de voiture indiqué sur le défi

Difficulté croissante

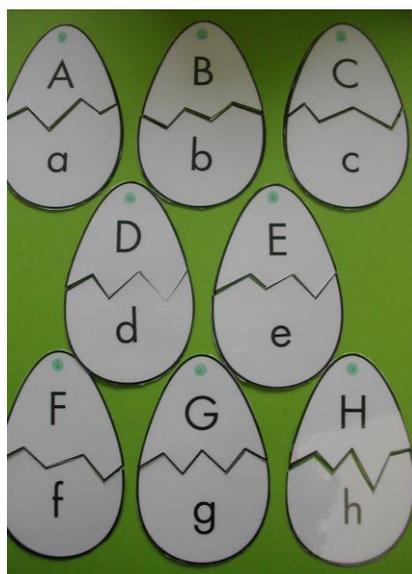
Validation dans le cahier de réussite.

Ateliers autonomes de décembre

Activités qui s'ajoutent aux activités proposées
en septembre, octobre et novembre

Puzzles
Ordinateur
Pupitre Légo/imprimerie/ lettres magnétiques
Tangram de l'oeuf
Petits ateliers au choix
Playmobils
Smartgames
Alphabet des barbapapas pour 2

36-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : différentes écritures d'une lettre



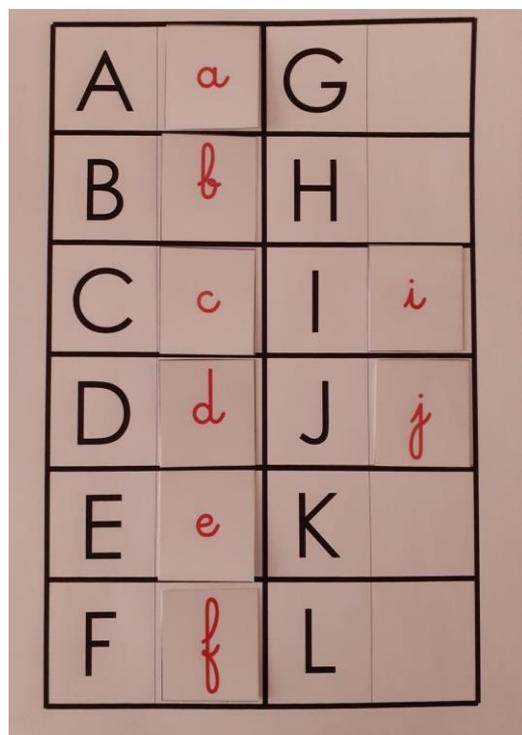
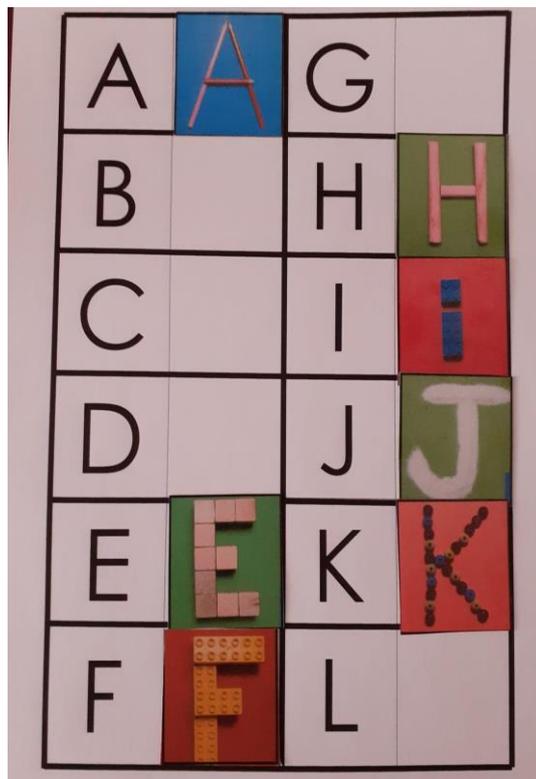
Activité individuelle

Matériel : 26 œufs découpés en deux (plastifiés)

Jeu téléchargé à ce lien : <http://outilsmaternelle.eklablog.com/jeu-d-association-egg-match-a106519132>

Reconstituer les œufs en associant les deux écritures scriptes d'une même lettre (capitale/minuscule). Une découpe différente par œuf permet une auto correction.
Validation sur le cahier de réussite.

37-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : différentes écritures de la lettre



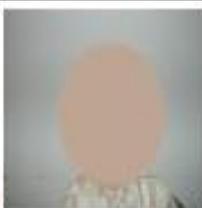
Activité pour 4 élèves

Matériel : plaques A3, étiquettes mobiles lettres stylisées , étiquettes mobiles lettres d'une autre écriture

Compéter les plaques A3 en faisant correspondre les écritures de la lettre.

Validation sur le cahier de réussite.

38-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : prénoms de la classe

Notre classe			
			
AGATHE	AYA	DYLAN	EDEN
~~~~~	~~~~~		
			
			

Activité pour 4 élèves

Rendre à chacun son prénom.

2 niveaux : avec ou sans modèle

Validation sur le cahier de réussite.

Matériel : planches A4 avec photos des élèves et étiquettes prénom

### 39-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : le petit chaperon rouge



Matériel : jeu smartgames

Jeu individuel

2 niveaux de jeu :

- Utiliser les tuiles pour réaliser le chemin que le petit chaperon rouge devra suivre pour rentrer dans sa maison.
- Réaliser deux chemins : un pour chaperon rouge et un pour le loup

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 40-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions production d'écrit : pupitre légo dacta



Matériel : pupitre légo dacta avec majuscules et minuscules scriptes. Activité pour 2 élèves

Difficulté supplémentaire avec l'utilisation du pupitre légo qui mêle lettres minuscules et majuscules pour la reproduction des mots.

De la même façon que pour les ateliers précédents de production d'écrit, les attentes seront différentes selon les compétences de chacun (reproduction, mémorisation ou écriture autonome)



Validation dans le cahier de réussite.

## 41-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : alphabet des barbapapas

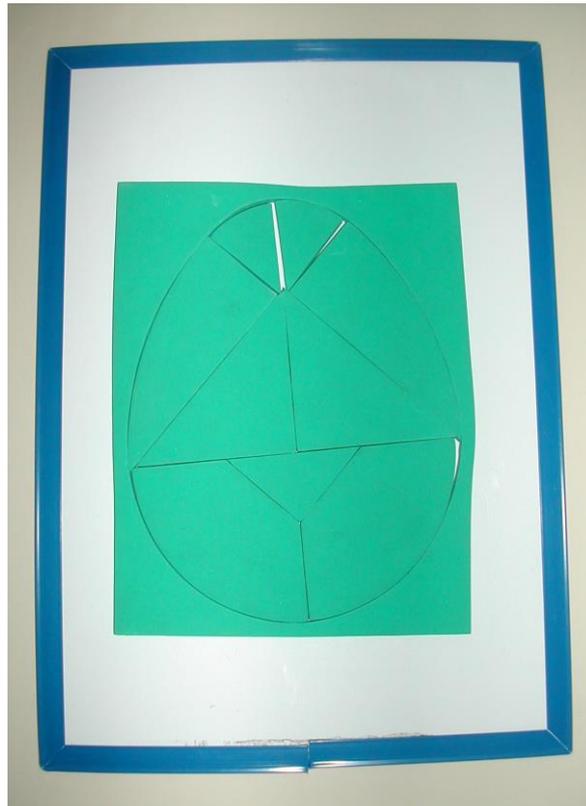


### Activité pour 2 élèves

Matériel : lettres barbapapas en caoutchouc, affichage de la chanson de l'alphabet des Versini, référent de l'alphabet affiché en permanence au mur, rainure du tableau

Les 2 élèves concernés doivent ranger les barbapapas dans l'ordre alphabétique. Validation avec la chanson chantée en collectif. Les attentes seront différentes selon les compétences de chacun (reproduction, mémorisation ou écriture autonome)

## 42-Explorer le monde : tangram de l'œuf



Activité pour 4 élèves

Matériel : Tangram de l'œuf magnétique, ardoises magnétiques, modèles plastifiés de différents niveaux

Les élèves vont reconstituer le modèle proposé.

3 niveaux :

- poser les formes sur le modèle aux pièces bien délimitées de même format
- poser les formes en suivant le modèle de même format aux pièces bien délimitées posé à côté
- poser les formes en suivant le modèle petit format aux pièces bien délimitées

43-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :  
motricité fine : perles et pince à sucre



Activité individuelle

Mettre une perle dans chaque compartiment avec la pince à sucre

## 44-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : oral : jeux avec figurines



Par groupes de 2

Deux activités proposées : playmobil chevaliers ou vétérinaire polly pocket

Les élèves élaborent de petites histoires avec les personnages

Pour faciliter le rangement et éviter les pertes, je référence les objets dans une boîte à compartiments qui me permet de vérifier le matériel très rapidement

## 45-Explorer le monde : géoform (2)

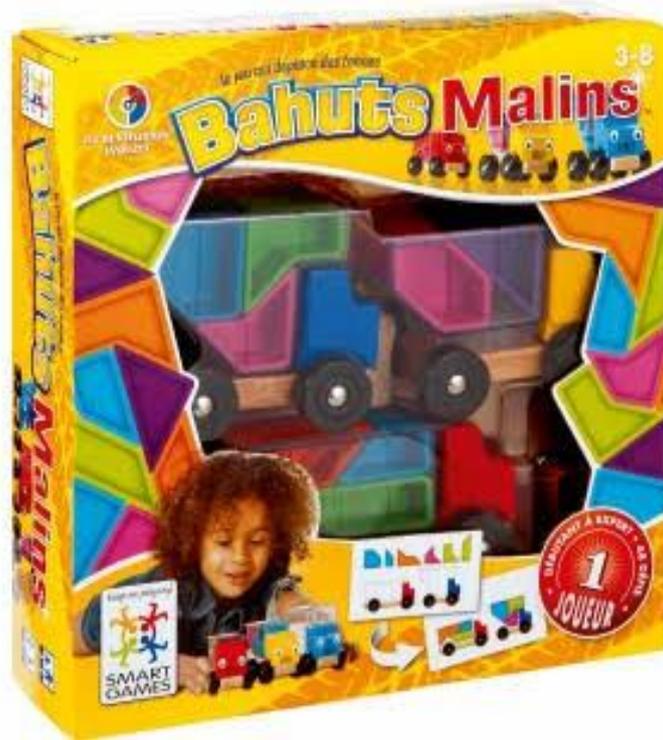


Atelier individuel

Boîte numéro 2 : les visages

Reproduire à l'identique un visage composé de formes géométriques aimantées

46-Acquérir les premiers outils mathématiques :  
résolution de problème : bahuts malins



Jeu individuel

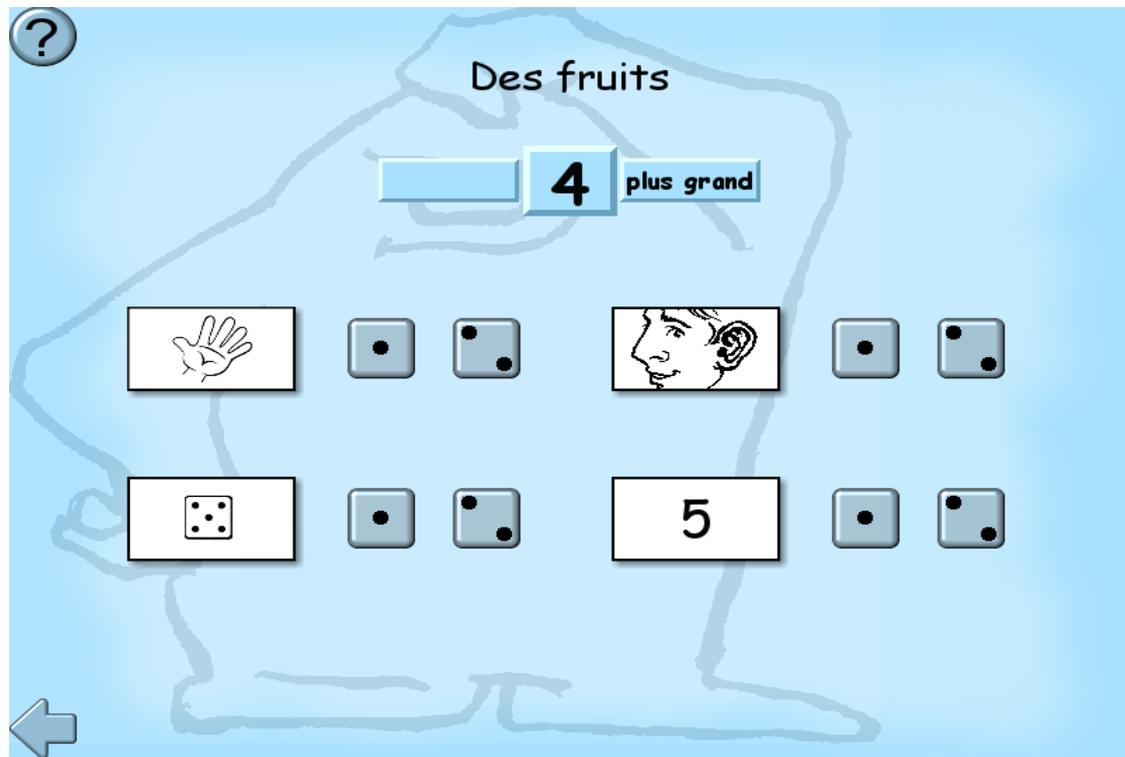
Matériel : jeu smartgames avec cartes modèles

Placer les éléments comme indiqué sur la carte modèle.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 47-Acquérir les premiers outils mathématiques : stabiliser la connaissance des petits nombres : les fruits



« Prépare le nombre de fruits indiqué. »

Quatre jeux :

mains,

sons,

dés,

chiffres.

Deux niveaux dans chaque jeu (temps d'affichage réglable au niveau 2).

Nombre maximum réglable entre 4 et 10 ou entre 4 et 12.

**Objectifs et compétences** : constituer une collection de cardinal donné. Niveau 2 : photographier des collections organisées.

« Mets le nombre de gommettes indiqué. »

Niveaux 1 et 2 : nombre présenté simultanément sous forme son, "chiffres", mains, "lettres".

Deux essais possibles au niveau 1.

Niveau 3 : "chiffres" et "lettres".

Niveau 4 : "lettres".

Nombre maximum réglable entre 4 et 9.

**Objectifs et compétences** : constituer une collection de cardinal donné.

# Ateliers autonomes période 3

Activités qui s'ajoutent aux activités proposées au premier trimestre

Ateliers proposés le matin à l'accueil :

Janvier

Puzzles

Ordinateur

Pupitre Légo/imprimerie

Jeux smartgames

Tangram de l'oeuf

Petits ateliers au choix

Playmobils

Février

Mystéro

Ordinateur

Jeux smartgames

Playmobils

Coloriages codés

Petits ateliers au choix

Pupitre Légo/imprimerie

## 48-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : castle logix



Matériel : jeu smartgames

Jeu individuel

Muni de 4 blocs de bois, utilisables aussi bien à la verticale qu'à l'horizontal et de 3 tours de différentes tailles, il faut reproduire le modèle de château.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 49-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : production d'écrit : la boîte à mots



Atelier prévu pour 2 élèves

La boîte reprend les cartes des référents étudiés depuis le début d'année (avec mot en capitales, en minuscules scriptes et en cursive).

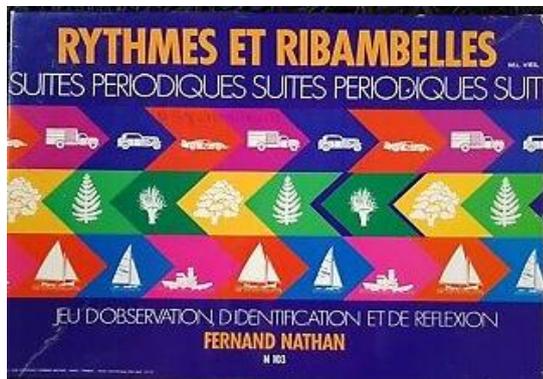
L'élève produit sa phrase à partir des cartes contenues dans la boîte des mots de la classe.

Il a à disposition des cartes vierges qui permettent d'écrire les mots qui manquent.

Explications dans le dossier « Production d'écrit »

Validation dans le cahier de réussite.

## 50-Acquérir les premiers outils mathématiques : rythmes et ribambelles



Atelier prévu pour 4 élèves

Compléter l'algorithme avec les bonnes étiquettes.

Validation dans le cahier de réussite.

## 51-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : Camelot Jr



Jeu smartgames

Atelier individuel

Il faut aider le chevalier à rejoindre la princesse. Pour cela, utiliser les pièces demandées pour permettre à l'un de rejoindre l'autre. Mais le chemin doit être praticable et sans danger ! Combiner au mieux le sens des pièces et leurs formes pour constituer des escaliers ou ponts sur lesquels le chevalier pourra se déplacer.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 52-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : code couleur



Jeu Smartgames

Atelier individuel

Un défi est à choisir parmi les 100 proposés. Il faut reconstituer une figure à partir des 18 plaquettes transparentes à superposer. Grâce aux couleurs visibles sur la figure, il faut sélectionner les plaquettes à utiliser, sachant qu'elle sont toutes monochromes et que seules 2 d'entre elles contiennent la même couleur. Mais une fois les plaquettes de couleur identifiées, il faudra encore trouver dans quel sens positionner chaque forme et dans quel ordre placer ces différentes images pour reproduire la figure demandée.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 53-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : camouflage



Jeu Smartgames

Activité individuelle

Dans "Camouflage", il faut replacer six pièces sur lesquelles apparaissent des ours polaires, des poissons et un orque. Chaque défi propose un décor différent où sont représentés des morceaux de banquise. Les ours ne peuvent être posés que dessus tandis que les poissons et l'orque doivent se retrouver dans l'eau. Dans les défis les plus simples, apparaissent également des esquimaux sur lesquels aucun animal ne doit se poser.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 54-Acquérir les premiers outils mathématiques : stabiliser la connaissance des petits nombres : Je compte les flocs

Combien y a t-il de 

Activité prévue pour 4 élèves (2 par ordinateur)

« Tape le nombre de flocs de la couleur indiquée puis appuie sur "Entrée". »

Niveau 1: nombres de 0 à 9.

Niveau 2 : dénombrer les flocs des couleurs indiquées (les flocs jaunes et les flocs rouges par exemple).

Nombres de 2 à 12.

Niveau 3 : jusqu'à 18.

**Objectifs et compétences :**

- Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.
- Possibilité de situation additive aux niveaux 2 et 3.
- Ecrire les nombres.

Validation dans le cahier de réussite.

## 55-Explorer le monde : tangram



Atelier individuel

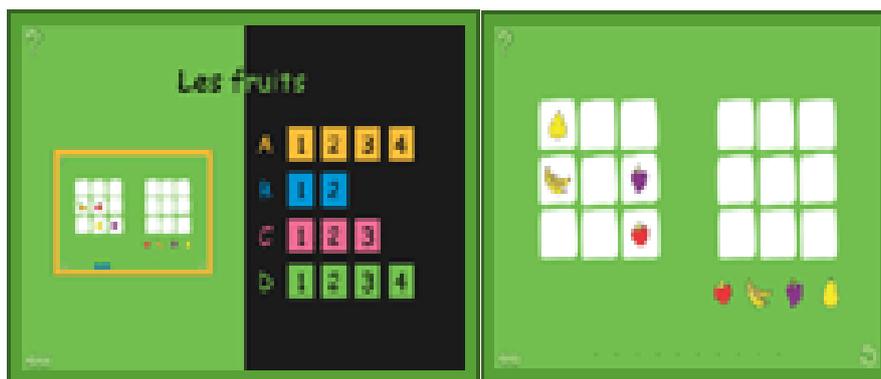
Jeu imprimé et plastifié (modèles à disposition sur le blog).

Reproduire les figures parallèlement au modèle.

Plusieurs niveaux de difficulté.

Validation dans le cahier de réussite.

## 56-Explorer le monde : les fruits



Atelier pour 4 (2 élèves par ordinateur)

Il faut replacer les fruits à la bonne place en suivant le modèle situé à gauche.

Série B : on ne peut voir qu'une case du modèle à la fois.

Série C : on ne peut pas voir en même temps le modèle et la grille de droite.

Série D : dès que l'on prend un fruit pour le placer, le modèle se cache définitivement.

Utilisation du glisser-déposer.

**Objectifs et compétences :**

Repérer une case grâce à une prise d'indices visuels.

Mentaliser devient nécessaire dans les séries B, C et D.

Utilisation du glisser-déposer.

Validation dans le cahier de réussite.

57-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :  
motricité fine : pince à sucre



Activité individuelle

Mettre une perle dans chaque compartiment avec la pince à sucre.

## 58-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions oral : Roule galette



Matériel : maison en bois, meubles et personnages playmobil, figurine de lapin, loup, ours et renard, galette en pâte à sel

Maquette pour 2 élèves

Support pour permettre aux élèves de restituer l'histoire de Roule galette.

## 59-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions motricité fine : seringue



Activité individuelle

Matériel :

un plateau, des tasses, sous-tasses, théière, pot à lait, seringue, récipient d'eau, torchon.

Remplir chaque contenant avec la seringue le plus proprement possible.

Les vider puis essuyer la vaisselle.

Validation sur le cahier de réussite.

## 60-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions motricité fine : pupitre dessinéo



Activité pour 1 élève

Matériel : pupitre Dessinéo (Nathan), feuilles blanches, crayon de bois, crayons de couleur et feutres

Décalquer au crayon de bois un modèle de dessin sur la table lumineuse en suivant les différentes étapes.

La colorier aux feutres ou aux crayons de couleur.

## 61-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions oral : le cirque



Matériel : maquette de cirque, animaux et personnages  
Jeu pour 2 enfants  
Inventer des histoires avec le support et les personnages.

# Ateliers autonomes période 4

Activités qui s'ajoutent aux activités proposées depuis le début de l'année

Ateliers proposés le matin à l'accueil :

Mars

Mystéro

Ordinateur

Jeux smartgames

Playmobils

Petit architecte

Petits ateliers au choix

Pupitre Légo/imprimerie

Avril :

Petit architecte

Ordinateur

Jeux smartgames

Jeu l'arche de Noé

Dessin par étapes

Petits ateliers au choix

Pupitre Légo/imprimerie

## 62-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : cache-cache pirates



Matériel : jeu smartgames

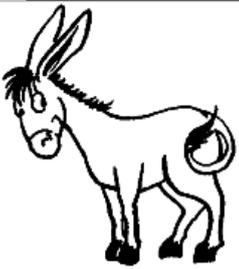
Jeu individuel

Placer correctement les 4 pièces « île déserte » sur le plateau de façon à reproduire le dessin proposé dans le défi.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 63-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions production d'écrit : mots à reconstituer

	
E - É - F	E - U - R
	
S - D - O	E - N - Â
	
L - T - I	Z - R - I

Atelier prévu pour 4 élèves

Matériel : cartes imprimées et plastifiées, lettres mobiles aimantées, ardoises aimantées

Reconstituer les mots dessinés sur les cartes en plaçant dans le bon ordre les lettres qui les constituent.

Explications dans le dossier « Production d'écrit »

Validation dans le cahier de réussite.

## 64-Acquérir les premiers outils mathématiques : stabiliser la connaissance des petits nombres : balade en skate



Cliquer sur le nombre de skates qu'il faut pour que tous les petits flocs puissent se promener avec Monsieur Floc. Attention ! Tous les skates doivent être utilisés.

Niveau 1 : cliquer sur le nombre.

Niveau 2 : utilisation du clavier.

Nombre maximum réglable entre 4 et 9.

**Objectifs et compétences :**

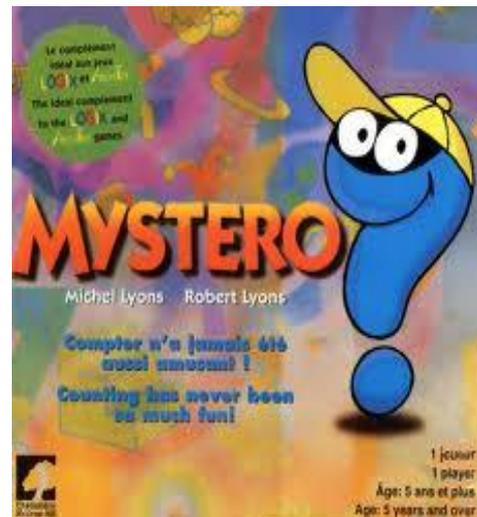
- Connaître la suite numérique.
- Faire correspondre terme à terme, dénombrer.
- Résoudre des problèmes portant sur des quantités.

Atelier prévu pour 4 élèves (2 par ordinateur)

Compléter l'algorithme avec les bonnes étiquettes.

Validation dans le cahier de réussite.

## 65-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : mystéro



Atelier pour 4 élèves

Dans ce jeu, chacune des 40 cartes-problèmes propose huit indices évoquant des nombres.

Par exemple, sur la carte problème n°1, les points sur le dé font penser au nombre 6, tandis que les doigts évoquent le 2.

Il y a huit poires, une casquette... L'enfant a entre les mains les chiffres de 1 à 9.

A mesure qu'il décode un indice, il place sur la grille le chiffre correspondant. Le chiffre qui reste permet de découvrir le nombre mystère de la case centrale.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 66-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : cache-cache Dora



Jeu Smartgames

Atelier individuel

Placer correctement les 4 pièces fleuries sur le plateau de façon à reproduire le dessin proposé dans le défi.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 67-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : Dora à la plage



Jeu Smartgames

Activité individuelle

Placer les 6 tuiles transparentes correctement de façon à ce que Dora et les personnages soient sur les bons emplacements :

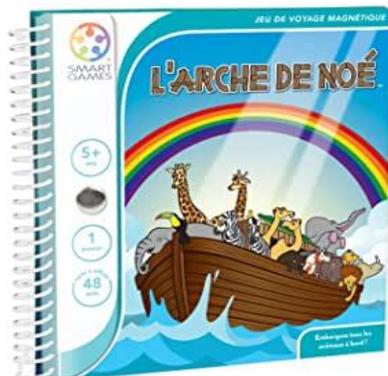
- sur le sable : Dora, Boots, Isa et Backpack
- dans l'eau : Swiper sur sa planche de surf, Tico dans son bateau, les poissons

Attention : Dora et ses amis ne doivent pas être placés sur un crabe !

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 68-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : jeu du bateau (Arche de Noé)



Jeu Smartgames

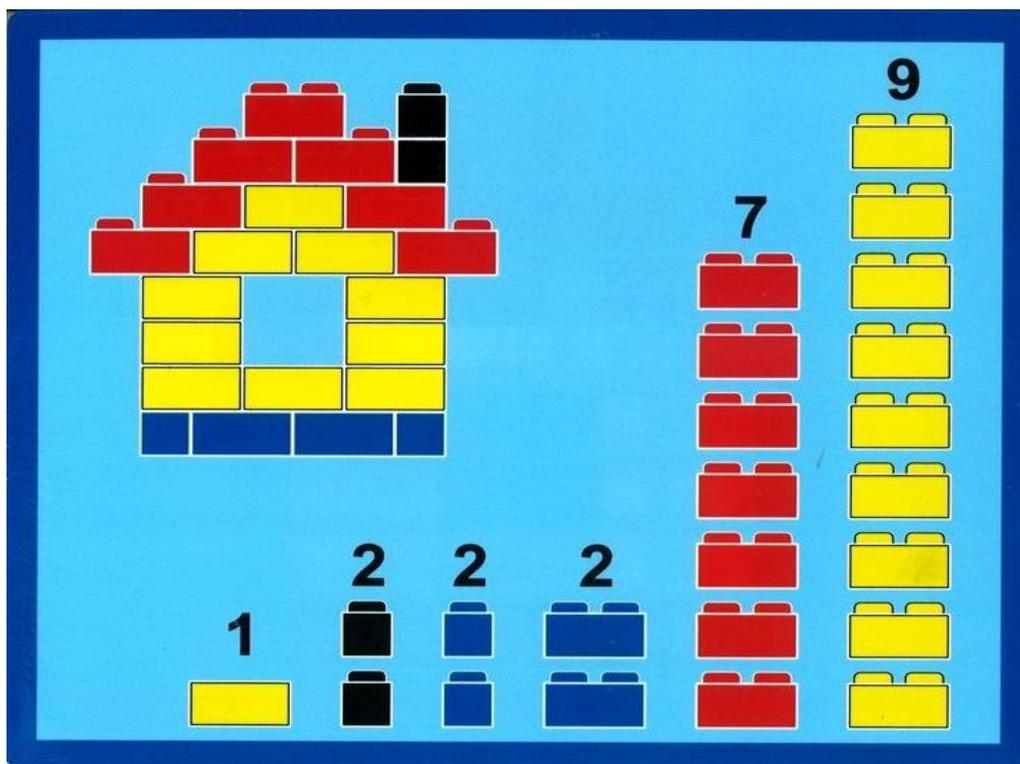
Activité individuelle

Il faut embarquer les couples d'animaux à bord du bateau pour les sauver du déluge qui menace le continent. Après avoir choisi un défi parmi les 48 proposés, positionner les premières pièces comme indiqué. Puis, placer les suivantes afin que chacun trouve sa place à l'intérieur du bateau, à côté de son compagnon et la tête en haut pour supporter le long voyage en perspective !

Difficulté croissante

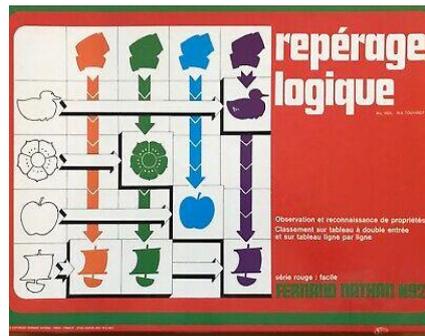
Validation dans le cahier de réussite.

## 69-Explorer le monde : petit architecte



Atelier pour 4 élèves (2 boîtes)  
Reproduire les figures en suivant les modèles.  
Validation dans le cahier de réussite.

## 70-Explorer le monde : repérage logique



Atelier pour 4

Replacer les cartes au bon endroit dans le tableau à double entrée.

Validation dans le cahier de réussite.

## 71-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions motricité fine : pipettes



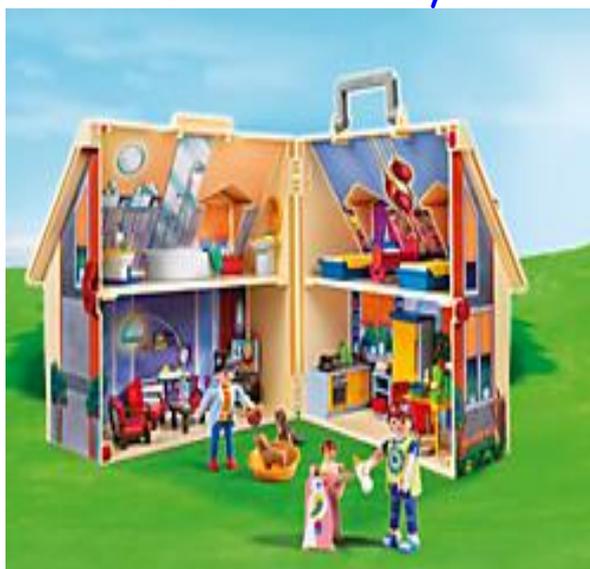
Activité individuelle

Matériel : plateau Ikéa, porte savon à ventouses, pipettes, récipient d'eau

Mettre une goutte dans chaque ventouse avec la pipette.

Validation dans le cahier de réussite.

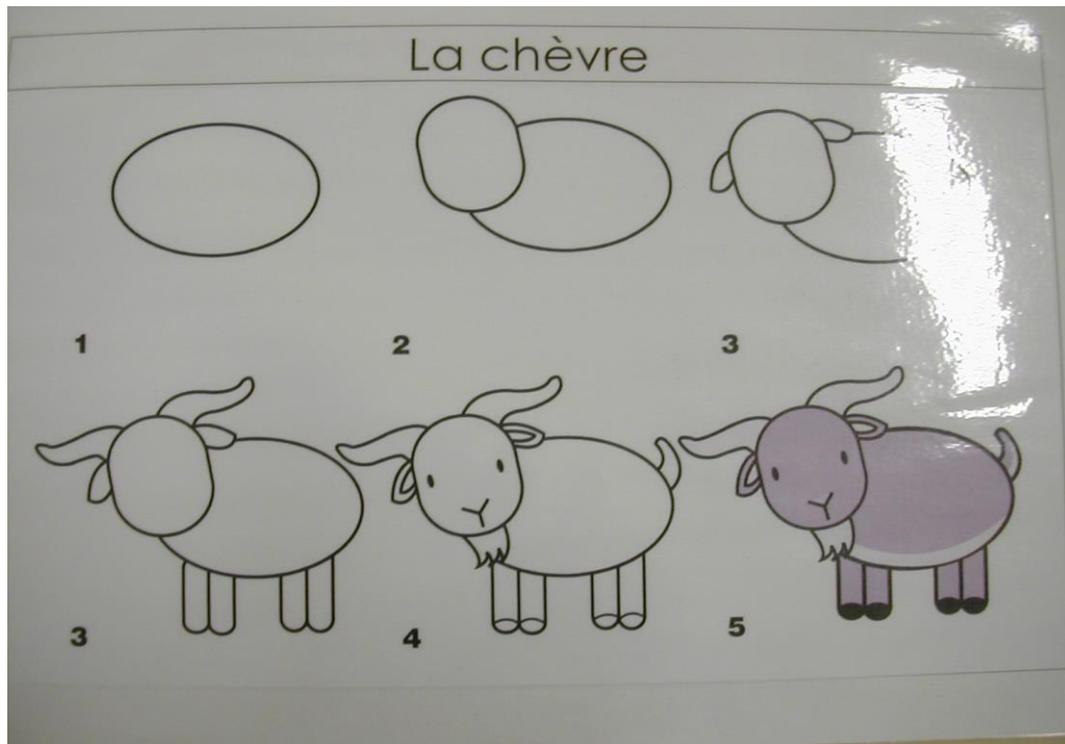
## 72-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : oral : La maison Playmobil



Activité pour 2 élèves

Imaginer ensemble des histoires avec les personnages.

## 73-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions motricité fine : dessin par étapes

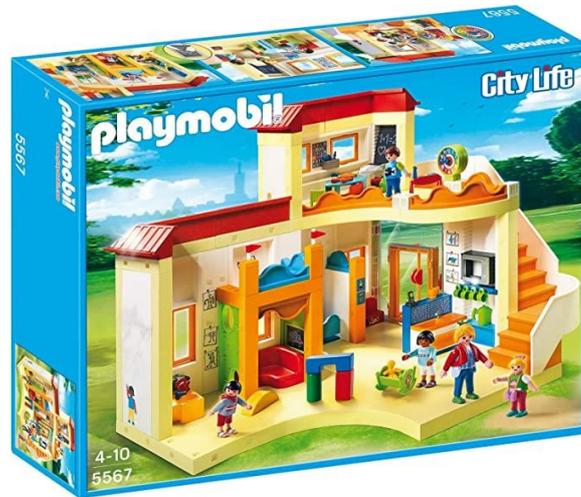


Activité pour 4 élèves.

Matériel : des modèles décomposés en étapes plastifiés, des crayons de bois, des feuilles blanches.

Dessiner l'animal en respectant les étapes.

## 74-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions oral : l'école maternelle Playmobil



Activité pour 2 élèves

Imaginer ensemble des histoires avec les personnages.

75-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions  
oral : comprendre et apprendre : coin écoute



Matériel : lecteur CD, casques, cédérom ou enregistrement d'histoires étudiées en classe, livres

Atelier pour 2 enfants

76-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :  
oral : la maquette de Gruffalo



Activité pour 2 élèves

Restitution de l'album à l'aide du support et des personnages.

77-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :  
oral : le château du chevalier Coeurdor



Activité pour 2 élèves

Restitution de l'album « l'histoire du chevalier Coeurdor » à l'aide du support et des personnages.

# Ateliers autonomes période 5

Activités qui s'ajoutent aux activités proposées depuis le début de l'année

Ateliers proposés le matin à l'accueil :

Mai :

Petit architecte

Ordinateur

Jeux smartgames

Dessin par étapes

Tableaux à double entrée

Petits ateliers au choix

Pupitre Légo/imprimerie

Juin :

Tangram

Ordinateur

Jeux smartgames

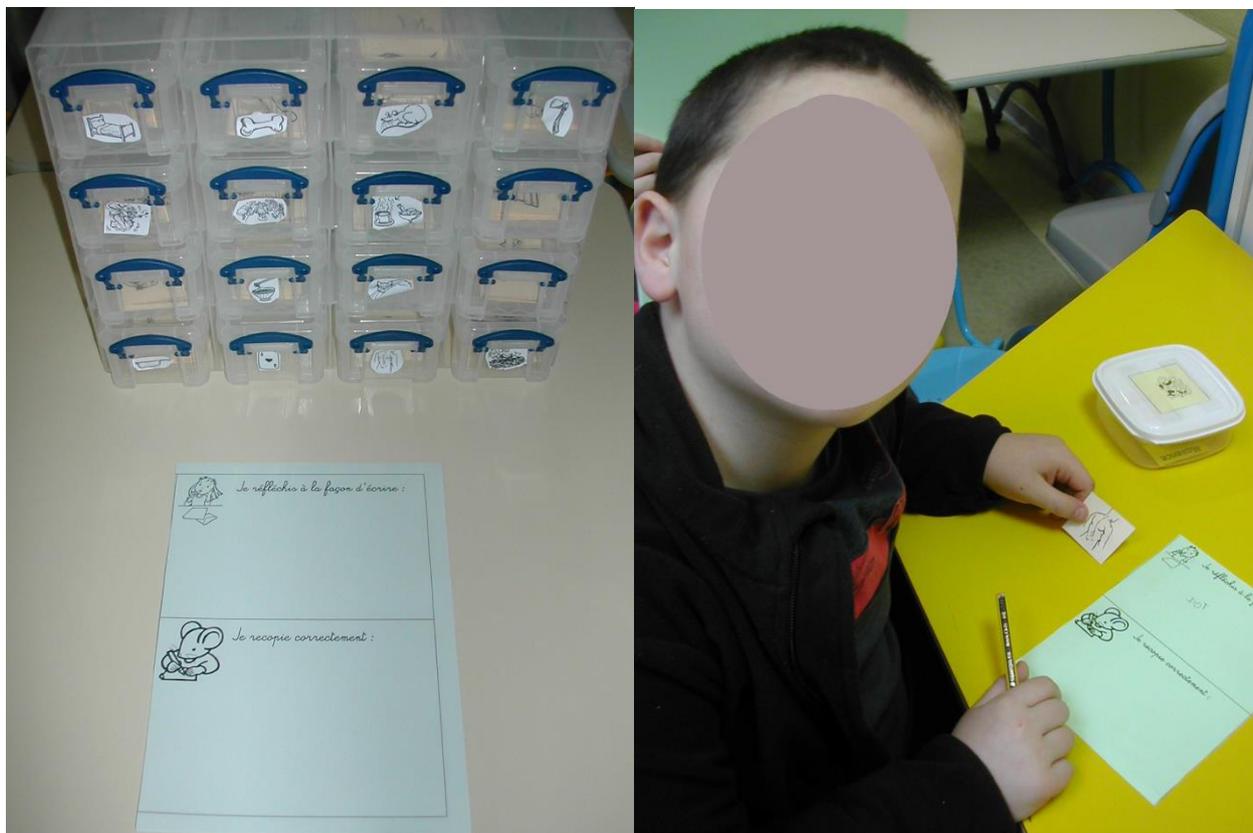
Dessin par étapes

Arche de Noé

Petits ateliers au choix

Pupitre Légo/imprimerie

## 78-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : production d'écrit : écriture tâtonnée



Matériel : demi-feuilles, crayons de bois, meuble à tiroirs avec dessin de mots simple  
Atelier pour 4 élèves

Chacun choisit un mot et essaie de le retranscrire sur sa feuille.

L'enseignant valide et indique si besoin l'orthographe correcte du mot.

L'élève recopie le mot en bas de page si besoin.

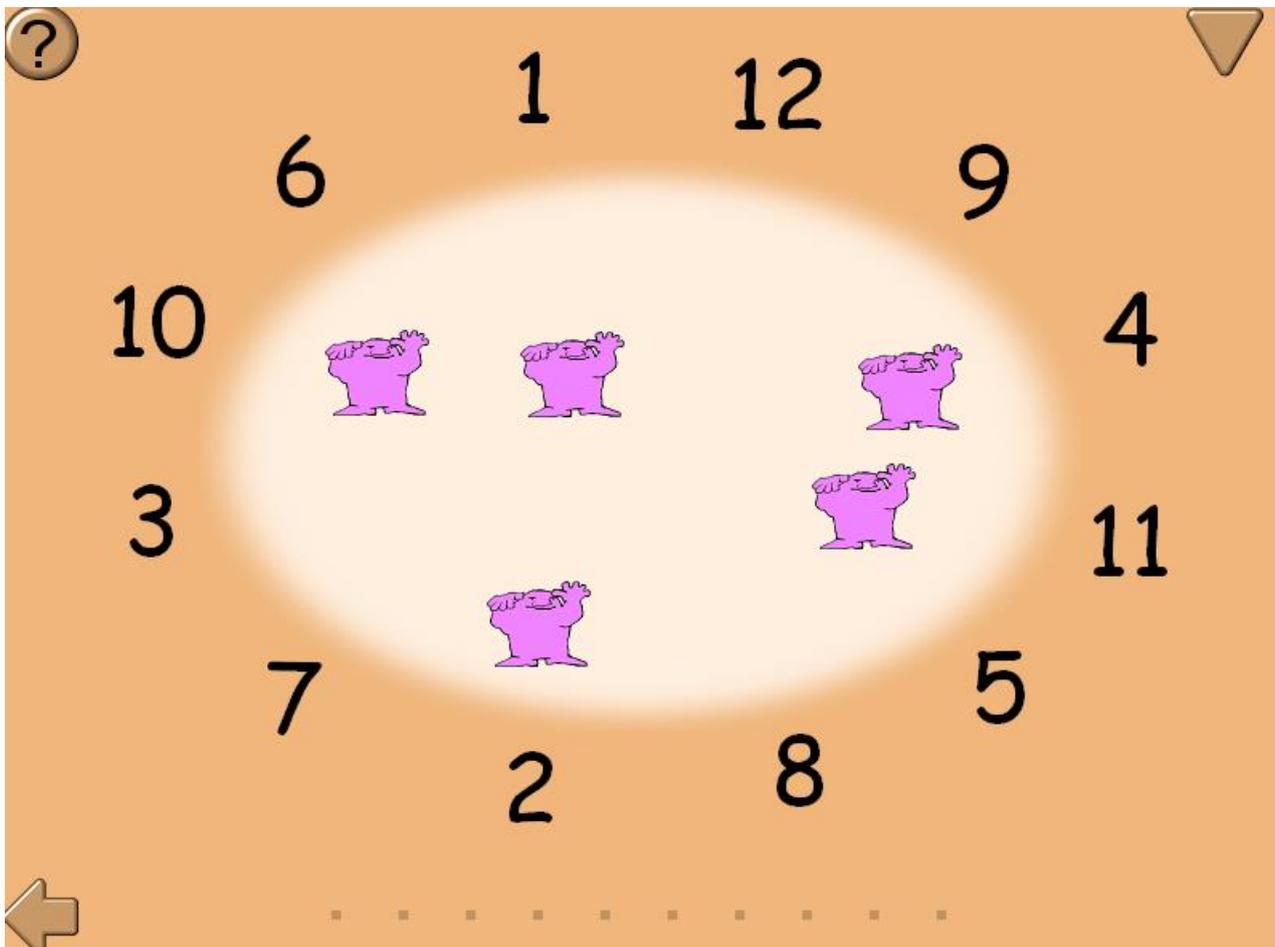
Pour vérifier la bonne réflexion des élèves, aucun mot ne doit être en commun

Difficulté croissante : 2, puis 3, puis 4 syllabes.

Explications dans le dossier « production d'écrit »

Validation dans le cahier de réussite.

79- Acquérir les premiers outils mathématiques :  
Stabiliser la connaissance des petits nombres : méli-mélo



Matériel : logiciel « J'apprends à compter avec Floc »

Associer à une quantité son écriture chiffrée.

Atelier prévu pour 4 élèves (2 par ordinateur)

Matériel : cartes imprimées et plastifiées, lettres mobiles aimantées, ardoises

80-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :  
oral : « les deniers de compère lapin (maquette)



Activité pour 2 élèves  
Restitution de l'album à l'aide du support et des personnages.

## 81-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : logikville



Activité pour un élève

Jeu Asmodée

Dans ce jeu il faut deviner dans quelles maisons vivent plusieurs personnages et leurs animaux en se basant sur les indices indiqués sur des cartes d'énigmes.

Ensuite, on place les figurines de personnages et animaux dans les maisons adéquates, puis on vérifie en retournant la carte pour regarder la solution.

Difficulté croissante : on joue d'abord avec 3 puis avec 5 maisons

Validation dans le cahier de réussite.

## 82-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : zoologic



Jeu Foxmind

Atelier individuel

L'enfant doit placer les jetons "animaux" et "nourriture" sur les cases, en tenant compte des règles suivantes: - un animal ne doit pas être placé à côté de sa nourriture favorite (souris/fromage, chien/os, etc...) - un animal ne peut se trouver à côté de son ennemi (chat/chien, chat/souris, gentil chien/méchant chien, etc...).

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 83-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : bric à bric



Jeu Smartgames

Activité individuelle

Il faut trouver la bonne combinaison de pièces en bois pour réaliser le bâtiment demandé.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 84-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : Blanche-Neige



Jeu Smartgames

Activité individuelle

Choisir un défi. Ouvrir ou laisser fermées les fenêtres et la porte de la maison tel qu'indiqué dans le défi.

Placer la méchante reine et le nain orange aux endroits prescrits et visibles. Placer ensuite les autres nains et Blanche-Neige en respectant les indices fournis.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 85-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : la marche des pingouins



Jeu smartgames

Activité individuelle

Il faut trouver la place de chaque pingouin pour obtenir une ligne, une colonne ou une diagonale.

Difficulté croissante : , un certain nombre de pièces sont déjà placées, soit pour vous aider (niveau starter), soit pour vous gêner (niveau expert)...

Validation dans le cahier de réussite.

## 86-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : la mare aux canards



Jeu smartgames

Activité individuelle

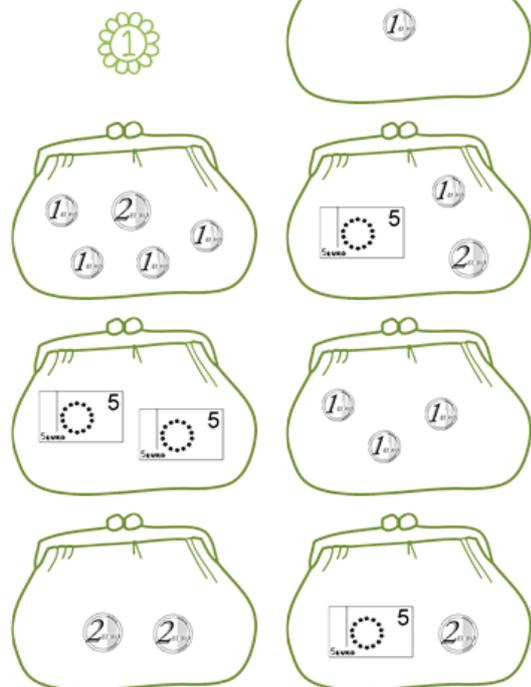
Trois familles de canards nagent dans la mare, chacune composée de Maman Cane et de ses canetons. La famille jaune est composée de cinq membres, la rouge de quatre et la bleue de trois. Il faut placer correctement tous les canards sur le plan de jeu de manière à ce que tous les canetons suivent leur propre maman. Pour cela, il faut utiliser les chiffres et les couleurs de chaque famille comme indices

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 87-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : mystère chez le marchand niveau 1

Mystère sur le marché -  
les chaussures



Mystère sur le marché - les chaussures



Atelier pour 4 élèves

Jeu à télécharger sur le blog de lilipomme à ce lien et à plastifier :

<http://ekldata.com/cHqeXQLC2vIGSe-U4oOUA52ggQg/mystere-chez-le-marchand-niveau-1.pdf>

Matériel : jetons, feutres effaçables.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 88-Explorer le monde : mosica



Jeu Asco

Activité pour 4 élèves

Reproduire les modèles à l'aide des pions de différentes formes

## 89-Explorer le monde : ardoises



Activité pour 4 élèves.

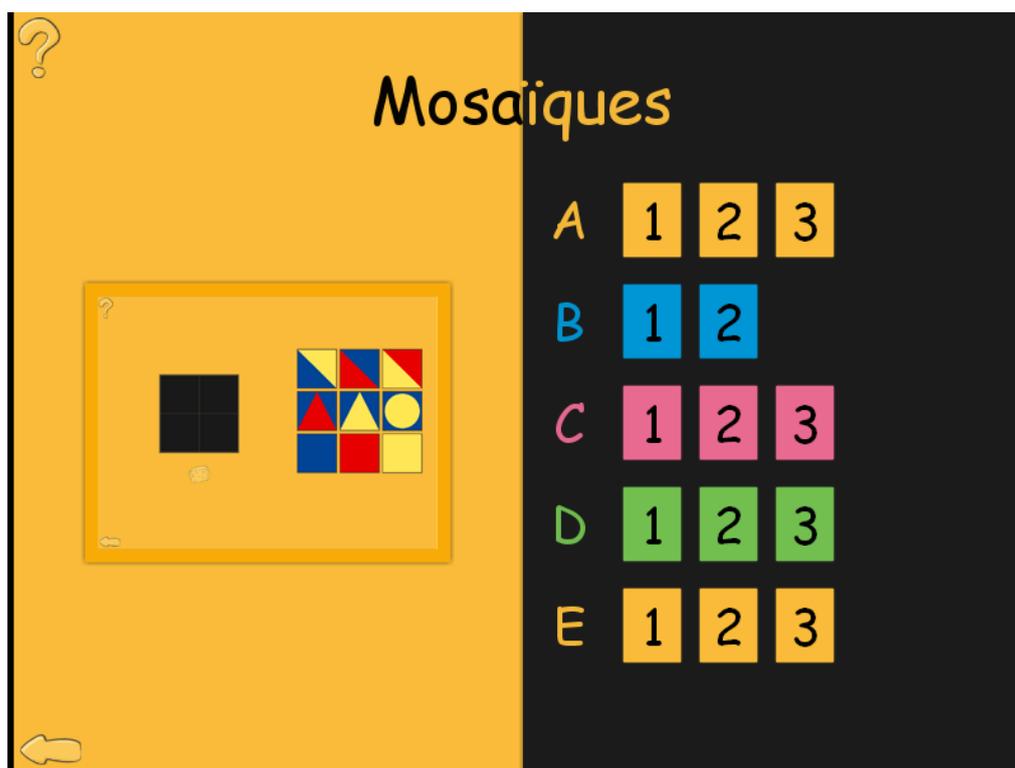
Activité pour 4 élèves

Reproduire les modèles à l'aide des pièces de différentes formes

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 90-Explorer le monde : mosaïques



The image shows a digital interface for a mosaic puzzle. The title "Mosaïques" is displayed in yellow text on a black background. Below the title, there are five rows of colored tiles labeled A through E. Row A has three yellow tiles numbered 1, 2, and 3. Row B has two blue tiles numbered 1 and 2. Row C has three pink tiles numbered 1, 2, and 3. Row D has three green tiles numbered 1, 2, and 3. Row E has three yellow tiles numbered 1, 2, and 3. To the left of the tiles, there is a yellow square area containing a 2x2 grid of black tiles and a 3x3 grid of colorful tiles (triangles and a circle). A question mark icon is in the top left corner, and a hand icon is in the bottom left corner.

Activité pour 4 élèves (2 par ordinateur)

Reproduire la mosaïque en agencant correctement les pièces.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 91-Acquérir les premiers outils mathématiques : bande numérique

?

Tape le nombre manquant puis appuie sur "Entrée".

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

10		12	13	14	15	16	17	18	19
----	--	----	----	----	----	----	----	----	----

20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

←



Matériel : logiciel « J'apprends à compter avec Floc », bandes numériques papier individuelles

Taper au clavier le nombre manquant.

Difficulté croissante : bande numérique référente ou pas de bande

## 92- Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : sudokus

Complète le sudoku :  
chaque personnage doit apparaître une seule fois dans  
chaque ligne, chaque colonne et chaque carré de couleur.



La maternelle de Nina



Activité pour 4 élèves

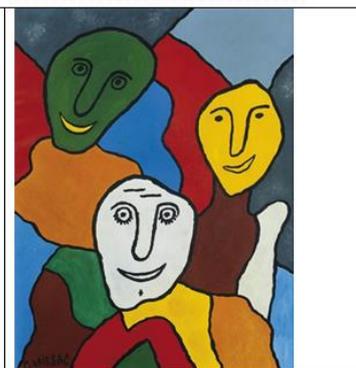
Matériel : sudokus et étiquettes correspondantes imprimés et plastifiés

Difficulté croissante

## 93-Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : loto des oeuvres



### Les œuvres de Gaston Chaissac



Activité pour 4 élèves

Matériel : planches de loto des œuvres étudiées au cours de l'année et étiquettes correspondantes.

#### Règle du jeu :

Disposer toutes les cartes faces visibles sur la table.

Chacun choisit une planche de jeu.

Il faut retrouver tous les tableaux de l'artiste de sa planche de jeu.

Le premier joueur prend une carte et vérifie au verso qu'il s'agit bien d'une œuvre de l'artiste de sa planche de jeu.

Si c'est le cas, il la pose sur sa planche de jeu.

Sinon, il la repose au milieu.

Chacun joue ainsi à tour de rôle.

A chaque tour terminé, on regarde si des planches sont complètes.

Les enfants qui ont complété leur planche les premiers ont gagné.

94-Acquérir les premiers outils mathématiques :  
résolution de problème : cache-cache safari



Matériel : jeu smartgames

Jeu individuel

Placer correctement les 4 pièces « végétation » sur le plateau de façon à voir uniquement les animaux demandés dans le défi.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

## 95-Acquérir les premiers outils mathématiques : résolution de problème : go and getter



Matériel : jeu smartgames

Jeu individuel

Il faut placer correctement les 9 pièces pour relier correctement les dessins indiqués dans le défi.

Difficulté croissante

Validation dans le cahier de réussite.

