

Je suis instit en petite section depuis 24 ans. Je commence intégrer des ateliers de manipulation à 11h quand je n'ai plus mon atsem à partir de début octobre.

J'ai gardé mon idée de répartir les enfants par groupe de couleur pour qu'ils puissent passer à chaque atelier. Lorsque l'enfant a terminé, il peut s'installer à une autre table s'il reste de la place.

Après la série, je laisse certains ateliers en classe en autonomie dans une boîte avec la photo.

J'espère que cela pourra aider certains d'entre vous.

Bénédicte

benepatou@gmail.com

Série 1



Math :

Obj : effectuer une correspondance terme à terme.

Consigne : pose un ours identique au modèle

MAT : bandes oursons / oursons



Motricité fine :

Obj : Adapter son geste à l'outil : pincer

Consigne : accroche les pinces à linge sur les corbeilles (peu importe la couleur)

MAT : corbeilles, pinces à linge (couleurs indifférentes)



Motricité fine :

Obj : adapter son geste à l'outil : enfiler

Consigne : _enfile des perles

MAT : fil en plastique, grosses perles



Graph :

Objectif : se constituer un réservoir de traces

Consigne : fais des traces avec la craie au tableau

MAT : tableau, craie



Motricité fine : pâte à modeler (trous dans les galettes)

Objectif : manipuler la matière

Consigne : fais des traces dans la galette de pâte à modeler

MAT : galette pâte à modeler, rouleau

Série 2



Math :

Obj : effectuer une correspondance terme à terme.

Consigne : pose un ours identique au modèle

MAT : bandes ours / ours

(fiches petit moyen grand)



Motricité fine :

Obj : Adapter son geste à l'outil : pincer

Consigne : accroche les pinces à linge sur les hérissons

MAT : hérisson, pinces à linge en bois



Motricité fine :

Obj : Remplir une surface donnée en appliquant une correspondance terme à terme et en adaptant son geste à un outil

Consigne : mets une perle dans chaque alvéole en utilisant la cuillère

MAT : bacs à glaçon, cuillère, perles



Motricité fine :

Obj : utiliser un outil : les ciseaux

Consigne : découpe des petits morceaux de papier

MAT : bandelettes, ciseaux



Graphisme :

Objectif : se constituer un réservoir de traces

Consigne : fais des traces avec la craie sur l'ourson PLUME

MAT : photoc PLUME, craie

Série 3

Atelier graph :



Objectif : se constituer un réservoir de traces

Consigne : fais des traces avec la craie au tableau

MAT : tableau, craie

Motricité fine :



Obj : adapter son geste à l'outil : enfiler

Consigne : _enfile des perles

MAT : fil en plastique, grosses perles

Motricité fine : colle des gommettes sur le trait dessiné



Obj : suivre un tracé. Exercer sa motricité fine.

Consigne : colle les gommettes sur le trait

MAT : Photoc trait, gommettes

Atelier construction : jeu en bois



Obj : assembler, organiser divers éléments.

Consigne : faire une construction avec des jeux de construction.

MAT : jeux de construction

Manip :



Obj : Exercer sa motricité fine. Faire la correspondance terme à terme.

Consigne : accroche les pinces à linge sur les corbeilles en respectant la couleur

MAT : corbeilles, pinces à linge (6 barquettes individuelles avec différentes couleurs).

Série 4 :



Atelier graph :

Obj : se constituer un réservoir de traces

Consigne : fais des traces avec la craie au tableau

MAT : tableau, craie



Atelier graph :

Obj : faire un geste graphique précis : le trait vertical.

Consigne : trace des traits verticaux à la craie

MAT : feuille canson collée alternance Blanc et noir
Craie blanche et noire



Motricité : couper des colombins de pâte à modeler

Obj : exercer sa motricité fine. Faire un geste technique : découper

Consigne : découpe les petits colombins avec les ciseaux

MAT : colombins, ciseaux.



Math (collectif)

Obj : trier selon un critère.

Consigne : trie les formes et pose-la sur la bonne forme.

MAT : formes géom et arbres dessinés



Atelier construction : jeu en bois

Obj : assembler, organiser divers éléments.

Consigne : faire une construction avec des jeux de construction.

MAT : jeux de construction

Série 5 :

O Au tableau, pour dessiner la pluie.



Graph :

Obj : faire un geste graphique précis : le trait arrêté. Consigne : trace des petits traits sous le nuage.

MAT : nuage, craie



Math :

Obj : associer deux éléments, adapter son geste à une action : visser, dévisser

Consigne : visse les éléments pour reconstituer les vis. MAT : jeu des boulons



Motricité fine :

Obj : Adapter son geste à l'outil : pincer

Consigne : accroche les pinces à linge sur les points

MAT : barquettes avec points, pinces à linge



Motricité fine :

Obj : Adapter son geste à l'outil : pincer

Consigne : place les pompons avec la pince dans la bouteille.

MAT : bouteilles actimel, pompons, pince



Atelier jeu de construction :

Obj : s'organiser dans l'espace.

Consigne : fabrique les maisons des kaplas et placer un animal dedans. MAT : kaplas, animaux

Série 6 :



Motricité fine :

Obj : Adapter son geste à l'outil

Consigne : place les cotillons avec la pince dans le pot. .

MAT : pot en plastique, cotillons, pince, cuillère



Math :

Obj : trier selon un critère

Consigne ; trie les formes sur les abaqués

MAT : Abaqués, formes.



Motricité fine :

Obj : s'organiser dans l'espace.

Consigne : réalise un quadrillage avec les spaghettis

MAT : spaghettis, tapis

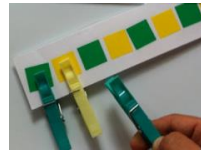


Motricité fine :

Obj : exercer sa motricité fine.

Consigne : colle les gommettes d'une seule couleur entre les deux lignes.

MAT : photoc avec deux lignes, gommettes



Manip : poser une épingle de la bonne couleur sur la gommette.

Obj : Adapter son geste à l'outil : pincer

Consigne : accroche les pinces à linge sur la bonne couleur

MAT : bandes, pinces à linge deux couleurs

Correspondance terme à terme

Série 7 :



Motricité fine :

Obj : exercer sa motricité fine. Associer deux éléments Consigne : place les pinces à linge de la bonne couleur sur le disque MAT : rond 6 couleurs, pinces avec images objets différentes couleurs collées sur la pince



Math

Obj : associer deux éléments. Consigne : j'associe mes deux photos MATERIEL : 2 photos de chaque enfant (15 élèves).



Motricité fine :

Obj : exercer sa motricité fine pour créer un objet Consigne : fais des petites boules avec la PAM pour décorer le sapin. MAT : photocopie plastifiée sapin, PAM



Atelier jeu de construction :

Obj : s'organiser dans l'espace. Représenter des lignes verticales. Consigne : place les kaplas à la verticale pour fabriquer le garage. MAT : kaplas, véhicules



Motricité fine :

Obj : exercer sa motricité fine. Coller à un endroit précis Consigne : coller les formes sur les croix prédessinées MATERIEL : feuille A4 noire avec 20 croix dessinées

Gommettes

Série 8



Atelier manip :

Obj : Transvaser adroitement en s'adaptant à l'outil Consigne : transvaser la semoule du verre à la bouteille en utilisant l'entonnoir et la grande cuillère.

MAT : un gobelet rempli de semoule, une petite bouteille, un entonnoir, une grande cuillère (le tout dans une grande barquette)



Graph :

Obj : faire un geste graphique précis : le rond
p

Consigne : trace des ronds à la craie sur le grand sapin prédessiné au tableau

MAT : tableau avec sapin
prédessiné à la craie, craie



Motricité :

Obj : exercer sa motricité fine pour créer un objet

Consigne : fais des colombins avec la PAM pour faire les rayons du soleil.

MAT : photoc plastifiée soleil, PAM



Atelier manip :

Obj : s'organiser dans l'espace (autour d'un cercle). Trier

Consigne : trie les objets en les plaçant autour du rond en carton

MAT : plusieurs types d'objets dans une barquettes (petits animaux, jetons, bouchons), 3 cd.



Motricité fine :

Obj : faire un geste précis : appuyer, enfoncer.

Consigne : enfonce des petits batonnets dans une boule de pâte à modeler MAT : pot avec boule de PAM, batonnets

Série 9 :



Math :

Obj : trier selon un critère

Consigne : trie les pailles par couleur et place-les dans le tube bonhomme correspondant MAT : plaque bonhomme, pailles 4 couleurs

passer...



Motricité fine :

Obj : utiliser un outil en adaptant son geste.

Consigne: place les pompons sur les croix dessinées à l'aide de la pince MAT : feuille plastifiée avec les croix

Pince, pompons



Math :

Obj : trier des objets. Exercer sa motricité fine.

Consigne : place dans les sacs de congélation des objets identiques et je les ferme en appuyant sur la glissière

MAT : plumes, bouchons, perles, pâtes, boutons, jetons, pompons, sacs congélation avec une image de l'objet. (prévoir de mettre les élèves par terre).



Motricité fine : L'échelle

Obj : se repérer dans l'espace

Consigne : pose les bâtonnets pour reconstituer le modèle

MAT : bâtonnets de glace, modèles



Graph :

Obj : remplir une forme. Colorier

Consigne : colorie une forme à la craie grasse (étoile)

MAT : forme photocanson épais, craie grasse courte

Série 10 :



Motricité fine :

Obj : faire un geste technique précis : découper.

Consigne : découper les bandes prédessinées.

MAT : bandes prédessinées, ciseaux



Motricité fine :

Obj : trier, exercer sa motricité fine.

Consigne : trier les deux sortes de graines dans deux barquettes différentes

MAT : barquette avec graines mélangées, 2 barquettes vides



Graph :

Objectif : se constituer un réservoir de traces

Consigne : fais des traces avec la craie au tableau

MAT : tableau, craie



Math :

Obj : faire une collection équipotente

Consigne : place autant de perles que le nombre indiqué sur la boîte.

MAT : perles, pot avec constellations

gommettes collées 1, 2, 3



Manip :

Obj : exercer sa motricité fine. Effectuer la correspondance terme à terme.

Consigne : colle des gros ronds et ensuite place des gommettes dans chacun des gros ronds

MAT : Photoc ronds, ronds découpés, gommettes rondes

Série 11 :



Manip :

Obj : trier. Faire un geste adapté : enfoncer.

Consigne : trie les cotons tige par couleur et les planter dans la pâte à modeler

MAT : coton-tige coloré au bout, boules PAM, remplacer par des bâtonnets de bois colorés (trop fragile)



Manip :

Obj : faire un geste adapté : pincer. Consigne : pose les pincettes à linge sur les barquettes selon les points de couleur

MAT : barquettes avec points colorés. Pincettes à linge couleurs correspondantes.



Math : correspondance terme à terme. :

Obj : exercer sa motricité fine. Faire la corresp terme à terme. Aller de la gauche vers la droite

Consigne : colle des gommettes en-dessous en suivant le modèle.

MAT : modèle gommettes, gommettes correspondantes



Graph :

Obj : faire un geste graphique précis : le rond

Consigne : tracer des ronds autour des ronds fixés au tableau

MAT : tableau, ronds découpés et fixés, craies



Manip :

Obj : faire un geste précis : enfiler.

Consigne : Enfile des scoubidou dans les trous de la passoire

MAT : passoires, scoubidou

Série 12 :



Math :

Obj : respecter un algorithme

Consigne : crée un algorithme avec les pinces à linge tout autour de la barquette MAT : barquettes, pinces à linge de 2 couleurs



Manip :

Obj : faire un geste précis : enfiler.

Consigne : Mets les pailles dans les trous des pots

MAT : pots ikéa, pailles, pompons



Manip :

Obj : suivre un tracé.

Consigne : place les jetons sur la forme dessinée.

MAT : feuille A3 plastifiée avec tracé, jetons



Manip :

Obj : faire un geste adapté : pincer et placer. Faire la corresp terme à terme.

Consigne : avec la pince, place les pompons sur la croix de la bonne couleur.

MAT : feuille A4 plastifiée avec croix de couleur, pompons des mêmes couleurs, pince.



Manip :

Obj : associer deux éléments. Avoir un geste adapté : pincer

Consigne : associe les mêmes chouettes et assemble-les avec une pince à linge.

MAT : chouettes, pinces à linge

Série 13 :



Math :

Obj : associer des objets. Les placer en ligne.

Consigne : fais des lignes de bouchons de la même couleur.

MAT : feuille plastifiée avec lignes, bouchons 5 couleurs



Math :

Obj : respecter un algorithme.

Consigne : fais un algorithme avec des petits bonhommes à accrocher.

MAT : bonhommes à accrocher.



Manip :

Obj : faire un geste adapté : enfiler.

Consigne : Enfile des scoubidous dans le tapis

MAT : tapis avec des trous découpés en bande, scoubidous



Manip :

Obj : faire un geste adapté : pincer.

Consigne : avec la pince, prends les petites chenilles et place-les dans la boîte. MAT : 2 barquettes, chenilles découpées, pince



Manip :

Obj : associer deux éléments.

Consigne : rassemble les bâtonnets correspondants.

MAT : batonnets avec gommettes

Série 14 :



Graph :

Obj : faire des gestes graphiques précis : le trait continu. Consigne : trace de longs traits à côté des formes dessinées.

MAT : Affiches avec tracés à la peinture, craies grasses



Manip :

Obj : associer deux éléments selon la taille

Consigne : place les bouchons sur leur contour

MAT : plaques cartonnées avec contours, bouchons



Manip :

Obj : exercer sa motricité fine

Consigne : Mets les élastiques autour d'un tube

MAT : tube sopalin très rigide, élastiques cheveux



Construction :

Obj : avoir des gestes adaptés pour empiler.

Consigne : empile les rondins pour faire la tour la plus haute.

MAT : Rondins de différentes tailles.



Manip :

Obj : exercer sa motricité fine.

Consigne : fais passer les petits jetons dans la fente de la boîte de lait

MAT : boîte de lait avec fente, jetons

Série 15 :



Manip :

Obj : suivre une ligne continue.

Consigne : crée un chemin avec les bouchons en suivant le fil de laine

MAT : fil de laine, bouchons.



Manip :

Obj : tranvaser, remplir en utilisant divers outils

Consigne : remplir des petits pots de coquillettes à l'aide de plusieurs outils (pelles, cuillères louches) .

MAT : barquettes, ustensiles, pâtes, récipients.



Espace :

Obj : se repérer dans l'espace.

Consigne : replace les glaçons comme sur le modèle.

MAT : modèle, glaçons



Manip :

Obj : avoir un geste adapté.

Consigne : enfile des perles sur la chenille

MAT : chenille, perles



Espace : jeu des fruits dans l'assiette

Obj : associer deux éléments

Consigne : place les fruits sur le modèle.

MAT : modèle, fruits

Série 16 :



Math :

Obj : associer deux éléments

Consigne : accroche la bonne pince sur la constellation

MAT : ronds avec constellations, pinces avec constellations

Manip :



Obj : avoir un geste adapté. Associer deux éléments. Consigne : prends les pompons avec la pince et pose-les dans le gobelet de la bonne couleur.

MAT : barquette avec des fils de laine, pince, pompons et pots de la même couleur. Jeu par deux.



Manip :

Obj : tranvaser, remplir jusqu'au niveau

Consigne : remplis les petits pots jusqu'au trait.

MAT : pots avec traits différents niveaux, cuillère, semoule.



Manip :

Obj : avoir un geste adapté

Consigne : mets les élastiques autour de la grosse boîte.

MAT : gros pot vanish, élastiques de bureau.



Manip :

Obj : avoir un geste adapté : pincer

Consigne : attrape les bouchons avec la pince et pose-les dans les alvéoles.

MAT : pince, bouchons, plaque oeuf

Série 17 :



Math :

Obj : faire une construction selon le modèle

Consigne : reproduis les maisons selon le modèle_

MAT : fiches, jeux de construction



Motricité fine :

Consigne : utiliser un nouvel outil. Presser.

Consigne : utilise la pince à embosser pour faire des empreintes

MAT : bandelettes papier, pince à embosser



Math :

Consigne : créer un algorithme à 2 termes

Consigne : crée un cadre en faisant un algorithme de deux couleurs de bouchons.

MAT : 2 couleurs de bouchons, A3



Manip :

Obj : faire un geste précis : pincer

Consigne : attrape les bouchons de liège avec la pince et les mettre dans la barquette

MAT : 1 bac avec bouchons de liège , 1 barquette, pince. Jeu par deux.



Graph :

Obj : se constituer un réservoir de traces. Utiliser un nouvel outil.

Consigne :_utilise un crayon de papier et une gomme.

MAT : A4 canson, crayon de papier, gomme.

Série 18 :



Manip :

Obj : associer des formes géométriques

Consigne : forme un collier en respectant la forme donnée au départ.

MAT : formes géométriques



Math :

Obj : reproduire un assemblage selon un modèle

Consigne : reproduire le montage des clowns

MAT : jeu des clowns avec fiche



Motricité fine :

Obj : exercer sa motricité fine en se déplaçant

Consigne : transvase tous les bouchons de la barquette dans l'autre barquette sans en faire tomber.

MAT : 1 barquette avec bouchons, 1 barquette vide, pince



Manip :

Obj : adapter son geste : enrouler

Consigne : entoure la petit hérisson avec la laine

MAT : hérisson en carton avec laine accrochée au départ.



Manip :

Obj : adapter son geste en utilisant des outils.

Consigne : utilise l'entonnoir pour remplir une petite bouteille avec du riz.

MAT : 1 petite bouteille vide, un entonnoir, une cuillère, un verre de riz

Série 19:



Math :

Obj : associer selon un critère : la couleur.

Consigne : accroche les formes géométriques en fonction de la couleur donnée MAT : jeu formes géom



Manip :

Obj : tranvaser, remplir jusqu'au niveau

Consigne : remplis les petits pots jusqu'au trait.

MAT : pots avec traits différents niveaux, ustensiles, semoule.



Motricité fine :

Obj : faire des gestes techniques précis : plier, coller

Consigne : plie et colle sur le hérisson des petites bandelettes (la moitié pour faire ses pics).

MAT : hérisson canson, bandelettes canson, colle



Espace :

Obj : se repérer dans l'espace

Consigne : replace les formes dans le quadrillage

MAT : Jeu des formes à replacer dans le quadrillage



Espace :

Obj : se repérer dans l'espace

Consigne : place les verres comme sur le modèle.

MAT : gobelets colorés, modèle

Série 20 :



Espace :

Obj : se repérer et placer des éléments selon un modèle

Consigne : place grâce à la pince les éléments comme sur le modèle.

MAT : plaque plastique fausse pelouse, petits animaux, photo modèle



Manip :

Obj : suivre un tracé en plaçant des éléments les uns ap les autres

Consigne : place les ponts en suivant la forme

MAT : A3 plastifié avec S, ponts



Manip :

Obj : adapter son geste : pincer

Consigne : étend le linge en utilisant des pinces à linge

MAT : boîte plastique posée sur le côté avec deux élastiques pour étendre le linge, chaussettes plastifiées, petites pinces à linge (si trop difficile, donner des grandes)



Motricité fine :

Obj : fabriquer un objet donné

Consigne : avec la pâte à modeler, fais les queues des petites souris

MAT : fiche plastifiée, pâte à modeler verte



Graph :

Obj : faire un geste graphique précis : le trait vertical

Consigne : trace des traits verticaux entre les bandes de papier

MAT : Tableau, craies, bandes fixées.

Série 21 :



Espace :

Obj : poser des objets en suivant une forme

Consigne : place les haricots sur la spirale

MAT : modèle plastifié spirale, haricots

Motricité fine :

Obj : adapter son geste pour fixer

Consigne : prends des petits cœurs un par un pour les poser sur le grand cœur en utilisant des petits bouts de patafix.

MAT : grand cœur posé au milieu, barquettes avec petits cœurs, boules de patafix (atelier commun)



Graph :

Objectif : s'approprier de nouveaux outils.

Consigne : utilise le crayon de papier et la gomme.

MAT : feuille, crayon de papier, gomme



Espace :

Obj : exercer sa motricité fine. Associer 2 éléments

Consigne : Avec la pince, prend et pose la boule de coton de la bonne couleur dans le bouchon

MAT : plaquette bouchons collés, cotillons (de mêmes couleurs), pince



Math :

Obj : associer deux éléments.

Consigne : place avec la cuillère les mêmes pompons que le modèle dans le verre.

MAT : modèle, pompons, verre, cuillère

Série 22 :

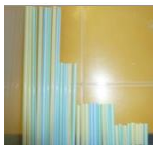


Espace :

Obj : suivre un tracé continu

Consigne : colle les playmaïs du début à la fin pour faire un joli escargot

MAT : escargot prétracé, playmaïs, éponge humide



Math :

Obj : classer par taille, comparer

Consigne : assemble les pailles de même hauteur et place-les du plus petit au plus grand



Espace :

Obj : se repérer dans l'espace.

Consigne : place les gobelets comme sur le modèle

MAT : fiche modèle, gobelets

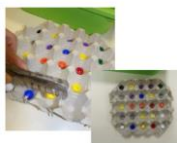


Motricité fine :

Obj : connaître le schéma corporel

Consigne : construis un bonhomme avec les bouchons (à plat)

MAT : Bouchons



Motricité fine :

Obj : exercer sa motricité fine

Consigne : place avec la pince les boules de cotillons dans les alvéoles de la plaquette

MAT : pince, boules cotillon, plaques

Série 23 :



Espace : les pyramides du cirque

Obj : se repérer dans l'espace

Consigne : replace sur la silhouette les animaux du cirque

MAT : modèle, animaux



Graph :

Objectif : s'approprier de nouveaux outils.

Consigne : utilise le crayon de papier et la gomme.

MAT : feuille, crayon de papier, gomme



Math :

Obj : trier

Consigne : trie les bouchons en les installant sur la bonne ligne

MAT : modèle ligne, bouchons de couleurs correspondantes



Math :

Obj : constituer une collection

Consigne : constitue la pizza comme l'indique la commande

MAT : pizza, carte témoin, divers éléments



Motricité fine :

Obj : avoir un geste adapté

Consigne : tamise la farine pour en retirer le maïs

MAT : barquette, cuillère, farine, maïs, tamis

Série 24 :



Math :

Obj : créer un algorithme

Consigne : construis une tour en alternant les deux couleurs

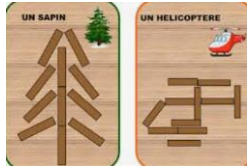
MAT : briques de 2 couleurs

Math :

Obj : classer du plus petit au plus grand

Consigne : range les images du plus petit au plus grand

MAT : cartes



Espace :

Obj : reproduire un modèle

Consigne : reproduis le modèle en kaplas

MAT : kaplas, modèles



Espace :

Obj : réaliser une construction en volume

Consigne : construis une pyramide avec les bonhommes

MAT : bonhommes (jeu de construction)



Graph :

Obj : faire un geste graphique précis : le rond

Consigne : trace les bulles du poisson

MAT : craies, poissons, tableau

Série 25 :

Espace :

Obj : constituer une ligne continue

Consigne : crée avec les bouchons le chemin le plus long

MAT : bouchons



Espace :

Obj : reproduire un assemblage

Consigne : reconstitue la forme avec les bouchons

MAT : Bouchons, modèles

Graph :

Obj : représenter un bonhomme

Consigne : dessine au tableau avec les craies un bonhomme

MAT : tableau, craie, appareil photo



Math :

Obj : constituer une suite d'éléments

Consigne : constitue le bracelet en suivant le modèle

MAT : objets géom, modèles



Espace :

Obj : se repérer dans l'espace

Consigne : reconstitue les colonnes de légos

MAT : Légos, modèle

Série 26 :



Motricité fine :

Obj : faire une correspondance terme à terme

Consigne : place un trombone dans chaque case

MAT : Plaquette plastifiée, trombones



Espace :

Obj : reconstituer une collection

Consigne : reconstitue la collection comme dans la boîte

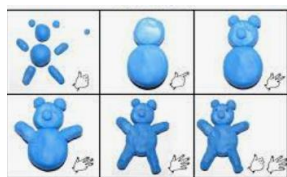
MAT : boîtes modèles, bouchons correspondants

Graph :

Obj : représenter graphiquement plusieurs éléments

Consigne : dessine le plus beau dessin du monde au tableau

MAT : craies, tableau



Motricité fine :

Obj : reproduire un objet

Consigne : fabrique un petit ourson avec la PAM

MAT : PAM, Modèle



Ecrit :

Obj : connaître les lettres

Consigne : place les épingles sur le modèle en respectant les lettres

MAT : Pincettes à linge lettres, modèle lettres plastifiées