

SOMMAIRE

INTRODUCTION	7
LES RESSOURCES NUMÉRIQUES	11

PÉRIODE 1

MOTRICITÉ FINE

Atelier 1 – Aligner des petites voitures	12
Atelier 2 – Visser et dévisser des couvercles	12
Atelier 3 – Ouvrir et fermer des tiroirs	13
Atelier 4 – Manipuler des pinces à linge	13
Atelier 5 – Enfiler des boutons	13

LANGAGE

Atelier 1 – Lire des histoires sur la rentrée et l'école	14
Atelier 2 – Écouter des histoires sur la rentrée et l'école	14
Atelier 3 – Reconnaître son prénom en capitales et celui de ses camarades	15
Atelier 4 – Associer une image et sa silhouette noircie	15
Atelier 5 – Planter des allumettes à la verticale	15
Atelier 6 – Distinguer lettres et graphismes	16
Atelier 7 – Associer des lettres identiques en capitales	16
Atelier 8 – Former des lettres droites	16
Atelier 9 – Reconstituer son prénom en capitales	17
Atelier 10 – Tracer des lignes verticales avec l'index	17

Atelier 6 – Réaliser des puzzles d'encastrement	20
Atelier 7 – Réaliser un pavage à partir d'un modèle	20
Atelier 8 – Poursuivre un algorithme de couleurs	20
Atelier 9 – Comprendre les termes <i>premier, deuxième, troisième</i>	21
Atelier 10 – Identifier des formes planes	21

EXPLORATION DU MONDE

Atelier 1 – Diriger une perle ronde dans un labyrinthe	22
Atelier 2 – Associer des jetons et des gommettes de même couleur	22
Atelier 3 – Toucher et reconnaître différentes graines	23
Atelier 4 – Modeler un personnage	23
Atelier 5 – Transvaser avec un entonnoir	23
Atelier 6 – Empiler des blocs géométriques	24
Atelier 7 – Classer des images selon le critère vivant/non vivant	24
Atelier 8 – Classer des animaux selon leur mode de locomotion	24
Atelier 9 – Construire en 2D à partir d'un modèle en 2D	25
Atelier 10 – Emboîter en suivant un modèle de construction	25

MATHÉMATIQUES

ACTIVITÉS ARTISTIQUES

LANGAGE

Atelier 1 – Lire des histoires sur les sorcières, les ogres et Noël	30
Atelier 2 – Écouter des histoires sur les sorcières, les ogres et Noël	30
Atelier 3 – Rechercher des détails donnés dans une page	31
Atelier 4 – Reconstituer le prénom d'un camarade en capitales	31
Atelier 5 – Identifier l'ordre des lettres d'un mot	31
Atelier 6 – Associer des mots identiques en capitales	32
Atelier 7 – Reconstituer des mots en capitales	32
Atelier 8 – Écrire des lettres rondes en capitales	32
Atelier 9 – Reconstituer des lettres obliques en capitales	33
Atelier 10 – Planter des allumettes de manière oblique	33

MATHÉMATIQUES

Atelier 1 – Réaliser des collections de 1 à 6 objets et les classer dans l'ordre croissant	34
Atelier 2 – Associer des collections à des représentations des nombres de 1 à 6	34
Atelier 3 – Associer différentes représentations des nombres de 1 à 4	35
Atelier 4 – Ordonner les nombres de 1 à 6	35
Atelier 5 – Associer des collections avec des représentations variées de 1 à 5	35
Atelier 6 – Réaliser un puzzle de 6 à 12 pièces	36
Atelier 7 – Reproduire un assemblage de formes	36

PÉRIODE 3

MOTRICITÉ FINE

Atelier 1 – Aligner des galettes	44
Atelier 2 – Visser et dévisser à l'aide d'un tournevis	44
Atelier 3 – Ouvrir et fermer des boutons	45
Atelier 4 – Manipuler une pince à suture	45
Atelier 5 – Enfiler différentes perles	45

LANGAGE

Atelier 1 – Lire des histoires sur l'hiver et la galette	46
Atelier 2 – Écouter des histoires sur l'hiver et la galette	46
Atelier 3 – Rechercher des détails donnés dans une page	47
Atelier 4 – Associer des lettres en capitales à des lettres fantaisie	47
Atelier 5 – Former les lettres de son prénom avec de la pâte à modeler	47
Atelier 6 – Associer un mot et les lettres qui le constituent	48
Atelier 7 – Réaliser des lignes brisées	48
Atelier 8 – Écrire des lettres obliques et combinées	48
Atelier 9 – Former des ponts en pâte à modeler	49
Atelier 10 – Dénombrer les syllabes d'un mot de 1 à 3 syllabes	49

MATHÉMATIQUES

Atelier 1 – Associer une constellation ou un chiffre à un nombre de parts	50
Atelier 2 – Associer une collection à une représentation des nombres de 3 à 6	50
Atelier 3 – Associer différentes représentations des nombres de 0 à 5	51
Atelier 4 – Ordonner des chiffres rugueux de 0 à 6	51
Atelier 5 – Effectuer un complément à 5	51
Atelier 6 – Reconstituer un puzzle de 9 à 16 pièces	52
Atelier 7 – Reproduire un assemblage de formes	52
Atelier 8 – Poursuivre un algorithme complexe	52
Atelier 9 – Ranger des objets selon leur taille	53
Atelier 10 – Représenter des formes planes	53

EXPLORATION DU MONDE

Atelier 1 – Manipuler des objets qui mesurent le temps	38
Atelier 2 – Associer des éléments de couleur identique	38
Atelier 3 – Reconnaître différentes graines au toucher	39
Atelier 4 – Représenter un personnage avec des formes	39
Atelier 5 – Transvaser de l'eau avec une pipette	39
Atelier 6 – Assembler des briques	40
Atelier 7 – Associer un pelage, des écailles ou des plumes à son animal	40
Atelier 8 – Associer un animal à son habitat	40
Atelier 9 – Construire en 2D à partir d'un modèle en 2D	41
Atelier 10 – Emboîter en suivant un modèle de construction	41

ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Atelier 1 – Tracer des graphismes avec l'index	42
Atelier 2 – Modeler par étapes	42
Atelier 3 – Tracer des formes et coller des gommettes	43
Atelier 4 – Colorier sans dépasser	43
Atelier 5 – Colorier un mandala	43

Atelier 8 – Poursuivre un algorithme de formes	36
Atelier 9 – Ranger des objets selon leur taille	37
Atelier 10 – Identifier des formes planes	37

EXPLORATION DU MONDE

Atelier 1 – Manipuler des objets qui mesurent le temps	54
Atelier 2 – Associer deux couleurs identiques	54
Atelier 3 – Placer des caches au bon endroit	55
Atelier 4 – Reproduire un assemblage de croix selon un modèle	55
Atelier 5 – Associer des moitiés de formes	55
Atelier 6 – Superposer des formes géométriques à partir d'un modèle	56
Atelier 7 – Classer des images selon le critère « chaud » ou « froid »	56
Atelier 8 – Créer un parcours de motricité	56
Atelier 9 – Construire en 2D à partir d'un modèle en 2D	57
Atelier 10 – Emboîter en suivant un modèle de construction	57

ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Atelier 1 – Dessiner à l'aide d'un modèle	58
Atelier 2 – Découper des disques	58
Atelier 3 – Tracer des formes et des graphismes	59
Atelier 4 – Colorier sans dépasser	59
Atelier 5 – Colorier un mandala	59

PÉRIODE 4

MOTRICITÉ FINE

Atelier 1 – Aligner des figures en fonction de leur forme	60
Atelier 2 – Visser et dévisser pour assembler	60
Atelier 3 – Ouvrir et fermer des cadenas	61
Atelier 4 – Enfiler des petites perles	61
Atelier 5 – Manipuler une pince en plastique	61
Atelier 4 – Ordonner les nombres de 1 à 10	67
Atelier 5 – Ajouter ou retirer une quantité	67
Atelier 6 – Réaliser un puzzle de 18 pièces	68
Atelier 7 – Reproduire un assemblage de formes	68
Atelier 8 – Poursuivre un algorithme complexe	68
Atelier 9 – Paver une surface plane	69
Atelier 10 – Reconstituer des formes planes	69

LANGAGE

Atelier 1 – Lire des histoires sur les loups	62
Atelier 2 – Écouter des histoires sur les loups	62
Atelier 3 – Rechercher des détails donnés dans une page	63
Atelier 4 – Former des lettres capitales	63
Atelier 5 – Reconnaître son prénom en script	63
Atelier 6 – Associer des lettres en capitales d'imprimerie et en script	64
Atelier 7 – Réaliser des spirales	64
Atelier 8 – Former des lignes sinusoïdales (ou vagues)	64
Atelier 9 – Classer des images selon le son de la syllabe d'attaque du mot	65
Atelier 10 – Dénombrer les syllabes d'un mot de 1 à 4 syllabes	65
Atelier 1 – Regarder à travers des objets grossissants	70
Atelier 2 – Classer des cartes dans un tableau à double entrée	70
Atelier 3 – Paver une surface	71
Atelier 4 – Distinguer des images qui sont proches	71
Atelier 5 – Reconnaître la bonne direction	71
Atelier 6 – Superposer des formes géométriques à partir d'un modèle	72
Atelier 7 – Classer des animaux selon leur lieu de vie	72
Atelier 8 – Reproduire un parcours de motricité avec un modèle	72
Atelier 9 – Construire en 2D à partir d'un modèle en 2D	73
Atelier 10 – Emboîter en suivant un modèle de construction	73

MATHÉMATIQUES

Atelier 1 – Associer des collections avec des quantités identiques	66
Atelier 2 – Réaliser un puzzle avec des nombres et des collections	66
Atelier 3 – Associer différentes représentations des nombres de 1 à 6	67
Atelier 1 – Dessiner sur une carte à gratter	74
Atelier 2 – Encadrer avec des empreintes au tampon	74
Atelier 3 – Modeler et utiliser un emporte-pièce	75
Atelier 4 – Colorier sans dépasser	75
Atelier 5 – Colorier un mandala	75

ACTIVITÉS ARTISTIQUES

PÉRIODE 5

 MOTRICITÉ FINE

Atelier 1 – Aligner des figures géométriques selon leur forme	76	Atelier 4 – Ordonner les nombres de 1 à 10	83
Atelier 2 – Visser et dévisser pour assembler	76	Atelier 5 – Construire une collection	83
Atelier 3 – Ouvrir et fermer des cadenas avec un code	77	Atelier 6 – Réaliser un puzzle de 20 pièces	84
Atelier 4 – Manipuler une pince en bois	77	Atelier 7 – Reproduire un assemblage de formes	84
Atelier 5 – Pêcher à la cuillère	77	Atelier 8 – Écrire les chiffres de 1 à 7	84
		Atelier 9 – Paver une surface plane	85
		Atelier 10 – Classer des solides	85

 LANGAGE

Atelier 1 – Lire des histoires sur les émotions et la différence	78	Atelier 1 – Voir à travers des objets grossissants	86
Atelier 2 – Écouter des histoires sur les émotions et la différence	78	Atelier 2 – Classer des cartes dans un tableau à double entrée	86
Atelier 3 – Reconnaître les lettres de l'alphabet en capitales	79	Atelier 3 – Reproduire un assemblage de formes	87
Atelier 4 – Associer des lettres en capitales et en script	79	Atelier 4 – Placer des images au bon endroit	87
Atelier 5 – Reconstituer son prénom en script	79	Atelier 5 – Déterminer le code d'une case	87
Atelier 6 – Copier des prénoms en capitales	80	Atelier 6 – Superposer des formes géométriques	88
Atelier 7 – Réaliser des boucles	80	Atelier 7 – Classer des animaux selon leur lieu de vie	88
Atelier 8 – Retrouver un intrus selon le son de la syllabe d'attaque	80	Atelier 8 – Réaliser un parcours avec une piste magnétique	88
Atelier 9 – Classer des mots selon le son de la syllabe finale	81	Atelier 9 – Construire en 3D à partir d'un modèle en 2D	89
Atelier 10 – Identifier des mots contenant le son [i]	81	Atelier 10 – Emboîter en suivant un modèle de construction	89

 MATHÉMATIQUES

Atelier 1 – Dénombrer pour ordonner des quantités	82	Atelier 1 – Animer des marionnettes	90
Atelier 2 – Associer une collection à un nombre de 1 à 10	82	Atelier 2 – Découper des formes géométriques	90
Atelier 3 – Trouver le nombre qui vient avant et celui qui vient après	83	Atelier 3 – Frotter des craies grasses sur des surfaces rugueuses	91
		Atelier 4 – Colorier sans dépasser	91
		Atelier 5 – Colorier un mandala	91

 EXPLORATION DU MONDE

 ACTIVITÉS ARTISTIQUES


ACTIVITÉS PHYSIQUES

Période 1 – Les rondes, jeux dansés et chantés	92
Période 2 – Le lancer	93
Période 3 – Les jeux de lutte	94
Période 4 – Les engins roulants	95
Période 5 – Les parcours de motricité	96