

SOMMAIRE

INTRODUCTION	7
LES RESSOURCES NUMÉRIQUES	11

PÉRIODE 1

MOTRICITÉ FINE

Atelier 1 – Avancer et reculer sur une baguette	12
Atelier 2 – Lacer dessus et dessous	12
Atelier 3 – Trier des graines avec ses doigts	13
Atelier 4 – Enfiler des perles sur des cure-dents	13
Atelier 5 – Peindre avec l'index	13

LANGAGE

Atelier 1 – Lire des histoires sur la rentrée	14
Atelier 2 – Écouter des histoires sur la rentrée	14
Atelier 3 – Tracer des lignes dans le sable coloré	15
Atelier 4 – Toucher des pistes graphiques	15
Atelier 5 – Reconnaître les lettres capitales	15
Atelier 6 – Ordonner les lettres de l'alphabet en capitales	16
Atelier 7 – Former son prénom en capitales avec des buchettes	16
Atelier 8 – Reconstituer les lettres voyelles	16
Atelier 9 – Fabriquer des lettres consonnes	17
Atelier 10 – Identifier les lettres manquantes dans l'alphabet	17
Atelier 11 – Associer des mots en capitales dans différentes polices	18
Atelier 12 – Identifier des erreurs dans des mots en capitales	18
Atelier 13 – Reconstituer son prénom en capitales	18
Atelier 14 – Dénombrer les syllabes d'un mot	19
Atelier 15 – Classer des objets selon leur nombre de syllabes	19

MATHÉMATIQUES

Atelier 1 – Mémoriser une quantité de 4 à 9 éléments	20
--	----

Atelier 5 – Reconstituer un puzzle numérique de 1 à 12	21
Atelier 6 – Réaliser un puzzle de 9 pièces et plus	22
Atelier 7 – Associer une collection et son écriture chiffrée jusqu'à 8	22
Atelier 8 – Classer des objets selon leur forme	22
Atelier 9 – Ranger des objets selon leur contenance	23
Atelier 10 – Réaliser un algorithme dans un tableau	23

EXPLORATION DU MONDE

Atelier 1 – Remplir des bouchons à la pipette	24
Atelier 2 – Dessiner le contour des objets	24
Atelier 3 – Faire tourner un moulin à vent	25
Atelier 4 – Fabriquer une toupie et la faire tourner	25
Atelier 5 – Trier des objets selon s'ils sont aimantés ou non	25
Atelier 6 – Percevoir la symétrie avec un miroir	26
Atelier 7 – Construire une balance	26
Atelier 8 – Associer un son à un objet	26
Atelier 9 – Construire en 2D à partir d'un modèle	27
Atelier 10 – Emboîter en suivant un modèle de construction	27

ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Atelier 1 – Tracer des graphismes	28
Atelier 2 – Tracer le contour et découper	28
Atelier 3 – Frotter des craies grasses	29
Atelier 4 – Colorier sans dépasser	29
Atelier 5 – Colorier des mandalas	29
Atelier 6 – Dessiner un escargot à partir de sa main	30

Atelier 9 – Associer lettres scriptes et lettres capitales	37
Atelier 10 – Associer différentes lettres en script	37
Atelier 11 – Retrouver des mots en script à partir de modèles en capitales	38
Atelier 12 – Retrouver des mots en script à partir de modèles en script	38
Atelier 13 – Fusionner deux mots d'une syllabe pour former un nouveau mot	38
Atelier 14 – Décomposer des mots de deux syllabes en deux mots d'une syllabe	39
Atelier 15 – Retrouver deux mots qui riment ensemble	39

MATHÉMATIQUES

Atelier 1 – Retrouver le nombre manquant	40
Atelier 2 – Réaliser une collection donnée par un nombre de 5 à 10	40
Atelier 3 – Associer une quantité à un nombre de 1 à 10	41
Atelier 4 – Ordonner les nombres de 1 à 12	41
Atelier 5 – Associer les différentes représentations des nombres de 5 à 10	41
Atelier 6 – Réaliser un puzzle de 12 pièces et plus	42
Atelier 7 – Réaliser un pavage à partir d'un modèle	42
Atelier 8 – Compléter un tableau à double entrée	42
Atelier 9 – Ranger des objets selon leur taille	43
Atelier 10 – Ranger des boîtes dans une plus grande boîte	43

PÉRIODE 3

MOTRICITÉ FINE

Atelier 1 – Aligner des rectangles de bois	52
Atelier 2 – Tracer des zigzags	52
Atelier 3 – Former des colombins en pâte à modeler	53
Atelier 4 – Tisser avec des bandes de couleur	53
Atelier 5 – Manier une pince à épiler	53

LANGAGE

Atelier 1 – Lire des histoires sur l'hiver et la galette	54
Atelier 2 – Écouter des histoires sur l'hiver et la galette	54
Atelier 3 – Faire des boucles sur un plan horizontal	55
Atelier 4 – Retrouver son prénom en cursive	55
Atelier 5 – Écrire « le » en cursive et placer « la » devant les mots	55
Atelier 6 – Ordonner les lettres de l'alphabet en cursive	56
Atelier 7 – Associer des lettres identiques en cursive	56
Atelier 8 – Associer des prénoms en capitales et en cursive	56
Atelier 9 – Associer des mots en script et en capitales	57
Atelier 10 – Reconstituer son prénom en cursive	57
Atelier 11 – Associer des mots qui riment	58
Atelier 12 – Trier des mots qui riment en « ette »	58
Atelier 13 – Discriminer le phonème /l/	58
Atelier 14 – Localiser une syllabe cible dans un mot	59
Atelier 15 – Identifier la syllabe d'attaque	59

EXPLORATION DU MONDE

Atelier 1 – Ordonner des images séquentielles	44
Atelier 2 – Organiser sa recherche	44
Atelier 3 – Assembler un personnage complet	45
Atelier 4 – Associer des images qui vont ensemble	45
Atelier 5 – Faire bouger des objets sans les toucher	45
Atelier 6 – Percevoir la symétrie avec un miroir	46
Atelier 7 – Transvaser de l'eau avec une pipette	46
Atelier 8 – Associer deux sons	46
Atelier 9 – Construire en 2D à partir d'un modèle	47
Atelier 10 – Emboîter en suivant un modèle de construction	47

ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Atelier 1 – Remplir des chiffres creux avec du papier déchiré	48
Atelier 2 – Découper sur des traits	48
Atelier 3 – Dessiner avec un pochoir	49
Atelier 4 – Colorier sans dépasser	49
Atelier 5 – Colorier des mandalas	49
Atelier 6 – Découper des triangles pour former une mosaïque	50
Atelier 7 – Coller des confettis sur une lettre cursive	50
Atelier 8 – Dessiner des têtes sur des disques	50
Atelier 9 – Dessiner une chouette à partir de sa main	51
Atelier 10 – Dessiner un bonhomme	51

MATHÉMATIQUES

Atelier 1 – Associer une représentation chiffrée à sa quantité	60
Atelier 2 – Trouver le complément à 5 d'un nombre	60
Atelier 3 – Former les nombres de 5 à 10	61
Atelier 4 – Réaliser des algorithmes complexes	61
Atelier 5 – Réaliser un pavage	61
Atelier 6 – Ranger des bouteilles selon la hauteur de liquide	62
Atelier 7 – Reproduire un assemblage de formes avec le Tangram	62
Atelier 8 – Réaliser des puzzles de plus de 20 pièces	62
Atelier 9 – Organiser une suite logique	63
Atelier 10 – Organiser sa recherche	63

EXPLORATION DU MONDE

Atelier 1 – Ordonner des images séquentielles	64
Atelier 2 – Organiser sa recherche	64
Atelier 3 – Confectionner un personnage complet	65
Atelier 4 – Classer des images en fonction des saisons	65
Atelier 5 – Faire bouger des objets avec des aimants à travers la matière	65
Atelier 6 – Percevoir les reflets avec deux miroirs	66
Atelier 7 – Percevoir un mélange de couleurs	66
Atelier 8 – Classer des images selon le critère vivant/non vivant	66
Atelier 9 – Construire en 2D à partir d'un modèle	67
Atelier 10 – Emboîter en suivant un modèle de construction	67

ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Atelier 1 – Dessiner un bonhomme à partir d'un élément inducteur	68
Atelier 2 – Découper sur des traits	68
Atelier 3 – Coller en respectant une organisation spatiale donnée	69
Atelier 4 – Colorier sans dépasser	69

Atelier 5 – Colorier des mandalas	69
Atelier 6 – Écouter des chansons apprises en classe	70
Atelier 7 – Dessiner à partir de son empreinte	70
Atelier 8 – Colorier en respectant un code	70
Atelier 9 – Dessiner des manchots à partir de l'empreinte de sa main	71
Atelier 10 – Dessiner un bonhomme	71

PÉRIODE 4

MOTRICITÉ FINE

Atelier 1 – Palper des ballons pour retrouver l'élément à l'intérieur	72
Atelier 2 – Tenir l'horizontalité d'une ligne	72
Atelier 3 – Aligner des jetons	73
Atelier 4 – Placer des objets de manière précise	73
Atelier 5 – Pincer une pipette	73

LANGAGE

Atelier 1 – Lire des histoires sur un thème : le loup	74
Atelier 2 – Écouter des histoires	74
Atelier 3 – Tracer des lettres rondes dans le sable coloré	75
Atelier 4 – Toucher des lettres rugueuses	75
Atelier 5 – Écrire « un » et « une » en cursive (ou en capitales)	75
Atelier 6 – Associer des mots identiques en cursive	76
Atelier 7 – Associer un mot en capitales et ses lettres en script	76
Atelier 8 – Reconnaître les lettres cursives	76
Atelier 9 – Former des mots en lettres scriptes avec un modèle en script	77
Atelier 10 – Reconstituer des mots en capitales avec un modèle en script	77
Atelier 11 – Reconstituer des mots en cursive à partir d'un modèle en script/capitales	78
Atelier 12 – Identifier les phonèmes voyelles	78
Atelier 13 – Localiser une syllabe finale	78
Atelier 14 – Apparier des mots selon leurs syllabes initiales et finales	79
Atelier 15 – Identifier le phonème /n/	79

MATHÉMATIQUES

Atelier 1 – Associer les différentes représentations des nombres de 6 à 10	80
Atelier 2 – Dénombrer une quantité de 7 à 12	80

Atelier 3 – Ranger des cartes dans l'ordre croissant	81
Atelier 4 – Réaliser des algorithmes complexes	81
Atelier 5 – Reproduire un pavage	81
Atelier 6 – Ranger des objets du plus grand au plus petit	82
Atelier 7 – Reproduire un assemblage de formes sans leurs contours avec le Tangram	82
Atelier 8 – Réaliser des puzzles de 54 pièces	82
Atelier 9 – Ajouter 1	83
Atelier 10 – Organiser sa recherche	83

EXPLORATION DU MONDE

Atelier 1 – Ordonner des images séquentielles	84
Atelier 2 – Reproduire un modèle avec des formes aimantées	84
Atelier 3 – Représenter un visage en détail	85
Atelier 4 – Classer des images en fonction des saisons	85
Atelier 5 – Peser des bouteilles et les apparier	85
Atelier 6 – Connaître le mode de déplacement d'animaux	86
Atelier 7 – Expérimenter la flottabilité d'objets	86
Atelier 8 – Classer les animaux à poils, à plumes, à écailles	86
Atelier 9 – Construire en 3D à partir d'un modèle	87
Atelier 10 – Emboîter en suivant un modèle de construction	87

ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Atelier 1 – Tracer à l'aide d'un gabarit et découper	88
Atelier 2 – Découper du carton	88
Atelier 3 – Coller sur une surface en volume	89
Atelier 4 – Colorier sans dépasser	89
Atelier 5 – Colorier des mandalas	89
Atelier 6 – Écouter des chansons apprises en classe	90
Atelier 7 – Peindre des cercles concentriques	90
Atelier 8 – Colorier en respectant un code	90
Atelier 9 – Dessiner un poisson à partir du contour de sa main	91
Atelier 10 – Dessiner un bonhomme	91

PÉRIODE 5



MOTRICITÉ FINE

Atelier 1 – Palper des ballons pour retrouver l'élément à l'intérieur	92
Atelier 2 – Fermer des gilets avec différentes fermetures	92
Atelier 3 – Aligner des carrés de papier	93
Atelier 4 – Classer des graines de petite taille	93
Atelier 5 – Enfiler des perles de rocaille	93



LANGAGE

Atelier 1 – Lire des histoires sur un thème : les contes	94
Atelier 2 – Écouter des histoires	94
Atelier 3 – Chercher un détail dans une image	95
Atelier 4 – Tracer des lettres rondes dans du sable coloré	95
Atelier 5 – Associer les lettres dans les trois écritures	95
Atelier 6 – Reconstituer un mot en script avec ou sans modèle	96
Atelier 7 – Associer des mots dans les trois écritures	96
Atelier 8 – Associer lettres scriptes et cursives	96
Atelier 9 – Copier des mots en cursive à partir d'un modèle en cursive	97
Atelier 10 – Identifier un phonème consonne	97
Atelier 11 – Discriminer auditivement deux sons proches	98
Atelier 12 – Écrire des mots à partir des lettres dans le désordre	98
Atelier 13 – Reconstituer des mots avec des lettres cursives	98
Atelier 14 – Retrouver la syllabe finale d'un mot en capitales et en cursive	99
Atelier 15 – Lire des mots simples	99



MATHÉMATIQUES

Atelier 1 – Réaliser la suite des nombres de 1 à 30	100
Atelier 2 – Associer différentes représentations du nombre de 6 à 12	100
Atelier 3 – Ranger des cartes dans l'ordre croissant	101



ACTIVITÉS PHYSIQUES

Périodes 1 et 2 – Rondes et jeux dansés	112
Périodes 3 et 4 – Courir, sauter, lancer	112
Période 5 – Jeux de lutte	112

Atelier 4 – Réaliser des algorithmes complexes	101
Atelier 5 – Tracer à partir d'un code	101
Atelier 6 – Reconstituer la bande numérique de 1 à 20	102
Atelier 7 – Écrire les nombres de 1 à 10 en chiffres	102
Atelier 8 – Réaliser des puzzles de plus de 54 pièces	102
Atelier 9 – Soustraire 1	103
Atelier 10 – Associer mot-nombre et écriture chiffrée	103



EXPLORATION DU MONDE

Atelier 1 – Ordonner des images séquentielles	104
Atelier 2 – Organiser sa recherche	104
Atelier 3 – Confectionner un bonhomme entier	105
Atelier 4 – Classer des animaux en fonction de leur lieu de vie	105
Atelier 5 – Ranger trois bouteilles de la plus légère à la plus lourde	105
Atelier 6 – Connaître le régime alimentaire d'animaux	106
Atelier 7 – Expérimenter la flottabilité d'objets	106
Atelier 8 – Identifier une odeur connue	106
Atelier 9 – Construire en 3D à partir d'un modèle	107
Atelier 10 – Placer des objets comme sur une photo	107



ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Atelier 1 – Peindre en secouant	108
Atelier 2 – Découper des formes à partir d'un gabarit	108
Atelier 3 – Peindre un champ de coquelicots	109
Atelier 4 – Colorier sans dépasser	109
Atelier 5 – Colorier des mandalas	109
Atelier 6 – Écouter des chansons apprises en classe	110
Atelier 7 – Peindre des cercles concentriques	110
Atelier 8 – Colorier en respectant un code	110
Atelier 9 – Dessiner un papillon à partir du contour de sa main	111
Atelier 10 – Dessiner un bonhomme	111