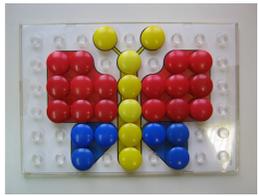
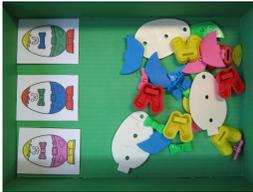


Progression « ATELIERS AUTONOMES DE MANIPULATION » pour les TPS / PS  
 2<sup>ème</sup> Période (Novembre - Décembre)

Domaine(s) d'activité	Atelier	Fiche Consigne	Objectifs	Matériels	Evolution
Les perles					
DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine) FORMES ET GRANDEURS SE REPERER DANS L'ESPACE			Faire un collier avec une seule couleur	20 perles violettes, 20 perles bleues, 20 perles blanches, 20 perles rouges, 20 perles vertes, 20 perles jaunes et 20 perles orange Cordons jaunes	Réaliser plusieurs colliers Faire des modèles
Les pinces					
DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine) FORMES ET GRANDEURS SE REPERER DANS L'ESPACE LE MONDE DES OBJETS			Pincer fort pour accrocher les pinces sur le bord du récipient Réaliser un algorithme Associer les couleurs	24 Pinces à linges de différentes couleurs Assiettes en plastique avec gommettes de couleurs placées dessus	Modèles d'organisation : photo de modèles avec algorithmes...
Visser / Dévisser					
LE MONDE DES OBJETS DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine)			Visser/dévisser Associer chaque bouchon au flacon correspondant (taille et pas de vis)	Bouteilles de différents formats Bouchons dans un récipient	Varier les flacons, les bouteilles Mettre des bouchons en plus
Transvasements					

<p>DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine) LE MONDE DE LA MATIERE</p>			<p>Verser, transvaser adroitement Utiliser l'outil le plus adapté</p>	<p>Des lentilles 2 verres en plastiques Cuillères petit et grand formats</p>	<p>Varier les outils et les contenants</p>
<p>DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine) LE MONDE DE LA MATIERE</p>			<p>Verser, transvaser adroitement Utiliser l'outil le plus adapté S'arrêter à un niveau</p>	<p>Semoule moyenne 2 récipients avec marque de niveaux : petit, grand Cuillère à soupe Cuillère mesure</p>	<p>Varier outils et contenants</p>
Tris					
<p>FORMES ET GRANDEURS SE REPERER DANS L'ESPACE</p>			<p>Agencer les couleurs Trier Réaliser un modèle par- dessus ou à côté</p>	<p>Jeu « Maxicolorede » de Nathan : Pions de 4 couleurs 1 plaque 1 modèle couleur 1 modèle noir et blanc</p>	<p>Faire évoluer le modèle sur la couleur, sur le noir et blanc, sur le côté, en réduit...</p>
<p>FORMES ET GRANDEURS SE REPERER DANS L'ESPACE</p>			<p>Agencer les couleurs Trier Réaliser un modèle par- dessus ou à côté</p>	<p>Jeu « Maxicolorede » de Nathan : Pions de 4 couleurs 1 plaque 1 modèle couleur 1 modèle noir et blanc</p>	<p>Faire évoluer le modèle sur la couleur, sur le noir et blanc, sur le côté, en réduit...</p>
<p>LE MONDE DES OBJETS FORMES ET GRANDEURS</p>			<p>Trier les objets en fonction de leur couleur</p>	<p>Un bol de petits objets à trier (boules de cotillons) 4 récipients de couleurs</p>	<p>Varier la taille des objets</p>

LE MONDE DES OBJETS FORMES ET GRANDEURS			Trier les objets en fonction de leur couleur	1 abaque avec des gommettes de couleur collée dessus Différents objets à trier	Varier le nombre d'objets à trier
Autres					
LE MONDE DE LA MATIERE LE MONDE DU VIVANT			Retrouver les carrés de tissus identiques visuellement	Carrés de tissus identiques 2 à 2 Pincettes à linge	Varier les tissus, les matières Mettre un masque pour faire travailler le toucher
LE MONDE DE LA MATIERE LE MONDE DU VIVANT			Retrouver par le simple toucher les objets identiques aux cartes	7 éléments du jeu <i>Touché Trouvé</i> de chez Haba	Varier les objets
FORMES ET GRANDEURS SE REPERER DANS L'ESPACE			Encastrer les formes à leur place	Encastrement 4 à 6 pièces	Changer les modèles
SE REPERER DANS L'ESPACE			Construire	Tiges et boules aimantées	Modèles d'organisation : photo de modèles à reproduire...

LE MONDE DU VIVANT			Assembler des personnages Connaître les parties du corps	3 personnages <i>Poly M</i> de Nathan	Modèles d'organisation : photo de modèles à reproduire...
APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES			Dénombrer de petites quantités (1 et 2)	6 boîtes transparentes Petits objets divers (Clippos, oursins, souris, bobines...) Cartes de représentations du 1 et du 2 (écriture chiffrée, constellations du dé et des doigts)	Changer les représentations Placer les cartes constellations dans la bonne boîte Remplir les boîtes avec la bonne quantité
DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine) LE MONDE DES OBJETS			Utiliser la perforatrice en appuyant sur la gomme rouge avec son pouce Se placer au dessus de la barquette pour y faire tomber les confettis	Une perforatrice Feuilles de couleur coupées en bandes Une barquette pour récupérer les confettis	Varier les types de perforatrices (formes diverses) Varier le type de papier
SE REPERER DANS L'ESPACE			Fabriquer des mathoeufs Reproduire un modèle	3 mathoeufs vierges Habits rouges, verts, bleus, jaunes, roses 3 modèles à reproduire	Varier les modèles Varier le nombre de modèles