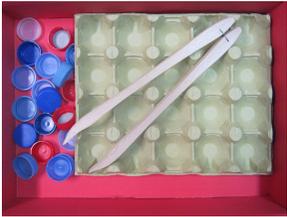
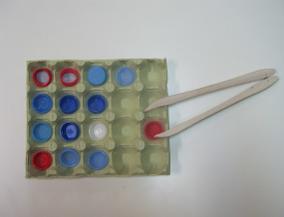
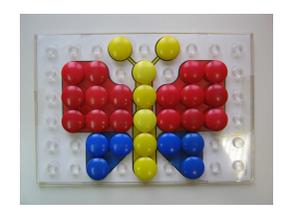
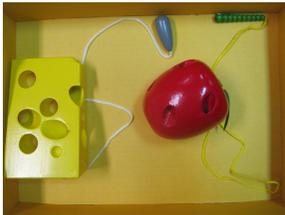


Progression « ATELIERS AUTONOMES DE MANIPULATION » pour les TPS / PS
 3^{ème} Période (Janvier - Février)

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 toutes sortes d'algorithmes	Perles de différentes couleurs Cordons jaunes	Réaliser plusieurs colliers Faire des modèles
Les pinces					
DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine) APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES SE REPERER DANS L'ESPACE LE MONDE DES OBJETS			Transvaser en utilisant un outil Faire une correspondance terme à terme	Un pot de 12 glands Une pince à glaçon Un bac à glaçon 12 alvéoles	Varier les outils et les éléments à trier
DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine) APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES SE REPERER DANS L'ESPACE LE MONDE DES OBJETS			Transvaser en utilisant un outil Faire une correspondance terme à terme	Un pot de 20 bouchons Une plaque d'œufs 20 alvéoles Une pince à cornichons	Varier l'outil et les objets à trier
Visser / Dévisser					

<p>LE MONDE DES OBJETS DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine)</p>			<p>Visser / dévisser Associer vis et écrou : même couleur et même forme (les diamètres des pas de vis sont différents selon les formes)</p>	<p>Un lot de vis et écrous assortis Modèles d'appariements pas à pas</p>	<p>Modèles d'appariements à réaliser (écrou carré bleu sur vis carré rouge, etc...)</p>
<p>LE MONDE DES OBJETS DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine) SE REPERER DANS L'ESPACE</p>			<p>Visser / dévisser Empiler Emboîter Assembler</p>	<p>Jeu <i>Grand Manipuloo</i> de Nathan</p>	<p>Modèles à reproduire</p>
Transvasements					
<p>DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine) LE MONDE DE LA MATIERE</p>			<p>Verser et transvaser adroitement Utiliser l'outil le plus adapté S'arrêter à un niveau</p>	<p>Lentilles 2 récipients avec marque de niveaux : petit, grand Cuillère à soupe Cuillère mesure</p>	<p>Varié 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 « Maxicolore » 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 LE MONDE DE LA MATIERE</p>			<p>Trier les graines dans des récipients (haricot, coquille)</p>	<p>Un récipient contenant des haricots et des coquillettes mélangés 2 barquettes</p>	<p>Varié les quantités à trier</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
LE MONDE DES OBJETS FORMES ET GRANDEURS			Trier les objets en fonction de leur forme	1 abaque à 6 formes Pièces à assembler	Varier le nombre d'objets à trier
Laçage					
DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine) SE REPERER DANS L'ESPACE			Adapter son geste Acquérir de la dextérité dans les doigts Notions de dessus / dessous	1 pomme à lacer 1 fromage à lacer	
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

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, 2 et 3)	3 encastrements insectes (de 1 à 3) 3 encastrements nombres (de 1 à 3)	Associer les différentes constellations (doigts, dés, chiffres) aux représentations Augmenter les quantités
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
FORMES ET GRANDEURS DEVELOPPER SA PENSEE LOGIQUE			Ranger par ordre de taille Classer des objets selon leur taille Comparer des grandeurs	Un lot de boîtes gigognes	Varier le nombre de boîtes

<p>FORMES ET GRANDEURS DEVELOPPER SA PENSEE LOGIQUE</p>			<p>Différencier des solides géométriques (formes 3D)</p>	<p>Une boîte à forme</p>	<p>Insérer des intrus</p>
---	--	--	--	--------------------------	---------------------------