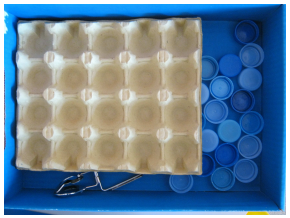
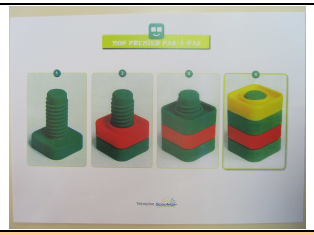
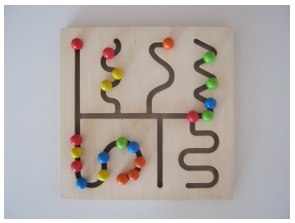
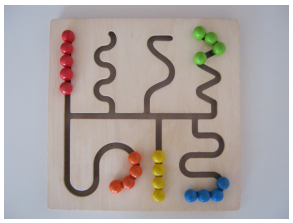
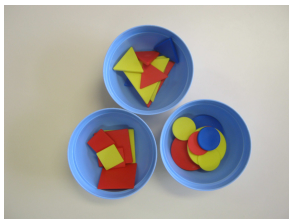
Ecole Maternelle Alphonse DAUDET
Classe 4 (TPS / PS)
Pierrick DESGOUILLES

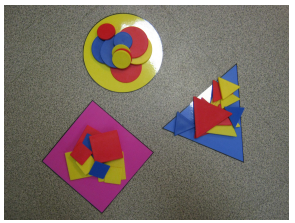
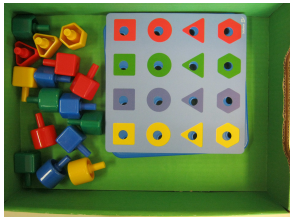
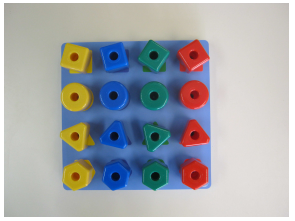
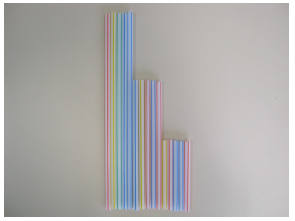
Année Scolaire 2012 – 2013

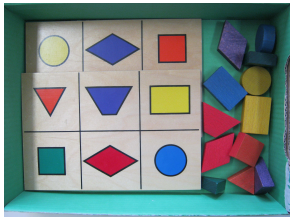
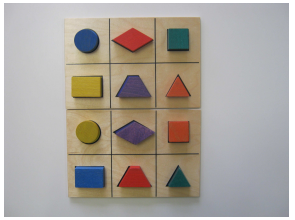
Progression « ATELIERS AUTONOMES DE MANIPULATION » pour les TPS / PS

4ème Période (Mars - Avril)

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			Tenir l'élastique en l'écartant pour qu'il passe autour du tube Enfiler tous les élastiques sur le tube sans qu'ils se touchent	Un tube en carton rigide 15 élastiques en mousse	Varier l'élément sur lequel passer les élastiques Reproduire un modèle
Les pinces					
DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine) FORMES ET GRANDEURS SE REPERER DANS L'ESPACE LE MONDE DES OBJETS			Transvaser en utilisant un outil Faire une correspondance terme à terme	Une barquette de 20 bouchons Une boîte à œufs 20 alvéoles Une pince à escargot	Remplacer la pince par une autre pince
DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine) FORMES ET GRANDEURS SE REPERER DANS L'ESPACE LE MONDE DES OBJETS			Transvaser en utilisant un outil Faire une correspondance terme à terme	Une barquette de 20 boules de cotons de tailles différentes Une boîte à œufs 20 alvéoles Une pince à cornichons	Remplacer la pince par une pince à épiler
Visser / Dévisser					

LE MONDE DES OBJETS DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine)			Visser / dévisser Associer vis et écrou : même couleur et même forme (les diamètre des pas de vis sont différents selon les formes)	Un lot de vis et écrous assortis	Modèles d'appariements à réaliser (écrou carré bleu sur vis carré rouge, etc…)
Transvasements					
DECOUVRIR L'ECRIT (Motricité fine) LE MONDE DE LA MATIERE			Verser et transvaser adroitement S'arrêter à un niveau Utiliser l'outil le plus adapté	Semoule fine 2 récipients avec marque de niveaux : petit, grand Cuillère à soupe Cuillère mesure Entonnoir Louche	Varier les outils et contenants
Tris					
FORMES ET GRANDEURS SE REPERER DANS L'ESPACE			Agencer les couleurs Trier Réaliser un modèle par-dessus ou à côté	Jeu « Logicoloredo » de Nathan : Pions de 4 couleurs 1 plaque 1 modèle couleur 1 modèle noir et blanc	Faire évoluer le modèle sur la couleur, sur le noir et blanc, sur le côté, en réduit…
FORMES ET GRANDEURS SE REPERER DANS L'ESPACE			Effectuer un tri selon un critère de couleur	1 labyrinthe des couleurs	Modèles à reproduire
FORMES ET GRANDEURS			Trier les jetons par leurs formes (ronds, carrés, triangles)	Un récipient avec des jetons plastiques de diverses formes 3 petits bols	Varier les éléments à trier Modèles de tris

FORMES ET GRANDEURS			Trier les formes géométriques Reconnaître des formes géométriques simples	Un bol de formes (rond, carré, triangle) 3 maisons	Varier les formes Insérer des intrus
FORMES ET GRANDEURS			Trier des objets selon deux critères : la forme et la couleur	Atelier Géopeggy de Scolavox : 1 plaque Pions de 4 couleurs 1 modèle couleur	Varier la difficulté du modèle
LE MONDE DES OBJETS FORMES ET GRANDEURS			Prendre conscience de la notion de longueur, les comparer Trier, apparier, classer par ordre de taille	Pailles de 3 tailles différentes	Modèles pour comparer les tailles, réaliser des figures
Autres					
DECOUVRIR L'ECRIT LE MONDE DE LA MATIERE			Tracer Dessiner Ecrire avec ses doigts	Plateau de semoule	Varier les inducteurs (fichier Matern'ailes) Insérer des outils (couteaux, ébauchoirs…)
LE MONDE DES OBJETS			Ouvrir et fermer	8 cadenas de tailles différentes 8 clés	Varier le nombre de cadenas et de clés

DECOUVRIR L'ECRIT (Discrimination visuelle)			Associer les 2 chaussettes identiques Utiliser la pince à linge pour les accrocher	5 paires de chaussettes du jeu *Rafle de chaussettes* de Haba 5 pinces à linge du jeu *Rafle de chaussettes* de Haba	Varier le nombre de paires de chaussettes
APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES			Réaliser 2 collections identiques Associer une quantité à une constellation (1, 2 ou 3)	1 boîte à compter Des jetons Cartes avec objets configurés en petite quantité, avec différentes constellations (doigts, dés, écriture chiffrée)	Varier les 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
FORMES ET GRANDEURS DEVELOPPER SA PENSEE LOGIQUE			Différencier des solides géométriques (formes 3D)	Une boîte à forme	Insérer des intrus
DECOUVRIR L'ECRIT (Discrimination visuelle)			Assembler des images identiques	Jeu de mémory	Varier les modèles