

# 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 6 à 9 éléments	20
Atelier 2 – Réaliser une collection donnée par un nombre de 1 à 5	20
Atelier 3 – Réaliser une collection donnée par une constellation	21
Atelier 4 – Ordonner les nombres de 1 à 6	21

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 7 – Coller pour composer	30
Atelier 8 – Découper des petits disques pour former un ours	30
Atelier 9 – Dessiner un bonhomme	31
Atelier 10 – Froisser des papiers	31

## PÉRIODE 2



### MOTRICITÉ FINE

Atelier 1 – Enfoncer des punaises dans du liège	32
Atelier 2 – Tenir son crayon correctement	32
Atelier 3 – Accrocher des trombones	33
Atelier 4 – Visser et dévisser	33
Atelier 5 – Manipuler des pinces	33



### LANGAGE

Atelier 1 – Lire des histoires sur les sorcières et Noël	34
Atelier 2 – Écouter des histoires sur les sorcières et Noël	34
Atelier 3 – Tracer des graphismes dans le sable coloré	35
Atelier 4 – Toucher des pistes graphiques	35
Atelier 5 – Tracer des boucles sur un plan vertical	35
Atelier 6 – Retrouver son prénom en script	36
Atelier 7 – Associer prénom en script et en capitales	36
Atelier 8 – Ordonner l'alphabet en script	36

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

## MATHÉMATIQUES

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

## EXPLORATION DU MONDE

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

## ACTIVITÉS ARTISTIQUES

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

# P É R I O D E 3

## MOTRICITÉ FINE

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

## LANGAGE

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

## MATHÉMATIQUES

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

## EXPLORATION DU MONDE

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

## ACTIVITÉS ARTISTIQUES

<b>Atelier 1</b> – Dessiner un bonhomme à partir d'un élément inducteur	68	<b>Atelier 5</b> – Colorier des mandalas	69
<b>Atelier 2</b> – Découper sur des traits	68	<b>Atelier 6</b> – Écouter des chansons apprises en classe	70
<b>Atelier 3</b> – Coller en respectant une organisation spatiale donnée	69	<b>Atelier 7</b> – Dessiner à partir de son empreinte	70
<b>Atelier 4</b> – Colorier sans dépasser	69	<b>Atelier 8</b> – Colorier en respectant un code	70
		<b>Atelier 9</b> – Dessiner des manchots à partir de l'empreinte de sa main	71
		<b>Atelier 10</b> – Dessiner un bonhomme	71

## P É R I O D E 4

### MOTRICITÉ FINE

<b>Atelier 1</b> – Palper des ballons pour retrouver l'élément à l'intérieur	72	<b>Atelier 3</b> – Ranger des cartes dans l'ordre croissant	81
<b>Atelier 2</b> – Tenir l'horizontalité d'une ligne	72	<b>Atelier 4</b> – Réaliser des algorithmes complexes	81
<b>Atelier 3</b> – Aligner des jetons	73	<b>Atelier 5</b> – Reproduire un pavage	81
<b>Atelier 4</b> – Placer des objets de manière précise	73	<b>Atelier 6</b> – Ranger des objets du plus grand au plus petit	82
<b>Atelier 5</b> – Pincer une pipette	73	<b>Atelier 7</b> – Reproduire un assemblage de formes sans leurs contours avec le Tangram	82

### LANGAGE

<b>Atelier 1</b> – Lire des histoires sur un thème : le loup	74	<b>Atelier 8</b> – Réaliser des puzzles de 54 pièces	82
<b>Atelier 2</b> – Écouter des histoires	74	<b>Atelier 9</b> – Ajouter 1	83
<b>Atelier 3</b> – Tracer des lettres rondes dans le sable coloré	75	<b>Atelier 10</b> – Organiser sa recherche	83
<b>Atelier 4</b> – Toucher des lettres rugueuses	75		
<b>Atelier 5</b> – Écrire « un » et « une » en cursive (ou en capitales)	75		
<b>Atelier 6</b> – Associer des mots identiques en cursive	76		
<b>Atelier 7</b> – Associer un mot en capitales et ses lettres en script	76		
<b>Atelier 8</b> – Reconnaître les lettres cursives	76		
<b>Atelier 9</b> – Former des mots en lettres scriptes avec un modèle en script	77		
<b>Atelier 10</b> – Reconstituer des mots en capitales avec un modèle en script	77		
<b>Atelier 11</b> – Reconstituer des mots en cursive à partir d'un modèle en script/capitales	78		
<b>Atelier 12</b> – Identifier les phonèmes voyelles	78		
<b>Atelier 13</b> – Localiser une syllabe finale	78		
<b>Atelier 14</b> – Appairer des mots selon leurs syllabes initiales et finales	79		
<b>Atelier 15</b> – Identifier le phonème /n/	79		

### MATHÉMATIQUES

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

### EXPLORATION DU MONDE

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

### ACTIVITÉS ARTISTIQUES

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



### ATELIER 3 ACCROCHER DES TROMBONES

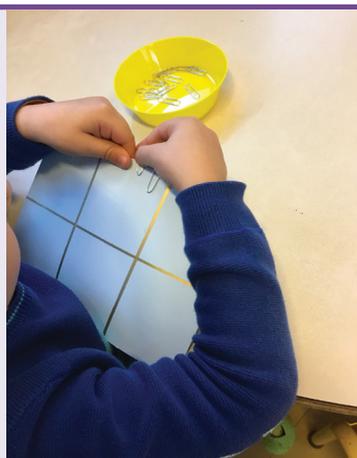
#### MATÉRIEL

- Une fiche cartonnée divisée en six cases
- 12 trombones



#### CONSIGNE

- J'accroche deux trombones dans chaque case.



### ATELIER 4 VISSER ET DÉVISSER

#### MATÉRIEL

- Des boulons et des écrous



#### CONSIGNE

- Je classe les écrous et les boulons en fonction de leur forme et de leur couleur.
- Ensuite, je visse chaque boulon dans un écrou.



### ATELIER 5 MANIPULER DES PINCES

#### MATÉRIEL

- Une pince à escargot (ou à sucre ou à cornichon)
- Une boîte avec des marrons et/ou des noisettes entières
- Un bac à glaçons



#### CONSIGNE

- Je prends la pince de la main droite si je suis droitier, de la main gauche si je suis gaucher, puis je place un marron par alvéole.



## ATELIER 11 RECONSTITUER DES MOTS EN CURSIVE À PARTIR D'UN MODÈLE EN SCRIPT/CAPITALES

### MATÉRIEL

- Des images avec les mots écrits en script et en capitales
- Voir 
- Un rail
- Des lettres mobiles cursives



### CONSIGNE

- Je reconstitue des mots en cursive à partir des modèles.



## ATELIER 12 IDENTIFIER LES PHONÈMES VOYELLES

### MATÉRIEL

- Le jeu de la chenille des voyelles : 5 planches et 25 étiquettes
- Voir 
- Un sac opaque
- Des cartons réponses



### CONSIGNE

- Je pioche une étiquette dans le sac.
- Je cherche le son voyelle qu'elle contient et je la place sur la chenille a, é, i, o ou u.



## ATELIER 13 LOCALISER UNE SYLLABE FINALE

### MATÉRIEL

- 18 cartes « syllabe finale » (avec des gommettes de couleur au dos pour l'autocorrection)
- Voir 
- 8 pinces à linge



### CONSIGNE

- Je retourne les cartes face visible et j'associe celles qui se terminent par la même syllabe.
- Je les accroche ensemble avec la pince à linge.
- Je retourne les cartes pour vérifier la réponse.





### ATELIER 3 RANGER DES CARTES DANS L'ORDRE CROISSANT

#### MATÉRIEL

- 24 cartes à jouer de l'as au 6 dans les quatre couleurs

#### CONSIGNE

- Je place les cartes de l'as au 6 de gauche à droite en respectant leur couleur.



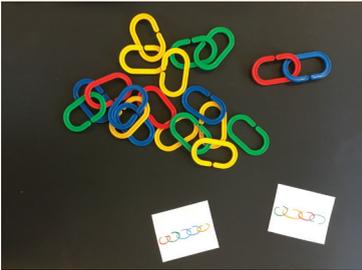
### ATELIER 4 RÉALISER DES ALGORITHMES COMPLEXES

#### MATÉRIEL

- Des chaînons
- Des modèles de chaînons dessinés sur des cartes 

#### CONSIGNE

- Je pose plusieurs cartes de chaînons devant moi pour me faire un modèle.
- Puis je reproduis le modèle avec les chaînons.



### ATELIER 5 REPRODUIRE UN PAVAGE

#### MATÉRIEL

- Un jeu de picots avec un modèle

#### CONSIGNE

- Je reproduis un modèle avec les picots.
- Je fais attention aux formes et aux couleurs.





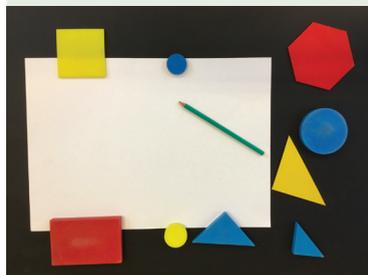
### ATELIER 3 CONFECTIONNER UN BONHOMME ENTIER

#### MATÉRIEL

- Des blocs logiques
- Une feuille A3
- Un crayon à papier

#### CONSIGNE

- Je me sers des blocs logiques pour réaliser un bonhomme complet en traçant leurs contours.



### ATELIER 4 CLASSER DES ANIMAUX EN FONCTION DE LEUR LIEU DE VIE

#### MATÉRIEL

- Le jeu des animaux (avec des gommettes de couleur au dos des cartes pour l'autocorrection)

Voir 

#### CONSIGNE

- J'étale les cartes animaux sur la table et je les place sur les bonnes planches.
- Lorsque j'ai terminé, je retourne les cartes et je vérifie les gommettes.



### ATELIER 5 RANGER TROIS BOUTEILLES DE LA PLUS LÉGÈRE À LA PLUS LOURDE

#### MATÉRIEL

- 3 bouteilles de lait (remplies de haricots ou de graviers) avec trois poids bien distincts (mettre des numéros dessous pour l'autocorrection)
- Une balance de Roberval

#### CONSIGNE

- Je place deux bouteilles sur chacun des deux plateaux de la balance et je détermine la plus lourde des deux.
- Je garde la bouteille la plus lourde, je place la troisième bouteille sur le plateau vide et je détermine la plus lourde des deux.
- Si la troisième bouteille est la plus lourde, je peux classer mes trois bouteilles. Sinon, je compare le poids de la deuxième et de la troisième bouteille.
- Ensuite, je range les trois bouteilles de la plus légère à la plus lourde.
- Je vérifie sous les bouteilles le numéro.

