

SOMMAIRE

INTRODUCTION 4

LES RESSOURCES NUMÉRIQUES 8

PETITE SECTION



SOMMAIRE DÉTAILLÉ 10

PÉRIODE 1 14

PÉRIODE 2 26

PÉRIODE 3 38

PÉRIODE 4 50

PÉRIODE 5 62

TOUTE PETITE SECTION



SOMMAIRE DÉTAILLÉ 74

PÉRIODE 1 76

PÉRIODE 2 80

PÉRIODE 3 84

PÉRIODE 4 88

PÉRIODE 5 92

LES RESSOURCES NUMÉRIQUES

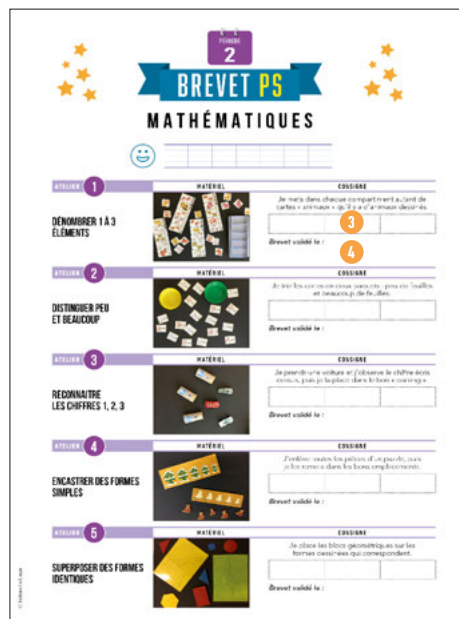
► DES FICHES MATÉRIEL VARIÉES

Dans le guide papier, un pictogramme spécifique indique chaque fois qu'un atelier comporte une ressource numérique à imprimer :  Voir .



► DES OUTILS POUR SUIVRE LA VALIDATION DES ATELIERS PAR LES ÉLÈVES

Pour les élèves de TPS et au début de l'année en PS, le plus simple est d'utiliser les **tableaux de suivi des élèves** : dans la colonne de gauche, l'enseignant inscrit le nom des élèves ❶, puis, pour chacun d'eux, il coche les cases correspondant aux ateliers au fur et à mesure de leur réalisation ❷.



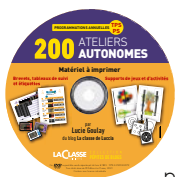
Lorsque les élèves de PS commencent à gagner en autonomie, ils peuvent gérer eux-mêmes leurs **fiches «Brevets»** : quand ils ont effectué un atelier, ils collent une gommette **3** dans une des cases prévues (pour que la compétence soit acquise, il est souhaitable de réaliser chaque atelier trois fois). Une fois que l'élève a fini, il fait valider sa fiche à l'enseignant, qui signe le brevet **4**.

► DES ÉTIQUETTES POUR ORGANISER LES ATELIERS DANS LA CLASSE

Nous fournissons des étiquettes à coller sur les boîtes de rangement de tous les ateliers PS et TPS. Chaque étiquette comporte les éléments suivants :

- un rappel du **domaine** (grâce au pictogramme et au code couleur utilisés dans l'ouvrage);
- le **numéro de l'atelier**;
- le **niveau** et la **période**;
- la **photo de l'atelier** (identique à celle du brevet pour faciliter le repérage des élèves).





► MODE D'EMPLOI DU CD-ROM

Le CD-ROM compagnon accueille une application optimisée pour Mac OS (à partir de la version 10.10) et Windows (à partir de la version 7, 64 bits). Elle requiert un espace disque minimum de 250 Mo.

Chargez le CD-ROM dans le lecteur, téléchargez puis lancez l'appli **A**. Si votre ordinateur empêche le démarrage, faites un clic droit pour l'autoriser (Mac) ou cliquez sur « Informations complémentaires / Exécuter quand même » (Windows). La navigation est très intuitive. L'écran d'accueil présente deux entrées pour chaque niveau.

■ **Le matériel pour les activités**, à imprimer, découper, voire plastifier.

1 Rappel du niveau : Petite Section ou Toute Petite Section.

2 Arborescence avec les cinq périodes de l'année.

3 Cliquer sur pour afficher la liste des domaines.

4 Cliquer sur pour faire apparaître tous les ateliers du domaine.

5 Cliquer sur pour afficher les étiquettes des ateliers de la période.

6 Rappel de la période et du domaine ouverts dans l'arborescence.

7 Rappel du numéro de l'atelier sélectionné.

8 Numéro de page sur le total de pages de l'atelier.

9 L'activation de permet de voir la page sélectionnée en grand format.

10 Cocher cette case pour sélectionner une page. Elle apparaît en miniature à droite de l'écran.

11 Affichage des pages sélectionnées, classées par période et par domaine.

12 Cliquer sur pour enregistrer toutes les pages sélectionnées sur votre bureau, d'où les imprimer.

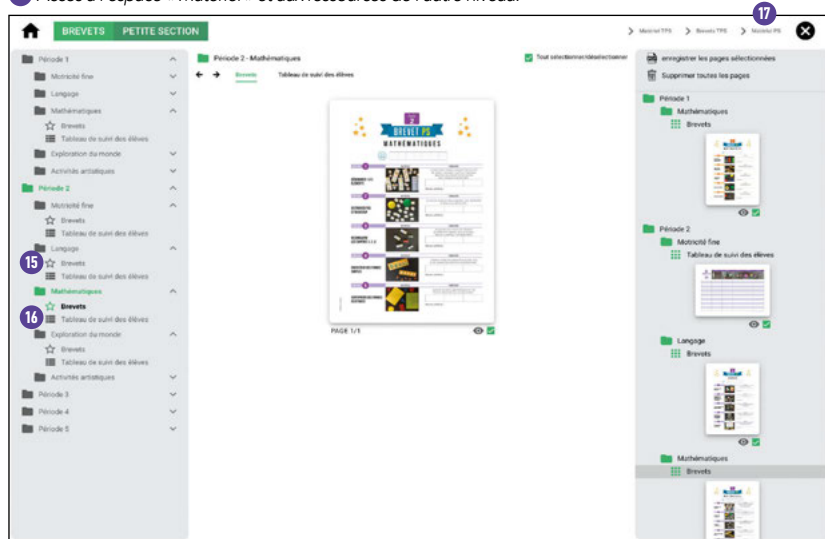
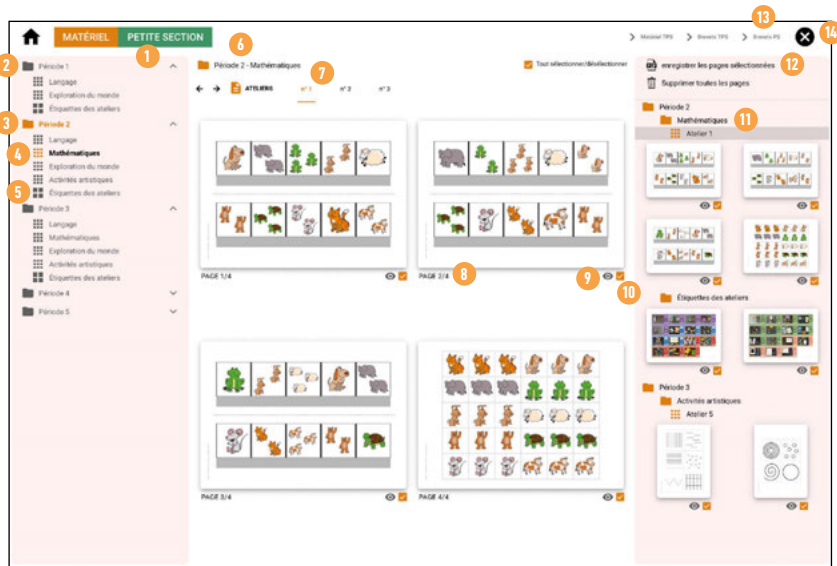
13 Accès à l'espace « Brevets » et aux ressources de l'autre niveau. 14 Fermer l'application.

■ **Les brevets** (cette entrée comporte également les **tableaux de suivi des élèves**).

La navigation dans l'espace « Brevets » est identique à celle de l'espace « Matériel ».

15 Cliquer sur pour faire apparaître les brevets. 16 Cliquer sur pour faire apparaître les tableaux de suivi des élèves.

17 Accès à l'espace « Matériel » et aux ressources de l'autre niveau.



IMPRIMER LE MATÉRIEL ET LES BREVETS

Selon les imprimantes, les marges en bordure de page sont différentes. Afin de bien imprimer tous les éléments, il est nécessaire de cocher la case « Ajuster » avant d'imprimer. Au besoin, on réglera l'orientation sur « Portrait » ou « Paysage ».



ACTIVITÉS ARTISTIQUES

6 6
PÉRIODE

3

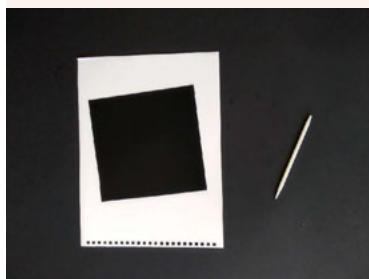
ATELIER 1 REPRÉSENTER UN QUADRILLAGE

MATÉRIEL

- Des cartes à gratter (format 20 x 20 cm)
- Une tige en bois

CONSIGNE

- Je gratte une carte en réalisant des lignes horizontales et verticales pour former un quadrillage.



ATELIER 2 DÉCOUPER LIBREMENT DU PAPIER CARTONNÉ

MATÉRIEL

- Une barquette
- Des bandes de papier coloré de 120 g/m² d'épaisseur
- Une paire de ciseaux

CONSIGNE

- Je découpe des petits morceaux de papier avec les ciseaux et je les place dans la barquette.





ATELIER 3 COLLER DES PAPIERS À UN ENDROIT PRÉCIS

MATÉRIEL

- Une feuille noire format A4 avec une dizaine de croix blanches
- Des petits carrés de papier coloré (format 2 x 2 cm)
- Un pot de colle avec un pinceau



CONSIGNE

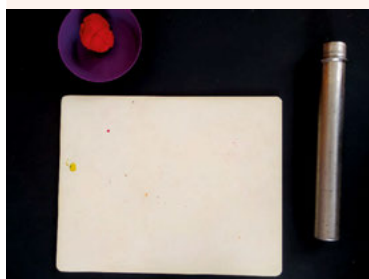
- Avec le pinceau, je dépose de la colle sur une des croix blanches, puis j'applique un carré de papier par dessus.
- Je colle les autres papiers de la même manière.



ATELIER 4 ÉTALER DE LA PÂTE À MODELER AVEC UN ROULEAU

MATÉRIEL

- Un sous-main
- De la pâte à modeler
- Un rouleau



CONSIGNE

- J'étale la pâte à modeler sur le sous-main avec le rouleau.



ATELIER 5 ASSOCIER DES GRAPHISMES IDENTIQUES

MATÉRIEL Voir

- Des cartes avec des graphismes : lignes horizontales ou verticales, quadrillages, points, traits, zigzags...
- Des bouchons avec les mêmes graphismes dessinés au marqueur noir



CONSIGNE

- J'associe chaque carte au bouchon comportant le même graphisme.



ATELIER 6 ENTENDRE LE SON D'UN COQUILLAGE

MATÉRIEL

- Des coquillages

CONSIGNE

- J'écoute le son des coquillages en les plaçant près de mon oreille.



ATELIER 7 ASSOCIER DES IMAGES EN FONCTION DE LA SAISON

MATÉRIEL [Voir](#)

- Les planches des arbres au printemps et à l'automne (avec des scratches aux 4 coins)
- 4 images du printemps et 4 images de l'automne (avec des scratches au dos)

CONSIGNE

- Je prends une image et je la place dans le bon arbre en fonction de la saison : automne ou printemps.



ATELIER 8 REPRODUIRE UNE CONSTRUCTION AVEC DES FORMES AIMANTÉES

MATÉRIEL

- Une fiche modèle d'une construction réalisée avec des formes aimantées
- Des formes aimantées

CONSIGNE

- Je réalise le modèle selon la fiche de construction.





ATELIER 3 ENCASTRER DES GROSSES PIÈCES

MATÉRIEL

- Un puzzle d'encastrement constitué de grosses pièces avec bouton de préhension

CONSIGNE

- J'enlève toutes les pièces du puzzle, puis je les replace au bon endroit.



ATELIER 4 TOUCHER DES MATÉRIAUX DE DIFFÉRENTES TEXTURES

MATÉRIEL

- 6 boîtes contenant des matériaux de textures différentes : semoule, plumes, flocons de Playmais, haricots secs, pois chiches, lentilles...

CONSIGNE

- Je touche le contenu de chaque boîte.



ATELIER 5 ÉCOUTER UN EXTRAIT MUSICAL

MATÉRIEL

- Un ou plusieurs livres musicaux

CONSIGNE

- Je choisis un livre, j'appuie sur les boutons et j'écoute les extraits musicaux.

