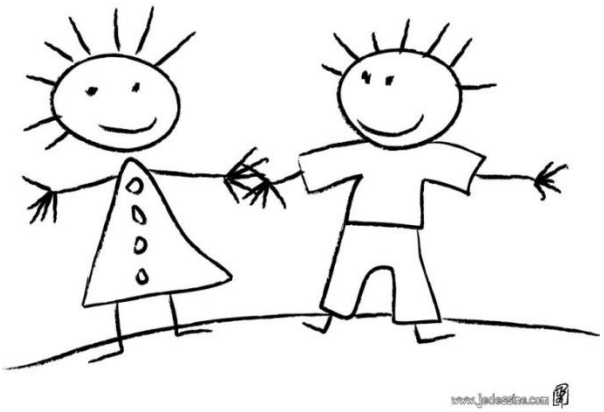
Ateliers de découverte du monde



<u>Objectif à long terme</u> : pour comprendre le monde

- Se repérer dans l'espace, le temps
- Reproduire d'après un modèle
- Classer selon différents critères
- Associer

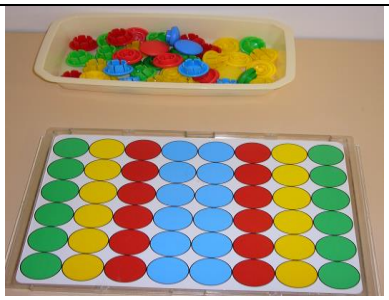
- **<u>Niveau de classe</u> : PS/MS/GS**

- **<u>Compétences</u> : situer des événements les uns par rapport aux autres, utiliser des repères relatifs aux rythmes annuels.**

N° de l'atelier	Photo de l'atelier	Matériel	Actions
1		- jeu histoires en images (4 à 6)	- retrouver l'ordre de scènes de la vie quotidienne
2		- 8 puzzles avec des histoires différentes	- reconstituer les 8 histoires différentes en assemblant les morceaux qui correspondent.
3		- jeu d'images (jeu des sept familles)	- reconstituer à l'aide des images les 6 histoires des familles : bateau, neige, campagne, montagne et mer - jeu évolutif (1 familles pour les PS en début d'année, 2 familles pour les MS)
4		- loto des mois (coffret NATHAN : découvrir le temps)	- poser sur chaque planche les cartes complétant les illustrations de chaque mois.
5		- loto des saisons (coffret NATHAN : découvrir le temps)	- poser sur chaque planche les détails présents dans l'illustration

- **<u>Niveau de classe</u> : PS/MS**

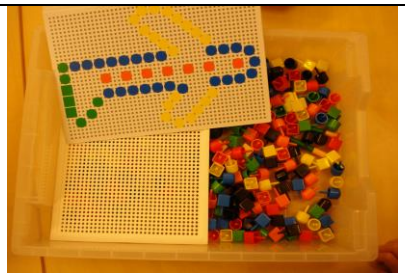
- **<u>Compétences</u> : reproduire d'après un modèle, reconstituer un puzzle, réaliser un algorithme.**

N° de l'atelier	Photo de l'atelier	Matériel	Actions
1		- phare Ikéa - photo du modèle	- reconstituer le phare d'après le modèle
2		- voiture démontable - fiche technique	- remonter la voiture selon la fiche technique
3		- Jeu GEOFORME DJECO	- reproduire en assemblant les formes.
4		- labyrinthe aimanté - fiches modèles.	- reproduire un modèle sur le labyrinthe en déplaçant les perles à l'aide du crayon aimanté.
5		- pions 4 couleurs - plaque - fiche modèle	- trier les couleurs, les agencer pour reproduire un modèle (dessus ou à côté).

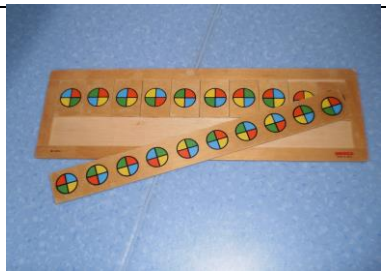
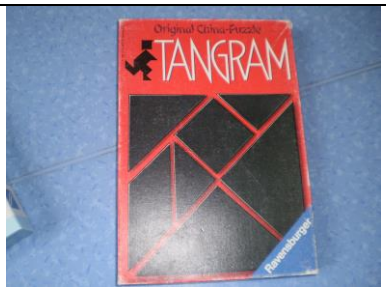
6		- maillons. - fiches modèles.	- reproduire un modèle en accrochant les maillons. - Ranger selon la couleur. - accrocher les maillons en suivant un rythme.
7		- puzzles en volume ARTHUR ET MARIE	- reconstituer le puzzle
8		- encastrement double	- reconstituer le personnage et l'habiller
9		- encastrement animaux	- encastrer les animaux

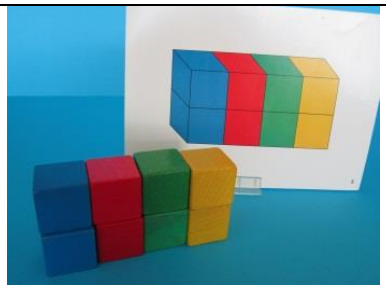
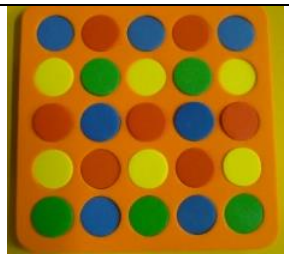
- **<u>Niveau de classe</u> : MS/GS**

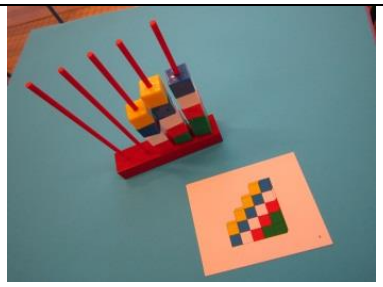
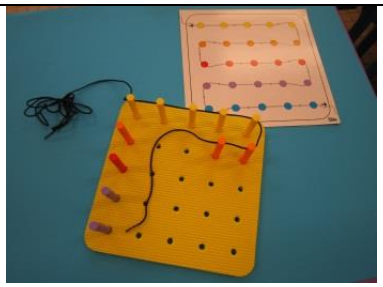
- **<u>Compétences</u> : reproduire d'après un modèle, reconstituer un puzzle, réaliser un algorithme.**

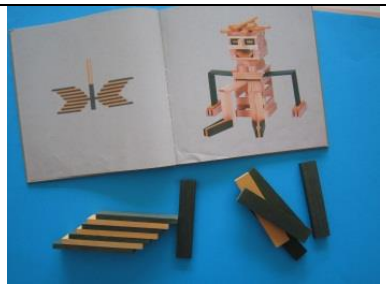
1		- plaques à tisser - bandelettes	- reproduire d'après un modèle (tissage).
2		- perles Hama	- reproduire d'après un modèle (perles et formes).
3		-Piques de couleur -Plaques dessin -Tamis	-Reproduire un dessin en signe de couleurs et de formes. -Se repérer sur un quadrillage.
4		- perles - baguettes (NATHAN)	- reproduire un modèle en enfilant les perles sur une baguette
5		- jeu « get a grip on patterns »	- placer les pinces à linge en fonction des couleurs indiquées

6		- malette géoform (DJECO)	- reproduire un modèle avec les pièces magnétiques.
7		- boîte « Topologia »	- reproduire un modèle avec les pièces géométriques.
8		- fiches modèles - cubes	- reproduire un modèle avec les cubes de la bonne couleur.
9		- jeu « Verticubes » (4 abaques, 100 cubes, 16 fiches modèles)	- reproduire un modèle avec les cubes de la bonne couleur.
10		- jeu « Apilable Magnético » (2 abaques, 2 x 4 aimants, 70 fiches modèles)	- positionner les aimants sur les abaques en respectant la configuration du modèle (tenir compte de l'attraction ou de la répulsion de l'aimant).
11		- plateaux aimantés - formes aimantées Piky - fiches modèles	- positionner les formes sur le plateau en respectant la configuration du modèle.

12		- plateau de jeu - modèle - cartes avec camemberts	- placer chaque carte au-dessus du camembert identique (selon la position des 4 couleurs).
13		- jeu « Organicolor » - 20 pièces - fiches modèles	- positionner les pièces (triangles, losanges) pour reproduire le modèle.
14		- boîte « Tangram » - formes géométriques - fiches modèles	- positionner les pièces pour reproduire le modèle. (2 grands triangles, 1 moyen et 2 petits, 1 carré, 1 parallélogramme).
15		- boîte « Mosaïques » - formes géométriques - fiches modèles	- positionner les pièces pour reproduire le modèle.
16		- jeu « jour et nuit » (SMART GAMES) - socle - pièces	- placer les formes sur le support et les orienter pour reproduire le modèle.
17		- abaques - pièces de formes et couleurs différentes	- reproduire un modèle en respectant formes et couleurs des pièces.

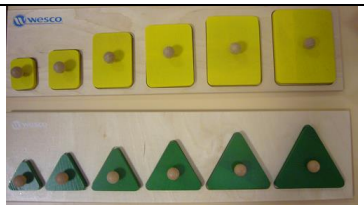
18		- cubes - fiches modèles	- reproduire un modèle dans l'espace.
19		- grille et jetons en mousse - modèles photos	- reproduire un modèle.
20		- jeu animaux à lacer - fiches modèles	- relier les animaux à l'aide du lacet pour reproduire le modèle.
21		- jeu « flexo » (CELDA) - formes diverses - modèles photos	- reproduire un modèle à l'aide de formes diverses.
22		- jeu « lococolor » - fiches modèles	- observer et décoder pour reproduire le modèle.
23		- jeu « algorithme »	- reproduire la suite formes-couleurs.

24		- jeu du « marteau » - support, pointes marteau - pièces - fiches modèles	- fixer les formes à l'aide de pointes et du marteau pour reproduire le modèle.
25		- jeu « verticubes » - abaques - cubes - fiches modèles	- placer les cubes sur le support vertical pour reproduire le modèle.
26		- jeu « maxi-plots » - support, lacet - plots de couleur - fiches modèles	- reproduire un trajet simple sur un quadrillage.
27		- cubes ASCO - fiches modèles	- reproduire le modèle en portant attention aux faces du cube.
28		- puzzle vertical « nos amis les animaux »	- empiler les animaux pour reproduire le modèle.
29		- jeu « les doigts malins » - boîte avec billes - fiches modèles	- reproduire un modèle en déplaçant les billes dans le boitier avec les doigts.

30		- encastrement en volume « la fusée »	- assembler les pièces et reproduire un modèle.
31		- kaplas - livret avec modèles	- reproduire un modèle en empilant les kaplas.
32		- puzzle « La ferme »	- reconstituer le puzzle avec modèle
33		- jeu de discrimination visuelle	- retrouver des détails de l'image.

- **<u>Niveau de classe</u> : PS/MS**
- **<u>Compétence</u> : classer, associer selon différents critères (taille, forme, couleur, …)**

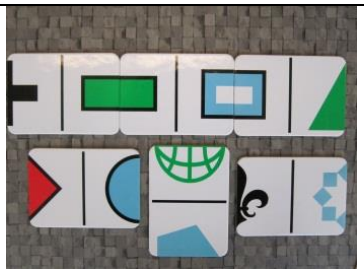
N° de l'atelier	Photo de l'atelier	Matériel	Actions
1		- pots gigognes Ikéa	- empiler les pots du plus grand au plus petit ou du plus grand au plus petit.
2		- phare Ikéa	- empiler les anneaux du plus grand au plus petit pour reconstituer le phare
3		- pyramide	- empiler les éléments du plus grand au plus petit pour reconstituer la pyramide.
4		- matriochkas (NATHAN)	- encastrer les matriochkas de la plus petite à la plus grande.
5		- « Géobois » (NATHAN)	- encastrer les formes en les ordonnant de la plus grande à la plus petite ou de la plus petite à la plus grande.

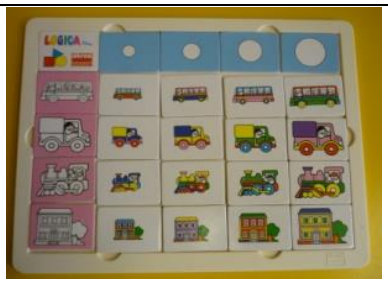
6		- planche Ours Ploum - habits de taille différente	- habiller les ours en fonction de leur taille
7		- voitures - personnages de trois tailles	- placer les personnages dans les voitures du plus petit au plus grand.
8		- 5 animaux gigognes	- emboîter les boîtes de la plus petite à la plus grande
9		- carrés et triangles en bois (WESCO)	- ordonner les formes de la plus petite à la plus grande.
10		- boîtes gigognes	- empiler les gobelets du plus grand au plus petit ou du plus petit au plus grand.
11			- placer les ronds des cordons sur le support en fonction de leur taille.

- **<u>Niveau de classe</u> : MS/GS**

- **<u>Compétence</u> : classer, associer selon différents critères (taille, forme, couleur, …)**

N° de l'atelier	Photo de l'atelier	Matériel	Actions
1		- boulons - vis	- visser, dévisser en associant le boulon et la vis en fonction de la taille
2		- jeu d'assemblage	- assembler les anneaux avec les tiges
3		- cartes couleurs - cartes animaux	- associer cartes animaux et cartes couleurs
4		- nuancier - points de couleurs	- associer la couleur du nuancier au point de couleur correspondant.
5		- bonshommes et haltères	- associer bonhommes et haltères selon la couleur

6		- objets de tri - boîte à compartiments	- trier les éléments par couleur en prenant comme repère les gommettes.
7		- paires de chaussettes diverses	- associer deux chaussettes identiques pour réaliser des paires.
8		- jeu « tactilo »	- retrouver des volumes au toucher.
9		- jeu « les dominos des formes, des symétries »	- reconstituer les formes par symétrie.
10		- tissus avec différents imprimés	- retrouver les paires
11		- loto des tailles	- associer les images selon les tailles

12		- tableaux à double entrée GOULA (différentes difficultés).	- compléter le tableau à double entrée (plusieurs critères).
13		- tableau à double entrée	- compléter le tableau à double entrée (tailles, couleurs).
14		- tableau à double entrée	- compléter le tableau à double entrée (formes, couleurs).
15		- tableau à double entrée	- compléter le tableau à double entrée (formes, tailles).
16		- une boîte « le + dessin garçon » - une boîte « la + dessin fille » - des étiquettes mots	- ranger les étiquettes mots selon que l'on peut mettre « le » ou « la » devant le mot.
17		- une boîte avec étiquette « un » - une boîte avec étiquette « une » - une boîte avec étiquette « des » - des étiquettes mots	- ranger les étiquettes mots selon que l'on peut mettre « un », « une » ou « des » devant le mot.