

Les ateliers autonomes

Exposition pédagogique

Colloque AGEEM

29, 30 juin, 1^{er} juillet 2011

Magali CANILLOS

- 1- Introduction
- 2- Les objectifs des ateliers sont multiples
- 3- La démarche
- 4- A quel moment de la journée
- 5- Comment les mettre en place ?
- 6- A quel rythme ?
- 7- Faire le point régulièrement
- 8- Quelles traces des apprentissages des élèves ?
- 9- Les limites des ateliers
- 10- Une réelle autonomie de l'élève, des compétences acquises dans le plaisir du jeu
- 11- Commentaires d'élèves sur les ateliers

Introduction ou quand les activités en autonomie ne sont pas uniquement des fiches à compléter, coller, colorier par les élèves...

Titulaire remplaçante, j'effectue régulièrement des remplacements en maternelle. En lisant « la classe maternelle », j'ai été intéressée par un article concernant les ateliers autonomes, cette organisation me semblait intéressante à développer en classe. Aussi, à l'occasion d'un remplacement long, j'ai souhaité mettre en place cette forme d'organisation en utilisant les jeux de la classe, certains jeux proposés dans la classe maternelle puis j'ai créé mes propres jeux. Je les ai choisis car ils sont adaptés à un travail en autonomie.

La classe est constituée de 16 élèves de grande section et de 5 élèves de moyenne section. L'école qui comprend quatre classes est située dans un village limitrophe de Vichy.

Les élèves qui finissent un travail plus vite se retrouvent désœuvrés et posent la question « Maîtresse, j'ai fini ! Qu'est-ce que je fais ? ». Nous pouvons donner un coloriage ou un puzzle et même si cela peut-être une réponse adaptée, elle a ses limites. Ce sont souvent les mêmes qui font les puzzles, coloriages et la lassitude peut pointer son nez.

Les enfants ont un grand besoin de **multiplier les expériences de manipulation**, de confrontation à une notion avant de l'intégrer aussi les ateliers mis en place permettent à l'enfant de se confronter régulièrement à des **notions en cours d'acquisition**. Ces ateliers servent à renforcer les apprentissages.

Les objectifs des ateliers autonomes sont multiples

Au niveau des attitudes de l'élève :

- Prendre confiance en soi, en ses compétences
- Acquérir de l'autonomie
- Développer le désir de connaître, d'apprendre

Au niveau des compétences :

- Exercer sa mémoire
- Développer des méthodes de travail (se concentrer et mener à terme sa tâche, s'apercevoir de ses difficultés et de ses erreurs)
- Réaliser des tâches répondant à des objectifs pédagogiques clairement définis.

La démarche

Les premiers ateliers autonomes ont été proposés aux élèves dès la **première période**.

Les jeux sont installés par la maîtresse dans un premier temps.

A chaque fois qu'un élève a terminé son atelier, il appelle un adulte (maîtresse ou ATSEM) **pour valider son travail puis met une gommette dans un grand tableau à double entrée où tous les enfants de la classe sont inscrits.**

Il s'est avéré que ce tableau ne fonctionnait pas bien : trop d'informations à gérer. Les élèves oublient régulièrement en ce début d'année de le compléter.

Dès la **seconde période**, je mets en place un tableau par groupe de couleur : groupe rouge (GS, 8 élèves), groupe bleu (GS, 9 élèves) et groupe jaune (MS, 5 élèves). Les élèves de MS réalisent alors des ateliers distincts propres à leur niveau.

Progressivement, les élèves installent eux-mêmes les ateliers, les jeux sont posés sur une table accessible aux élèves : l'élève choisit un jeu et s'installe à son bureau avec.

Enfin, à partir de la **quatrième période**, les élèves remplissent une fiche individuelle. Je souhaitais à travers ce tableau personnel **introduire la notion d'évaluation** pour noter les progrès des élèves, connaître leurs difficultés et pouvoir ainsi y remédier.

Le travail de **validation de l'atelier** prenait beaucoup de temps et d'énergie. Cela demande de passer voir les élèves un à un pour les corriger. Je n'ai guère le temps d'aider, d'accompagner les élèves en difficulté ou d'encourager les élèves rêveurs... Je suis sollicitée de toute part. J'arrive alors à une **limite de l'autonomie** réelle de l'élève.

Par conséquent, j'ai créé de **nouveaux jeux** avec la possibilité pour chacun de **s'auto-corriger**. Ces nouveaux ateliers sont proposés dès la quatrième période et sont accueillis avec beaucoup d'enthousiasme par les élèves. Lorsque **l'élève** a terminé son atelier, il prend la fiche corrective associée, **vérifie ses réponses** puis trace une croix verte si son atelier est réussi ou une croix orange. Cette croix orange signifie qu'il faudra recommencer, une fois prochaine...

Je rappelle bien aux élèves que nous sommes là pour apprendre et que l'erreur est normale dans tout apprentissage.

« Ce n'est pas grave si on se trompe, on est là pour apprendre. »

Les ateliers sont justement fait pour pouvoir être recommencés plusieurs fois. La fiche est là pour marquer l'évolution du travail. J'invite les élèves à recommencer les ateliers les moins bien effectués en donnant les conseils et aides nécessaires pour évoluer dans ses apprentissages.



A quel moment de la journée ?

- Quand l'élève a terminé le travail demandé (fiche, ateliers dirigés, ateliers d'arts plastiques...) et qu'il reste du temps, que ses camarades n'ont pas encore terminé.
- Certains jours, des créneaux de travail sont consacrés uniquement aux ateliers autonomes.

Comment les mettre en place ?

- **L'enseignant installe** sur les tables inoccupées les différentes boîtes des jeux, les élèves ayant terminés leur travail peuvent choisir l'atelier qu'il désire réaliser en fonction de ses envies ou bien des ateliers non encore réalisés (lecture du tableau à double entrée).
- **Les élèves installent** tous les ateliers sur les différentes tables de la classe. Ils préparent ainsi leur travail eux-mêmes, ce qui les responsabilise.
 - **Un élève** qui a terminé son travail prend le jeu souhaité sur l'étagère et s'installe à son bureau.



A quel rythme ?

- Les jeux sont laissés environ deux à trois semaines afin que tous aient pu les réaliser.
- A chaque fois que des **nouveaux ateliers** sont introduits, ils **portent sur des notions en cours d'acquisition**, ou à renforcées. Ces notions étudiées ont été abordées auparavant par les élèves. Les consignes des « jeux » seront clairement explicitées, un exemple en sera donné...

Faire le point régulièrement.

Un point régulier sera fait avec les élèves :

- Pour **compléter le tableau à double entrée** : certains élèves oublient de renseigner le tableau alors que le jeu a été réalisé (surtout durant le premier trimestre).
- Pour **rappeler les consignes**.
- Pour avoir un retour par les élèves sur leur expérience, leurs difficultés.
- Pour **verbaliser les progrès**, les compétences acquises. « Maintenant, je reconnais les noms des couleurs ».



Quelles traces des apprentissages des élèves ?

- Le **tableau à double – entrée** qui est renseigné par l'élève.
- **L'acquisition de la compétence** qui sera réinvestie sous une autre forme.
- **L'acquisition de l'autonomie** par ces élèves.



Les limites des ateliers

- La **correction immédiate** et individuelle prend beaucoup de temps. Elle demande une grande **disponibilité** de l'enseignant. **L'auto-correction** permet à l'enseignant d'être disponible pour aider les élèves en difficulté, les stimuler, rappeler les consignes,...
- Besoin de **beaucoup de place** pour installer ces ateliers qui se présentent sous la forme de jeux.
- Les plus lents, les rêveurs en font moins : il faut les stimuler
- **Le bruit** : les élèves circulent dans la classe, c'est l'occasion de bavardage mais aussi d'échanges constructifs, d'entraide avec leurs camarades.
- Certains ateliers proposés n'ont pas fonctionné : la compétence n'avait pas été assez préparée en amont. Les ateliers doivent porter sur des notions en cours d'acquisition, à exercer régulièrement pour les renforcer.
- Des élèves peu persévérants peuvent abandonner leur atelier sans l'avoir achevé : incompréhension ou difficultés.
- Certains élèves ont besoin d'un cadre plus rigide, l'autonomie les déconcerte. Ils préfèrent la présence constante d'un adulte pour les diriger dans leurs tâches.

Une réelle autonomie de l'élève, des compétences consolidées dans le plaisir du jeu

Les enfants ont acquis une **véritable autonomie**. Ils installent seuls les ateliers sur les différentes tables, prennent leur fiche dans leur casier et s'installent devant l'atelier de leur choix.

Les **compétences travaillées à travers ses ateliers ont été renforcées** et acquises par les élèves.

L'introduction de **l'auto-correction par les élèves** a été bien accueillie, les élèves ont gagné en confiance : ils se sentent responsabilisé par cette nouvelle tâche qu'ils doivent mener.



Impressions d'élèves sur les ateliers :

- On peut choisir.
- On peut apprendre à lire.
- On peut se déplacer.
- Moi mon préféré c'est celui où l'on place les pions (Logico) !
- Moi, c'est celui avec les épingles. (Numération, les dessins gommettes)
- J'aime bien l'ordinateur.
- J'ai bien aimé le loto des petits lapins et celui des prénoms.
- Quand j'avais fini tous les ateliers, je recommençais les Tangrams.
- J'ai bien aimé coller le prénom sur les bandes. (la boîte aux lettres)
- Je n'aime pas faire les mots, comme moto, c'est trop difficile !
- Quand on en a assez d'un jeu, on doit quand même le finir !
- Ce qui m'a plu, c'est les fils. (lecture d'un tableau à double entrée)
- J'aime bien « le, la, les ».
- Quand on a fini un jeu, on peut aller à un autre.
- Je préfère qu'on me donne un travail, j'aime pas trop les ateliers.

Liste des ateliers réalisés au sein de ma classe

Découvrir l'écrit

Découvrir l'écrit

LA BOITE AUX LETTRES



Objectif : se familiariser avec l'écrit

Compétences visées : être capable d'identifier les lettres, de se familiariser avec le principe alphabétique, de sélectionner une série de lettre pour recomposer un mot.

Matériel : casier à tiroir, lettres découpées dans des magazines, bandes de papier, colle

Déroulement :

- 1) Classement des lettres dans les différents tiroirs
- 2) Recomposition de mots écrits préalablement sur une bande de papier par l'enseignante (choisi par l'élève ou

en relation avec le thème étudié). Les mots seront écrits en majuscule d'imprimerie ou en script selon la période de l'année et le niveau de l'élève.

- **Correction par un adulte.**

Découvrir l'écrit

LA MAISON DES MOTS



Objectif : se familiariser avec l'écrit

Compétences visées : être capable d'isoler un son dans un mot

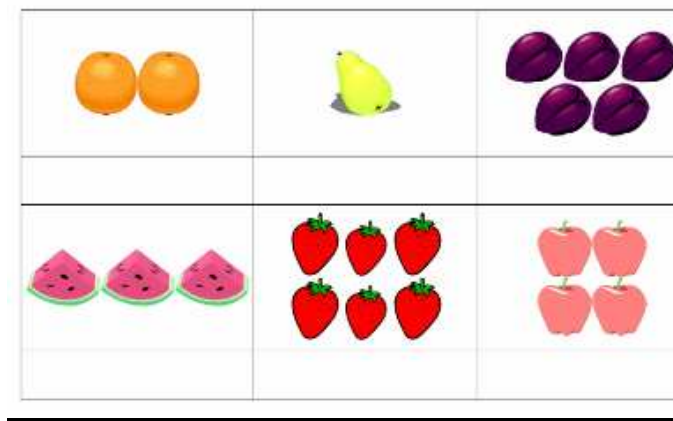
Matériel : planche maison plastifiée avec 10 emplacements, cartes – mots illustrées contenant le son étudiées plus quelques intrus.

Déroulement :

- L'élève dispose d'une enveloppe comprenant une quinzaine de cartes – mots (illustrations) et doit placer sa carte dans la maison s'il entend le son demandé
- Par exemple dans la maison du stylo [s] → citron, oursin, sapin, serpent, seau, sorcière...
- **Correction par un adulte**

Découvrir l'écrit

LE LOTO DES NOMS DE FRUITS



Objectif : mémoriser un capital de mots

Compétences visées : être capable de mémoriser les noms de fruits ; d'utiliser un répertoire et de s'y référer.

Matériel : loto des noms de fruits pris sur Internet sur le site ecole-herrin.net modifié

Déroulement :

Positionner l'étiquette mot sous l'image du fruit. Les mots peuvent être écrits en script ou en majuscule d'imprimerie. Il faut s'aider de son répertoire de mots pour « lire » les mots. ;

Correction par un adulte.

Découvrir l'écrit

LE LOTO DES PRENOMS



Objectif : mémoriser des prénoms

Compétences visées : être capable de mémoriser les prénoms des élèves de la classe.

Matériel : loto fabriqué avec les photos des élèves et des étiquettes de leur prénom dans les trois écritures (majuscule d'imprimerie, script, cursive)

Déroulement :

Positionner l'étiquette prénom sous la photographie. Les prénoms sont écrits en script, en majuscule d'imprimerie et en cursive.

Auto-correction avec le trombinoscope de la classe.

Découvrir l'écrit

LES JOURS DE LA SEMAINE



Objectif : mémoriser les jours de la semaine en écriture script et en cursive

Compétences visées : être capable de remettre les étiquettes des jours de la semaine dans l'ordre.

Matériel : jeu fabriqué : planche et étiquettes des jours de la semaine, bande correctrice

Déroulement :

Positionner les étiquettes dans l'ordre.

Auto-correction avec la bandelette correctrice associée.

Découvrir l'écrit

LES COULEURS



Objectif : mémoriser les noms des couleurs

Compétences visées : être capable de placer le carré de couleur devant le nom de la couleur correspondante

Matériel : jeu fabriqué : planche avec les noms des couleurs, cartes de différentes couleurs

Déroulement :

Positionner le carré de couleur devant le nom de la couleur.

L'élève peut utiliser le répertoire de classe ou son répertoire personnel pour s'aider.

Auto-correction par la bandelette correctrice associée.

Découvrir l'écrit

LE LA – LE LA LES – UN UNE



Objectif : se familiariser avec des petits mots courants

Compétences visées : être capable de

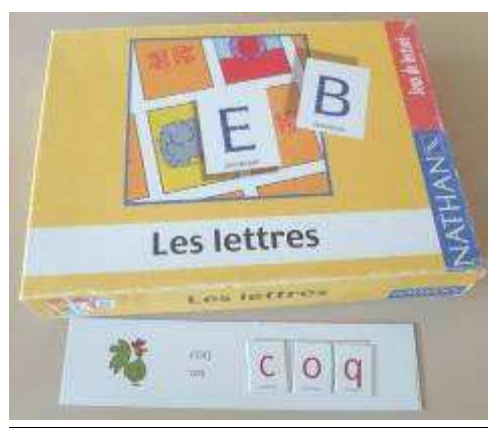
Matériel : 3 jeux différents fabriqués : planches de jeu, étiquettes (le, la, les, un, une)

Déroulement : l'élève place l'article correspondant devant le dessin. Exemple : le – papillon.

Auto-correction par la bandelette correctrice associée.

Découvrir l'écrit

LES LETTRES



Objectif : se familiariser avec les lettres

Compétences visées : être capable de reconstituer un mot avec un modèle dans différentes écritures : majuscule d'imprimerie, script, cursive

Matériel : LES LETTRES jeux de lecture, NATHAN

Déroulement :

Plusieurs exercices sont possibles.

- Reconnaître les lettres de l'alphabet.
- Associer les différentes lettres de l'alphabet dans plusieurs écritures.
- L'élève prend une plaquette et reconstitue le mot. Il peut choisir trois types d'écriture. Seuls la majuscule d'imprimerie et le script sont écrits en modèle. Pour reconstituer le mot en écriture cursive, l'élève devra faire l'effort de convertir mentalement les lettres, il n'y a pas de modèle.

Découvrir l'écrit

RECONSTITUER LES MOTS



Objectif : reconstituer des mots à partir de leurs syllabes

Compétences visées : être capable de lire quelques syllabes simples et de les associer pour reconstituer des mots

Matériel : jeu fabriqué : planche et étiquettes des syllabes

Déroulement :

L'élève prend une planche et reconstitue les mots (illustrés par des dessins) à partir des syllabes du jeu. Mots à deux ou trois syllabes simples.

Auto-correction par la bandelette correctrice associée.

Découvrir l'écrit

GRAPHISME



Objectif : maîtriser le geste graphique

Compétences visées : être capable de tracer des signes graphiques pour reproduire le modèle, de tenir correctement son feutre.

Matériel : atelier de graphisme NATHAN, fiche maison, pochettes plastiques transparentes, feutres effaçables à sec, chiffons.

Déroulement :

L'élève trace les signes demandés sur sa fiche plastifiée.

Découvrir l'écrit

LOGICO



Objectif : prendre des informations

Compétences visées : être capable de prendre des informations sur un support et de répondre à des consignes d'observations, de discrimination visuelle.

Matériel : LOGICO lecture : plaque et fichier

Déroulement :

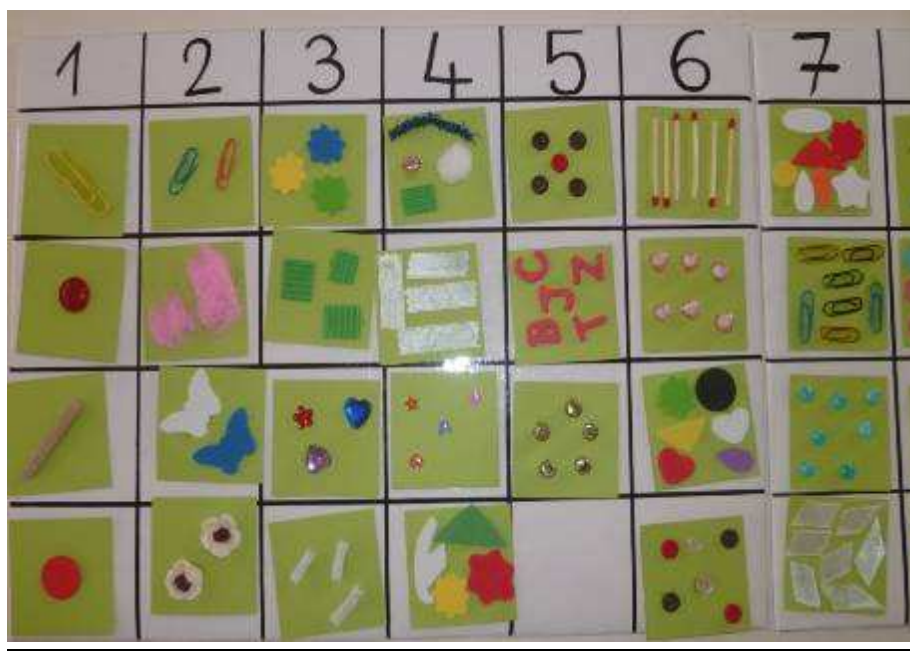
L'élève place sa fiche dans la rainure de la plaque et déplace les petits pions de couleur sur le côté pour répondre à la consigne. Les exercices portent sur la lecture d'image...

Jeu autocorrectif : lorsque l'élève a terminé, il retourne sa fiche et la correction apparaît.

Découvrir le monde : approcher les quantités et les nombres

Découvrir le monde : approcher les quantités et les nombres

LES PETITS OBJETS



Objectif : dénombrer des petits objets

Compétences visées : être capable de reconnaître les chiffres de 1 à 10, de dénombrer jusqu'à 10 éléments, d'associer quantité et écriture chiffrée.

Matériel : jeu fabriqué : cartes où sont collés des petits objets (trombones, perles, boutons,...), planches avec des colonnes numérotées de 1 à 10

Déroulement :

L'élève compte le nombre d'objets sur chaque carte puis la place dans la bonne colonne de la planche.

Correction par un adulte

Découvrir le monde : approcher les quantités et les nombres

LOTO : LA CHENILLE QUI FAIT DES TROUS



Objectif : dénombrer et reconnaître les écritures chiffrées jusqu'à 6

Compétences visées : être capable de reconnaître les chiffres de 1 à 6, de dénombrer jusqu'à 6 éléments, d'associer quantité et écriture chiffrée.

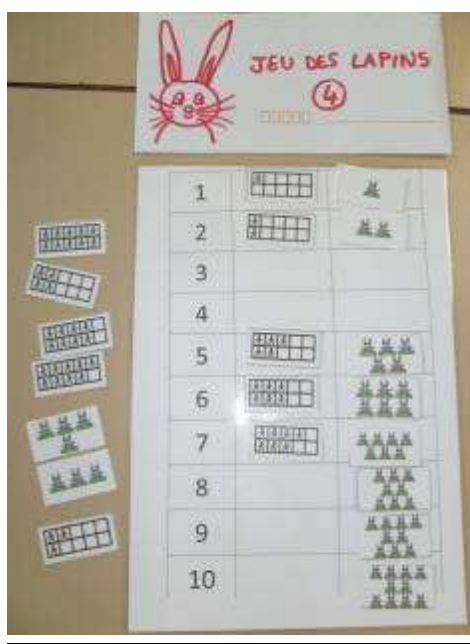
Matériel : jeu trouvé sur Internet (site ?)

Déroulement :

- A plusieurs. Les élèves peuvent jouer au loto jusqu'à 6. Un élève pioche une carte et énonce le nom du fruit et la quantité. L'enfant qui a la carte correspondante la pose sur sa planche.
- Seul. L'élève étale les planches devant lui et pose les cartes sur les cases correspondantes.
- **Correction par un adulte**

Découvrir le monde : approcher les quantités et les nombres

LES LAPINS



Objectif : lire les nombres, dénombrer et associer les cartes à points à une quantité jusqu'à 10

Compétences visées : être capable de lire les nombres, d'associer à ce nombre la carte lapin et la carte à points correspondante.

Matériel : jeu fabriqué : planche et carte avec les petits lapins, cartes à points

Déroulement :

L'élève place la carte à points et la collection de lapins à côté du nombre correspondant.

Correction par un adulte

Découvrir le monde : approcher les quantités et les nombres

LES DESSINS GOMMETTES 1



Objectif : dénombrer et reconnaître les écritures chiffrées jusqu'à 30

Compétences visées : être capable de reconnaître les chiffres de 1 à 30, de dénombrer jusqu'à 30 éléments, d'associer quantité et écriture chiffrée.

Matériel : jeu fabriqué, feutre effaçable à sec

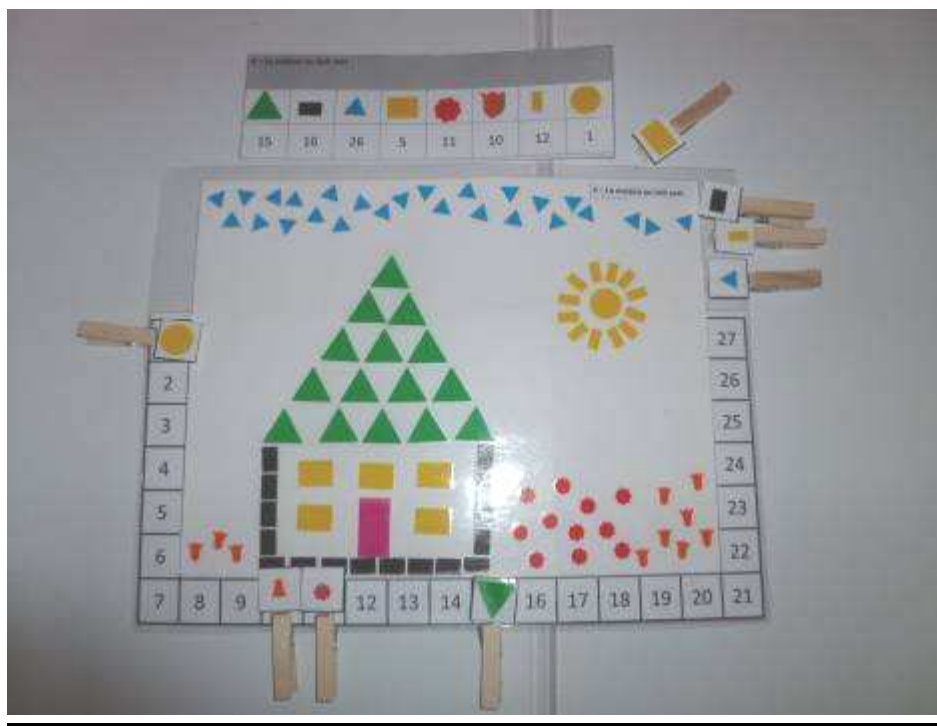
Déroulement :

L'élève dénombre les gommettes par formes et couleurs puis il écrit dans les cases le nombre trouvé.

Auto-correction par les bandelettes correctives associées.

Découvrir le monde : approcher les quantités et les nombres

LES DESSINS GOMMETTES 2



Objectif : dénombrer et reconnaître les écritures chiffrées jusqu'à 30

Compétences visées : être capable de reconnaître les chiffres de 1 à 30, de dénombrer jusqu'à 30 éléments, d'associer quantité et écriture chiffrée.

Matériel : jeu fabriqué : planche et épingles préparées avec les gommettes

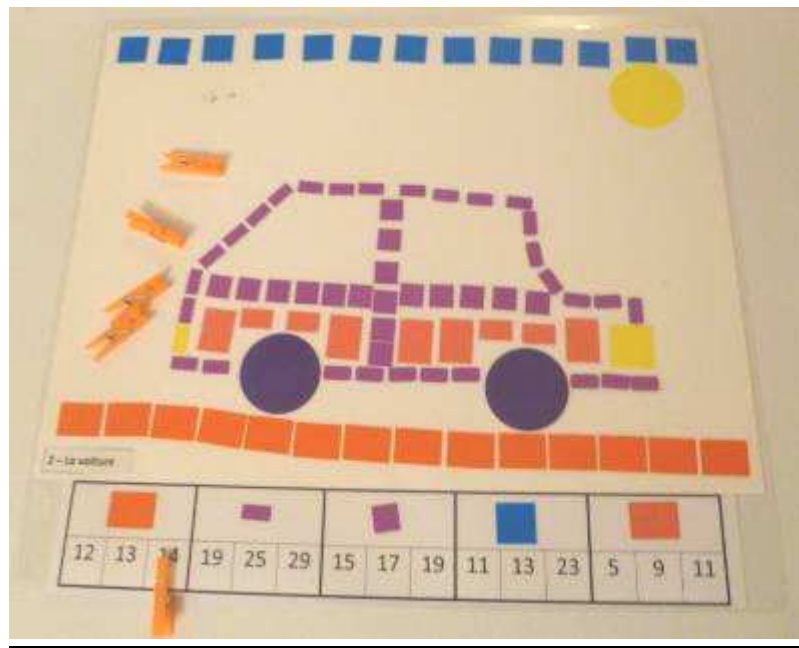
Déroulement :

L'élève prend une fiche et dénombre les gommettes par formes et couleurs puis place les épingles sur la frise des nombres.

Auto-correction par les bandelettes correctives associées.

Découvrir le monde : approcher les quantités et les nombres

LES DESSINS GOMMETTES 3



Objectif : dénombrer et reconnaître les écritures chiffrées jusqu'à 30

Compétences visées : être capable de reconnaître les chiffres de 1 à 30, de dénombrer jusqu'à 30 éléments, d'associer quantité et écriture chiffrée.

Matériel : jeu fabriqué : planche et petites épingles

Déroulement :

L'élève prend une fiche et dénombre les gommettes par formes et couleurs puis il place chacune des 6 épingles sur une des trois propositions.

Auto-correction par les bandelettes correctives associées.

Découvrir le monde : approcher les quantités et les nombres

LES ANIMAUX DE LA FERME



Objectif : dénombrer jusqu'à 6

Compétences visées : être capable de dénombrer jusqu'à 6 les animaux de la ferme sur les étiquettes et de les placer dans la bonne maison.

Matériel : Jeu fabriqué : maison des nombres, étiquettes avec des animaux dessinés

Déroulement :

Poser toutes les étiquettes contenant le même nombre d'animaux dans la maison du même nombre.

Correction par un adulte.

Découvrir le monde : approcher les quantités et les nombres

ATELIER BOÎTES A COMPTER 3



Objectif : dénombrer et reconnaître les écritures chiffrées jusqu'à 30

Compétences visées : être capable de reconnaître les nombres de 1 à 30, de dénombrer jusqu'à 30 éléments, d'associer quantité et écriture chiffrée.

Matériel : atelier boîtes à compter 3, NATHAN

Déroulement :

L'élève place la carte ou la quantité correspondant à la consigne (fiche placée dans la rainure)

Correction par un adulte.

Découvrir le monde : approcher les quantités et les nombres

LES GOMMETTES



Objectif : dénombrer jusqu'à 12

Compétences visées : être capable de dénombrer les gommettes et de les placer dans les bonnes colonnes.

Matériel : jeu fabriqué : planche avec des colonnes, cartes avec des gommettes collées

Déroulement :

Dénombrer les gommettes sur la carte puis la poser dans la colonne correspondante

Correction par un adulte.

Découvrir le monde : approcher les quantités et les nombres

TELPANORAMA



Objectif : dénombrer jusqu'à 10

Compétences visées : être capable de dénombrer les animaux et de les placer dans les bonnes cases, d'utiliser un tableau à double entrée

Matériel : jeu TELPANORAMA – EDUCO atelier pour 4

Déroulement :

L'élève dénombre les animaux dessinés sur chaque carte et place la carte dans la bonne case.

Correction par un adulte.

Découvrir le monde : découvrir les
formes et les grandeurs, approcher les
quantités et les nombres, se repérer
dans l'espace

Découvrir le monde : structuration de l'espace – numération

ZOUM



Objectif : utiliser l'outil informatique pour développer des compétences en structuration de l'espace ou en numération

Compétences visées : être capable d'utiliser l'outil informatique ; voir la liste des compétences pour chaque exercice

Matériel : logiciel ZOUM, JOCATOP

Déroulement :

L'élève réalise son exercice sur l'ordinateur avec le programme Zoum.

Cf. photocopie du livret

Découvrir le monde : découvrir les formes et les grandeurs, approcher les quantités et les nombres, se repérer dans l'espace

ATELIER ABAQUE NATHAN



Objectif : trier, dénombrer, s'organiser

Compétences visées : être capable de répondre correctement à une consigne de tri associant numération et orientation dans l'espace (passer du plan de la fiche à la verticalité de l'abaque).

Matériel : atelier Nathan ABAQUE

Déroulement :

Les élèves par groupe de 4 prennent une fiche qu'ils installent sur le support et choisissent les pions adéquats pour réaliser les compositions demandées.

Correction par un adulte.

Découvrir le monde : découvrir les formes et les grandeurs, se repérer dans l'espace

LES CLOUS



Objectif : réaliser un « dessin » à partir de formes géométriques

Compétences visées : être capable d'utiliser les formes géométriques pour construire un « dessin », de planter correctement les clous

Matériel : Boîte de jeu NAGELSPIEL

Déroulement :

L'élève cloue les formes géométriques sur une plaque en liège à l'aide de son petit marteau. Il est libre de créer ce qu'il veut.

Pas de correction : commentaire de l'élève pour expliquer son travail

**Découvrir le monde : structuration de l'espace –
numération**

GEOMOSAIQUE



Objectif : créer des motifs variés en suivant une fiche technique

Compétences visées : être capable de s'orienter dans l'espace, de s'organiser pour placer correctement les picots sur la grille, de reproduire un modèle

Matériel : jeu GEOMOSAIQUE éditeur SYLEMMA ANDRIEU (grilles et picots) fichier de modèles

Déroulement :

L'élève choisit une fiche et reproduit le modèle sur une grille en plaçant correctement les picots.

Découvrir le monde : structuration de l'espace

TANGRAM



Objectif : réaliser un « dessin » en suivant une fiche technique

Compétences visées : être capable de s'orienter dans l'espace pour placer correctement les formes afin de reproduire un modèle

Matériel : jeu TANGRAM magnétique, fichier de modèles, agrandir certains modèles à la même échelle que les pièces

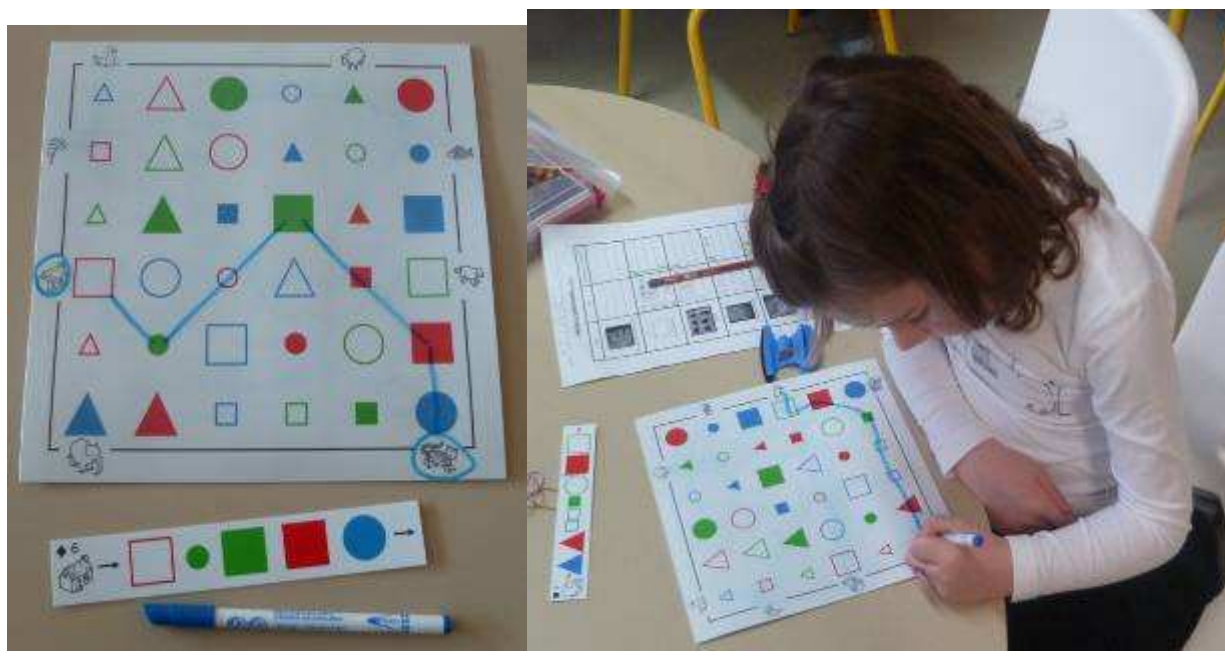
Déroulement :

L'élève choisit une fiche et reproduit le modèle en plaçant correctement les pièces sur la planche magnétique.

Certains modèles agrandis permettent à l'élève de débiter.

Découvrir le monde : structuration de l'espace

PARCOURS CODES



Objectif : décoder un parcours

Compétences visées : être capable de s'orienter dans l'espace, de suivre un parcours codé

Matériel : jeu, feutre effaçable sur surface blanche

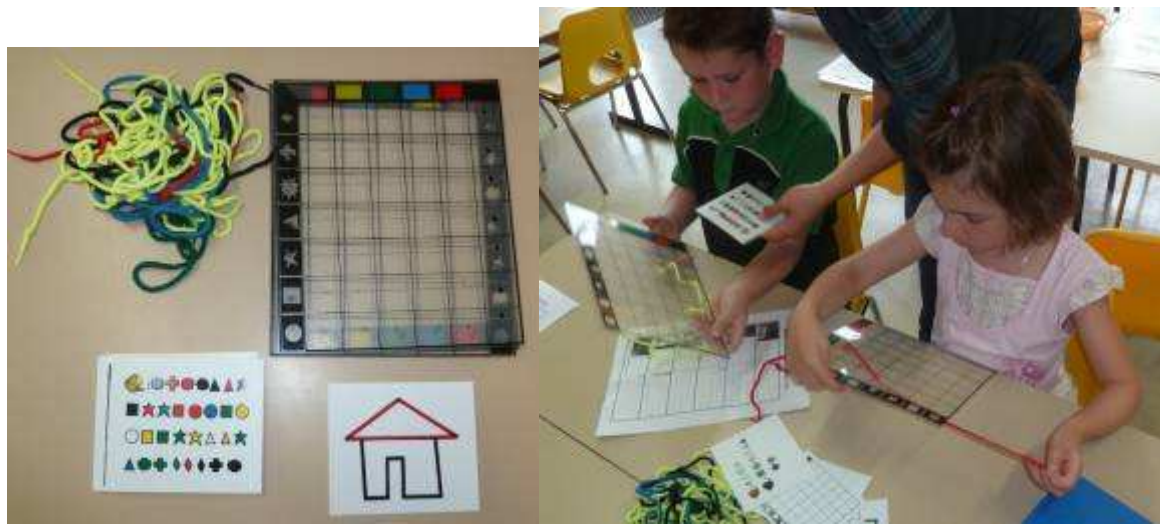
Déroulement :

L'élève trace sur la planche de jeu le parcours indiqué par la bande. La correction se trouve sous la forme d'un dessin derrière la bande explicative.

Jeu auto-correctif

Découvrir le monde : structuration de l'espace

LES FILS



Objectif : décoder un parcours, utiliser un tableau à double entrée

Compétences visées : être capable de s'orienter dans l'espace, de suivre un parcours codé et d'utiliser un tableau à double entrée

Matériel : jeu comprenant un tableau à double entrée perforé, des fiches modèles, des lacets de couleur

Déroulement :

L'élève choisit une fiche et reproduit le modèle en lançant les fils sur la grille. Il place le fils dans le trou correspondant, (par exemple ● rond-bleu). La lecture du tableau à double entrée est indispensable.

La fiche a le parcours codé sur le verso et le dessin du résultat au recto, donc l'élève peut **s'auto-corriger**.

Découvrir le monde : structuration de l'espace

MOSAIQUE TRAX



Objectif : réaliser une mosaïque

Compétences visées : être capable de placer les pièces du jeu de manière à réaliser une mosaïque

Matériel : jeu TRAX

Déroulement :

Les élèves placent les pièces du jeu à tour de rôle pour réaliser la mosaïque. Ils doivent respecter les traces des « routes » blanches et noires.

Découvrir le monde : structuration de l'espace

PUZZLES



Objectif : réaliser un puzzle

Compétences visées : être capable de reconstituer un puzzle de X pièces (nombre de pièces à déterminer en fonction du niveau et de la période de l'année)

Matériel : puzzles de la classe numérotés, l'enseignante les choisit en fonction des compétences des élèves qui évoluent tout au long de l'année.

Déroulement :

Les puzzles sont numérotés, les élèves réalisent leur puzzle et marque le numéro du puzzle sur la fiche des ateliers.