

ATELIERS MATIN N°1

Date début des ateliers : Mardi 6 septembre 2011

<u>Ateliers</u>	<u>Domaine d'Activité</u>	<u>Compétences</u>	<u>Objectifs</u>	<u>Matériel</u>	<u>Organisation</u>	<u>Remarques</u>
Atelier Dirigé <u>Maîtresse</u>	S'approprier le langage	Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne	Se présenter Nommer les personnes de sa famille	Dessin de la famille. Gommettes	En situation duelle avec la maîtresse, l'enfant se présente, nomme les personnes sur le dessin de sa famille. Elle écrit ce que l'enfant dit. Les autres collent des gommettes librement autour du dessin pour le décorer.	Activité effectuée la veille avec les MS. La maîtresse fera donc cet atelier avec les PS.
Atelier dirigé <u>ATSEM</u>	Percevoir, sentir, Imaginer, Créer	adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels)	Occuper l'espace en fonction de la dimension du support Combiner des matériaux et des outils variés Manipuler, utiliser divers outils en se constituant un ensemble de traces	Feuille A4 Encre colorée. Spatules mousses. Peinture nacrée Rouleaux empreintes	L'élève remplit tout l'espace de la feuille à l'encre avec la spatule mousse. Une fois la feuille sèche, il fera rouler les rouleaux empreintes enduits de peinture nacrée.	A coller en couverture du cahier de vie.
Atelier autonome	Devenir élève ; Découvrir le monde : Découvrir les formes et les grandeurs.	Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune Différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme (couleur).	Respecter et ranger le matériel : apprendre à reboucher les feutres en associant un bouchon au feutre de la bonne couleur.	Feutres Feuilles de brouillon	Tous les feutres sont débouchés. Consigne : « Il faut reboucher tous les feutres sans se tromper de couleur, il faut entendre le « clic », signe que le feutre est bien bouché ». Les feuilles de brouillon sont à disposition si les enfants ont envie d'utiliser les feutres.	
Ateliers libres	Découverte du Monde	Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages.	Pâte à modeler : Manipuler la matière - Savoir la désigner - Faire des observations sur ses propriétés.	Pâte à modeler Cadre plastifié pour mettre en valeur sa production.	Manipulation libre. Découverte de la matière.	
	Découverte du Monde	Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages.	Découvrir librement le matériel	Jeu de construction : les légos.	Manipulation libre. Découverte du matériel.	