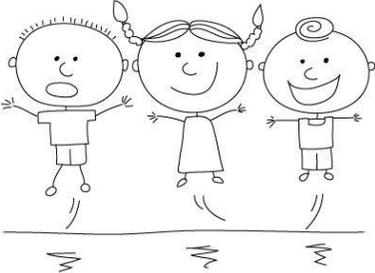


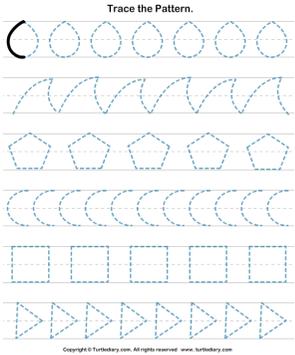
Domaines	Nom de l'atelier	Photo	Matériel	Objectifs	Déroulement et critère de réussite
Mobiliser le langage (ORAL)	<p>LE JEU DU LOTO</p> <p>@Dessinemoi unehistoire</p>	 <p>JEU DE LOTO Jeu de loto = Jeu de loto</p>	<p>-Planches de LOTO</p> <p>- Vignettes</p>	<p>Participer à un jeu de société avec les camarades de classe (attendre son tour)</p> <p>Nommer les éléments sur les vignettes</p> <p>Associer deux images correspondantes.</p>	<p>Chaque élève choisit une planche de jeu. Les vignettes sont disposées sur la table (à l'envers).</p> <p>Les élèves piochent chacun leur tour une vignette.</p> <p>S'ils ont la vignette sur leur planche, ils la récupèrent. Sinon, ils la replacent à l'envers sur la table.</p> <p>Le premier élève qui a rempli sa planche a gagné.</p> <p>Chaque élève dispose de toutes ses vignettes sur sa planche.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>
	<p>LE MEMORY DES LAPINS</p>	 <p>JEU DE MEMORY Jeu de memory = Jeu de memory</p>	<p>-Cartes de Memory</p>	<p>Participer à un jeu de société avec les camarades de classe (attendre son tour)</p> <p>Nommer les éléments sur les vignettes</p> <p>Associer deux images correspondantes</p> <p>Mémoriser l'emplacement de cartes</p>	<p>Les élèves retournent deux cartes chacun leur tour. Si les deux cartes sont identiques, il les récupère, sinon ils les reposent à leur place.</p> <p>L'élève qui a récupéré le plus de cartes a gagné.</p> <p>L'élève valide la réussite ou non du jeu grâce à la confrontation avec son camarade.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant</p>

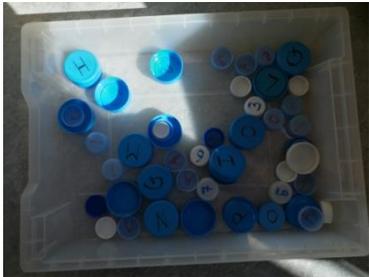
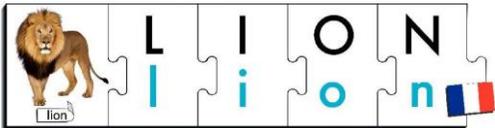
<p><i>Mobiliser le langage (ORAL)</i></p>	<p>LE MEMORY DES COULEURS</p>		<p>-Cartes de Memory</p>	<p>Participer à un jeu de société avec les camarades de classe (<i>attendre son tour</i>)</p> <p>Nommer les éléments sur les vignettes</p> <p>Associer deux images correspondantes</p> <p>Mémoriser l'emplacement de cartes</p> <p>Reconnaitre quelques couleurs en anglais</p>	<p>Les élèves retournent deux cartes chacun leur tour. Si les deux cartes sont identiques, il les récupère, sinon ils les reposent à leur place.</p> <p>L'élève qui a récupéré le plus de cartes a gagné.</p> <p>L'élève valide la réussite ou non du jeu grâce à la confrontation avec son camarade.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant</p>
	<p>LE MEMORY DES ANIMAUX</p>		<p>-Cartes en bois</p>	<p>Participer à un jeu de société avec les camarades de classe (<i>attendre son tour</i>)</p> <p>Nommer les éléments sur les vignettes</p> <p>Associer deux images correspondantes</p> <p>Mémoriser l'emplacement de cartes</p>	<p>Les élèves retournent deux cartes chacun leur tour. Si les deux cartes sont identiques, il les récupère, sinon ils les reposent à leur place.</p> <p>L'élève qui a récupéré le plus de cartes a gagné.</p> <p>L'élève valide la réussite ou non du jeu grâce à la confrontation avec son camarade.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant</p>

Mobiliser le langage (ORAL)	LE JEU DES SAISONS	 <p>JEU DES SAISONS Jeu des saisons - <i>Jeu des saisons</i></p>	-Jeu des saisons	<p>Participer à un jeu de société avec les camarades de classe (<i>attendre son tour</i>)</p> <p>Nommer les éléments sur les cartes</p> <p>Associer un élément à la saison qui lui correspond</p>	<p>Chaque élève dispose d'une planche (4 saisons). Les cartes sont retournées sur la table.</p> <p>Chacun leur tour, les élèves retournent une carte.</p> <p>Si l'élément sur la carte correspond à sa saison, il la remporte, sinon il la replace.</p> <p>Le premier élève qui a rempli sa planche a gagné.</p> <p>L'élève valide la réussite ou non du jeu grâce à la confrontation avec son camarade.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant</p>
	LE PETIT MARCHÉ		-Jeu de société « Le petit marché »	<p>Participer à un jeu de société avec les camarades de classe (<i>attendre son tour</i>)</p> <p>Nommer les éléments sur les étals</p> <p>Associer un aliment à l'étal qui lui correspond</p>	<p>Les élèves installent le plateau de jeu (chaque étal et les marchandises associés au dos)</p> <p>Les élèves récupèrent une fiche panier, le but du jeu est de la remplir.</p> <p>Chacun leur tour, les élèves tirent au dé et récupèrent un élément de leur panier sur l'étal correspondant à la couleur du dé.</p> <p>L'élève valide la réussite ou non du jeu grâce à la confrontation avec son camarade.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant</p>

Mobiliser le langage (ORAL)	7 FAMILLES	 <p>JEU DES 7 FAMILLES Jeu des 7 familles - Jeu des 7 familles</p>	-Un jeu des 7 familles	<p>Participer à un jeu de société avec les camarades de classe (<i>attendre son tour</i>)</p> <p>Nommer les éléments sur les cartes</p> <p>Associer des cartes d'une même famille</p>	<p>Les élèves disposent chacun de 7 cartes.</p> <p>Chacun son tour, les élèves demandent à récupérer une carte au joueur de leur choix « Dans la famille ..., je voudrais... ».</p> <p>Le premier qui a complété une famille entière a gagné.</p> <p>L'élève valide la réussite ou non du jeu grâce à la confrontation avec son camarade.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant</p>
	LE JEU DES PAIRES		-Jeu plastifié des paires	<p>Participer à un jeu de société avec les camarades de classe (<i>attendre son tour</i>)</p> <p>Nommer les éléments sur les cartes</p> <p>Associer deux objets qui vont bien ensemble</p>	<p>Les élèves placent les cartes (verso).</p> <p>Chacun son tour, chaque élève retourne deux cartes.</p> <p>Le but du jeu est de former des paires (des objets qui vont bien ensemble).</p> <p>Si les cartes ne sont pas des paires, il les replace, sinon ils les récupèrent.</p> <p>L'élève qui a récupéré le plus de paires a gagné.</p> <p>L'élève valide la réussite ou non du jeu grâce à la confrontation avec son camarade.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant</p>

Domaines	Nom de l'atelier	Photo	Matériel	Objectifs	Déroulement et critère de réussite
Mobiliser le langage (ECRIT)	GRAPHISME DESSIN DIRIGE		<ul style="list-style-type: none"> -Modèles de dessins -Feuille blanche -Feutres ou crayons de couleurs 	<p>Se repérer dans l'espace, sur une feuille</p> <p>Consolider le vocabulaire spatial et le vocabulaire spécifique (tailles, formes, etc.)</p> <p>Consolider l'acquisition des différents gestes graphiques</p> <p>Prendre confiance.</p>	<p>Chaque élève choisit un modèle à réaliser et s'applique à respecter les étapes proposées. Les élèves peuvent changer de modèle s'il y en a un de disponible et s'ils ont correctement rangé le leur.</p> <p>L'élève valide lui-même son tracé grâce à l'autocorrection visuelle. Bilan lors du passage de l'enseignant</p>
	GRAPHISME LIVRET ARDOISE		<ul style="list-style-type: none"> -Livret-ardoise -Feutre ardoise -Chiffon 	<p>Consolider le tracé (boucles, points, lignes, etc.)</p> <p>Utiliser un nouveau support (ardoise)</p>	<p>Chaque élève choisit son livret-ardoise et réalise les tracés qu'il souhaite, en respectant les modèles. Il peut également repasser sur les traits pour s'entraîner.</p> <p>Les élèves peuvent changer de livret-ardoise s'il y en a un de disponible et s'ils ont correctement rangé le leur.</p> <p>L'élève valide lui-même son tracé grâce à l'autocorrection visuelle. Bilan lors du passage de l'enseignant</p>

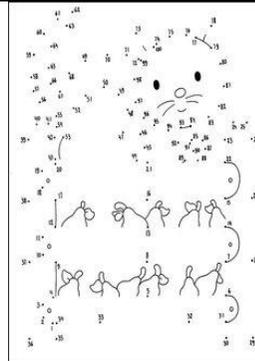
<p>Mobiliser le langage (ECRIT)</p>	<p>GRAPHISME POINTILLÉS</p>	 <p>Trace the Pattern.</p>	<p>- Fiches -Feutres ou crayons de couleurs</p>	<p>Discipliner son geste Consolider le tracé (boucles, points, lignes, etc.) Suivre un tracé</p>	<p>L'élève choisit une fiche et la réalise avec un feutre fin ou un crayon de couleur. Les élèves peuvent changer de fiche e s'il y en a une de disponible et s'ils ont terminé la leur. L'élève valide lui-même son tracé grâce à l'autocorrection visuelle. Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>
	<p>COLORIAGE MAGIQUE DE L'ALPHABET @Maternales</p>		<p>-1 fiche coloriage magique -Des feutres ou crayons de couleur</p>	<p>Distinguer une lettre de l'alphabet dans plusieurs écritures (majuscule, script, cursive) Colorier en respectant les contours</p>	<p>L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle. Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>
	<p>JEU DES LETTRES</p>		<p>Jeu des lettres</p>	<p>Reproduire un modèle de lettres pour former un mot</p>	<p>L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle. Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>

Mobiliser le langage (ECRIT)	BOUCHONS ET LETTRES	 <p>BOUCHONS Bouchons - bouchons</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Caisse de bouchons avec lettres en majuscule -Modèles (prénoms de la classe, jours de la semaine, etc.) -Planches avec l'alphabet incomplet en script/cursif 	<ul style="list-style-type: none"> Reproduire un modèle de lettres pour former un mot Associer écriture majuscule, scripte et cursive Repérer les lettres de l'alphabet (ordre) 	L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle. Bilan lors du passage de l'enseignant.
	MARRONS ET LETTRES		<ul style="list-style-type: none"> -Boîte de marrons -Fiches modèles lettres et chiffres 	<ul style="list-style-type: none"> Reproduire un modèle (chiffre et lettres) 	L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle. Bilan lors du passage de l'enseignant.
	ASSOCIER LETTRES MAJUSCULES ET SCRIPT		<ul style="list-style-type: none"> -Jeu de société des lettres majuscules et script 	<ul style="list-style-type: none"> Associer deux écritures (majuscules et script) Former un mot à partir d'un modèle 	L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle. Bilan lors du passage de l'enseignant.

	FORMER DES MOTS		-Jeu des dés avec lettres	Former un mot simple, avec ou sans modèle.	L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle. Bilan lors du passage de l'enseignant.
<i>Découvrir les nombres et leurs utilisations</i>	CARTES A JOUER		-Des cartes à jouer -Un plateau numéroté	Ordonner les nombres de 1 à 10	L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle. Bilan lors du passage de l'enseignant.
	BATAILLE DE DÉS		-Boite de dés avec écriture chiffrée et constellations du dé	Faire le lien entre l'écriture chiffrée et la constellation du dé	<p>2 par 2</p> <p>Chaque élève des duos prend un dé avec écriture chiffrée ou constellation de dé</p> <p>Le 1er élève joue au dé, le 2nd montre la correspondance sur son dé.</p> <p>Bataille de dés : Chaque enfant joue au dé. Celui qui fait le meilleur score a gagné</p> <p>L'élève valide la réussite ou non du jeu grâce à la confrontation avec son camarade.</p>

Découvrir
les nombres
et leurs
utilisations

POINT A RELIER



-Fiche de points à relier (de 1 à 10 puis de 1 à 20)
-Feutres ou crayons de couleurs

Relier les points en respectant la suite numérique

L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle. Bilan lors du passage de l'enseignant.

CALCULODINGO
BATAILLE



-Jeu du Calculodingo

Participer à un jeu de société avec les camarades de classe (*attendre son tour*)
Ordonner les chiffres

A deux.
Les élèves se partagent l'ensemble des cartes. Chacun leur tour, ils posent une carte sur la table. Celui qui a la valeur de carte la plus élevée remporte la mise. Le joueur qui termine avec le plus de cartes a gagné. L'élève valide la réussite ou non du jeu grâce à la confrontation avec son camarade.
Bilan lors du passage de l'enseignant

CHIFFRE
MANQUANT

1 2 4 8 10

-Bouchons avec chiffres
-Modèles de chiffres

Comblir les trous dans la suite numérique

L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle. Bilan lors du passage de l'enseignant.

*Découvrir
les nombres
et leurs
utilisations*

JE VOIS 10



-Jeu des
compléments à
10

Participer à un jeu
de société avec les
camarades de classe
(attendre son tour)
Associer deux
chiffres pour
atteindre 10

Chaque élève dispose de 6
jetons.
Les autres jetons sont retournés
sur la table, face cachée.
Chacun leur tour, les élèves
récupèrent 1 jeton et tentent de
l'associer avec un des leur pour
former 10.
Si l'élève ne peut pas former 10,
il conserve le jeton pioché.
Si l'élève peut former 10, il
gagne ses 2 jetons.
Le joueur qui a le plus de jetons
a gagné.

TRAIN ET
TROMBONES

@Zaubette



-Des
trombones
-Des modèles
de train

Associer une quantité
à un nombre

L'élève valide lui-même son
travail grâce à l'autocorrection
visuelle. Bilan lors du passage
de l'enseignant.

DOMINO

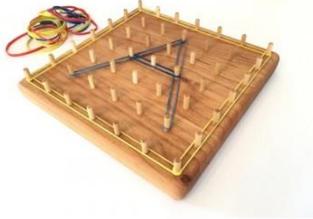
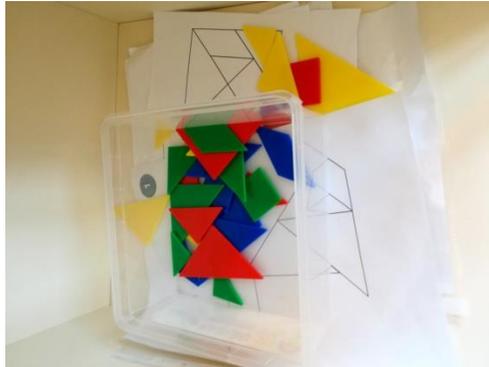


-Boite
de
dominos

Participer à un jeu
de société avec les
camarades de classe
(attendre son tour)
Associer deux
constellations du dé
de même valeur

Chaque élève dispose d'un
certain nombre de dominos. Une
pioche est constituée avec les
dominos restants.
Chacun leur tour, les élèves
posent un domino en respectant
la « chaine ».
Si un élève ne peut plus
continuer, il pioche un domino.
Le premier qui a posé tous ses
dominos a gagné.

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

	GEOPLAN		<ul style="list-style-type: none"> -Plaques de géoplan (plaques de contreplaqué avec 25 clous) - Elastiques larges -Modèles 	Réaliser un modèle sur Géoplan	L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle. Bilan lors du passage de l'enseignant.
Explorer le monde	TANGRAM	 <p style="text-align: center;">TANGRAM Tangram - <i>Tangram</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Un modèle de tangram à découper. -Une feuille blanche -Des ciseaux -De la colle -Des feutres ou crayons de couleur. 	<p>S'organiser dans un espace en positionnant des figures géométriques les unes par rapport aux autres.</p> <p>Reproduire un modèle</p>	<p>L'élève réalise un modèle de tangram.</p> <p>Il peut s'aider des formes à sa disposition pour reproduire le modèle.</p> <p>Il découpe ensuite les formes du tangram sur papier, les replace correctement sur une feuille et les colle.</p> <p>Il peut colorier son travail lorsqu'il a terminé.</p> <p>L'élève valide lui-même son tracé grâce à l'autocorrection visuelle. Bilan lors du passage de l'enseignant</p>

<p>Explorer le monde</p>	<p>LEGO Little architect</p>	 <p>LEGO Lego = Lego</p>	<p>-Boite de LEGO Little architect</p> <p>-Fiches modèle</p>	<p>Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p> <p>Situer des objets les uns par rapport aux autres</p> <p>Réaliser une construction.</p>	<p>Chaque élève choisit une fiche modèle à réaliser.</p> <p>Les élèves peuvent changer de modèle s'il y en a un de disponible et s'ils ont correctement rangé le leur.</p> <p>L'élève valide lui-même sa construction grâce à l'autocorrection visuelle.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>
	<p>PAVAGE</p>	 <p>PAVAGES Pavages = Pavages</p>	<p>-Boite de formes</p> <p>-Fiches modèle</p>	<p>Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p> <p>Situer des objets les uns par rapport aux autres</p>	<p>Chaque élève choisit une fiche modèle à réaliser.</p> <p>Les élèves peuvent changer de modèle s'il y en a un de disponible et s'ils ont correctement rangé le leur.</p> <p>L'élève valide lui-même son pavage grâce à l'autocorrection visuelle.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>

<p><i>Explorer le monde</i></p>	<p>POLYDRON</p>	 <p>CONSTRUCTION ET ASSEMBLAGE Construction et assemblage ■ Construction et assemblage</p>	<p>-Boite de formes</p> <p>-Fiches modèle</p>	<p>Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p> <p>Situer des objets les uns par rapport aux autres</p>	<p>Chaque élève choisit une fiche modèle à réaliser.</p> <p>Les élèves peuvent changer de modèle s'il y en a un de disponible et s'ils ont correctement rangé le leur.</p> <p>L'élève valide lui-même son pavage grâce à l'autocorrection visuelle.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>
	<p>KAPLA</p>	 <p>KAPLA Kapla - Kapla</p>	<p>-Boite de formes</p> <p>-Fiches modèle</p>	<p>Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p> <p>Situer des objets les uns par rapport aux autres</p>	<p>Chaque élève choisit une fiche modèle à réaliser.</p> <p>Les élèves peuvent changer de modèle s'il y en a un de disponible et s'ils ont correctement rangé le leur.</p> <p>L'élève valide lui-même son pavage grâce à l'autocorrection visuelle.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>
	<p>PUZZLES</p>	 <p>PUZZLES Puzzles - Puzzles</p>	<p>Puzzles</p>	<p>Développer des stratégies pour réaliser un puzzle</p> <p>Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p>	<p>L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>

Explorer le monde

SUITE LOGIQUE



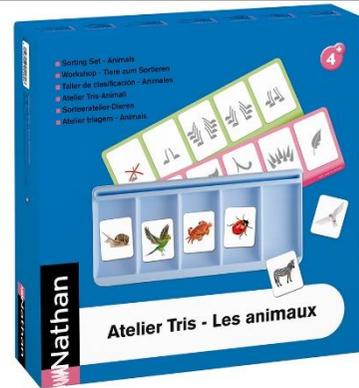
Pièces en bois

Réaliser une suite logique (enchaînement d'actions)

L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle.

Bilan lors du passage de l'enseignant.

DEVINETTES DES ANIMAUX



-Jeu des animaux

Reconnaitre quelques caractéristiques d'animaux
Associer des éléments à un animal

L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle.

Bilan lors du passage de l'enseignant.

ASSOCIER DEUX SONS IDENTIQUES



-Œufs Kinder
-Différentes graines (semoule, sable, riz, sucre, haricot, sel, etc.)
-1 boîte d'œufs

Associer deux sons

L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle.

Bilan lors du passage de l'enseignant.

Explorer le monde

MELANGE DE COULEURS

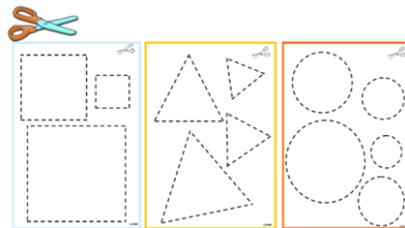


- Pipettes
- 4 boîtes avec bouchons (3 avec l'eau + les colorants et la dernière pour les expériences, à rincer entre chaque expérience).
- Colorant alimentaire jaune, bleu, rouge + eau

Mélanger les couleurs primaires et observer des réactions
Utiliser une pipette

L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle.
Bilan lors du passage de l'enseignant.

DECOUPAGE COLLAGE



- Ciseaux
- Feutres ou crayons de couleurs
- Colle
- Feuilles blanches

Découper en respectant les tracés
Utiliser les outils correctement (ciseaux, colle)
Réaliser une composition à partir des formes obtenues

L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle.
Bilan lors du passage de l'enseignant.

<p><i>Explorer le monde</i></p> <p><i>Motricité fine</i></p>	<p>PÂTE A MODELER</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Pâte à modeler - Modèles 	<p>Reproduire un modèle</p> <p>Permettre l'expérimentation et le tâtonnement</p> <p>Développer la motricité fine</p>	<p>Chaque élève dispose de pâte à modeler et choisit un modèle à reproduire.</p> <p>Les élèves peuvent changer de modèle s'il y en a un de disponible et s'ils ont correctement rangé le leur.</p> <p>L'élève valide lui-même la réussite à son atelier grâce à l'autocorrection visuelle.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>
	<p>GRAINES ET PINCES</p>	 <p>GRAINES ET PINCE Graines et pince – <i>Graines et pince</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bacs à glaçons - Graines (haricots blancs, lentilles, riz, etc.) - Pincettes (à épiler, à cornichon, etc.) 	<p>Développer la motricité fine (pincer)</p> <p>Développer des stratégies pour réussir une tâche</p>	<p>L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>

<p>Explorer le monde</p> <p>Motricité fine</p>	<p>GRAINES ET CUILLERES</p>	 <p>GRAINES ET CUILLERE Graines et cuillère = Graines et cuillère</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Bacs à glaçons - Graines (haricots blancs, lentilles, riz, etc.) - Cuillères et louches 	<p>Développer la motricité fine (ramasser)</p> <p>Développer des stratégies pour réussir une tâche</p>	<p>L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>
	<p>EMPREINTES D'OBJETS</p>		<ul style="list-style-type: none"> -Divers objets de la classe - Feutres -Feuilles blanches 	<p>Développer la motricité fine</p> <p>Améliorer la précision du tracé</p>	<p>L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>
	<p>SEMOULE</p>	 <p>SEMOULE Semoule = Semoule</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Barquette de semoule -Divers accessoires (entonnoirs, cuillères, passoires, bols, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> -Développer la motricité fine et maîtriser son geste -Développer l'attention et la concentration -Verser sans renverser, en s'adaptant aux récipients, en respectant une limite (arrêter son geste) 	<p>L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>

<p><i>Explorer le monde</i></p> <p><i>Motricité fine</i></p>				<p>-Trouver l'outil le plus adapté</p> <p>-Prendre conscience des contenances.</p>	
	RIZ	 <p>RIZ Riz - Riz</p>	<p>-Barquette de riz</p> <p>-Divers accessoires (entonnoirs, cuillères, passoirs, bols, etc.)</p>	<p>-Développer la motricité fine et maîtriser son geste</p> <p>-Développer l'attention et la concentration</p> <p>-Verser sans renverser, en s'adaptant aux récipients, en respectant une limite (arrêter son geste)</p> <p>-Trouver l'outil le plus adapté</p> <p>-Prendre conscience des contenances.</p>	<p>L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>
	CHAUSSURE A LACER		<p>-Chaussure à lacer</p>	<p>-Développer la motricité fine et maîtriser son geste</p> <p>-Apprendre ou s'entraîner à lacer des chaussures</p>	<p>L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>

<p><i>Explorer le monde</i></p> <p><i>Motricité fine</i></p>	<p>POUPEES A HABILLER</p>		<p>-Poupées et vêtements</p>	<p>-Développer la motricité fine et maîtriser son geste (boutons, pressions, scratch, fermeture éclair, velcro)</p>	<p>L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>
	<p>TRANSVASER, VERSER DE L'EAU</p>		<p>-Pichets</p> <p>-Bols</p> <p>-Entonnoir</p> <p>-Eau</p> <p>-Pipettes</p>	<p>--Développer la motricité fine et maîtriser son geste</p> <p>-Développer l'attention et la concentration</p> <p>-Verser sans renverser, en s'adaptant aux récipients, en respectant une limite (arrêter son geste)</p> <p>-Trouver l'outil le plus adapté</p> <p>-Prendre conscience des contenances.</p>	<p>L'élève valide lui-même son travail grâce à l'autocorrection visuelle.</p> <p>Bilan lors du passage de l'enseignant.</p>