



# ATELIER PS/PS/MS

Nom du jeu	Objectif	Matériel	Consigne
Visa la cible (dortoir)	Lancer les balles sur la cible. Récupérer ses points en prenant le nombre d'haricots	Cible avec des cases 1/2/3 4/5/6 Carton avec 4 couleurs Haricots blancs et haricots de couleurs	TPS: lancer 3 boules dans le carton, prendre le haricot de couleur gagné PS: lancer 1 boule prendre dans sa boîte le nombre de haricots indiqués MS: pareil que les PS mais avec 4/5/6
Carrés énergétiques (couloir classe 1)	Retrouver les carrés mangés par les athlètes	Différents dessins de plaquettes de chocolat Plaquettes de chocolat à manger Feuille à compléter si trop long/ciseaux/colle	3 niveaux (voir couleur gommettes) Prendre une fiche et dire le nombre de carrés de chocolat manquant.
Le défis des ombres (classe 1)	Retrouver les ombres des différentes raquettes/des différents sportifs	Raquettes/carton avec les ombres dessinées Cartes de jeux ombres et sportifs	Je retrouve l'ombre et je la montre. Je peux expliquer pourquoi j'ai pris ce dessin (vocabulaire long, gros, rond, large, petit...)
Chemins vers les anneaux olympiques (salle de jeux)	Retrouver les anneaux olympiques grâce aux chemins	Fiche colorée anneaux olympiques Tapis formes et couleurs Fiche parcours	Un moyen lit la fiche, le petit cherche la forme en caoutchouc et le tps avance sur le chemin.
Encourager la gymnaste (classe 1)	Retrouver les formes (puzzles)	Pour les TPS des silhouettes Pour les PS et MS une feuille blanche Formes découpées pour 45 élèves	A partir du modèle, je retrouve les formes de ma gymnaste et je les colle pour avoir le même tableau.

<p>La course aux médailles (salle de jeux)</p>	<p>Reconnaître les constellations du dé (1 à 3 pour les TPS/PS avec aide des camarades; 1 à 6 pour les MS) Dénombrer</p>	<p>Grand ours en peluche Médailles 2 gros dés 1 avec les constellations de 1 à 3 et 1 avec les constellations de 1 à 6 8x5 cerceaux</p>	<p>Je me place devant un chemin de cerceaux, je lance le dé et j'avance du nombre de cerceaux indiqué par le dé. Arrivé au dernier cerceau avant la peluche, je choisis une médaille, je la place autour du bras de la peluche et je retourne au départ pour refaire le circuit. L'équipe qui a mis 2 médailles a gagné.</p>
<p>Construire son collier olympique (couloir entrée)</p>	<p>Connaître les ≠ représentations du nombre en chiffres, en constellations du dé et avec les doigts de la main Construire une collection</p>	<p>12 cartes nombre (avec les différentes représentations) de 1 à 4 1 sachet lesté à lancer Des grosses perles et des fils</p>	<p>2 s'équipes s'opposent pour compléter leur collier. Chaque équipe lance à tour de rôle le sachet lesté sur les cartes nombre (positionnés au sol) afin de compléter son collier. Un membre de chaque équipe se situe à côté du collier et enfile le bon nombre de perles sur son collier (donné par le lanceur). La première équipe à avoir 10 perles a gagné.</p>
<p>Le compte est bon (salle des couleurs)</p>	<p>Dénombrer une collection Associer le mot-nombre à une quantité Lire un nombre Mémoriser la quantité demandée</p>	<p>Etiquettes-nombres jusqu'à 3 pour les TPS/PS; jusqu'à 6 pour les MS Anneaux Balles</p>	<p>Constituer 2 équipes. Le maître du jeu tire une carte et lit le nombre indiqué sans montrer la carte aux autres joueurs. L'autre joueur va chercher le nombre d'anneaux / de balles correspondant au nombre entendu. Le jeu se termine par une vérification au sein du groupe, par dénombrement ou par correspondance terme à terme, par celui qui a annoncé le nombre. Si y a une erreur, les enfants agissent sur la collection en ajoutant ou en retirant des éléments, pour arriver au nombre annoncé.</p>

<p>L'espace pizzeria (classe 2)</p>	<p>TPS Retrouver et assembler les différents éléments afin de reconstituer la pizza selon le modèle PS/MS: Dénombrer des quantités et additionner des petits nombres</p>	<p>Kits de pizza en feutrine Modèles de pizza Cartes Pièces Portemonnaies Caisse enregistreuse</p>	<p>TPS: L'élève prend une carte. Il retrouve les ingrédients nécessaire pour la réalisation de la pizza. Une fois la pizza terminée, l'adulte vérifie avec l'enfant s'il a correctement reproduit le modèle. PS/MS: Le client choisit une carte pizza et passe commande au pizzaiolo en utilisant les formules de politesse et la structure de la phrase suivante: « Bonjour, je voudrais cette pizza svp ». Le pizzaiolo prépare la pizza commandée; il dénombre chaque ingrédient représenté sur la carte et pose la bonne quantité sur la pizza en feutrine. Il donne la pizza au client qui vérifie la commande. Le pizzaiolo demande ensuite au client de payer. Le client prend le porte-monnaie contenant les pièces de 1€ uniquement et donne le bon nombre de pièces. Le client fait semblant de manger la pizza puis la range. Le pizzaiolo remet les pièces dans le portemonnaie. Le client a réussi lorsqu'il a payé la pizza avec le bon nombre de pièces de 1€; Le pizzaiolo a réussi lorsqu'il a dénombré les ingrédients pour reproduire la pizza.</p>
<p>Touché trouvé (classe 2)</p>	<p>Percevoir la forme d'un objet par le toucher</p>	<p>Sacs contenant différents objets Images des objets</p>	<p>Toucher les sacs pour retrouver les objets correspondant aux images.</p>
<p>Mémoire sportif (devant classe 2)</p>	<p>Reformer les paires de cartes sur les objets sportifs</p>	<p>Paires de cartes</p>	<p>Retourner deux cartes. Si ce sont les mêmes, les conserver et rejouer. Si non, les retourner. C'est au joueur suivant de jouer.</p>

