

Ateliers de manipulation



Reconnaître les lettres de l'alphabet :

Chaque enfant choisit une carte de son choix sur laquelle un mot sur le thème de la rentrée est écrit. Il doit recomposer ce mot avec les lettres mobiles.

Ecrire son prénom :

Pour travailler la motricité fine, nous écrivons notre prénom en pâte à modeler.



Manipuler les syllabes :

Nous jouons au loto des syllabes. À tour de rôle, chacun pioche une carte et compte le nombre de syllabes. Il place l'image sur la case correspondante. Le premier qui a rempli son plateau de jeu a gagné !

Différencier les chiffres des lettres et des autres symboles :

Dans des publicités, nous cherchons des chiffres, des lettres et des symboles. Nous les collons sur la robe de Vaïmiti et autour d'elle.





Travailler la motricité fine :

Pour se préparer au geste graphique, nous travaillons la motricité fine.

1) Chacun reçoit une barquette contenant des perles de différentes tailles. Il doit les prendre une par une et regrouper les perles de même calibre dans une même alvéole de boîte d'œufs.



2) La consigne est la même sauf qu'il faut attraper les perles (toujours une par une) avec un petit pic en bois.

Se repérer dans l'espace :

Chaque enfant a une petite carte modèle dont il se sert pour reconstituer le puzzle de sa montgolfière.



Manipuler les syllabes :

Nous jouons à la bataille des animaux.

Chaque enfant a une « carte animal ». Nous comparons les animaux par deux. L'animal qui compte le plus de syllabes gagne la bataille.