

# ORGANISER

## L'autonomie dans la classe

- *Des outils de gestion au quotidien,*
- *Un exemple d'aménagement du coin « ateliers libres »*

## TABLEAU DES RESPONSABILITES

Mettre la date



Enryss

Distribuer les tabliers



Teïsha

Ranger les cartables



Nino

Ranger la bibliothèque



Enzo

Ranger la classe



Johanny

Ranger les étiquettes



Laurana

Effacer les tableaux



Tahren

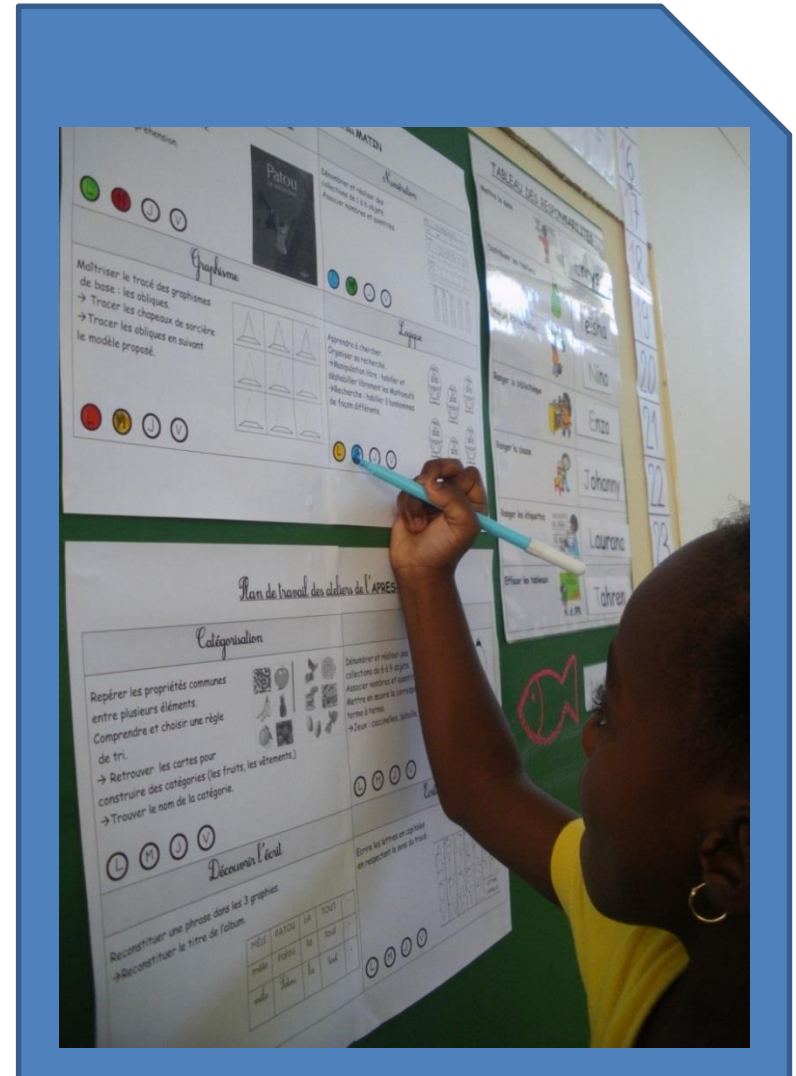
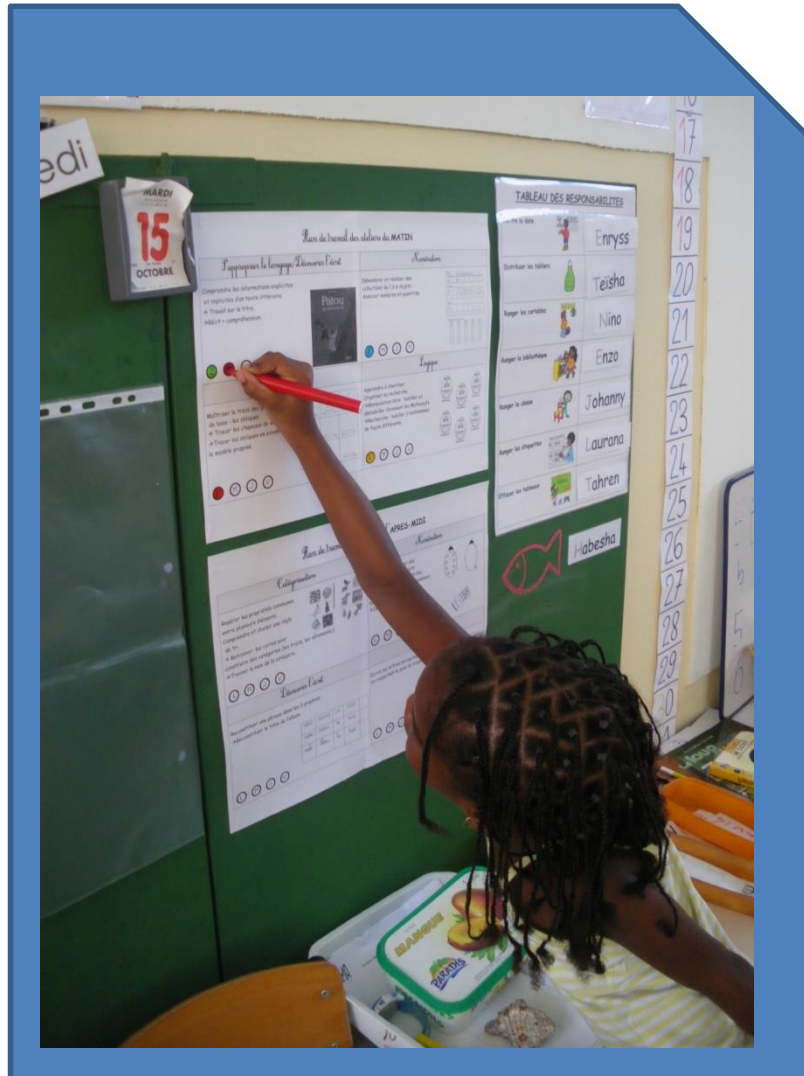


Habesha

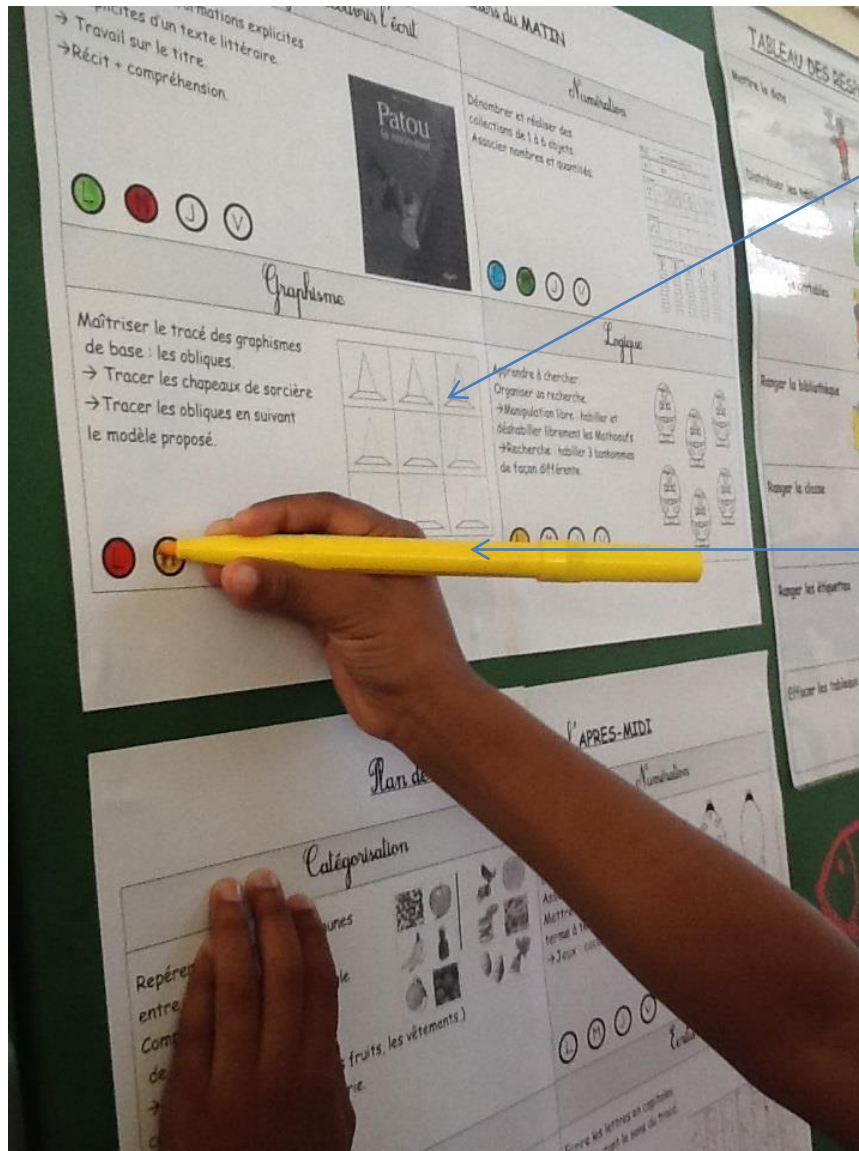
Tableau des  
responsabilités pour  
la journée.

Plan de travail des ateliers de la semaine : les ateliers du matin et ateliers de l'après-midi.

Un élève de chaque groupe vient colorier le jour où il passe dans tel atelier.



## LE TABLEAU DES ATELIERS

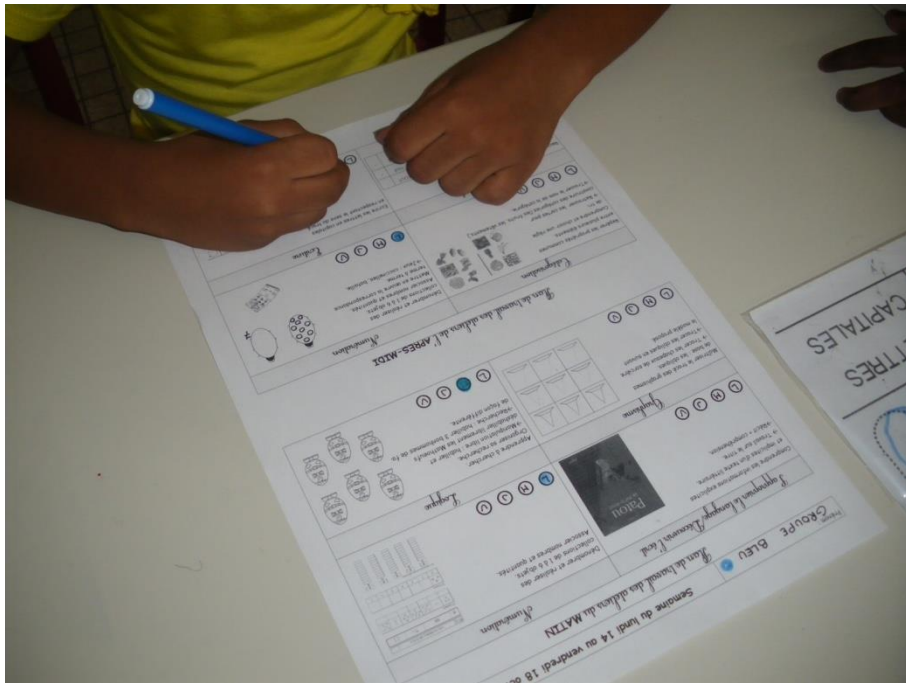


Rappel en image de l'activité.

L'élève responsable du groupe vient noter en coloriant en a jaune que l'activité a été réalisée par son groupe.




A la fin de chaque atelier, le responsable du groupe doit colorier de la couleur de son groupe l'activité du jour quand elle est achevée.





Casiers de rangement des différents jeux ou activités à disposition des élèves  
Ils y trouveront des activités diverses à pratiquer lorsqu'ils ont terminé leur travail. Les rangements sont étiquetés pour guider le choix de l'élève.








Graphisme 


Domino 

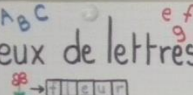
Triomino 

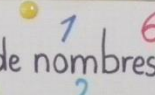
Mosaïques 

Tangram 


Ecriture 


Loto, memory, cartes 


Jeux de lettres 

Jeux de nombres 

Tri 

Cubes 

Jeux  ?

Puzzles 

GRAPHISME-DECOUVERTE  
initiation à l'écriture

JEUX

Jeux :  
Memory - loto  
Domino

minos  
Golliath

MOSAÏQUES  
Jeux éducatifs et créatifs  
Nathan

TANGRAMS

ier Mots croisés

Atelier des mots 1  
Nathan

JEUX  
1, 2, 3...  
Ravensburger

Tri  
Cubes portrait

SHAPY  
bellecuc

Boîtes à compter

Atelier Boîtes à compter 3  
Nathan

Puzzles  
Disney  
Clementoni  
Ravensburger

Puzzles  
Disney  
Clementoni  
Ravensburger