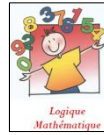




- jeu du Lynx Géant
- jeux de lotos

- moments collectifs : bilans des ateliers pour verbaliser les critères de tri



- trier des bouchons de couleur



- trier des ours / grenouilles / boutons ...
- abaques de tri

=> coin construction : défi (cf. VB) : construire un château avec les Lego d'une seule couleur ; les blocs d'une seule forme,...



- Reconstituer les paires :
 - boîtes à sons / œufs sonores
 - clochettes musicales

+ atelier : défi (cf. VB) : reconnaître et jouer si on a le même instrument que le chef d'orchestre

(+ IM interpersonnelle + IM verbale)



Source « Pre-K Science : sound »



- couleurs : pompons + boîtes à œufs **ou** pompons + tubes



- formes : sacs du toucher : appairer l'objet touché à sa carte-silhouette (ex : « Touché-Trouvé » HABA)

- jeu « Vis et boulons » : appairer selon un critère donné

- coin à bouger / cerceaux ou anneaux de différentes couleurs : construire un chemin d'une seule couleur et le suivre

DDM

« Développer sa pensée logique (1) »

Extrait des programmes : (sciences et technologie)

« [...] il (l'enfant) pose des questions et progresse dans la formulation de ses interrogations vers plus de rationalité. [...] sa confrontation avec la pensée logique lui donne le goût du raisonnement. »

Compétence :

Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités...

Objectif(s) du module :

Appairer, trier, classer, désigner des objets



- trier et classer des éléments naturels récoltés dans la cour



- trier des graines de tailles différentes (ex : pois chiche + haricots rouges / boîtes tirelires)



- formes : appairer les paires de chaussettes aux motifs identiques

- couleurs :
 - jeu « chipe-couverture »



pince-assiette



dominos des couleurs



- jeu sur panneau d'affichage (magnétique)



- jeu sous la forme d'un livret

