



► Capacités cognitives | Thèmes préscolaires



L'un dit: «je suis blanc comme un flocon.»
 L'autre dit: «et moi, je suis vert comme un dragon.»
 L'un dit: «je peux être bleu comme le ciel.»
 Et l'autre dit: «je suis jaune comme le soleil.»
 Et le plus petit dit: «nous sommes de toutes les couleurs
 Etre un caméléon, c'est le bonheur.»

Explication

THÈME	VARIANTES	MOYENS ACCESSOIRES
Formation sensorielle	Leçon à l'air libre Eveil de tous les sens Fantaisie Créativité	Places extérieures Place de jeu Paysages de mouvements Fiche de jeu "Chien" 
Entraînement de la mémoire	Mémorisation Formes Chiffres Lettres	Dés Tangram Images Memory Puzzle
Encouragement linguistique	Poèmes Chants Livres Motricité de la bouche	Fiche de jeu "Perroquet" 
Relations logiques	Compter Mesurer Comparer	Dés Objets Objets du quotidien Jeux



THÈME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Formation sensorielle	Caméléon "coloré" (vert, jaune, bleu, rouge) Chaque couple se voit attribuer une couleur. Dès qu'un couple entend sa couleur, il fait un tour en courant (si toutes les couleurs sont annoncées, tout le monde court)	Tempête dans la jungle Une tempête a dévasté la jungle. Il faut tout ranger. Trier les bonnes feuilles (formes et couleurs). Rassembler au milieu du cerceau tous les objets dispersés dans la salle.	Soleil, lune et étoiles Un couple est d'un côté et tous les autres de l'autre côté en face. Le couple chante: "Soleil, lune et étoiles" et se retourne à „étoiles“. Ceux qui ne sont pas immobiles doivent reculer. But: Celui qui arrive le premier vers le couple. A lui de continuer ensuite.
	Matériel: Inventer une histoire de caméléon avec les couleurs vert, jaune, bleu et rouge.	Matériel: Cartes pour les formes et les couleurs	
Entraînement de la mémoire	Jeux memory Répartir les cartes de mémoire en posant la moitié (image découverte) près du piquet éloigné. A chaque partie ramasser une carte et la ranger. Donner une tâche supplémentaire au parent (év. même memory mais image cachée)	Cartes Tangram Assis contre la paroi, le parent tient une carte avec une image complète à reconstituer. L'enfant prend un élément par trajet de la bonne forme et bonne couleur et rassemble les parties Tangram sur la carte.	Formes, chiffres, lettres Poser des formes, des chiffres et des lettres (distance de course avec l'obstacle). Ecrire une carte: transporter les lettres et les ranger dans l'ordre. Chiffres: ranger le nombre d'objets correspondant au chiffre du dé.
	Matériel: jeu memory et piquets	Matériel: cartes et personnages Tangram	Matériel: cartes avec formes, chiffres, lettres, etc.
Encouragement linguistique	Comptine/Motricité de la bouche Cam-Cam-Caméléon. Tu-tu peux changer de couleur On-on ne peut plus te voir Je-je vais te chercher. Ensemble on va te trouver!	Comptine/motricité de la bouche m h (pincer les lèvres) m h (tirer la langue) fait le petit caméléon répéter 2 x et une mouche arrive slurp miam (montrer la mouche avec le doigt) 2 x m h (pincer les lèvres) m h (tirer la langue) et voilà la mouche qui est mangée! Slurp miam !	Comptine/motricité de la bouche Pouvons-nous attraper les mouches avec notre langue comme un caméléon? Il faut tirer la langue. La mouche arrive d'un côté. La mouche arrive de l'autre côté. La mouche arrive en haut. La mouche arrive en bas.maintenant nous avons mangé la mouche! (rentrer la langue)
Relations logiques	Mesurer Poser des feuilles de grandeurs différentes. Les trier par grandeur	Compter "La force des cinq" Ce que le caméléon préfère, c'est gober 5 sauterelles à la suite. Veiller à ce qu'il y en ait toujours 5 (sautoirs verts) dans le cerceau	Comparer Plus grand – petit que.... Un dragon arrive qui veut aussi avaler des sauterelles. Quelle quantité est plus grande/plus petite (les enfants doivent classer les crocodiles)
	Matériel: Fiches imprimées en différentes grandeurs	Matériel: Cerceaux, sautoirs verts	Matériel: Crocodile imprimé plus grand/petit que (sauterelles dans un cerceau)

