



Formation d'éducateur 3/6 ans

## Programme du niveau 2

### **Matériel sensoriel à deux discriminations**

- Les triangles constructeurs, boîtes 1 à 6
- Le cube du binôme
- Le cube du trinôme
- Le décanomial ou table de Pythagore
- Les figures superposées
- Les cylindres de couleurs

### **Matériel de géographie**

- Globe lisse et rugueux
- Globe coloré
- Le planisphère
- Les drapeaux
- Les formes de la terre et de l'eau
- Les puzzles

### **Matériel de botanique**

- Le cabinet de Botanique

# Matériel de langage

## 1. L'enrichissement du vocabulaire

- Nommer l'environnement
- Les jeux d'expression
- Les images classifiées
- Les nomenclatures classifiées
- Le jeu des questions
- Les histoires racontées
- La ferme

## 2. La préparation à l'écriture et à la lecture

- Le jeu d'analyse des sons
- Les lettres rugueuses
- Les formes à dessin
- Les alphabets mobiles
- Les aides à l'écriture
  
- La 1<sup>ère</sup> boîte d'objets
- La 2<sup>ème</sup> boîte d'objets
- Les pochettes d'homophonie
- Exploration de la lecture, les autres supports possibles

# Matériel de mathématiques

## 1. La première numération : compter de 1 à 10

- les barres numériques : introduction des quantités
- Les chiffres rugueux : introduction des symboles
- L'association symboles et quantités
- Les fuseaux
- Le jeu des jetons : introduction des notions de pair et impair
- Le jeu de mémoire

## **2. Le système décimal**

- Le premier plateau : introduction des quantités, introduction des symboles, association quantité/symboles
- Le deuxième plateau : la formation des grands nombres
- Les opérations : addition et soustraction statiques
- Les timbres : addition et soustraction statiques

## **3. La numération de 1 à 99**

- La première table de Seguin
- La seconde table de Seguin

## **Le matériel scientifique**

- Les objets qui coulent, les objets qui flottent
- L'aimant
- L'arche romane