veritech[6] MD

La série *BAMBINO* — Section préscolaire

SOMMAIRE DES CORRESPONDANCES :
avec les programmes d'études préscolaires.

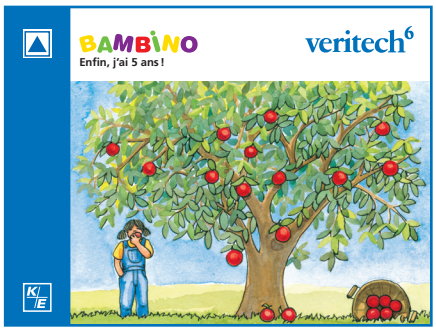
Avec la série ***BAMBINO***, les enfants apprendront à faire des associations entre des événements, des objets, des séquences, des couleurs et des formes et à mettre à contribution ses compétences langagières en s'appropriant de nouveaux mots de vocabulaire.

Cette version simplifiée du système VERITECH est conçue pour que les enfants de 3 à 5 ans puissent l'utiliser facilement. La collection invite l'enfant à mobiliser des savoir-faire fondés sur l'utilisation efficace des six jetons du jeu.

6 TITRES POUR LES 3+

6 TITRES POUR LES 4+

3 TITRES POUR LES 5+



Les stratégies

STRATÉGIES MOTRICES ET PSYCHOMOTRICES
- Se situer dans l'espace, le temps, et par rapport à la matière.
- Utiliser adéquatement les objets, les ressources et les matériaux.

STRATÉGIES AFFECTIVES ET SOCIALES
- Porter attention.
- Maintenir sa concentration.
- Se parler positivement (« Je suis capable ! »).

STRATÉGIES COGNITIVES ET MÉTACOGNITIVES
- Observer, explorer, expérimenter, organiser, repérer, identifier, associer, planifier, classifier, comparer, sélectionner, questionner et se questionner, vérifier et évaluer.

Boîtier veritech[6]
N° PRODUIT : 404 0192

Les connaissances

CONNAISSANCES SE RAPPORTANT AU DÉVELOPPEMENT AFFECTIF
- Les gestes d'autonomie
  (ex. : trouver le matériel ou les ressources utiles à ses activités).
- Les gestes de responsabilité
  (ex. : ranger ses jeux, prendre soin du matériel).

CONNAISSANCES SE RAPPORTANT AU DÉVELOPPEMENT LANGAGIER
- Les gestes associés à l'émergence de l'écrit
  (ex. : tenir un livre dans le bon sens, suivre de gauche à droite).

CONNAISSANCES SE RAPPORTANT AU DÉVELOPPEMENT COGNITIF
- Les mathématiques : les jeux de nombres ; le dénombrement (ex. : compter le nombre de vaches) ; les jeux d'association (ex. : associer un objet à une forme géométrique) ; de comparaison (ex. : l'aspect extérieur et l'aspect intérieur de deux objets) ; de regroupement et de classement (ex. : classer des objets selon la couleur) ; de régularité (ex. : créer des suites d'objets de plus en plus complexes).
- Les concepts de temps
  (ex. : aujourd'hui, hier, les saisons, les fêtes).
- Les concepts d'espace
  (ex. : haut, bas, près, loin, milieu, grand, large).

K/E KINĒSIS ÉDUCATION
www.ebbp.ca
Canada L'ensemble des titres admissibles de notre production bénéficie du soutien financier du gouvernement du Canada.