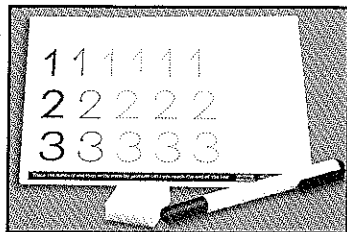


Préparatifs de l'activité



Sortir la planche de la tablette d'activité, afin que l'enfant puisse écrire et dessiner à son aise. Poser le stylo-feutre à encre effaçable près du cahier.

Attention ! Les feuilles sont recouvertes d'une couche spéciale permettant l'emploi du stylo-feutre. Il n'est pas recommandé d'utiliser un autre stylo que celui-là.

Comment s'y prendre ?

L'enfant écrit et dessine avec le stylo-feutre selon les directives figurant sur la page. S'il se trompe ou s'il désire refaire l'exercice, effacer avec l'éponge et recommencer.

Comment se servir correctement de ce coffret-jeu de préparation à la grande école ? Quelques conseils pour un travail plus efficace

- Travailler avec l'enfant à une table convenablement éclairée, afin de lui donner de bonnes habitudes pour la préparation de ses devoirs le jour venu.
- Créer une ambiance agréable et sereine, sans interférences extérieures.
Les études scientifiques prouvent que le pouvoir de concentration de l'enfant décroît après un travail intense d'une vingtaine de minutes.
Veiller à une lecture soignée de l'objectif de l'activité. Une conversation avec le parent au cours de la réalisation de cet objectif contribuera à encourager l'enfant à s'exprimer et à enrichir son vocabulaire. C'est ainsi que ses réponses refléteront ses sensations, et ce qui est plus important encore, le cours de sa pensée.
- Ce jeu est conçu pour une utilisation à long terme, il est donc recommandé de progresser étape par étape.
- Lorsqu'on joue pour la deuxième fois, il est préférable de reprendre toutes les activités depuis le début. Les fois suivantes, il faut revenir à la dernière page réussie par l'enfant, et progresser à partir de ce point.
- On peut approfondir chaque domaine, des objectifs les plus faciles jusqu'aux plus complexes.
- On peut aussi accomplir un travail extensif, en repassant sur les premiers stades faciles dans chaque domaine, puis approfondir les thèmes où l'enfant réussit le mieux.
Il est déconseillé de presser l'enfant lorsque ce dernier ressent une difficulté. Cette attitude décourageante lèse le processus d'apprentissage et sape l'assurance de l'enfant.
- Chaque enfant possède son rythme propre, qu'il faut respecter patiemment.
- On peut proposer à l'enfant de s'exercer seul là où vous avez déjà travaillé ensemble, ou bien d'enseigner les connaissances acquises à son petit frère et à ses camarades.

N'oublions pas l'essentiel :

accompagner l'enfant avec plaisir, amour et enthousiasme !



© 1995 M+M Hertzano
Made under license from Lemada Light Industries Ltd.



© 2000 Jumbo International, Amsterdam
www.jumbo.nl
182



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.

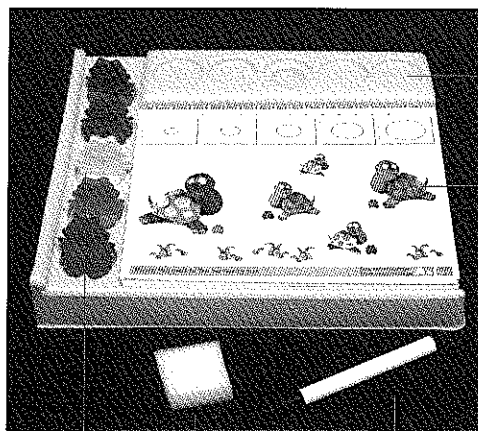
SALUT LA GRANDE ÉCOLE !



But du jeu :

développer les compétences scolaires exigées de l'enfant à l'entrée à la grande école

Contenu du coffret :



1

2

3

5

4

1. Tablette en plastique
2. Planches de 72 activités différentes
3. 5 grenouilles de 5 couleurs différentes
4. Stylo-feutre à encre effaçable
5. Eponge
6. Instructions détaillées

Chers parents,

Le coffret de jeux de préparation à la grande école de Jumbo propose un apprentissage didactique par l'intermédiaire d'un jeu de qualité. Cette activité ludique fera considérablement progresser vos enfants en les préparant à l'école primaire, grâce à l'apprentissage et la pratique du savoir-faire exigé par le système éducatif.

Le parent est le premier et le principal enseignant de l'enfant. Le lien, la coopération et l'activité commune confortent l'assurance de l'enfant et constituent un facteur important de son développement intellectuel et affectif.

A chaque étape, un mot d'encouragement et une réaction positive seront la clé du succès et du renforcement de la motivation chez l'enfant.

Le jeu se compose de deux étapes distinctes :

Activité numéro 1 : exercices d'acquis éducatifs divers

Éléments du jeu

- Planches 1 à 36
- Tablette d'activité en plastique
- 5 grenouilles de couleur pour les réponses

Activité numéro 2 : Pratique de la coordination

Éléments du jeu

- Planches 37 à 72
- Stylo-feutre à encre effaçable pour l'écriture et le dessin
- Eponge

Contenu :

Rapport de taille
Pages 1-4

Orientation
Pages 5-8

Forme et couleur
Pages 9-17

Formes, couleurs, texture, taille

Suite
Pages 23-27

Suite de couleurs, enchaînement de formes et de couleurs, succession de processus

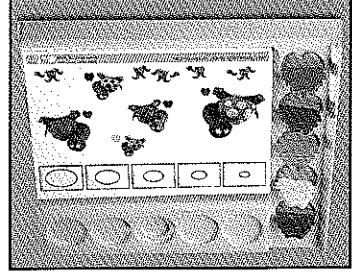
Calcul
Pages 28-32

Chiffres, quantité et forme des chiffres de 1 à 10, série, série ascendante et descendante, addition dans la première dizaine.

Préparatifs du jeu :

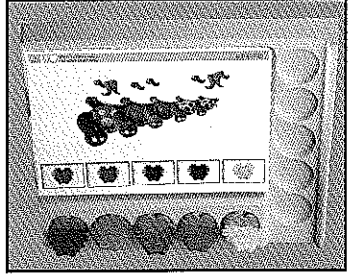
Poser la planche voulue à l'emplacement adéquat sur la tablette d'activité . Poser les 5 grenouilles, avec leurs supports, dans le "pot".

Comment s'y prendre ? Exemple : planche numéro 1



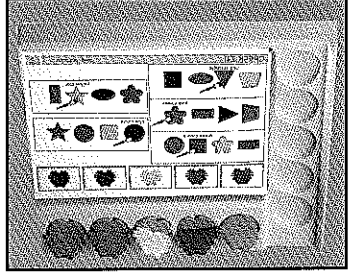
Lire à l'enfant la formulation de la tâche à accomplir : "Fais correspondre la taille de la tortue à celle de l'ovale". La tortue bleue, la plus grande, correspond au plus grand ovale. A côté de la tortue bleue est dessinée une grenouille rouge. Sortir la grenouille rouge du "pot" et la placer dans le rond situé dans la table d'activité, juste au-dessus du carré où figure le plus grand ovale. Faire de même avec les autres tortues. Pour aider l'enfant au début des activités sur planche, on peut le guider en lui demandant:
- De quelle couleur est la grenouille dessinée juste à côté de la plus grande tortue ?
- Pose avec moi la grenouille rouge juste au-dessus du plus grand ovale.
Notez que l'ordre des réponses n'a pas d'importance : on peut commencer par la tortue la plus grande, par la plus petite ou par n'importe quelle autre.

Comment vérifier les réponses ?

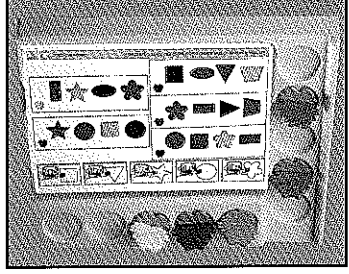


Au verso de chaque page-question figure la page-réponse correspondante. Faire passer la feuille côté réponse et la replacer sur la tablette d'activité. Si les réponses sont justes, toutes les figures-grenouilles figureront exactement au-dessus des images de grenouilles de même couleur. En cas d'erreur, enlever les figurines qui ne correspondent pas et les remettre dans le "pot". Tourner la feuille côté question et essayer de trouver la bonne solution. La page-réponse conforte l'enfant dans ses capacités et permet au parent de savoir à quel moment il éprouve des difficultés. On peut à présent passer à la planche suivante. Dans chaque domaine, l'activité est conçue systématiquement, avec un degré de difficulté qui va en augmentant. Il est donc recommandé de suivre l'ordre proposé dans les directives du jeu.

Comment s'y prendre ? Exemple : planche numéro 9



Lire à l'enfant la formulation de la tâche à accomplir : "Dans quel groupe se trouve la forme qui a la couleur du pot de peinture qu'on voit dans le carré ?" Le carré à peindre en vert se trouve dans le groupe de la grenouille violette. Sortir la grenouille violette du "pot" et la placer dans le rond situé dans la table d'activité juste au-dessus du carré adéquat. Faire de même avec les autres groupes. Pour aider l'enfant au début des activités sur planche, on peut le guider en lui demandant:
- De quelle couleur va-t-on peindre le carré qui figure dans le carré ?
- Dans quel groupe se trouve le carré vert ?
- Quelle est la couleur de la grenouille qui figure dans ce groupe?
- Pose avec moi la grenouille violette juste au-dessus du carré correspondant.
Tourner la feuille du côté de la page-réponse, et vérifier l'exactitude des solutions.



Activité numéro 2 : coordination et début de l'écriture

Approche de l'écriture
Pages 37-54

Tracé de lignes, ensemble, fond et forme, labryrinthe, copie de modèles, complémentation, série avec changement d'orientation, série avec modification de la taille

Tracé de chiffres
Pages 55-60

Exercices d'écriture des chiffres de 1 à 10

Graphisme des lettres
Pages 61-72

Exercices des lettres de A à Z