

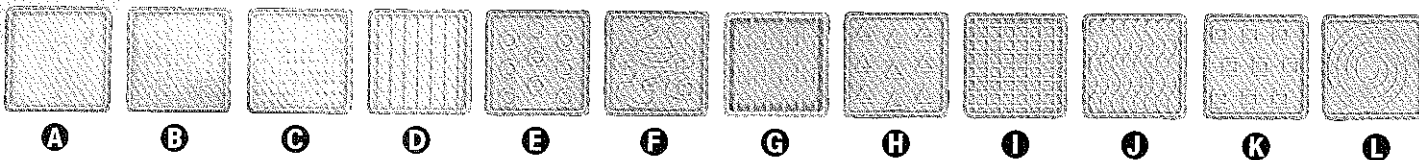
Une gamme de jeux éducatifs pour enfants et parents !

FORMES ET TEXTURES

Jeu tactile pour développer le sens du toucher de votre enfant.

Préambule

Le jeu se trouve à la base de l'éducation. C'est pour cette raison que les jeux éducatifs Tingo ont été conçus pour éveiller de manière ludique les facultés de votre enfant. Chaque jeu met l'accent sur les aptitudes qui correspondent à un âge donné. Votre enfant passe ainsi par différents niveaux et progresse sans cesse. Les jeux renforcent en outre le lien entre les parents et l'enfant. Les parents ont un rôle de soutien, mais restent en même temps des camarades de jeu pour l'enfant. Il importe donc que les parents stimulent autant que possible l'enfant pendant le jeu en l'encourageant et en le félicitant. Grâce à cette interaction, les parents peuvent contribuer au développement cognitif de l'enfant.



Le but du jeu

Dans Formes et Textures, l'accent est mis sur la perception visuelle et le toucher. L'enfant les exerce au moyen de cartes dont le relief varie. Il apprend ainsi, en regardant et en touchant, à distinguer les différences de texture et à les nommer. Ce faisant, il prend davantage conscience de son environnement, aiguise sa mémoire sensorielle et accroît ses facultés verbales.

C'est parti !

Types de cartes :

- | | | |
|----------------------|---------------------|-------------------|
| A Lisses | E Cercles | I Losanges |
| B Granuleuses | F Courbes | J Vagues |
| C Piquantes | G Pointillés | K Carrés |
| D Rayures | H Triangles | L Spirale |

Attention :

conservez les autocollants pour une étape ultérieure du jeu.

Étape 1 : "sentir" avec les yeux - reconnaissance des motifs par la vue

Posez les cartes devant votre enfant, motifs visibles. Commencez avec seulement les six paires les plus simples : lisses, granuleuses, piquantes, rayées, à cercles, à courbes. Demandez à votre enfant de trouver deux cartes ayant le même motif, juste en les regardant. Nommez les motifs afin de développer le vocabulaire de l'enfant. Peut-être est-il capable de trouver dans la pièce des choses ayant le même motif. Si votre enfant éprouve des difficultés à répondre, vous pouvez l'aider en alignant six cartes (sans leurs doubles) et en prenant à chaque fois une carte supplémentaire que vous placez à côté des six autres, et ce jusqu'à ce que l'enfant voie que la celle-ci forme une paire avec l'une des autres cartes. Félicitez votre enfant ; cela sera vécu comme un encouragement à continuer.

TINGO

Apprendre tout en s'amusant

Étape 2 : former des paires en regardant et en touchant

Répétez l'étape 1, mais cette fois-ci incitez votre enfant à toucher et à sentir chaque motif avant d'essayer de trouver la carte correspondante. Lorsqu'il a réussi à former une paire de cartes en les regardant, laissez-lui toucher les deux cartes en même temps afin qu'il sente qu'elles sont identiques.

Étape 3 : fermer les yeux et toucher les cartes

Alignez les six cartes comme dans l'étape 1, sans montrer les motifs à votre enfant. Nommez l'un des motifs (dont les noms ont été appris au cours de l'étape 1) et demandez à votre enfant de trouver la carte correspondante par le toucher. Après avoir touché les cartes et décidé quelle est la bonne, votre enfant peut regarder la carte pour vérifier si c'est bien le cas.

Trois variantes, sentir davantage :

1. Prenez un peu de pâte à modeler et pressez-y la carte. Regardez maintenant l'étonnante différence qu'il y a entre la carte sur laquelle le motif est en relief et l'empreinte de ce même motif dans la pâte. N'hésitez pas à la toucher et la faire toucher à votre enfant.
2. Prenez un récipient transparent. Remplissez-le d'eau et plongez-y les cartes. Laissez votre enfant former des paires en touchant les cartes qui sont sous l'eau. L'eau estompera les motifs, de sorte que l'enfant devra toucher les cartes pour pouvoir trouver les paires.
3. Disposez les cartes, le motif caché. Laissez votre enfant en prendre deux au hasard sans regarder. Il doit maintenant les toucher pour découvrir si elles forment une paire. Si c'est le cas, il peut les retourner. Sinon, c'est à votre tour. Celui qui a réussi à reconstituer le plus de paires, a gagné.

Une fois que votre enfant s'est bien familiarisé avec les six cartes à motif simple et qu'il les reconnaît, vous pouvez continuer avec les cartes plus difficiles. Lorsqu'il a également appris à bien connaître ces six cartes, vous pouvez jouer avec les douze cartes en même temps. Ce processus peut demander quelques temps. Vous pouvez simplifier le jeu en ajoutant à chaque fois une paire de cartes seulement.

Qui a le bon motif? Un jeu pour les enfants de trois ans

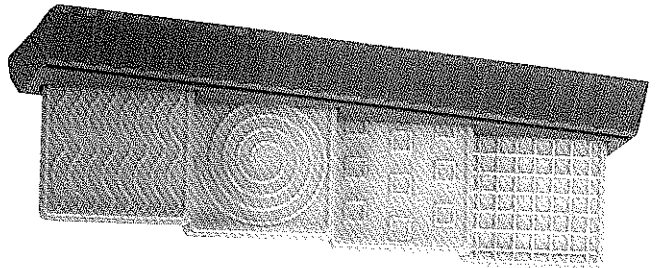
Collez les autocollants sur le côté lisse des cartes, là où une plus grande surface est disponible. (Attention de ne pas les coller sur le côté à motif, surtout lorsqu'il s'agit de la carte à motif lisse !). Distribuez les douze cartes (sans leur double) parmi les joueurs, chacun recevant le même nombre. Chaque joueur reçoit un ou deux supports, en fonction du nombre de joueurs, pour y placer ses cartes. Les cartes doivent être placées de manière à ce que les joueurs ne puissent pas voir leurs propres cartes.

À tour de rôle, l'un des joueurs annonce le nom d'un motif, par exemple : "Nous cherchons les petits cercles". Tous les joueurs touchent leurs cartes - qu'ils ne peuvent donc pas voir - à la recherche du motif annoncé. Le premier qui trouve le bon motif, s'écrie : "Je l'ai !" Il indique la carte et les autres joueurs vérifient si c'est la bonne. Si c'est la bonne carte, elle est alors retirée du support et posée à côté. Si ce n'est pas la bonne, le joueur suivant nomme un autre motif et la partie continue.

Celui qui a réussi le premier à trouver trois motifs et qui a donc posé trois cartes à côté de son support, a gagné.

Former des paires Un jeu pour les enfants de quatre ans

Préparez pour le jeu à quatre :
Posez toutes les cartes sur la table avec le motif caché et mélangez-les. Chaque joueur reçoit quatre cartes et un support en plastique. Placez les cartes sur le support, mais cette fois-ci avec les motifs tournés vers le joueur et hors de la vue des autres joueurs. (Dans le cas peu probable où un joueur reçoit deux paires, toutes les cartes doivent alors être de nouveau mélangées et distribuées). Le reste des cartes est empilé, motif caché.



C'est parti !

Le but du jeu est de former une paire avec l'une des cartes présentes sur son support. Lorsque c'est à son tour de jouer, chaque joueur annonce le motif qu'il recherche et tend la main vers les cartes d'un des autres joueurs. Il a le droit de toucher une seule carte, sans la regarder, et doit alors dire si c'est le bon motif ou non. S'il pense que c'est la carte qu'il recherche, il décrit le motif et demande s'il peut la voir. C'est la bonne carte ? Le joueur peut alors prendre cette carte et la poser sur une pile, avec la carte correspondante provenant de son propre support.

Tant qu'il y a encore des cartes en réserve, les deux joueurs peuvent remplacer la carte qui a été retirée de leur support. Ce n'est pas la bonne carte qui a été choisie ? Cela ne fait rien, la partie continue et c'est au prochain joueur de jouer. Essayez de retenir quelles sont les cartes que vous avez déjà touchées. Vous aurez ainsi plus de chance de réussir la prochaine fois.

Celui qui a réussi le premier à constituer des paires pour toutes ses cartes, a gagné.
Pour une partie à deux, six paires seulement sont utilisées et chaque joueur reçoit quatre cartes. On peut bien sûr également jouer avec toutes les cartes et deux supports par joueur, mais c'est très difficile. Même les adultes seront surpris par la difficulté qu'il y a à reconnaître et à choisir des motifs identiques en se basant uniquement sur le toucher !

Pour une partie à trois : retirez trois paires du jeu et jouez ensuite de la même façon.

Avec un peu d'imagination, vous pouvez utiliser ces cartes et ces supports pour de nombreux autres jeux. Stimulez votre inventivité et celle de vos enfants en imaginant vos propres variantes de jeu. N'oubliez pas que notre sens du toucher est entraîné lorsque nous touchons une surface. Essayez de jouer en enlevant vos chaussures et en touchant avec vos pieds ou vos doigts de pied ! C'est surprenant - la perception tactile est totalement différente ! Vous trouverez ci-dessous encore quelques variantes.

Quelle surprise ! - un jeu pour les tout petits

Posez les 24 cartes sur la table avec les motifs cachés. Demandez : "Quel motif va apparaître ?" Prenez la carte et retournez-la. Répétez l'opération avec une autre carte. À cet âge, les enfants aiment beaucoup avoir le sentiment de découvrir de nouvelles choses.

Deux variantes du jeu de mémoire

1. Posez les 24 cartes (motifs cachés) au milieu de la table. Chaque joueur ramasse deux cartes par tour et cherche le même motif. Celui qui a trouvé trois paires en premier, a gagné.

2. Répartissez les cartes en deux groupes de motifs identiques et posez-les sur la table en les retournant. Mélangez un groupe de cartes et empilez-les. Mélangez l'autre groupe et répartissez-le sur la table. Chaque joueur prend à son tour une carte de la pile et essaie de trouver son double parmi les cartes disposées sur la table. C'est la bonne carte ? Posez alors la paire devant vous. Ce n'est pas la bonne carte ? Retournez-la à nouveau et posez-la sur une nouvelle pile, face cachée. Lorsque la première pile est finie, la partie continue avec la nouvelle pile. Celui qui a trouvé trois paires en premier, a gagné la partie. Jouez à nouveau, mais cette fois-ci sans regarder les motifs : seulement en touchant !

Ce jeu éducatif Tingo met l'accent sur l'éveil des facultés suivantes :

- Reconnaissance visuelle : reconnaître et retenir des formes.
- Association : former des paires de mêmes formes.
- Capacité d'expression : nommer des formes et des actions.
- Capacité de concentration : nécessaire pour mener à bien les missions.
- Sens du toucher : reconnaître en touchant.
- Mémorisation de l'espace : mémoriser la position des cartes.

Avec le plaisir du jeu pour fil conducteur, les jeux Tingo aident votre enfant à développer un vaste éventail d'aptitudes. Nous avons surtout veillé à ne pas trop demander de votre enfant, ni trop tôt. Les jeux permettent à votre enfant d'exercer les facultés qui correspondent à son âge. Ceci est important dans la mesure où l'on évite ainsi les frustrations, aussi bien chez vous que chez votre enfant. Chaque jeu peut en outre être disputé à un niveau plus élevé. Il est important de stimuler les enfants de manière positive, en les encourageant et en les félicitant. Nous avons fait en sorte que ces jeux offrent suffisamment d'opportunités pour cela. Les jeux Tingo constituent une excellente gamme de jeux éducatifs.

Ne convient pas à un enfant de moins de 24 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.

© 2001 Jumbo International, Amsterdam.

© 1995 M+M Hertzano
www.jumbo.nl



00805