

Comment utiliser ce coffret

CONTENU :

- 18 planches de jeu illustrées recto-verso ;
- 1 ardoise magique transparente ;
- 4 crayons de couleur ;
- 1 gomme ;
- 1 livret pédagogique.

Ce coffret a été conçu pour un apprentissage progressif ; c'est pourquoi il est conseillé de suivre l'ordre des jeux.

AVANT DE JOUER :

1 Préparez l'ensemble du matériel nécessaire pour jouer : il est indiqué dans la règle et au bas de chaque planche.

Un jeu = une couleur + un chiffre + un nom

- La **couleur** permet de repérer facilement les jeux.
- Le **chiffre**, en haut à gauche de chaque planche, indique le niveau de difficulté (1 étant le plus simple, 6 le plus difficile).

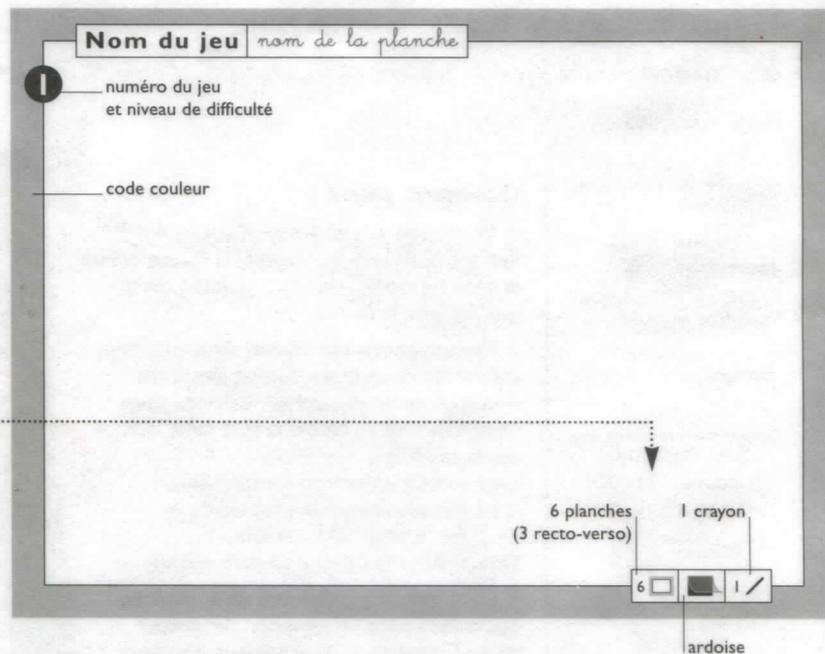
2 En bas de chaque planche, ainsi que dans la notice, est indiqué le matériel nécessaire.

L'ARDOISE MAGIQUE :

1 Glisser la planche choisie sous l'ardoise magique transparente. La reliure doit toujours se trouver à l'extérieur de l'ardoise.

Ne jamais écrire directement sur les planches.

2 Le crayon se gomme facilement pour corriger et pour pouvoir rejouer, à condition d'utiliser **uniquement les crayons fournis**.



Conseil : Pour prendre soin de l'ardoise, passer de temps en temps un chiffon humide ou imbibé d'alcool.

© 2002 Jeux Ravensburger S.A.

Jeux Ravensburger S.A. · Service Consommateurs · B.P. 60159 · 60111 Méru Cedex · www.ravensburger.de

222706



6 jeux progressifs pour accompagner l'enfant du graphisme à l'écriture.



L'ÉCRITURE



4-7 ANS

- POUR JOUER SEUL -

Tu vas devoir relever 6 défis, 6 jeux de plus en plus difficiles. Ton objectif est de rassembler les 6 coquelicots qui composent la couronne de l'écriture : le bleu, le turquoise, le vert, le jaune, le orange et le rouge.

803.24
(16016)

Ravensburger

Le trait magique

1 Apprendre à effectuer un geste continu en allant d'un point à un autre. Acquérir une bonne coordination des mouvements de la main en traçant des traits, des courbes, en changeant de direction...

MATÉRIEL :

6 planches,
cadre

l'ardoise magique

1 crayon

Si tu réussis bien
ce jeu, tu remportes
le coquelicot bleu.



COMMENT JOUER :

1 Place la pointe de ton crayon sur un des deux points noirs : c'est le départ.

2 Tu dois maintenant suivre le trait pour atteindre le point d'arrivée. Mais attention ! tu ne dois pas soulever ton crayon une seule fois ! Dès que tu as atteint l'arrivée, regarde ton ardoise. Tu as réalisé un dessin.



Le parcours tracé

2 Progresser par un geste lié et régulier de la gauche vers la droite, comme pour l'écriture. Apprendre à reproduire une trace identique, au fur et à mesure que les repères s'effacent.

MATÉRIEL :

6 planches,
cadre

l'ardoise magique

1 crayon

Si tu réussis bien
ce jeu, tu remportes
le coquelicot turquoise.



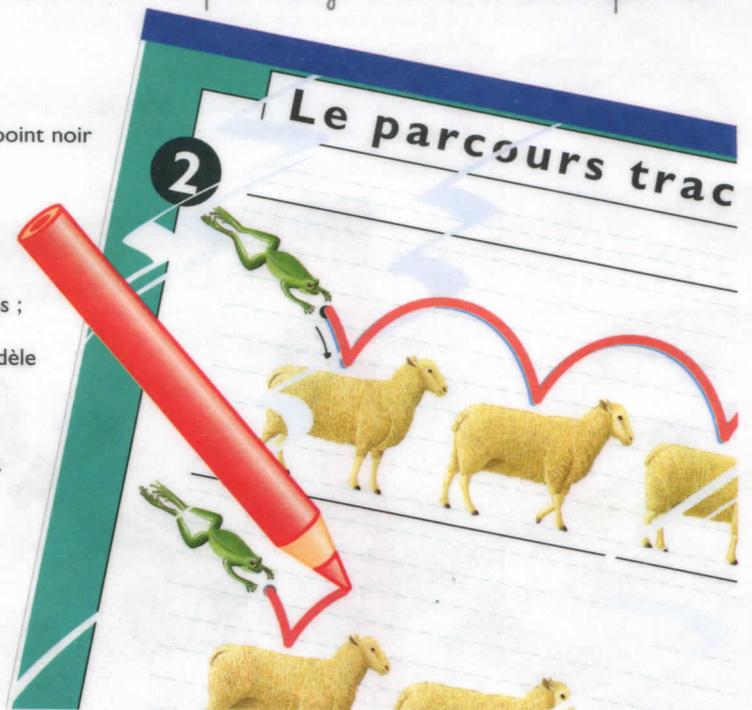
COMMENT JOUER :

1 Place la pointe de ton crayon sur le point noir de départ.

2 Le jeu consiste à faire trois fois le même tracé sans soulever ton crayon ; c'est de plus en plus difficile :

- La première fois, il te suffit de retracer le trait autour des obstacles ;
- La deuxième fois, il faut que tu reproduises le parcours, mais le modèle a disparu ;
- Enfin, la troisième fois, les obstacles aussi ont disparu.

Tu peux t'aider des lignes de la planche.



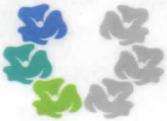
Les portraits-robots

3 Reproduire des traits qui se rapprochent de l'écriture, dans un ordre précis, puis les assembler pour reconstituer un dessin, et se préparer ainsi à la construction des lettres.

MATÉRIEL :

6 planches,
cadre 
l'ardoise magique
1 crayon

Si tu réussis bien
ce jeu, tu remportes
le coquelicot vert.



COMMENT JOUER :

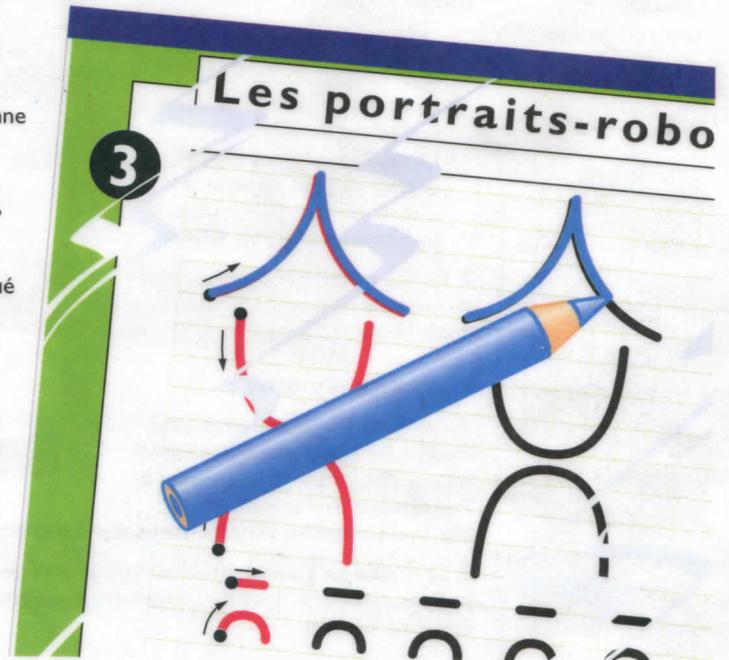
1 Le modèle est en rouge. Chaque point indique le départ du crayon ; la flèche donne le sens du tracé à suivre : toujours de la gauche vers la droite.

2 Dans la partie supérieure de la planche, il s'agit de reproduire chacun des traits 4 fois, en commençant par celui du haut, mais toujours en respectant le sens indiqué sur le modèle :

- 1 fois en suivant le trait rouge ;
- 1 fois en suivant le trait noir ;
- 2 fois à côté sans modèle.

Quand tu as fini, passe au trait suivant...

3 Dans la partie inférieure de la planche, ces traits s'assemblent pour constituer un portrait-robot. Reproduis-le plusieurs fois en respectant l'ordre de la première moitié.



Les treize mini-lettres

4 Découvrir la construction de treize lettres de même hauteur et apprendre à les reconnaître. Reproduire, dans l'ordre, chaque trait qui compose la lettre, puis la lettre en entier, avant de la replacer dans des mots illustrés.

MATÉRIEL :

6 planches,
cadre 
l'ardoise magique
1 crayon

Si tu réussis bien
ce jeu, tu remportes
le coquelicot jaune.



COMMENT JOUER :

1 En haut de la planche figurent des modèles de lettres et des mots illustrés contenant ces lettres. Chaque point avec une flèche indique le départ du crayon et le sens du tracé à suivre.

2 En bas se trouvent les 26 lettres de l'alphabet. Les lettres que tu as déjà apprises sont en bleu, celles qu'il te reste à apprendre sont en noir et celles que tu es en train d'apprendre sont de couleurs différentes.

3 Au centre, chaque lettre est décomposée, trait par trait, dans l'ordre dans lequel ils doivent être tracés. Reproduis chaque trait :

- 1 fois en suivant le trait rouge ou turquoise ;
- 4 fois en suivant le trait noir ;
- 4 fois à partir des points ;
- 1 fois en te servant uniquement des lignes.

Dès que tu as fini ta ligne, passe au trait suivant...
N.B. : On écrit toujours les 13 petites lettres entre deux lignes.

4 En reprenant les traits dans le même ordre, reproduis les lettres entières.

5 Réécrits les lettres à leur place dans les mots en suivant le modèle.



Les treize maxi-lettres

5 Découvrir la construction de treize lettres avec barres et boucles, et apprendre à les reconnaître. Reproduire, dans l'ordre, chaque trait qui compose la lettre, puis la lettre en entier, avant de la replacer dans des mots illustrés.

MATÉRIEL :

6 planches,
cadre 
l'ardoise magique
1 crayon

Si tu réussis bien ce jeu, tu remportes le coquelicot orange.



COMMENT JOUER :

1 En haut de la planche figurent des modèles de lettres et des mots illustrés contenant ces lettres. Chaque point avec une flèche indique le départ du crayon et le sens du tracé à suivre.

2 En bas se trouvent les 26 lettres de l'alphabet. Les lettres que tu as déjà apprises sont en bleu, celles qu'il te reste à apprendre sont en noir et celles que tu es en train d'apprendre sont de couleurs différentes.

3 Au centre, chaque lettre est décomposée, trait par trait, dans l'ordre dans lequel ils doivent être tracés. Reproduis chaque trait :

- 1 fois en suivant le trait rouge ou turquoise ;
- 4 fois en suivant le trait noir ;
- 4 fois à partir des points ;
- 1 fois en te servant uniquement des lignes.

Dès que tu as fini ta ligne, passe au trait suivant...

N.B. : Regarde bien quelle ligne touchent les barres et les boucles qui dépassent vers le haut et vers le bas.

4 En reprenant les traits dans le même ordre, reproduis les lettres entières.

5 Réécris les lettres à leur place dans les mots en suivant le modèle.



De l'image au mot

6 Reproduire correctement les lettres apprises et les assembler entre elles pour composer ses premiers mots, avec, puis sans modèle.

MATÉRIEL :

6 planches,
cadre 
l'ardoise magique
1 crayon

Si tu réussis bien ce jeu, tu remportes le coquelicot rouge.



Bravo !

COMMENT JOUER :

Reproduis chaque mot illustré dans les 4 cases :
2 fois en suivant le trait noir, puis 2 fois dans les cases blanches.

N'oublie pas tout ce que tu as appris dans les jeux 4 et 5. Si tu as des doutes, va vite jeter un coup d'œil...

