



Une gamme de jeux éducatifs pour enfants et parents !

ROND ET ROUGE

Un jeu pour apprendre à reconnaître des formes et des couleurs simples.

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.

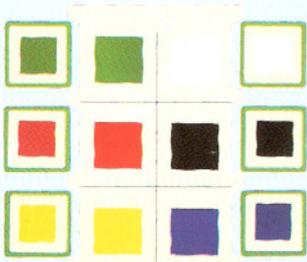
But du jeu

Dans Rond et rouge, l'accent est mis sur la perception visuelle. L'enfant l'exerce au moyen de cartes dont les couleurs et les formes varient. Il apprend ainsi à reconnaître, distinguer et nommer différentes formes et couleurs primaires. Ce faisant, il prend davantage conscience de son environnement et aiguise également sa mémoire sensorielle.

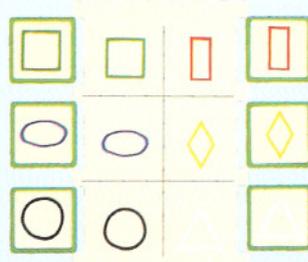
Préparatifs

Collez un autocollant sur chaque carte en plastique (IMPORTANT : collez l'autocollant sur le côté sur lequel figure le plus petit cadre). Disposez les cartes par plateau, tel qu'indiqué sur l'illustration ci-dessous.

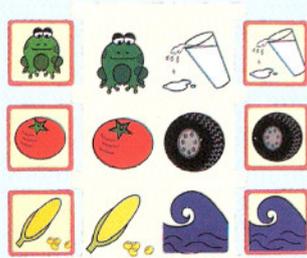
Plateau 1



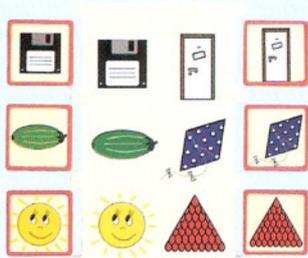
Plateau 2



Plateau 3



Plateau 4



TINGO

Apprendre tout en s'amusant

C'est parti !

Étape 1 : plateau 1 - assortir les couleurs

Posez le plateau avec les cases colorées sur la table. À côté de chaque case, posez la carte correspondante, face cachée. Retournez à chaque fois une carte et demandez à l'enfant de poser la carte au bon endroit et de nommer à voix haute la couleur. Si cela s'avère trop compliqué, vous pouvez poser vous-même la carte au bon endroit en demandant : "Est-ce bien la même couleur ?" Faites la même chose avec les autres cartes jusqu'à ce que le plateau soit entièrement rempli, tout en continuant à entraîner l'enfant sur les noms des couleurs.

Essayez la variante suivante

Posez les cartes aux bons endroits à côté du plateau. Vous pouvez vous-même changer deux cartes pendant que votre enfant ne

regarde pas, ou inversement. Demandez ensuite : "Quelles sont les cartes qui ne sont pas à leur place, peux-tu les trouver ?" Ce jeu stimule la mémoire et la reconnaissance visuelles.

Étape 2 : plateau 2 - assortir les formes

Posez le plateau avec les formes devant l'enfant, avec les cartes correspondantes faces cachées. Jouez maintenant comme dans l'étape 1, mais cette fois-ci avec les formes au lieu des couleurs. L'enfant peut se contrôler lui-même en retournant le plateau dans le sens de la longueur et en comparant ensuite les couleurs des formes présentes sur le plateau avec celles des cartes. Cela ne pose aucun problème, car il a déjà appris les couleurs lors de l'étape 1.

Pour les enfants à partir de 3 ans, vous pouvez essayer le jeu suivant :

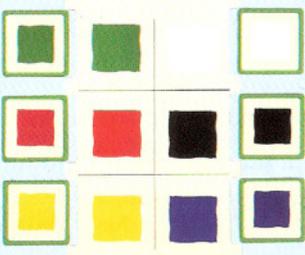
Posez toutes les cartes à côté du plateau, faces visibles. Laissez l'enfant prendre une carte, dont vous citez à voix haute seulement la couleur de la bordure extérieure. L'enfant doit alors nommer la forme et poser la carte à côté de la forme correspondante sur le plateau. Par exemple : "Prends la carte avec la forme dont la bordure est rouge et place celle-ci à côté de la case correspondante sur le plateau. Quelle est cette forme ?" Vous pouvez aider votre enfant en lui demandant : "Est-ce un carré ?" Ce faisant, vous pouvez entraîner votre enfant à nommer des formes de façon ludique.

Étape 3 : plateau 3 - assortir les couleurs et les objets

Pour les enfants à partir de 3 ans, vous pouvez essayer le jeu suivant :

Posez le plateau 3 devant votre enfant et à côté les objets correspondants. Prenez maintenant les cartes du plateau 1 et celles du plateau 3. Recherchez pour les cases colorées, les objets de même couleur sur le plateau. Vous pouvez contrôler les réponses en retournant le plateau dans le sens de la longueur : les cases colorées sont représentées au dos. Si celles-ci coïncident avec la position des cartes qui se trouvent à leur place, c'est gagné. Posez le plateau 3 devant l'enfant avec les cartes faces cachées. Jouez de la même manière que lors de l'étape 1, mais posez maintenant des questions sur les formes au lieu des couleurs. Par exemple : "Que représente l'illustration sur cette carte ? Correspondent-elles ? Quelle est la couleur de la tomate ?"

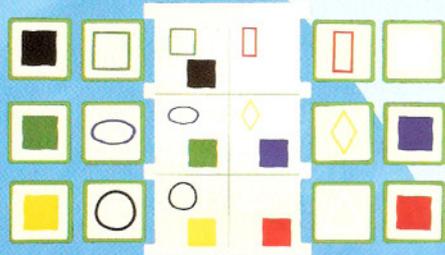
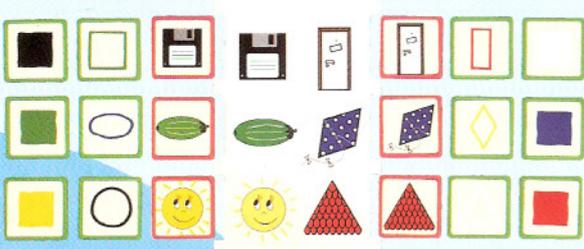
Étape 3 : assortir les couleurs et les objets



Étape 4 : plateau 4 - assortir les couleurs, formes et objets

Posez le plateau 4 devant votre enfant et à côté les cartes correspondantes, faces cachées. Jouez comme lors de l'étape 1, mais cherchez cette fois-ci les objets qui correspondent aux formes et aux couleurs. Vous pouvez par exemple demander : "L'objet sur la carte est-il le même que l'un des objets sur le plateau ? Quelle est la couleur du cerf-volant ? Quelle est sa forme ?"

Étape 4 : assortir les couleurs, formes et objets



Pour les enfants à partir de 3 ans, vous pouvez essayer le jeu suivant :

Posez les cartes du plateau 1 (couleurs) et du plateau 2 (formes) à côté du plateau 4, au-dessus des cartes assorties avec les objets correspondants. Le but est de trouver d'abord les cartes "objet" qui correspondent aux objets sur le plateau, puis les cartes "couleur" qui correspondent aux objets de la même couleur et enfin, les cartes "forme" qui correspondent aux objets de la même forme. Vous pouvez contrôler le bon déroulement du jeu en retournant le plateau dans le sens de la longueur. Les couleurs et les formes figurent au dos du plateau. Correspondent-elles aux cartes disposées ? Bravo !

Jouer à plusieurs

1. Distribuez les plateaux aux joueurs. Empilez les cartes au milieu de la table, face cachée. Chaque joueur prend à tour de rôle une carte et essaie de trouver l'illustration correspondante sur le plateau. Si aucune de ses illustrations ne correspond, les autres joueurs peuvent regarder si l'un d'eux peut former une paire.

Le joueur qui parvient à trouver le premier les cartes correspondant à ses six cases, a gagné.

2. Distribuez les plateaux 2 et 3 aux joueurs. Posez toutes les cartes sur la table, faces cachées. Chaque joueur prend une carte à tour de rôle et essaie de trouver l'illustration sur le plateau qui correspond à la forme ou à la couleur de la carte. Elles correspondent-elles ? Bravo ! - pose la carte à sa place. Tu ne peux pas former de paire ? Remets alors la carte sur la table, face cachée.

Le premier qui réussit à trouver les cartes correspondant à ses six cases est le vainqueur.

Jouer à plusieurs sans les plateaux :

1. Répartissez toutes les cartes sur la table et essayez de les classer selon leur couleur ou leur forme. Un des joueurs nomme une couleur et les autres essaient de trouver les cartes correspondantes. On peut ensuite jouer de la même manière avec une forme.

2. Posez toutes les cartes sur la table, faces cachées et mélangez-les. Chaque joueur choisit à tour de rôle deux cartes au hasard. Si elles forment une paire, il les gagne et peut jouer une nouvelle fois. Si elles ne forment pas une paire, il les montre aux autres joueurs et les retourne à nouveau faces cachées. Les joueurs doivent essayer de retenir la position des cartes.

Celui qui a réussi à la fin de la partie à réunir le plus de paires, a gagné.

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

- Reconnaissance visuelle : reconnaître et retenir des couleurs et des formes.
- Association : former des paires de mêmes couleurs et formes
- Capacité d'expression : nommer des couleurs, des formes et des actions
- Capacité de concentration : nécessaire pour mener à bien les missions.

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



00802

