

Les jeux Clementoni stimulent la curiosité naturelle de l'enfant. En jouant, les petits explorent le monde qui les entoure et apprennent ainsi de façon spontanée et sereine. Notre approche éducative a pour objectif de favoriser 5 **DOMAINES DE DEVELOPPEMENT** indispensables à une croissance harmonieuse tout en respectant les prédispositions et les habiletés naturelles de chacun. Nous collaborons avec des enseignants, des psychologues et des pédagogues afin de garantir des contenus éducatifs de qualité régulièrement actualisés. Nous développons des jeux inclusifs qui permettent à tout enfant d'apprendre et de s'exprimer. Nous privilégions les matériaux durables et le made in Italy pour laisser un monde meilleur aux générations futures.

DOMAINES DE DEVELOPPEMENT :

Tous les jeux de notre gamme sont étudiés pour stimuler des domaines de développement particuliers. Au dos de chaque coffret sont indiqués les domaines concernés parmi ceux mentionnés ci-dessous.

- A** Linguistique : langage, compréhension, lecture et écriture de lettres et de mots, enrichissement du vocabulaire.
- B C** Logique et mathématiques : écriture et lecture de chiffres et de nombres, catégorisation, comptage.
- 1 2** Cognitif : attention, observation, association, mémoire, raisonnement.
- 3** Motricité : manipulation et motricité globale.
- 4** Social et émotionnel : émotions, socialisation, coopération, empathie, autonomie.

LA PEDAGOGIE MONTESSORI

est fondée sur les piliers suivants :

- Autonomie :** les enfants doivent pouvoir réaliser leurs activités en autonomie, c'est pourquoi nos jeux prévoient le contrôle autonome de l'erreur.
- Expérience tactile :** les activités sont réalisées avec du matériel de haute qualité, adaptés à l'exploration tactile.
- Exploration et découverte :** il est important de stimuler la curiosité naturelle de l'enfant et de respecter ses aptitudes aux apprentissages stimulants et non forcés.

LES LETTRES TACTILES

CONTENU DU COFFRET : • 26 cartes recto verso

• 26 sujets prédécoupés



Recto : lettre rugueuse



Verso : silhouette et mot



Le coffret contient aussi une bande de carton pliable servant de séparateur pour la partie interne. Pour le monter, il suffit de plier le carton au niveau de la rainure puis de l'enfiler dans les fentes présentes à l'intérieur de la boîte. Vous obtiendrez deux compartiments : dans le plus grand, vous pourrez ranger les cartes et dans le plus petit les sujets prédécoupés.

Préparation du matériel

Avant de commencer, il est nécessaire de détacher toutes les cartes de leurs supports en carton et de jeter ces derniers dans le bac de recyclage.

Activité 1 - LES LETTRES RUGUEUSES

Matériel à utiliser : • cartes avec les lettres rugueuses.

L'adulte prend deux lettres rugueuses et les dispose sur la table en partant de la gauche vers la droite (nous vous conseillons de ne pas mettre ensemble des lettres ayant un son semblable, par exemple d/t ou m/n). Il en prend une, touche la lettre avec l'index et le majeur et en prononce le son. L'enfant est invité à faire de même. Ensuite, l'adulte passe à la « leçon en trois temps ».

Leçon en trois temps

Pour présenter les lettres, vous pouvez avoir recours à la leçon en trois temps proposée par Maria Montessori afin de faciliter l'apprentissage et la mémorisation des concepts.

ASSOCIATION : l'adulte touche la lettre et en prononce le nom (ex. : « C'est le O »).

RECONNAISSANCE : il demande à l'enfant de reconnaître la lettre (ex. : « Donne-moi le O » ou bien « touche le O »).

VÉRIFICATION : il demande à l'enfant de se rappeler le nom de la lettre (ex. : « Comment s'appelle cette lettre ? »).

Il continue de la même façon pour les lettres suivantes.

Activité 2 – L'APPAREIEMENT DES IMAGES ET DES SILHOUETTES

Matériel à utiliser : • sujets prédecoupés • cartes silhouette et mot.

L'adulte présente à l'enfant les sujets prédecoupés. Il en prend un à la fois et en prononce le nom. Ensuite, il demande à l'enfant de reconnaître l'image correspondante (« Tu me donnes... ») ou bien « Monte-moi... ». Enfin, il montre le sujet et invite l'enfant à dire le nom correspondant (« Comment s'appelle ceci ? »). Quand tous les sujets ont été présentés, l'adulte pose sur le plan de jeu les cartes silhouette et mot et pose dessus les sujets correspondants afin de les appairer, tout en répétant le nom du sujet à voix haute.



Activité 3 – LES IMAGES ET LES INITIALES

Matériel à utiliser : • cartes avec les lettres rugueuses • sujets prédecoupés.

L'adulte prend deux lettres rugueuses et les dispose sur le plan de jeu. Il prend le sujet prédecoupé ayant le son initial correspondant à la lettre et il le pose en dessous. Puis, il invite l'enfant à réfléchir non seulement sur la graphie de la lettre mais aussi sur le son qu'elle produit. Il recommence de la même façon avec la deuxième lettre puis avec les autres. L'enfant est invité à faire de même.

Le contrôle de l'erreur se fait en vérifiant au dos de la carte si l'initiale du mot correspond. De plus, en superposant le sujet et la silhouette, les deux images doivent coïncider.

AUTRES ACTIVITÉS

- L'adulte invite l'enfant à piocher une lettre rugueuse et à trouver autour de lui des objets commençant par la lettre en question.
- L'adulte invite l'enfant à chercher d'autres mots commençant par cette lettre.
- L'enfant doit deviner la lettre que l'adulte trace du doigt sur son dos.

Conserver pour référence ultérieure.

FILIALE FRANCE : Clementoni France

24, rue de l'Europe - Bâtiment 7B - 44240 La Chapelle sur Erdre

Tél. : +33 (0)2-40-72-60-60

<https://fr.clementoni.com/pages/service-client>

FABRICANT : Clementoni S.p.A.

Zona Industriale Fontenoce s.n.c. - 62019 Recanatì (MC) - Italy

Tél. : +39 071 75811 - www.clementoni.com

V72520

EDUCATION
clementoni