

2+

Prêt pour la Maternelle!

Plus de 20 activités pour apprendre et s'amuser!

Conçu avec l'aide de spécialistes de la petite enfance, ce coffret offre plus d'une vingtaine d'activités ludiques et variées pour familiariser votre enfant avec les apprentissages de la maternelle et lui permettre ainsi de mieux **préparer son entrée à la maternelle.**

Grâce à un système amusant et intuitif de planches de jeux, il expérimente ses facultés à **compléter, associer, trier** et **reproduire** et aborde les grandes notions au programme de la petite section.

Au fil des fiches, votre enfant découvre alors qu'apprendre... c'est un jeu d'enfant!



Motoricité fine



Formes et couleurs



Raisonnement

Jeux Ravensburger® n°24 115 6



Voici le compagnon de jeux de votre enfant tout au long de ce coffret!

Avec son crayon et son doudou en poche, le voilà bien équipé pour jouer avec les fiches proposées et aller à la maternelle!

Ravensburger

Contenu du coffret



• 9 jetons plastique



• 1 dé



• 10 planches de jeu recto-verso



• 4 cubes à monter



• 8 cartes de memory®



• 4 bacs de rangement



• 47 jetons en carton

Conseils aux parents

Votre enfant vient d'ouvrir son coffret et, probablement, certaines fiches attirent d'emblée son attention. Ne freinez pas ses envies et laissez-le s'essayer aux activités dans l'ordre qui lui plaît. En effet, si les fiches présentent des activités classées par type de consigne, elles s'adaptent pour autant à l'immédiateté d'usage des tout-petits et ne nécessitent pas d'être réalisées dans un ordre strict.

Prêt pour la maternelle !

Chaque famille d'activité de ce coffret correspond à un type de consigne particulier et est identifié par un cadre coloré et un animal différent en motif : **compléter, associer, trier** et **reproduire**.

Pas besoin de consigne écrite expliquant à l'enfant ce qu'il doit faire, la vue de la fiche appelle son intervention de façon intuitive.

Cependant, si votre enfant hésite ou a besoin d'être rassuré sur ce que l'on attend de lui, n'hésitez pas à vous reporter aux pages de cette notice pour vous appuyer sur des descriptions plus détaillées.





Compléter

Dans les fiches de la catégorie « compléter », chaque jeu demande à votre enfant d'intervenir pour terminer l'action mise en scène dans l'image ou enrichir le décor.

Planche 1

Elle fait appel à la capacité de votre enfant à **identifier un rythme donné** et à le poursuivre au sein d'une **suite logique**. Il doit repérer l'alternance de couleur d'une même forme géométrique (triangle ou rond) et poser les **jetons plastique** qui conviennent aux emplacements grisés vides.



Planche 2

Cette planche confronte votre enfant à des situations de la vie quotidienne et le pousse à y participer en utilisant les **jetons cartonnés** à sa disposition.

Au recto, la liste des courses présentant des **quantités** représentées en image et en signes lui permet d'aider le papa à mettre le bon nombre d'objets demandés dans son caddie. Merci ! Et... attention aux pièges !

Quant au plateau-repas de la cantine dessiné **au verso**, à lui de placer les couverts aux bons endroits grisés. Quoi de plus amusant que de jouer à la dînette ?



Planche 3

Elle se présente comme un **puzzle** et permet à l'enfant d'éprouver sa conscience du **corps humain** et de sa nature symétrique.





Associer

Dans les fiches de la catégorie « associer », chaque jeu sollicite les connaissances de votre enfant ou lui demande de faire appel à son raisonnement logique pour relier des éléments demandés entre eux comme il convient.

Planche 4

Au recto comme au verso, il convient d'associer chaque animal à son habitat.

Pour aller plus loin...

Profitez de la planche 4 pour réviser vos classiques et dire à votre enfant le nom des animaux, de leurs petits ou de leur habitat : le chevreau est le petit de la chèvre et du bouc, le petit de la brebis et du bélier est l'agneau, la vache dort à l'étable etc.



Planche 5

Votre enfant découvre les lieux de vie de l'école et les activités qui s'y pratiquent : peinture en classe et sieste et dortoir.

C'est l'occasion d'associer les dessins des personnages aux **couleurs primaires** utilisées pour les réaliser, mais aussi de reconnaître les formes géométriques simples dans les objets du quotidien.

Pour cela, votre enfant pourra utiliser les **jetons cartonnés ronds** ou les **jetons plastique colorés** à poser sur les emplacements grisés qui conviennent.

Un système de points colorés discrets peut servir d'autocorrection au recto de la planche 5.



Planche 6

Après les couleurs et les formes, les **motifs** ! À votre enfant de jouer pour observer l'indice du pelage affiché sur chaque enclos du zoo et deviner quel animal y mettre !

Au verso, pour pouvoir jouer par tous les temps, il convient de s'habiller correctement. À votre enfant de choisir les vêtements qui conviennent en fonction de la **météo**.



Associer - le memory®

Pour continuer de stimuler les capacités de votre enfant à associer des éléments, quel jeu plus amusant et plus incontournable que celui du memory® !

Comment jouer

Utiliser les 8 cartes de memory® fournies dans le coffret.

Posez-les **faces cachées** devant vous sur 2 rangées.

Votre enfant peut jouer seul, avec votre aide ou bien en duel avec vous.

Le principe : retourner 2 cartes successivement et essayer de former une paire.

Ici, il s'agit de **réunir chaque animal et son petit**.

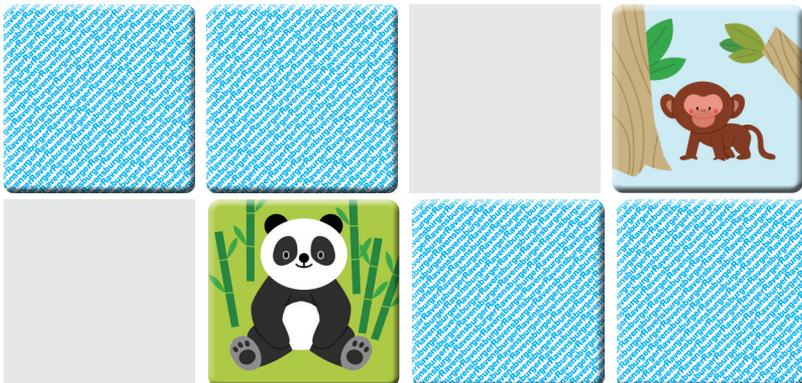
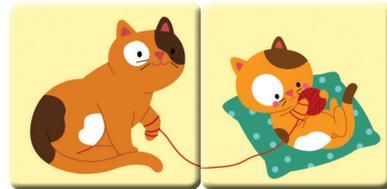
- Si les deux cartes retournées vont ensemble, c'est gagné et vous rejouez.
- Sinon, mémorisez leur emplacement respectif, replacez-les faces cachées puis retournez 2 autres cartes. Ainsi de suite jusqu'à former une paire.

Pour aller plus loin...

Utilisez les cartes de memory® pour proposer un autre jeu basé sur le principe d'association : le puzzle ! Placer les cartes mélangées et faces visibles devant vous. Laissez votre enfant identifier les indices qui vont lui permettre de reconstituer les paires : ressemblance des animaux, du décor, de la couleur de fond...

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque toutes les paires sont reconstituées.



Trier

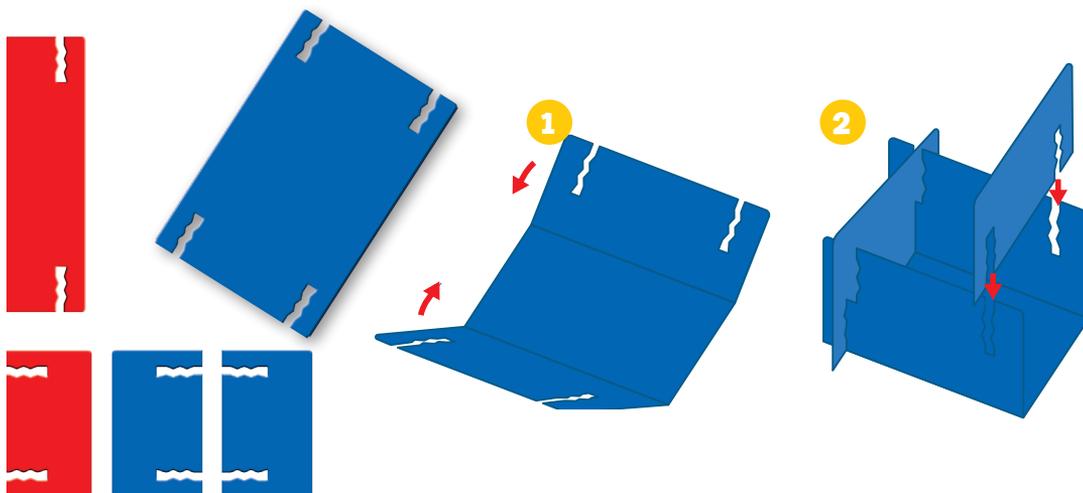
Ah... le tri ! Le plaisir d'identifier les choses, de les classer et l'impression satisfaisante de s'approprier ainsi le monde et de le maîtriser... Voilà pourquoi les enfants aiment naturellement le tri et pourquoi le tri est une activité extrêmement constructive pour eux. C'est d'ailleurs en s'appuyant sur ce constat que la pédagogie Montessori place un certain nombre d'activités de tri au cœur de ses activités. Et c'est pourquoi aussi nos spécialistes de la petite enfance ont choisi de donner la part belle aux jeux de cette catégorie.

Les bacs de rangement

En complément des espaces de tri mis en scène sur les dessins des planches de jeux, votre enfant pourra utiliser des bacs de rangements colorés fournis dans ce coffret. Le plaisir de la manipulation en 3 dimensions s'ajoutera ainsi à celui du jeu lui-même. Des rectangles colorés indiquent les emplacements et les bonnes couleurs des bacs à poser sur les fiches.

Le montage des bacs

- 1 Repliez les bords des éléments correspondants aux fonds des bacs et créez ainsi 2 petits rebords.
- 2 Venez glisser les bords longs des bacs dans les encoches prévues à cet effet sur les bords courts.





Trier

Les fiches de cette catégorie s'inspirent de scènes familières. Intervenir dans des situations concrètes, donnera à votre enfant l'impression d'être utile, de faire des choses de grand et lui procurera fierté et joie.

Planche 7

Recto : aider papa à trier le linge dans des bacs (panier en osier pour le linge blanc, panier en fil pour le rose, étendoir pour le noir et bac de tri bleu).

Verso : aider maman à acheter des fruits et légumes rangés par couleur (cagette rouge et jaune sur lesquelles poser les bacs de tri correspondants, panier de commission orange et corbeille violette).

Planche 8

Recto : aider mamie à remettre dans l'ordre ses pelotes de laine toutes mélangées.

Verso : ranger les objets dans la maison.

Planche 9

Recto : aider le berger à rentrer ses troupeaux dans les bons enclos.

Verso : classer les animaux par famille (ceux qui volent, ceux qui vivent sur la terre, ceux qui nagent)

Pour l'ensemble de ces fiches votre enfant pourra utiliser **tous les jetons cartonnés** à sa disposition. En effet, parfois, certains jetons issus d'autres fiches pourront être réutilisés.



Pour aller plus loin...

Si votre enfant a aimé jouer avec les fiches de cette catégorie, proposez-lui des activités complémentaires à la maison : ranger ses crayons de couleurs dans des pots différents (un pot pour les rouges, un autre pour les bleus etc.), trier ses jouets dans des bacs (un pour les voitures, un pour les animaux...) et même proposez-lui de vous aider à trier le linge pour préparer vos machines ! Vous allez adorer trouver des idées de tri (utiles !) pour votre enfant !



Reproduire

L'action de « reproduire » est la base de notre apprentissage. Les bébés observent, écoutent, puis reproduisent les gestes et les mots de leurs parents pour grandir. En grandissant, cette action complexe, qui demande autant d'observation et d'analyse que de concentration et de motricité, peut s'appliquer à des domaines divers : image en 2 dimensions, construction en 3 dimensions, mouvement à exécuter... Aussi, c'est pour rendre la richesse de cette action que notre coffret propose des activités variées : en fiche, mais également en manipulations indiquées à la suite dans cette notice.

Une seule fiche est donnée en support à cette catégorie « reproduire ». Mais quelle fiche ! Un véritable plateau de jeu... ou plutôt **deux plateaux de jeu** !



La récolte des abeilles [1 à 3 joueurs]

Sur la case départ, on place les jetons triangles posés debout en guise de pions.

Le premier joueur lance le dé et reproduit l'action indiquée par le dé en **avançant son pion jusqu'à la case fleur de la même couleur**.

Puis c'est au tour du deuxième joueur voire du troisième joueur puis de nouveau au tour du premier joueur et ainsi de suite en butinant de fleur en fleur.

Le premier à atteindre la case de la fleur rouge devant la ruche a gagné.

La course des grenouilles [1 à 3 joueurs]

Le principe de jeu est le même que précédemment à ceci près qu'une particularité vient s'ajouter.

Lorsqu'un joueur tombe sur la **case verte du dé**, il a la chance de se poser sur une **feuille de nénuphar** et non une fleur : son pion-grenouille en profite pour **sauter d'une case en plus** !

Ensuite, le jeu reprend normalement et c'est au tour du joueur suivant d'agir.

Le premier à arriver sur le nénuphar rose de l'autre côté de la mare a gagné !



Reproduire - Yoga

À vous de jouer : montrez les dessins et lisez les consignes ci-dessous à votre enfant . Cela lui permettra de s'exercer à reproduire les postures de yoga demandées grâce à une concentration visuelle et orale !

L'arbre

Tiens-toi debout, pieds joints, les mains le long du corps. Plie une jambe, tourne-la vers l'extérieur, pointe ton pied levé et pose-le au niveau de ton genou.

Cherche ton équilibre.

Quand tu te sens à l'aise, réunis tes mains jointes, paume contre paume devant ta poitrine. Garde tes mains collées et tends les bras au-dessus de ta tête.

Tu es comme un arbre qui grandit ! Respire et relâche la posture doucement.



Le lion

Commence par te mettre à 4 pattes puis assieds-toi sur les talons en gardant les mains posées au sol.

Maintenant, soulève un tout petit peu les fesses, puis redresse la tête fièrement, comme un lion, et ouvre la bouche.

Tu as le droit de rugir et de tirer la langue ! Si si ! C'est vrai : cela va te détendre ! Tire la langue quand tu inspires puis rugit quand tu expires (quand tu souffles).



Le papillon

Assieds-toi en tailleur. Attrape tes chevilles avec tes mains et essaie de rapprocher le plus possible tes talons vers toi. Puis roule ton dos en boule et essaie de poser le front sur tes chevilles.

Maintenant, redresse ton dos : voilà un beau papillon qui sort de sa chrysalide ! Tu n'as plus qu'à balancer légèrement tes genoux de haut en bas pour qu'il batte des ailes !



Reproduire - puzzles

Voici 6 puzzles différents que votre enfant va pouvoir reproduire en observant les images données en modèles grâce aux cubes fournis dans ce coffret.

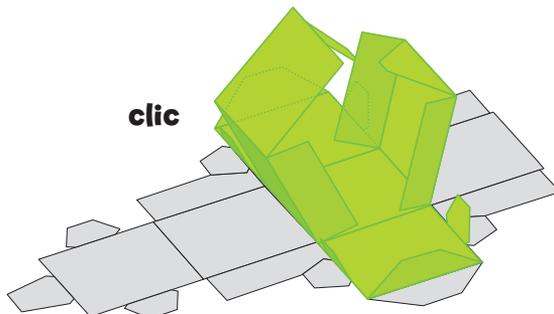
Les cubes-puzzles

Certains modèles de puzzle font simplement appel à la capacité de votre enfant à observer puis reproduire une image, d'autres sollicitent également sa réflexion pour assembler les éléments selon un ordre logique ou chronologique (saisons, moments de la journée, quantités).



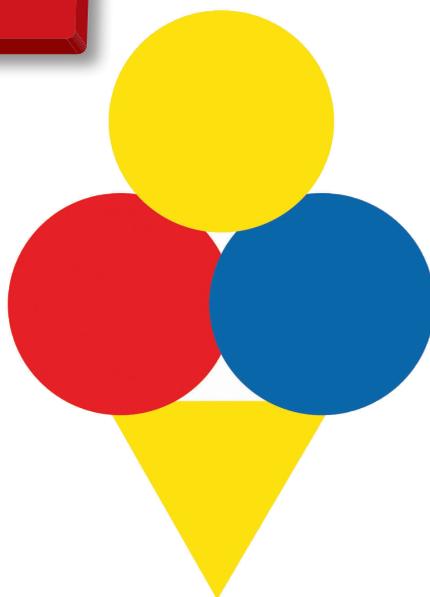
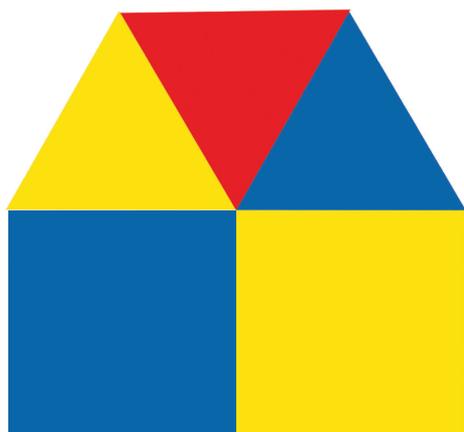
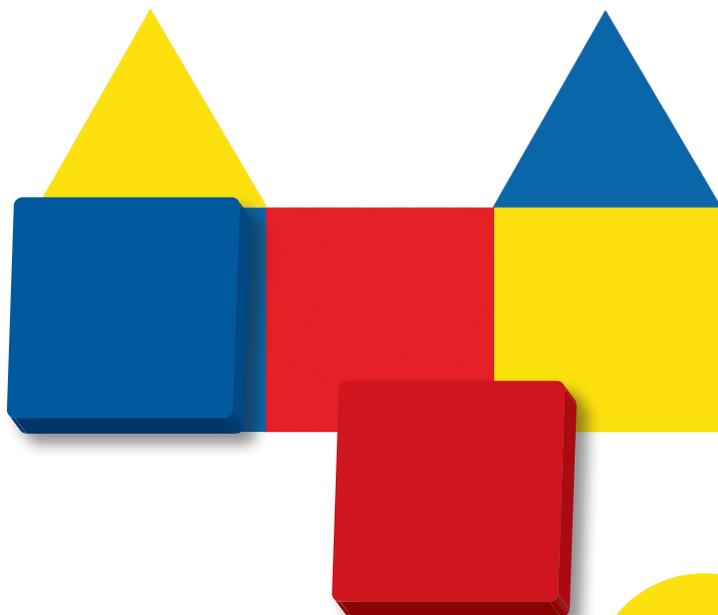
Le montage des cubes

Au préalable, il vous faudra assembler les cubes en suivant le schéma de montage ci-dessous.



Reproduire - tangram

En s'inspirant du jeu du tangram dans lequel on reproduit des silhouettes à partir de pièces géométriques, votre enfant va pouvoir manipuler ses jetons plastique pour réaliser les constructions ci-dessous ou s'en inspirer pour en inventer d'autres.



Retrouvez à chaque âge une collection de jeux adaptée



Rédaction / Édition
Emmanuelle Rocca-Poliméni (Tréma)

Illustrations
Sejung Kim

Design graphique
Sophie Voisin

Design packaging
Kinetic MCD

Remerciements à nos consultants : Magali Gomes Da Rosa (professeur des écoles en maternelle)
et Lilas Nerot-Gal Ed (psychomotricienne en crèche et spécialiste de la méthode Montessori).

© 2018

Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfstätt
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Ravensburger