

Petit Savant

L'ÉMOTION D'APPRENDRE

Parce que l'être humain est un mélange de rationalité et d'émotivité, l'apprentissage devient un synonyme de plaisir et de jeu dès lors que l'on associe la découverte de concepts tels que les chiffres, la lecture et l'écriture, aux émotions, à l'affectivité, à l'imagination et à l'intuition.

De nombreuses études scientifiques démontrent qu'il n'y a pas d'apprentissage sans l'aspect émotionnel. Une expérience agréable est donc non seulement conseillée, mais fondamentale pour favoriser l'apprentissage à l'âge évolutif.

Le développement harmonieux des deux hémisphères cérébraux, droit et gauche, est le pilier sur lequel est fondée la nouvelle façon d'apprendre.

La gamme « L'émotion d'apprendre » est composée de jeux qui :

- favorisent la pensée créative à travers des dynamiques de jeu non guidées, laissant ainsi à l'enfant la possibilité de créer et de donner libre cours à son imagination ;
- stimulent la capacité d'attention grâce à des dynamiques de jeu qui laissent à l'enfant le temps de se concentrer et de s'écouter ;
- enseignent à gérer les émotions à travers des jeux qui aident l'enfant à les reconnaître et à les exprimer ;
- améliorent le langage à travers des jeux qui stimulent l'enfant à utiliser les mots comme un instrument pour donner vie à ses propres idées ;
- exercent l'intelligence numérique et la logique par des images et des associations amusantes.

Certains jeux de la gamme « L'émotion d'apprendre » adhèrent à la philosophie PLAY FOR FUTURE, un projet promu par Clementoni et qui prévoit l'apposition d'une feuille en forme de cœur sur tous les produits réalisés avec des matériaux 100% recyclés. Les produits PLAY FOR FUTURE ont été créés dans l'intention de transmettre aux enfants l'importance du respect de l'environnement par le jeu.

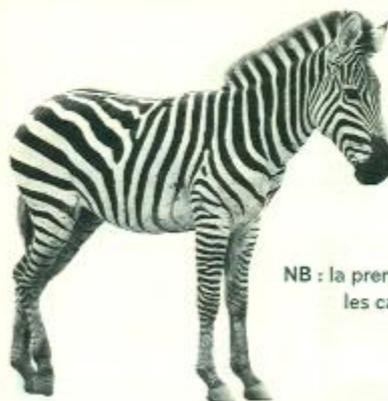
1

« Où vivent-ils ? » est un jeu qui permet aux enfants de connaître les animaux et de découvrir le milieu dans lequel ils vivent. Tout en jouant et en s'amusant, ils développent leur connaissance du monde, leur capacité d'observation et d'association et aussi, leur curiosité et leur socialité. Essayez de jouer avec vos enfants, en proposant les 2 modes décrits dans ce livret et en partageant avec eux l'émotion de l'apprentissage.

Amusez-vous bien !

Contenu du jeu :

- 5 cartons de jeu avec les milieux naturels
- 60 cartes avec les animaux : chacun d'entre eux apparaît sur 2 cartes, l'une au pourtour blanc et l'autre au pourtour de couleur. Au dos de chaque carte au pourtour blanc est représentée une partie du milieu naturel, les autres cartes ont un fond coloré.



NB : la première fois, détachez les cartons et les cartes.

2

Les milieux et les animaux

Nous énumérons, ci-dessous, les 5 milieux naturels et leurs animaux respectifs :

La mer : dauphin, hippocampe, méduse, poisson-clown, poulpe, requin.



La savane : éléphant, girafe, hippopotame, lion, rhinocéros, zèbre.



3

Les pôles : manchot, morse, loup arctique, ours blanc, phoque, renard arctique.



La ferme : chat, chien, cochon, coq, mouton, vache.



La forêt : blaireau, cerf, écureuil, hérisson, hibou, renard.



4

Jeu 1 : Le loto des animaux - 2-5 joueurs

Prenez chacun un carton numéroté, choisissez 6 cartes d'animaux au pourtour blanc et mettez-les dans les emplacements prévus à cet effet pour former votre carton de loto.

Ensuite, prenez les cartes au pourtour de couleur et disposez-les au centre de la table faces cachées. Piochez une carte et montrez-la à tous : si vous le désirez, prononcez le nom de l'animal à voix haute. Si un joueur a l'animal en question sur son carton, il prend la carte et la pose sur l'image correspondante. Si l'animal ne se trouve sur aucun des cartons, mettez-le de côté.

Continuez le jeu en piochant à tour de rôle une carte à la fois. Le gagnant est celui qui complète en premier son carton.



5

Jeu 2 : Où vivent-ils ? - 1 joueur ou plus

Pour jouer, il faut utiliser les 5 cartons des milieux naturels et les 30 cartes d'animaux au pourtour blanc (vous pouvez laisser les autres cartes dans la boîte).

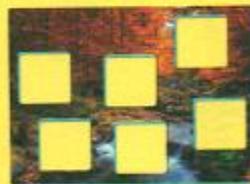
Disposez les cartes au pourtour blanc au centre de la table faces découvertes.

Prenez un carton et cherchez les 6 animaux qui, selon vous, vivent dans ce milieu (Fig. 1).

Retournez les cartes que vous avez prises et essayez de recomposer la photo du milieu naturel : cela sera possible, si vous avez pris les bons animaux (Fig. 2).

Si vous le désirez, vous pouvez continuer le jeu en complétant tous les milieux.

NB : certains animaux pourraient vivre dans plusieurs milieux. Nous les avons mis ici, dans le milieu qui leur est le plus caractéristique.



(Fig. 1)



(Fig. 2)

6