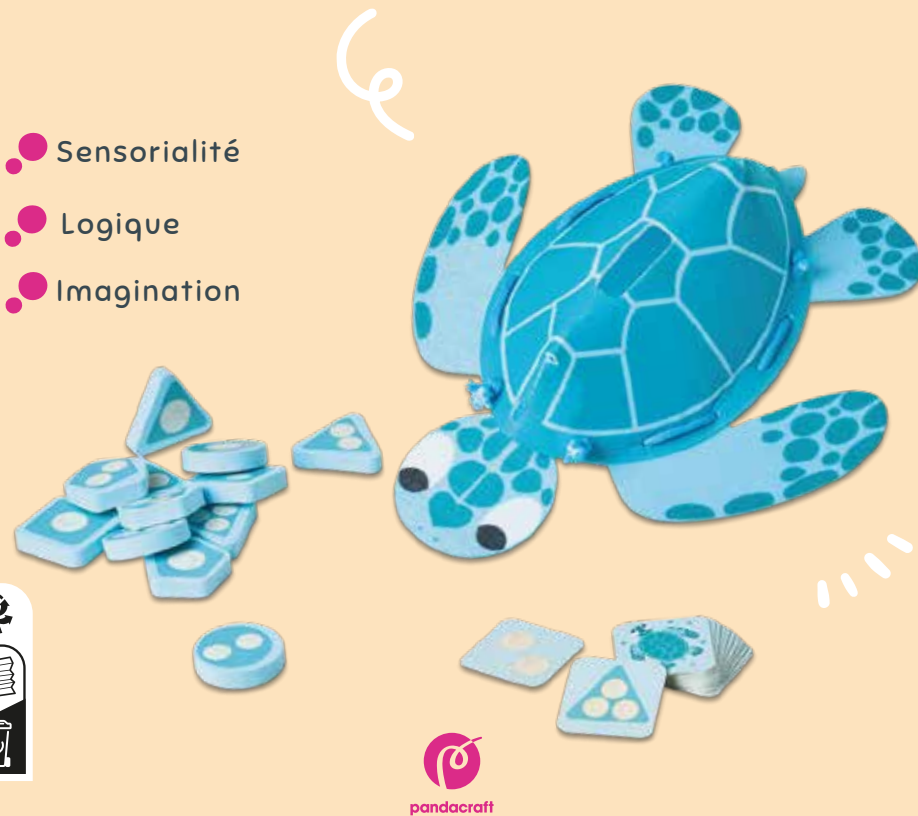


TA TORTUE ET SES ŒUFS

- Sensorialité
- Logique
- Imagination



KPC-DG-26082G n° lot : 2606

Que fait-on ?

On assemble la tortue en lui cousant une carapace sur le dos avec de gros fils. On colle des gommettes sur les mousses. On joue à glisser les œufs dans la tortue et à la faire pondre.

Comment ?

Cette activité, est à réaliser à 4 mains. Elle peut être adaptée en fonction de l'âge de votre enfant. N'hésitez pas à faire des pauses ou à réaliser l'activité en plusieurs fois.

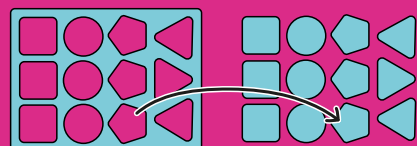
Qu'apprend-on ?

On développe sa motricité fine grâce aux gommettes et à la couture sur la carapace.
On travaille la logique avec le jeu des formes et des œufs.
On cultive son imagination autour de l'univers des tortues marines.

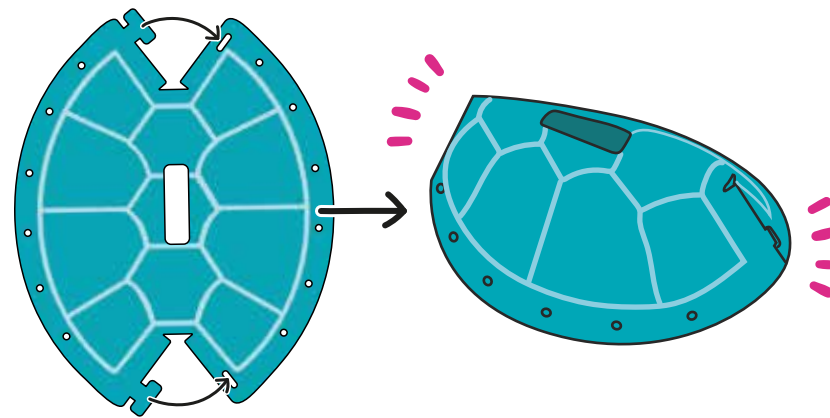
Avant de commencer

Retirez les éléments d'emballage avant de donner l'activité à votre enfant.
Jetez les feuilles d'autocollants vides une fois qu'elles sont utilisées.
Jetez les éléments s'ils sont endommagés après utilisation.
Activité à effectuer sous la surveillance d'un adulte.

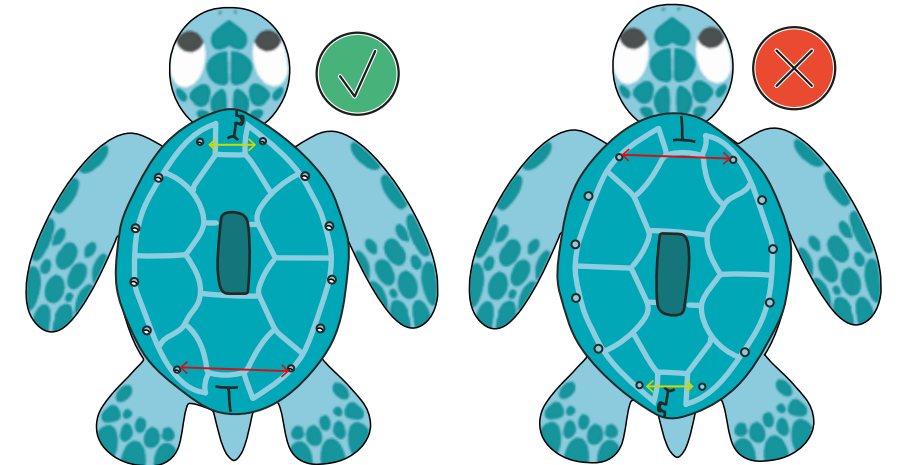
Retirez les formes en mousse et jetez le support à la poubelle.



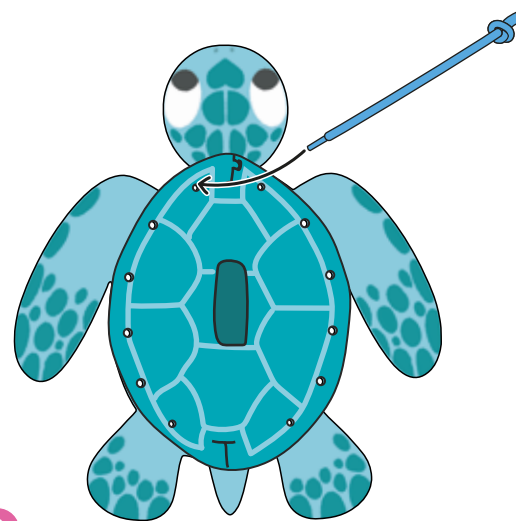
A. On assemble la tortue



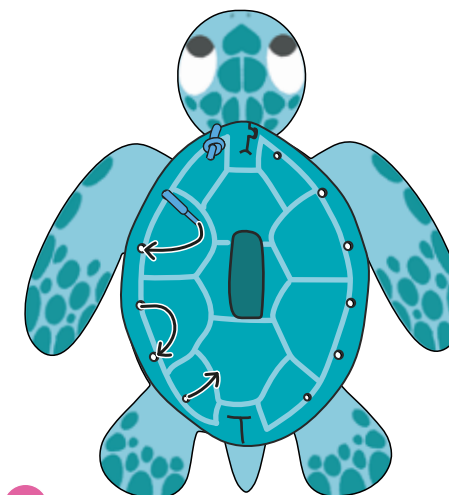
1 Formez la carapace en insérant les languettes dans les fentes.



2 Posez la carapace sur la tortue en mettant bien la pointe où les 2 trous sont proches (flèche verte) du côté de la tête.



3 Faites passer le fil dans le 1^{er} trou de la carapace, et dans le 1^{er} trou du corps. Tirez jusqu'au nœud.



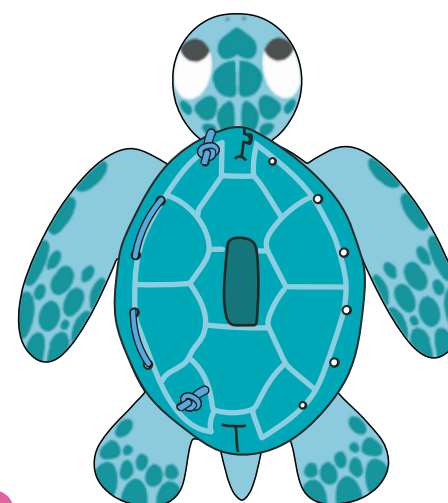
4 Faites passer le fil dans tous les trous du côté droit.

LES MOTS POUR LE DIRE

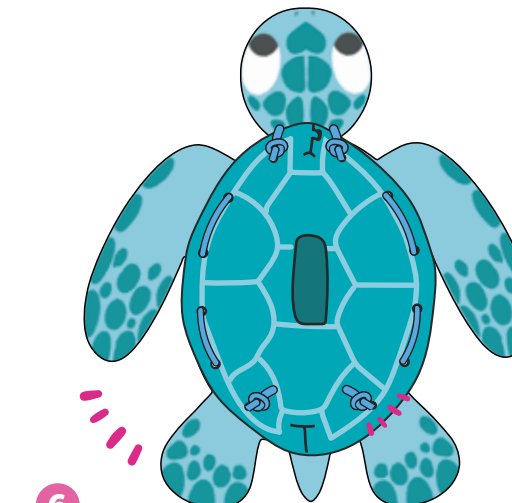
- On fait passer le fil par le trou.
- On attrape le fil.
- On rentre le fil par-dessus.
- On tire sur le fil.
- On rentre le fil par-dessous.

Astuces

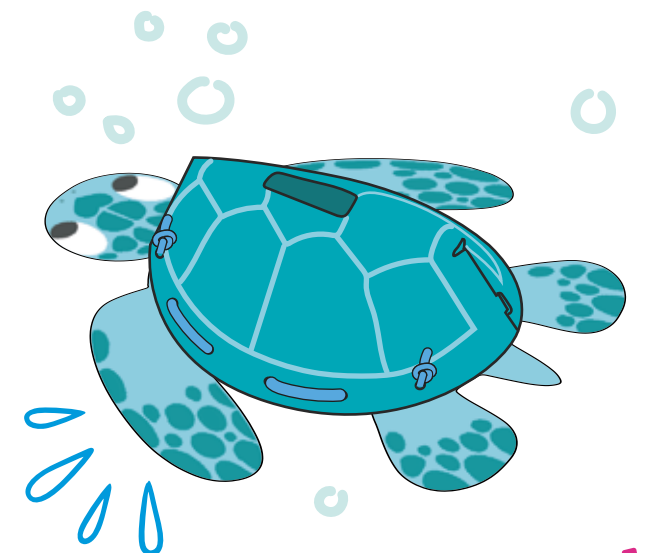
- Adaptez le tissage de la carapace en fonction de l'âge et des capacités de votre enfant :
- Faites passer le fil dans les trous et demandez à votre enfant de tirer dessus.
- Positionnez bien les trous et laissez votre enfant faire la suite.



5 Tirez bien et faites un nœud avec le bout du fil.

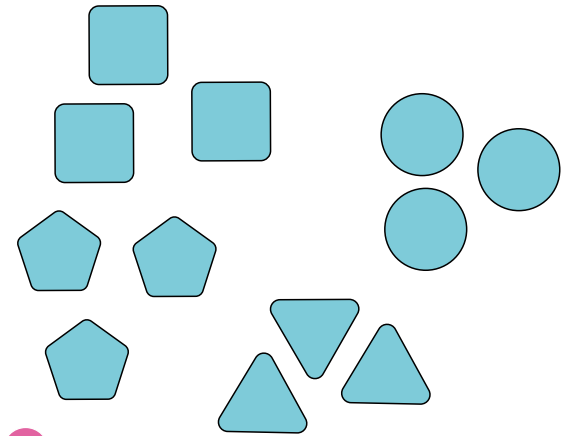


6 Faites la même chose de l'autre côté.



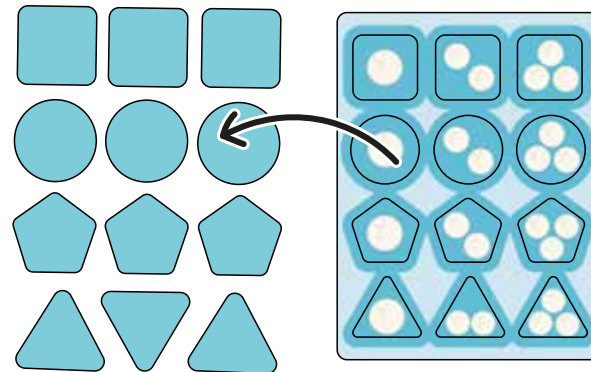
BRAVO !

B. On colle les œufs



1

Triez et regroupez les mousses bleues par formes.



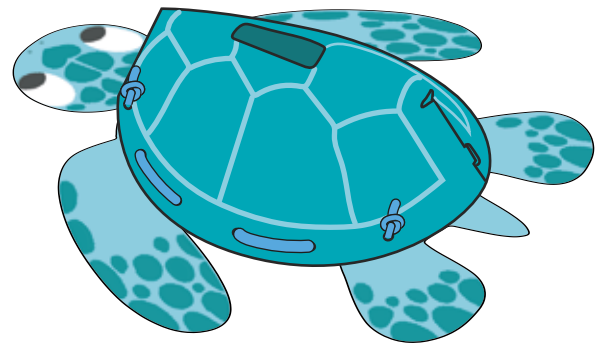
2

Collez les gommettes « œufs » sur les formes correspondantes.

Astuces

- Commencez par les formes les plus simples (ronds et carrés).
- Demandez à votre enfant de trouver la mousse ronde et la gommette ronde avec 1 seul œuf.
- Décollez la gommette et demandez à votre enfant de la coller.
- Décollez un coin de la gommette pour que votre enfant puisse la retirer lui-même.
- Pour les formes complexes, commencez à coller, et demandez à votre enfant de finir en tapotant.

C. On joue



- Placez la tortue devant vous.
- Disposez toutes les mousses sur la table, œufs visibles.
- Mélangez les cartes et faites une pioche, faces cachées.

Niveau 1

- Montrez à votre enfant comment glisser une pièce en mousse dans la fente de la carapace. Demandez-lui de glisser les autres. Puis, ensemble, faites pondre la tortue comme indiqué ci-contre.

Niveau 2

- Piochez une carte. Demandez à votre enfant de trouver une mousse où il y a le même nombre d'œufs que sur la carte. Et de la glisser dans la fente.

Niveau 3

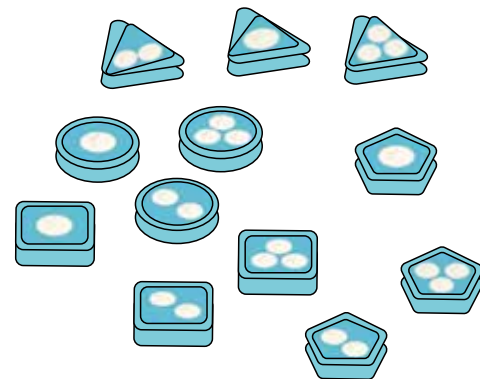
- Reprenez le principe du niveau 2 en ajoutant la contrainte de la forme dessinée sur la carte.

Niveau 4

- Chacun à votre tour, piochez une carte et glissez la pièce correspondante dans la carapace. C'est un bon moyen d'apprendre la notion de « tour de rôle », et de s'entraîner à être patient.

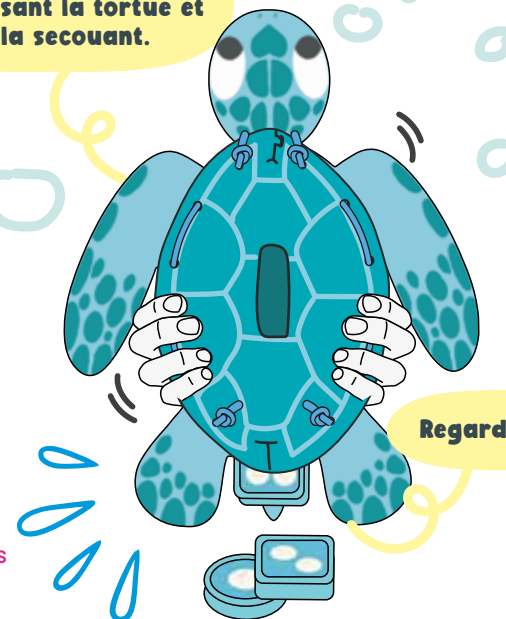
Niveau 5

- Vous tirez une carte. Le premier qui trouve la mousse correspondante et, la glisse dans la tortue gagne un point. Puis, c'est à votre enfant de tirer la carte, et rebelote.



Détachez les cartes.

Faites sortir les pièces en pressant la tortue et en la secouant.



Regarde, elle pond !

Et au quotidien...

Pour assembler la tortue, votre enfant se lance dans une forme très simple de couture. Elle demande précision et dextérité, même si, pour les plus petits, elle se limite à tirer sur un fil. Ce geste est un super entraînement pour apprendre à lacer ses chaussures.

Pour cette tranche d'âge, glisser des objets dans des trous, les voir disparaître (puis réapparaître à la fin), est le jeu par excellence ! En plus d'avoir la cote, ce jeu fait travailler l'adresse et la coordination entre l'œil et la main.

Cette activité est aussi une première approche des formes. Savoir les nommer, les reconnaître, trouver les formes identiques, établir une correspondance entre le dessin sur la carte et la forme en mousse sont autant de façons de développer le langage et la logique. C'est aussi l'occasion pour votre enfant de se familiariser de façon ludique avec les chiffres, de se rendre compte que « 3 œufs, ça fait plus d'œufs qu'un seul... »

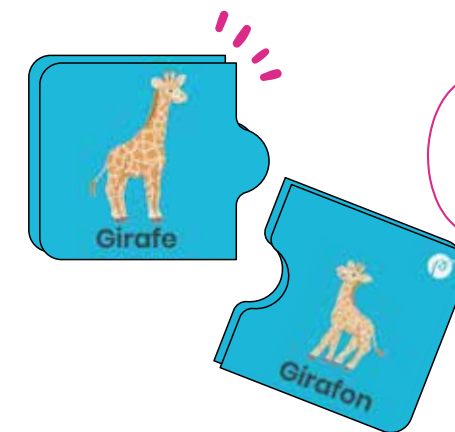
Et puis, après autant d'efforts de concentration, quel bonheur, et quel dévouement de secouer la tortue pour en faire ressortir les œufs, comme si elle les pondait. Se défouler est un vrai besoin pour l'enfant. En plus, ça le fait rire. Et le rire est le meilleur moteur pour apprendre.

Enfin, pour finir en douceur, vous pouvez utiliser la tortue comme support pour raconter à votre enfant l'histoire du magazine. Faites nager la tortue sur son bras comme un doudou, faites-la se poser sur sa tête, comme si elle se reposait sur un rocher... Bref, laissez place à votre imagination.

le magnet du mois

Chaque mois, votre enfant reçoit une paire de magnets animaux pour développer son vocabulaire. Collectionnez-les, et mélangez-les.

La girafe et le girafon



LES MOTS POUR LE DIRE

Connais-tu ces animaux ?

Ils ont des taches marron.

Ils ont un très long cou.

Ils ont une queue et une crinière.

Ils mangent des feuilles.

Ils vivent dans la savane.



Nous avons besoin de vous !

Pour vous proposer des activités toujours plus adaptées, nous avons besoin de votre avis. Donnez-le-nous grâce au mail d'Avis Vérifiés que vous recevez tous les mois. Nous lisons tous les commentaires, et ils nous aident beaucoup.

L'équipe de Dago.