

# SUIVEZ CES INSTRUCTIONS SIMPLES ET LE MONDE FASCINANT DE L'IMAGINATION S'OUVRIRA À VOTRE ENFANT :

**Avant de commencer à jouer :**

**Soulevez la garniture en plastique et sortez le sachet avec les pièces de design. Remettez ensuite la garniture dans le carton et remplissez-le avec les 32 pièces de design selon l'image en couleurs sur le « Getting Started Guide » en anglais.**

**1.** Vérifiez si les 30 cartes d'activité se trouvent dans l'ordre numérique correct.

**2.** Les 32 pièces de dessin colorées se répartissent de la manière suivante : 6 formes géométriques de base, 4 couleurs de base, des petites et des grandes tailles. Vous retrouverez les couleurs des pièces de design sur les cartes d'activité.

**3.** Chaque enfant exécute 3 activités de base : TROUVER-AFFECTER-ASSEMBLER. Chaque carte d'activité indique le plan de l'image (gris clair) qu'il faut recomposer. À titre d'aide, des « bulles » munies de zones colorées se trouvent sur les cartes 1-18. Ces bulles montrent à l'enfant quelles formes/couleurs il faut utiliser pour composer l'image souhaitée. On commence avec la carte 1.

Sur la carte d'activité, se trouve une « bulle » avec 2 demi-cercles rouges à côté du plan d'un cercle complet. L'enfant prend donc d'abord 2 pièces de design en demi-cercle rouges et les pose sur la zone en demi-cercle rouge dans la « bulle ». Cette étape confirme qu'il a choisi les formes/couleurs correctes. Dès que l'enfant aura «**trouvé**» et «**affecté**» les formes correctes selon les principes des 3 activités de base, il devra les transposer sur le plan de l'image tracé en gris et les mettre les unes à côté des autres pour «**assembler**» un cercle complet à partir des deux demi-cercles. Les pièces de design doivent s'adapter parfaitement au contour du plan sans dépasser les lignes de délimitation foncées.

**4.** Quand le cercle aura été parfaitement complété sur la carte 1, on pourra continuer avec la carte 2. L'enfant refait les mêmes étapes pour construire à présent le rectangle sur la carte 2.

**Important :** au début, les cartes ne doivent être utilisées que dans l'ordre numérique. Leur séquence a été minutieusement assemblée et assortie les unes aux autres pour réduire au minimum le degré de frustration de l'enfant tout en augmentant le degré de difficulté.

**5.** N'utiliser que les grosses pièces de design pour les 10 premières cartes. Ceci facilite surtout aux plus petits la manipulation des pièces et leur fournit en même temps une compréhension de base des combinaisons possibles pour créer les différentes formes géométriques.

**6.** Par ailleurs des indications concernant le choix de la couleur, de la forme et de la taille se trouvent sur les cartes 11-18. En outre les grandes et les petites formes seront combinées les unes avec les autres à présent pour construire des images de plus en plus complexes.

**7.** On laisse à présent de plus en plus le choix des pièces de design à l'enfant. Sur la carte 18 p. ex., la couleur pourra être déterminée de façon entièrement autonome pour 4 parmi les 8 formes nécessaires.

**8.** La carte 19 représente une « étape de transition ». On apprend à l'enfant à construire une « étoile ». Les zones tracées en couleur du triangle jaune, le grand losange vert et le petit losange rouge doivent être couverts des pièces correspondantes quant à la couleur, à la forme et à la taille. L'enfant aura ainsi une « aide de départ » pour choisir les autres pièces. Le triangle sur la carte 20 sera aussi construit selon le même système. À présent l'enfant pourra expérimenter librement avec toutes les autres formes jusqu'à ce qu'il ait rempli le plan de l'image sans dépasser les lignes de délimitation foncées.

**9.** La carte 21 introduit le concept de la « superposition ». En tant qu'accent particulier, l'œil de l'oiseau est posé sur les autres formes qui complètent l'image de l'oiseau. Ce concept se répète aussi sur les cartes 24, 27 et 29.

**10.** Des rosettes ornées d'un ruban, qui sont des « points de récompense » spéciale, se trouvent sur les cartes 22, 26, 28, 29 et 30. L'image sur la carte 22 pourra être réalisée p. ex. avec 15 pièces ou moins. Le chiffre « 15 » dans la rosette signifie que l'enfant mérite des compliments particuliers s'il arrive à compléter l'image avec le plus grand nombre de pièces.

\* Prudence : petites pièces qui peuvent être avalées !  
Ce jeu n'est donc pas approprié aux enfants de moins de 3 ans.