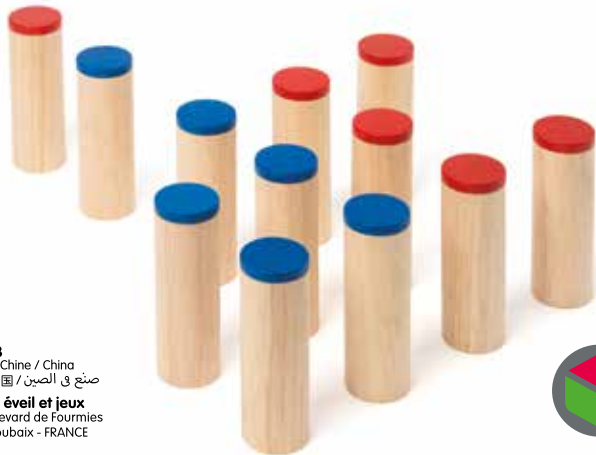


EDUC4bul

JEU MEMO SONS MONTESSORI MONTESSORI SOUND MEMORY GAME

TÖNE-MEMORY MONTESSORI / MEMOSPEL MET GELUIDEN MONTESSORI
JUEGO MEMORIA SONIDOS MONTESSORI / GIOCO MEMO DEI SUONI MONTESSORI
蒙特梭利声音记录游戏 / لعبة ذاكرة الأصوات الخاصة بنهج مونتيسوري التربوي



338793

Made in China / China
Cina / 中国 / الصين / صنع في الصين

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE



L'APPROCHE MONTESSORI

La pédagogie Montessori a été élaborée au début du 20^e siècle par Maria Montessori. Cette pédagogie repose sur la manipulation d'un matériel simple conçu pour favoriser le développement sensoriel, la concentration et l'autonomie de l'enfant.

AVANT DE COMMENCER

Pour une expérience de jeu favorable, soyez totalement disponible pour votre enfant. Commencez par proposer l'activité, allez la chercher ensemble puis installez-vous à une table. En cas d'erreur dans les mises en paires, proposez à votre enfant de réécouter mais ne le/la corrigez pas, l'affinement de son ouïe se fera progressivement. Une fois l'activité terminée, rangez le jeu ensemble.

LES OBJECTIFS

- Affinement sensoriel: développer l'ouïe
- Soutenir l'attention, l'écoute et la concentration

PREMIÈRE UTILISATION: LES MISES EN PAIRES (À PARTIR DE 3 ANS)

- Le but du jeu est de reconstituer les 6 paires de sons identiques (chaque paire est constituée d'un cylindre bleu et d'un cylindre rouge)
- Sortez tous les cylindres bleus et écoutez-les un à un en les secouant doucement près d'une oreille
- Sortez tous les cylindres rouges
- Choisissez un cylindre bleu et retrouvez le cylindre rouge correspondant afin de constituer la paire
- Procédez de la même façon pour

reconstituer l'ensemble des paires du jeu

- Une fois terminé, mélangez les cylindres et proposez à votre enfant de recommencer, seul.e ou avec vous.

DEUXIÈME UTILISATION: LES GRADATIONS

- Le but du jeu est de classer les cylindres graduellement du plus fort au plus faible ou inversement.

UTILISATIONS SUIVANTES

La leçon en 3 temps

Une leçon en 3 temps sert à transmettre un concept de manière simple et ludique.

Le temps 1: il sert à nommer le concept nouveau

Le temps 2: il sert à mémoriser le concept

Le temps 3: il sert à valider l'acquisition du concept

Leçon - Fort/faible

Utilisez les 2 cylindres extrêmes d'une famille et comparez les sons.

Temps 1: Désignez le cylindre au son fort et dites "c'est fort", procédez de même avec le son faible.

Temps 2: Demandez à votre enfant de montrer ou prendre le son fort/faible.

Temps 3: Désignez un cylindre et demandez à votre enfant de nommer le son (fort ou faible).

Avec ce jeu, vous pouvez effectuer 2 autres leçons en 3 temps: une pour introduire la notion de comparaison entre 2 sons: plus fort / plus faible ET une autre pour introduire la notion du superlatif: le plus fort / le plus faible.

THE MONTESSORI METHOD

The Montessori teaching method was created in the early 20th century by Maria Montessori. This teaching method is based on handling simple materials designed to encourage a child's sensory development, concentration and independence.

BEFORE STARTING

For a positive game experience, be totally available for your child. Start by suggesting the activity, go get it together and then sit at a table. If they make a mistake when selecting the pairs, suggest that your child listen again but don't correct them: their sense of hearing will be honed over time. Once the activity is over, tidy away the game together.

THE OBJECTIVES

- Hone the senses: develop hearing
- Support focus, listening and concentration

FIRST USE: MAKING PAIRS (FROM 3 YEARS OLD)

- The goal of the game is to find the 6 pairs of identical sounds (each pair is made up of a blue cylinder and a red cylinder)
- Get out all the blue cylinders and listen to them one by one, shaking them gently near one ear
- Get out all the red cylinders
- Choose a blue cylinder and find the matching red cylinder to make a pair
- Repeat until all the pairs have been matched
- Once you are finished, mix up the

cylinders and suggest that your child play again, on their own or with you.

SECOND USE: PUTTING THEM IN ORDER

- The goal of the game is to sort the cylinders from loudest to quietest or the reverse.

FURTHER USE

The 3 period lesson

A 3 period lesson is a simple, fun way to teach a concept.

Period 1: naming the new concept

Period 2: memorising the new concept

Period 3: reinforcing the acquisition of the concept

Lesson -Loud/quiet

Use the loudest and softest cylinders from one family and compare the sounds.

Period 1: Indicate the loud cylinder and say, "it's loud", then do the same with the quiet sound.

Period 2: Ask your child to point to or pick up the loud/quiet sound.

Period 3: Pick a cylinder and ask your child to name the sound (loud or soft).

With this game, you can go through 2 other 3-period lessons: one to introduce the idea of comparison between two sounds: louder/quieter AND another to introduce the idea of superlatives: the loudest/the quietest.

SPIELEN MIT MONTESSORI

Die Montessori-Pädagogik wurde zu Beginn des 20. Jahrhunderts von Maria Montessori entwickelt. Sie beruht auf der Beschäftigung mit einfachen Materialien, durch die die Entwicklung der Sinne, die Konzentrationsfähigkeit und die Selbstständigkeit des Kindes gefördert wird.

SPIELVORBEREITUNG

Für ein positives Spielerlebnis sollten Sie ganz für Ihr Kind da sein. Schlagen Sie ihm zunächst die Aktivität vor, suchen Sie sie dann gemeinsam aus und setzen Sie sich an einen Tisch. Macht Ihr Kind ein Fehler bei der Paarbildung, schlagen Sie ihm vor, noch einmal hinzuhören, aber korrigieren Sie es nicht. Sein Hörvermögen wird sich schrittweise entwickeln. Nach Beendigung der Aktivität sollten Sie das Spiel gemeinsam aufräumen.

ZIELE

- Sensorische Entwicklung: Ausbildung des Gehörs
- Stärkung von Aufmerksamkeit, Zuhören und Konzentration

ERSTES SPIELVARIANTE: PAARBILDUNG (AB 3 JAHREN)

- Ziel des Spiels ist es, die sechs identischen Klangpaare (jedes Paar besteht aus einem blauen und einem roten Zylinder) wieder zusammensetzen.
- Holen Sie alle blauen Zylinder hervor, hören Sie sie einzeln an und schütteln Sie sie dabei leicht in Ohrnähe.
- Holen Sie alle roten Zylinder hervor.
- Wählen Sie einen blauen Zylinder aus und suchen Sie den entsprechenden roten Zylinder, um ein Paar zu bilden.
- Gehen Sie auf die gleiche Weise vor, um alle

Spielpaare wieder zusammensetzen.

- Wenn Sie fertig sind, mischen Sie die Zylinder und schlagen Sie Ihrem Kind vor, allein oder gemeinsam mit Ihnen neu zu beginnen.

ZWEITE SPIELVARIANTE: ABSTUFUNGEN

- Ziel des Spiels ist es, die Zylinder nach und nach vom lautesten zum leisesten (oder umgekehrt) zu sortieren.

WEITERE SPIELVARIANTEN

Die Lektion in 3 Phasen

Eine dreiphasige Lektion vermittelt ein Konzept auf einfache und unterhaltsame Weise.

- 1. Phase:** Dient dazu, das neue Konzept zu benennen
- 2. Phase:** Dient dazu, sich das Konzept einzuprägen
- 3. Phase:** Dient dazu, die Aneignung des Konzepts zu bestätigen

Lektion - Laut/leise

Verwenden Sie die 2 Endzylinder einer Familie und vergleichen Sie die Töne.

- 1. Phase:** Zeigen Sie den Zylinder mit dem lauten Ton und sagen Sie „Das ist laut“, dann machen Sie dasselbe mit dem Zylinder mit dem leisen Ton.
- 2. Phase:** Bitten Sie Ihr Kind, den lauten/leisen Ton zu zeigen oder anklingen zu lassen.
- 3. Phase:** Bestimmen Sie einen Zylinder und bitten Sie Ihr Kind, den Ton zu benennen (laut oder leise).

Mit diesem Spiel können Sie zwei weitere Lektionen in drei Phasen durchführen: Eine, um den Vergleich zwischen zwei Klängen einzuführen (lauter/leiser) UND eine andere, um den Superlativ einzuführen (am lautesten/am leisesten).

DE MONTESSORI-AANPAK

De Montessori-pedagogie werd in het begin van de 20^e eeuw uitgewerkt door Maria Montessori. Deze pedagogie is gebaseerd op het manipuleren van een eenvoudig materiaal dat ontworpen werd om de sensorische ontwikkeling, concentratie en autonomie van het kind te stimuleren.

VOORDAT U BEGINT

Om het spel goed te laten verlopen, zorgt u ervoor dat uw aandacht helemaal bij uw kind is. Begin met de activiteit voor te stellen, ga het speelgoed samen met het kindje halen en ga aan een tafel zitten. Als er een fout sluipt in het combineren van paren, stel uw kind dan voor om opnieuw te luisteren, maar corrigeer het niet, zijn gehoor zal progressief meer verfijnd worden. Als de activiteit beëindigd is, bergt u het spel samen op.

DE DOELSTELLINGEN

- Verfijning van de zintuigen: het gehoor ontwikkelen
- De aandacht, de luisterfunctie en de concentratie ondersteunen

EERSTE GEBRUIK: PAREN MAKEN (VANAF 3 JAAR)

- Het doel van het spel om 6 paren met identieke geluiden terug samen te stellen (elk paar bestaat uit een blauwe en rode cilinder)
- Haal alle blauwe cilinders boven en beluister ze een voor een, door zachtjes bij het oor te schudden
- Haal nu alle rode cilinders boven
- Kies een blauwe cilinder en zoek naar de rode cilinder die erbij hoort om een

paar te maken

- Ga op dezelfde manier verder tot alle paren terug samengesteld zijn
- Na afloop haalt u alle cilinders terug door elkaar en stelt u uw kind voor om opnieuw te beginnen, alleen of samen met u.

TWEDE GEBRUIK: GRADERINGEN

- Het doel van het spel is om de cilinders gradueel van het luidste naar het zachtste of omgekeerd te rangschikken.

VOLGENDE TOEPASSINGEN

De les in 3 tijden

Een les in 3 tijden om een concept op een eenvoudige en speelse manier aan te leren.

Tijd 1: dit dient om het nieuwe concept te benoemen

Tijd 2: dit dient om het concept te onthouden

Tijd 3: dit dient om te bevestigen dat het concept begrepen is

Les - Luid/stil

Gebruik de 2 extreme cilinders van een familie en vergelijk de geluiden.

Fase 1: Duid de cilinder met luid geluid aan en zeg «dat is luid», en doe dan hetzelfde met het stil geluid.

Fase 2: Vrag uw kind om het luide/stille geluid te tonen of vast te nemen.

Fase 3: Duid een cilinder aan en vraag uw kind om het geluid te benoemen (luid of stil).

Met dit spel kunt nog 2 andere lessen in 3 tijden aanleren: een om het begrip van vergelijking tussen 2 geluiden aan te leren: luider / stiller EN een andere om het begrip van de superlatief aan te leren: luidste / stilste.

EL ENFOQUE MONTESSORI

Maria Montessori elaboró la pedagogía Montessori a principios del siglo XX. Esta pedagogía se basa en la manipulación de un material simple diseñado para favorecer el desarrollo sensorial, la concentración y la autonomía del niño.

ANTES DE COMENZAR

Para una experiencia de juego favorable, esté totalmente disponible para su hijo. Comience por proponer la actividad, vayan a buscarla juntos, luego instálense en una mesa. En caso de error cuando haga los pares, proponga a su hijo volverlos a escuchar, pero no lo corrija, la afinación de su oído se hará progresivamente. Una vez finalizada la actividad, ordenen el juego juntos.

LOS OBJETIVOS

- Afinación sensorial: desarrollar el oído
- Aguantar la atención, la escucha y la concentración

PRIMER USO: PONER EN PARES (A PARTIR DE 3 AÑOS)

- La finalidad del juego es reconstruir los 6 pares de sonidos idénticos (cada par está formado de un cilindro azul y de un cilindro rojo)
- Saque todos los cilindros azules y escúchelos uno a uno sacudiéndolos suavemente cerca de una oreja
- Saque todos los cilindros rojos
- Escoja un cilindro azul y encuentre el cilindro rojo correspondiente para construir el par
- Proceda de la misma forma para construir

el conjunto de pares del juego

- Una vez terminado, mezcle los cilindros y proponga a su hijo recomenzar, solo o con usted.

SEGUNDO USO: LAS GRADACIONES

- La finalidad del juego es clasificar los cilindros gradualmente del más fuerte al más débil o inversamente.

USOS SIGUIENTES

La lección en 3 tiempos

Una lección en 3 tiempos sirve para comunicar un concepto de manera simple y lúdica.

El tiempo 1: sirve para nombrar el concepto nuevo

El tiempo 2: sirve para memorizar el concepto

El tiempo 3: sirve para validar la adquisición del concepto

Lección - Fuerte/débil

Utilice los 2 cilindros extremos de una familia y compare los sonidos.

Tiempo 1: Designe el cilindro con el sonido fuerte y diga «está fuerte», proceda igual con el sonido débil.

Tiempo 2: Pida a su hijo que muestre o coja el sonido fuerte/débil.

Tiempo 3: Designe un cilindro y pida a su hijo que nombre el sonido (fuerte o débil).

Con este juego, puede realizar 2 lecciones más en 3 tiempos: una para introducir la noción de comparación entre 2 sonidos: más fuerte/ más débil Y otra para introducir la noción del superlativo: el más fuerte / el más débil.

IL METODO MONTESSORI

La pedagogia Montessori è stata elaborata all'inizio del 10mo secolo da Maria Montessori. Questa pedagogia si basa sulla manipolazione di un oggetto semplice per favorire lo sviluppo sensoriale, la concentrazione e l'autonomia del bambino.

PRIMA DI INIZIARE

Affinché l'esperienza risulti ottimale, cercate di essere completamente a disposizione del vostro bambino. Iniziate proponendogli l'attività, cercatela insieme e preparate il gioco su un tavolo. Nel caso in cui venga commesso un errore nella formazione delle coppie, proponete al bambino di riascoltare, ma non correggetelo visto che il suo udito si affinerà progressivamente. Dopo aver terminato l'attività, riordinate il gioco insieme.

GLI OBIETTIVI

- Affinamento sensoriale: sviluppo dell'udito
- Mantenere l'attenzione, ascoltare e concentrarsi.

PRIMO UTILIZZO: LA FORMAZIONE DELLE COPPIE (A PARTIRE DA 3 ANNI)

- L'obiettivo del gioco è quello di formare 6 coppie di suoni identici (ogni coppia è formata da un cilindro blu e da uno rosso)
- Prendete i cilindri blu e ascoltateli uno a uno scuotendoli delicatamente vicino a un orecchio
- Ora utilizzate i cilindri rossi
- Scegliete un cilindro blu e cercate il cilindro rosso corrispondente per formare

una coppia

- Procedete allo stesso modo per ricostituire tutte le coppie del gioco
 - Una volta terminato, mescolate i cilindri e proponete al bambino di ricominciare da solo o insieme a voi.
- Secondo utilizzo: le gradazioni
- L'obiettivo è quello di classificare gradualmente i cilindri, dal più forte al più debole o al contrario.

USI SUCCESSIVI

La lezione in 3 fasi

La lezione in 3 fasi serve per trasmettere un concetto in maniera semplice e divertente.

La fase 1: serve a nominare il concetto nuovo

La fase 2: serve a memorizzare il concetto

La fase 3: serve a confermare l'acquisizione del concetto

Lezione - Forte/Debole

Utilizzate i 2 cilindri estremi della stessa famiglia e paragonate i suoni.

Fase 1: Prendete i cilindri con i suoni più alti e dite "è forte" e procedete allo stesso modo con quelli con i suoni deboli.

Fase 2: Chiedete a vostro figlio di mostrarvi o di prendere i cilindri con il suono forte/debole.

Fase 3: Scegliete un cilindro e chiedete al bambino di dirvi se il suono è forte o debole.

Con questo gioco è possibile effettuare altre 2 lezioni in 3 fasi: una per introdurre la nozione di paragone tra i 2 suoni: più forte/più debole E un'altra per introdurre la nozione di: il più forte / il più debole.

蒙特梭利教学法

蒙特梭利教学法由玛丽亚·蒙特梭利 (Maria Montessori) 在 20 世纪初开发。这种教学法以对简单材料的操作为基础，促进对孩子的感官、注意力和自主性的锻炼。

开始前

为了获得最佳的游戏体验，请为您的孩子提供充分的可用空间。首先选一项活动，和孩子一起去找到这项活动，然后坐在桌子旁边。如果寻找错误，请再次给您的孩子强调活动，但不要纠正错误，孩子的听觉将逐步改善。活动结束后，请整理游戏用具。

目标

- 细化感官：锻炼听力
- 保持注意力，专心倾听和专注力

首次使用：配对 (3 岁以上)

- 游戏的目的是将 6 对相同的声音配对 (每对包括一个蓝色圆柱体和一个红色圆柱体)
- 取出所有蓝色的圆柱体，然后靠近一只耳朵轻轻摇动，一一聆听
- 取出所有红色的圆柱体
- 选择一个蓝色圆柱体并找到相应的红色圆柱体，构成一对
- 以相同的方式重新将所有的声音正确配对
- 完成后，将所有圆柱体混合在一起，

并让您的孩子单独或与您一起重新之前的步骤。

二次使用：分类

- 游戏的目的是将圆柱体从最强到最弱依次分类，反之亦然。

后续使用

本课程分 3 个步骤

通过 3 个步骤的课程，您可以轻松有趣地传达概念。

第 1 步：命名新概念

第 2 步：记住新概念

第 3 步：验证是否理解概念

课程 - 强/弱

使用同一个类别的 2 个声音最小和最大的圆柱体比较声音。

第 1 步：指着声音响亮的圆柱体，然后说“响亮”，声音低沉的圆柱体同理。

第 2 步：让您的孩子指出或拿起响亮/低沉声音的圆柱体。

第 3 步：指定一个圆柱体，要求您的孩子给声音命名 (响亮或低沉)。

通过这个游戏，您可以分 3 个步骤进行另外 2 项课程：一项课程介绍 2 个声音之间的比较概念：响亮/低沉，另一项介绍最高级的概念：最响亮/最低沉。

نهج موتيسوري

تم تطوير نهج موتيسوري التربوي في بداية القرن العشرين بواسطة ماريا موتيسوري. يعتمد نهج موتيسوري التربوي على معالجة المواد البسيطة المُصمَّمة لتعزيز النمو الحسي والتركيز والاستقلال الذاتي للطفل.

قبل أن نبدأ

للحصول على تجربة لعب داعمة، كُن متاحًا تمامًا لطفلك. ابدأ بعرض النشاط، واذهب لاكتشافه مع طفلك، ثم اجلسا معًا على طاولة. في حالة حدوث خطأ في الاقتران، اقترح على طفلك أن يستمع مرة أخرى ولكن لا تصحح له، فسيتم تصحيح السمع تدريجيًا. بمجرد الانتهاء من النشاط، اصطحب طفلك لوضع اللعبة في مكان التخزين.

الأهداف

- صف الحواس لدى الطفل: تطوير حاسة السمع لديه
- دعم الانتباه والاستماع والتركيز.
- الاستخدام الأول: الاقتران (بداية من 3 سنوات)
- يتمثل الهدف من اللعبة في إعادة تشكيل 6 أزواج من الأصوات المتطابقة (يتكون كل زوج من أسطوانة زرقاء وأخرى حمراء).
- أخرج جميع الأسطوانات الزرقاء واستمع إليها واحدة تلو الأخرى عن طريق هزها بلطف بالقرب من إحدى الأذنين.
- أخرج جميع الأسطوانات الحمراء.
- اختر أسطوانة زرقاء وابحث عن الأسطوانة الحمراء المقابلة لتشكيل الزوج.
- تابع بنفس الطريقة لإعادة تشكيل جميع أزواج اللعبة.
- بمجرد الانتهاء من ذلك، امزج الأسطوانات واقترح على طفلك أن يبدأ من جديد، بمفرده أو معك.

الاستخدام الثاني: التدرجات

• يتمثل الهدف من اللعبة في تصنيف الأسطوانات تدريجيًا من الأقوى إلى الأضعف أو العكس.

الاستخدامات التالية

الدرس في 3 خطوات

- يتم استخدام الدرس في 3 خطوات من أجل نقل مفهوم ما بطريقة بسيطة وممتعة.
- الخطوة 1:** يتم استخدامها لتسمية المفهوم الجديد.
 - الخطوة 2:** يتم استخدامها لحفظ المفهوم وتذكره.
 - الخطوة 3:** يتم استخدامها للتحقق من التحصيل الخاص بالمفهوم.

الدرس - قوي/ضعيف

- استخدم أسطوانتين مختلفتين تمامًا لعائلة واحدة وقارن الأصوات.
- الخطوة 1:** حدّد الأسطوانة ذات الصوت القوي، وقل: "إنه صوت قوي"، وافعل نفس الشيء مع الصوت الضعيف.
 - الخطوة 2:** اطلب من طفلك أن يظهر أو يستقبل الصوت القوي/الضعيف.
 - الخطوة 3:** حدّد أسطوانة ما واطلب من طفلك تسمية الصوت (قوي أو ضعيف).
- من خلال هذه اللعبة، يمكنك تنفيذ درسين آخرين في 3 خطوات: أحدهما لتقديم فكرة المقارنة بين صوتين: أقوى/أضعف والآخر لتقديم فكرة التفضيل: الأقوى/الأضعف.

