

Description du produit

Les cubes VESA sont en bois, entièrement fabriqués en Suisse. Le jeu contient 12 cubes en bois gravés sur les 6 faces. Cette notice vous donnera pour chacune des faces une explication concernant son utilité et son apport en matière d’apprentissage. Il existe toutefois une multitude de façons de jouer avec les cubes VESA. Chaque face du cube stimule une ou plusieurs facultés de l’enfant tant en termes de toucher que de développement cognitif, ceci dès 18 mois.

Notre but est de vous permettre un moment de partage et d’échange afin d’accompagner l’enfant dans son développement tout en s’amusant. Dans un premier temps, observez comment votre enfant utilise les cubes puis, dans un deuxième temps, orientez-le vers les aspects cognitifs des faces.

Précautions

Nous tenons à préciser ici que notre produit est fabriqué en bois de hêtre non traité. Les angles sont poncés pour réduire le risque de blessure. Nous conseillons toutefois de surveiller votre enfant régulièrement, d’autant plus si celui-ci joue en interaction avec d’autres enfants.

Description des faces

Puzzle

L’objectif de ces faces est de reproduire le puzzle de 12 pièces grâce au modèle donné (voir couvercle de la boîte). L’idée est de familiariser l’enfant à l’assemblage de plusieurs éléments afin de reproduire une image définie.

Exemples de jeux:

- Réaliser le puzzle seul ou accompagné d’un adulte
- Décrire les éléments présents sur le puzzle

Illustration animal

Les illustrations améliorent les capacités visuelles de l’enfant ainsi que ses connaissances sur les animaux suisses de montagne, de forêt et de ferme.

Exemples de jeux:

- Trouver le nom de l’animal
- Séparer les animaux par type d’environnement (montagne, forêt, ferme)
- Classer les animaux par ordre de préférence

Mot

Cette face contient le nom de l’animal de la face “illustration” qui se trouve de l’autre côté du cube. L’animal est traduit en français, allemand et anglais. Le but est de développer l’apprentissage des mots et d’avoir un premier contact avec d’autres langues.

Exemples de jeux:

- Mémoriser les mots en langues étrangères
- Répéter les mots à voix haute

Illustration habitat

Cette illustration démontre l’environnement dans lequel l’animal représenté sur le cube vit.

Exemples de jeux:

- Trouver à quel animal appartient cet habitat
- Séparer les habitats par type d’environnement (montagne, forêt, ferme)

Chiffre

Cette face contient un numéro de 1 à 12. L’objectif est de faire le lien entre le chiffre et le nombre de symboles présents sur la face “traces de pattes”. Cette face améliore les facultés mathématiques de l’enfant.

Exemples de jeux:

- Compter le nombre de symboles correspondant sur la face “traces de pattes"
- Trouver le chiffre correspondant à l’âge de l’enfant
- Trier les cubes (ex. chiffre pair / impair)
- Effectuer des additions et soustractions

Traces de pattes

Cette face contient un ou plusieurs symbole(s) représentant les traces de pattes de l’animal. L’objectif est de retrouver le nombre de symboles présents sur la face, qui définit le chiffre qui est inscrit sur la face inverse.

Exemples de jeux:

- Trouver l’animal représenté par les pattes
- Compter le nombre de symboles

Impacts sur le développement de l’enfant

Développement de la motricité fine

À partir de 18 mois, l’enfant peut commencer à manipuler des objets comme par exemple, tourner les pages d’un livre ou mettre des pièces de monnaie dans une tirelire. Il peut aussi commencer à créer des tours ou structures de quelques blocs. Par conséquent, ses mains font deux activités distinctes, l’une stabilise tandis que l’autre manipule. À ce stade, l’enfant jouant avec les cubes VESA commence par apprendre à les manipuler et à faire quelques constructions.

Le développement sensoriel et perceptif

De 1 à 2 ans, l’enfant aime regarder les images et est déjà capable d’en identifier quelques-unes. Ce sont les faces avec les illustrations qui seront les plus utilisées par les enfants de cette tranche d’âge. Laissez votre enfant retourner toutes les faces du côté “illustration animal” et observez s’il reconnaît quelques animaux. Dans un deuxième temps, demandez-lui comment se nomme l’animal sur l’un des cubes et ainsi de suite. Ne vous en faites pas, si vous ne reconnaissez pas l’illustration, la face inverse précise son nom.

Développement du langage

De 2 à 3 ans, la production des mots de l’enfant s’accélère de façon fulgurante. En moyenne, un enfant de cette tranche d’âge peut prononcer 500 mots mais il en comprend davantage. Il est capable de faire des phrases simples pour se faire comprendre. Cette face est idéale pour apprendre à l’enfant la prononciation des noms des animaux illustrés. Commencez par lui montrer la face “illustration animal” en lui demandant de quel animal il s’agit. Puis, aidez-le à prononcer correctement le mot désiré dans les trois langues mentionnées.

Développement social

De 4 à 5 ans, l’enfant interagit naturellement avec d’autres enfants. Généralement, avant cet âge, les jeux de coopération doivent être supervisés par un adulte. C’est aussi vers cet âge-là que l’enfant commence à se discipliner et arrive à faire des compromis. Il n’y a pas de face particulière pour améliorer le développement social, ceci se fait soit avec une interaction avec un accompagnant, soit avec un autre enfant.

Développement cognitif

De 5 à 6 ans, la pensée de l’enfant devient graduellement plus logique et on peut voir apparaître sur ses dessins plus de détails comme des cheveux, des mains, un tronc, des membres doubles, un cou, etc. À partir de cet âge, l’enfant peut réaliser la majeure partie du puzzle seul. De plus, si vous aiguillez l’enfant pour qu’il commence à compter le nombre de traces de pattes sur les faces, il parviendra après quelques temps et quelques indices, à reconnaître que le nombre obtenu correspond au nombre de la face “chiffre”.

made in Switzerland



vesa

Mille et une façons de jouer l’esprit léger

