

JEU WEBCAM SYSTEM

Pour jouer, merci de vous rendre sur le site Internet www.clementoni.fr et d'accéder à la rubrique Clementoni Webcam System. Il vous sera nécessaire de vous enregistrer s'il s'agit de votre première visite ou de vous identifier.

Ensuite, merci d'indiquer, dans le champ requis à cet effet, le mot de passe inscrit sur ce guide afin de télécharger et d'installer automatiquement les applications des jeux sur votre ordinateur.

Afin que le jeu fonctionne correctement, merci de vous assurer que votre webcam (non incluse dans ce jeu) fonctionne et que l'ordinateur est placé dans un endroit lumineux.

Lancer l'application en cliquant sur son icône et sélectionner la touche "Joue" avec la souris.



fig. 5

Dès lors, la souris et le clavier ne sont plus nécessaires; les cartes contenues dans la boîte suffisent ! Pour jouer, il suffit de présenter à la webcam (à environ 25 cm) les symboles spéciaux (en noir et blanc) situés au verso des cartes.

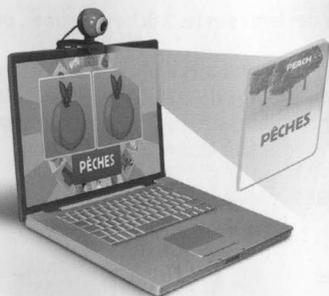
Trois modes de jeu sont disponibles "Apprends, Quiz et Anglais". Pour sélectionner l'un de ces modes de jeu, il suffit de présenter la carte correspondante devant la webcam.

FIG. 5 : le pour le mode Apprends, le pour le mode Quiz et le pour le mode Anglais.

Lire attentivement les instructions de ces jeux disponibles directement dans le programme.



FU 038 ME



www.clementoni.com

POINT DE CONTACT UNIQUE :
Clementoni France
Les Impressionnistes
24, rue de l'Europe - Bâtiment 7B
44240 La Chapelle sur Erdre
Tél. : +33 (0)2-40-72-60-60
Fax : +33 (0)2-40-72-60-65
e-mail : contact@clementoni.fr
www.clementoni.fr

FABRICANT :
Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce, s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel. : +39 071 75811
Fax : +39 071 7581234



Clementoni
Webcam System
800512562428.7

V07557



15 JEUX EN 1

Des jeux nombreux et variés pour apprendre ses premiers mots en français et en anglais, résoudre ses premières opérations, exercer ses capacités de mémoire et d'association logique et bien plus encore !

Chers parents,

Vous trouverez dans cette boîte de nombreux jeux éducatifs amusants qui permettront à vos enfants de passer des heures de gaieté tout en apprenant les formes, les chiffres, les premières opérations, les saisons et de nombreux mots utiles en français et en anglais. De plus, ils apprendront à distinguer les matières de différents objets d'usage commun, développant leur attention à l'égard de l'écologie et des problèmes de pollution environnementale. Toutes les activités proposées développent et consolident les principales compétences de base et stimulent l'imagination et la curiosité des enfants, développant leur esprit d'observation, leurs capacités logiques et leur mémoire. En un seul produit, énormément d'amusement et un parcours éducatif important !

ÉLÉMENTS

- 20 cartes des saisons à encaster
- 20 cartes des formes à encaster
- 6 maxi cartes avec conteneurs
- 32 cartes image et nom
- 24 cartes carrées
- 4 animaux en 3D
- Une roulette
- Une flèche en plastique
- 8 fiches
- 33 cartes avec des mots anglais
- 1 support en plastique
- 1 dé
- 30 cartes objets
- 63 cartes des lettres
- 40 cartes résultant et opérations
- 6 petites cartes des conteneurs pour le jeu Clementoni Webcam System
- 3 cartes mode pour le jeu Clementoni Webcam System
- 1 manuel d'instructions

Sur la partie postérieure de certaines cartes sont imprimés des symboles en noir et blanc qui serviront pour le jeu Clementoni Webcam System.

JOUONS AVEC LES FORMES

JEU 1 - LES FORMES

Éléments :

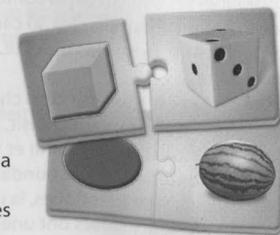
- 10 cartes avec des formes géométriques
- 10 cartes avec des objets

Déroulement du jeu

Diviser les cartes et placer les cartes des formes géométriques à gauche de la surface de jeu et celles des objets à droite.

L'enfant choisit une carte forme géométrique et tente de trouver parmi les cartes objet celle dont la forme rappelle la carte forme géométrique.

Il essaie alors d'encaster les deux cartes et vérifie si cela fonctionne parfaitement. Si oui, l'enfant garde les deux cartes et continue à jouer avec une autre association.



Si l'encastrement ne fonctionne pas, cela signifie que l'objet choisi n'est pas le bon. Il doit chercher le bon objet jusqu'à ce que les 10 cartes soient terminées.

JEUX DE LOGIQUE

JEU 2- LES SAISONS

Éléments :

4 maxi cartes composées de 4 morceaux image (cadre orangé) et d'1 morceau saison (cadre plus clair)

Mode de jeu pour un joueur

Diviser les 4 maxi cartes et placer sur le côté droit les 4 morceaux image avec le cadre orangé et sur le côté gauche les morceaux illustrant la saison (cadre plus clair).

L'enfant choisit un morceau parmi ceux qui se trouvent à gauche et cherche sur le côté droit ceux qui possèdent des éléments caractéristiques de cette saison. Il vérifie alors sa réponse en tentant d'encastrent les morceaux. S'ils s'encastrent parfaitement, la réponse est correcte et l'enfant continue à jouer à la recherche d'autres éléments ; en revanche, s'ils ne s'encastrent pas, l'enfant le remet avec les autres et cherche un nouveau morceau possédant des éléments rappelant la saison choisie.

Le jeu est terminé quand les 4 maxi cartes ont été complétées.



JEU 3- PROMENADE AVEC LES OURSONS

Éléments :

4 maxi cartes composées de 4 morceaux avec les oursons illustrés et 1 morceau mots (cadre blanc)

Mode de jeu pour un joueur

Diviser les 4 maxi cartes et placer sur le côté droit les 4 morceaux image avec les oursons et sur le côté gauche celles illustrant le lieu (cadre blanc).

L'enfant choisit un morceau parmi ceux qui se trouvent à gauche et cherche sur le côté droit ceux qui possèdent des éléments caractéristiques du lieu choisi. Il vérifie alors sa réponse en tentant d'encastrent les morceaux. S'ils s'encastrent parfaitement, la réponse est correcte et l'enfant continue à jouer à la recherche d'autres éléments ; en revanche, s'ils ne s'encastrent pas, l'enfant le remet avec les autres et cherche un nouveau morceau avec des éléments rappelant le lieu choisi.

Le jeu est terminé quand les 4 maxi cartes ont été complétées.



JEU 4- TRIE LES MATÉRIEAUX

Composants

30 cartes objets

1 roulette

1 flèche en plastique

6 maxi cartes conteneurs

Comment monter la roulette

Pour assembler la flèche à la roulette on doit suivre les indications suivantes :

1-détacher les deux axes situés au bout de la flèche

2-insérer la base de la flèche sous la roulette dans l'orifice correspondant

3-enfiler la flèche dans la base sur la roulette

4-bloquer en resserrant les axes jusqu'à entendre le clic de l'emboîtement.

Mode de jeu pour un joueur

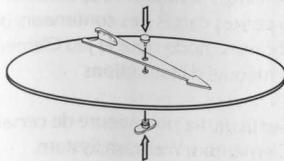
Positionner les 6 maxi cartes conteneurs les uns à côté des autres sur le plan de jeu avec le côté des chiffres orienté face à l'enfant. Éparpiller les 30 cartes objets avec la face illustrée bien visible.

L'enfant fait tourner la roulette, observe la couleur indiquée par la flèche et trouve à quel conteneur elle correspond.

Le but du jeu est d'insérer dans chaque conteneur les 5 objets du matériau indiqué. Après avoir trouvé le matériau avec lequel jouer, l'enfant choisit, parmi les cartes présentes sur la table, les 5 qu'il pense être du même matériau. A ce moment-là il les retourne et vérifie que la couleur présente sur le verso, sous le chiffre, coïncide exactement à celle du conteneur correspondant.

Si les couleurs sont identiques, la réponse est correcte et l'enfant positionne les cartes sur le maxi carte conteneur ; si une ou plusieurs cartes ont une couleur différente, il les remet sur la table avec les autres et tourne de nouveau la roulette.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'enfant trouve la juste association (conteneur-objet) pour chaque carte.



Si en tournant la roulette il sélectionne la couleur d'un maxi carte conteneur qui a déjà été complété, il la fait tourner de nouveau.

S'il reste moins de 10 cartes en jeu, il est possible de trouver le matériau dont sont composés les éléments restants, sans faire tourner la roulette et en jouant avec une carte à la fois.

Mode de jeu pour 2 joueurs ou plus

L'enfant le plus jeune commence en faisant tourner la roulette et en déterminant la couleur du conteneur avec lequel commencer à jouer.

Chacun leur tour les enfants trouvent deux cartes objets qu'ils pensent être du même matériau que le conteneur indiqué par la flèche. En retournant la carte ils vérifient si la réponse est exacte en contrôlant que la couleur présente sur la partie postérieure soit identique à celle du conteneur.

Si la réponse est correcte ils positionnent les cartes sur le maxi carte conteneur ; si la réponse est erronée ils les remettent sur la table avec les autres et passent leur tour. L'enfant qui trouve correctement la dernière carte dans le conteneur de référence remporte la carte conteneur de la même couleur.

Quand il restera moins de 10 cartes en jeu, la roulette ne sera plus utilisée et chaque joueur choisira à son tour une carte en déclarant quelle couleur du conteneur il souhaite compléter en premier.

Ils vérifient la réponse et insèrent la carte dans le conteneur. Si la carte est la dernière pour ce matériau, l'enfant qui a répondu obtient la carte conteneur de la même couleur.

Le vainqueur est l'enfant qui aura obtenu le plus de cartes conteneurs au terme du jeu.

JEU 5- ANIMAUX 3D

Composants du jeu :

• 1 dé

• 24 cartes

• 4 animaux en 3D (hippopotame, lion, girafe, éléphant)

Mode de jeu pour plusieurs joueurs (2-4)

Le but du jeu est de gagner les parties du corps des animaux pour reconstruire les modèles réduits tridimensionnels. Le nombre de joueurs permettra d'établir le nombre d'animaux que chaque enfant devra construire (2 joueurs, deux animaux par personne - 4 joueurs, un animal par personne - 3 joueurs, un par personne en excluant un animal du jeu).

Le plus jeune enfant commence à jouer. Il lance le dé et cherche une carte ayant la même quantité de petites boules que celle qui est représentée sur la face du dé. Lorsqu'il retourne la première carte, l'enfant découvre l'animal qu'il devra construire pendant le jeu, et prend dans la boîte une pièce au choix du corps de cet animal. Il garde la carte et la place devant lui avec le côté des petites boules visible afin de se souvenir du score obtenu.

Après avoir gagné une carte et donc une partie de l'animal, le tour passe au joueur de droite. Chaque fois que les joueurs piochent des cartes représentant l'animal choisi au départ, ils gagnent une partie du corps de l'animal, au choix.

Si la carte choisie représente un autre animal que celui à construire, l'enfant devra la montrer aux autres joueurs et la remettre, avec le côté des chiffres vers le haut, au centre de la table et passer son tour.

En cas de jeu à deux, avec pour objectif la construction de deux animaux par personne, le deuxième animal qui sera découvert par chaque joueur devra être celui à construire en même temps que le premier et par conséquent les cartes relatives aux deux animaux de chaque joueur seront valables durant le jeu. Lorsque l'enfant lance le dé, s'il fait un score déjà présent parmi ses cartes, il a encore deux possibilités de lancement pour chercher un autre chiffre que celui qu'il a déjà obtenu.

Bien évidemment, si les animaux à construire sont au nombre de deux, l'autre tentative de lancement ne pourra avoir lieu qu'après avoir gagné les deux cartes du score relatives à ses animaux. Si l'enfant n'obtient pas un score favorable malgré les trois tentatives de lancement, il perd son tour. Celui qui arrive en premier à gagner toutes les pièces de l'animal ou des animaux à assembler et construit le modèle réduit 3D sera déclaré vainqueur.

Variante de jeu pour un seul joueur

Dans ce mode, on n'utilise pas le dé. L'enfant choisit l'animal qu'il veut construire et doit le monter en 3D le plus rapidement possible.

JEU 6- MÉMO

Composants du jeu :

24 cartes carrées.

Mode de jeu pour plusieurs joueurs (2-4)

Disposer toutes les cartes sur la surface de jeu avec la face des animaux vers le haut.

C'est l'enfant qui obtient le score le plus élevé en lançant le dé qui commence.

Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui commence le jeu choisit deux cartes représentant deux animaux différents, il les retourne et découvre si le même score est présent. Si oui, l'enfant gagne les deux cartes et continue à jouer, essayant de trouver une autre paire. En revanche, si l'association est erronée, à savoir que les cartes choisies contiennent deux scores différents, le joueur remet les cartes à leur place et passe son tour au joueur suivant. Le vainqueur sera celui qui, une fois toutes les cartes sur la table utilisées, en aura gagné le plus. En cas d'égalité, l'enfant qui a le score le plus élevé en additionnant les scores présents sur les cartes gagnées, gagne. Dans ce cas, l'aide d'un parent est conseillée pour le calcul des points.

Variante de jeu pour un seul joueur

L'enfant retourne deux cartes à la fois et tente de reformer, en faisant appel à sa mémoire, toutes les paires de cartes.

JEUX AVEC L'ANGLAIS

JEU 7- APPRENDS TES PREMIERS MOTS EN ANGLAIS

Composants

33 cartes

1 support en plastique (face A et face B)

63 cartes des lettres

Montage du porte-cartes

Prendre les deux parties en plastique (face A et face B) et emboîte-les l'une dans l'autre Fig. 1

Mode de jeu pour un joueur

Disposer sur la surface de jeu le paquet de cartes avec la face avec l'image retournée vers le bas, le support avec la face B devant l'enfant et les cartes des lettres bien visibles.

Le joueur prend la première carte du paquet et, en maintenant la face illustrée cachée, il l'insère dans le support en suivant le sens de la flèche, puis la retourne. Sur la carte est visible l'image et le symbole positionné en dessous. (fig. 2)

Le but du jeu est de composer avec les cartes des lettres le nom anglais de l'objet illustré sur la carte.



fig. 2

Niveau 1

La première fois l'enfant apprend le nom anglais avec l'aide des symboles illustrés sous l'image. L'enfant, après avoir retourné le support, cherche parmi les cartes, précédemment déposées sur la table, celles ayant le symbole indiqué sur la carte et les dépose en file comme illustré. A cet instant il extrait la carte et vérifie que le nom formé par les cartes correspond au nom reporté sous la carte.

Si le nom formé est correct, l'enfant lit le mot à voix haute et procède avec la composition des autres en conservant la carte devinée et remettant en jeu les cartes des lettres.

En cas de réponse erronée il met la carte à l'écart (loin des cartes devinées) et poursuit le jeu, en cherchant à deviner des mots nouveaux.

Niveau 2

Après avoir joué avec l'aide des symboles, l'enfant peut essayer de trouver tout seul les lettres qui composent le nom anglais de l'élément illustré sur la carte.

Une fois la carte insérée à l'intérieur du support il faut appuyer sur le bouton au centre, en faisant glisser la carte dedans jusqu'au bout, et donc en couvrant les symboles d'aide. (fig. 3).

L'enfant compose le nom de l'élément illustré avec les cartes et n'en vérifie la justesse qu'en extrayant la carte.

Si le nom est correct, l'enfant lit le mot à haute voix et poursuit avec la composition des autres, en conservant la carte devinée et en remettant en jeu les cartes des lettres.

En cas de réponse erronée il met la carte à l'écart (loin des cartes devinées) et poursuit le jeu, en cherchant à deviner des mots nouveaux.

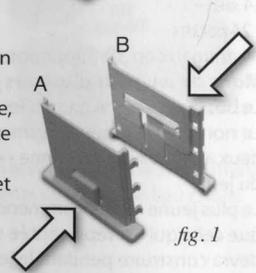


fig. 1



fig. 3

Mode de jeu pour 2 joueurs ou plus

Disposer sur la surface de jeu le paquet de cartes avec la face de l'image retournée vers le bas. Le mode de jeu est exactement comme celui pour un seul joueur, à la différence près que l'enfant qui ne commence pas le jeu prend la première carte du paquet et l'insère dans le support pour faire jouer le compagnon, en prenant soin de ne pas montrer le mot écrit. Si l'on joue en mode "niveau 1" la carte est insérée comme sur la fig 2, en mode "niveau 2" comme sur la fig. 3

Chaque fois qu'un enfant compose correctement le mot correspondant à l'objet illustré, il gagne la carte et passe son tour à l'enfant situé à sa droite. En cas de réponse erronée, il remet la carte sous le paquet et passe son tour à l'enfant situé à sa droite.

Une fois que le paquet de carte est épuisé, le vainqueur est celui qui possède plus de cartes que l'autre.

JOUONS AVEC LES CHIFFRES ET LES QUANTITÉS

JEU 8- OPÉRATIONS AVEC LES QUANTITÉS (niveau le plus simple)

Éléments :

10 cartes opération

10 cartes résultat

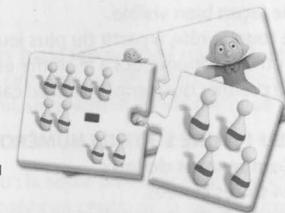
Déroulement du jeu (pour un joueur).

Séparer les cartes opération des cartes résultat et les placer sur la surface de jeu de façon distincte (cartes opération à gauche et cartes résultat à droite).

L'enfant choisit une carte opération, compte les éléments représentés, résout l'opération et cherche parmi les cartes de droite celle qui correspond au résultat.

Il essaie alors d'encadrer les deux cartes et vérifie si cela fonctionne parfaitement. Si oui, l'enfant garde les deux cartes et passe à une autre opération.

Si l'encastrement ne fonctionne pas, cela signifie que le résultat choisi n'est pas exact et il devra rechercher le bon encastrement jusqu'à ce que les 10 cartes soient terminées.



Déroulement du jeu (à partir de deux joueurs).

En mode à deux joueurs ou plus, on jouera à tour de rôle comme décrit dans le mode pour un seul joueur. Pour chaque bonne réponse, les enfants gardent les cartes et à la fin, le vainqueur est celui qui en a gagné le plus grand nombre.

JEU 9- OPERATIONS AVEC LES CHIFFRES (niveau plus difficile)

Simbolo webcam system

Éléments :

20 cartes opération

20 cartes résultat

Déroulement du jeu (pour un joueur).

Placer les cartes opération les unes sur les autres et retournées, avec le côté rouge vers le haut.

Éparpiller les cartes résultat sur la surface de jeu avec le chiffre bien visible.

L'enfant pioche alors une carte dans le tas, lit l'opération et recherche la bonne carte parmi les cartes résultat. Pour vérifier l'exactitude de sa réponse, il tourne la carte résultat et observe si l'opération écrite sous le symbole en noir et blanc est exactement la même que sur la carte piochée.

Si elles coïncident, la réponse est correcte ; si elle est erronée, l'enfant met la carte de côté et le jeu continue.

Une fois les cartes présentes dans le jeu terminées, l'enfant reprend les cartes qu'il avait mises de côté et tente de les réutiliser, en recherchant le résultat parmi les cartes résultat restantes.

Déroulement du jeu (à partir de deux joueurs).

Dans ce mode de jeu, on joue exactement comme décrit ci-dessus sauf que les enfants ne créent pas des tas de cartes, mais se partagent les cartes opération entre eux et recherchent à tour de rôle la carte résultat correcte ; en cas de réponse exacte, ils la gardent.

Celui qui a le plus de cartes résultat à la fin du tas est déclaré vainqueur.

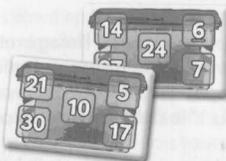


10- LOTO DES CHIFFRES

Éléments :

30 cartes des chiffres

6 maxi cartes avec conteneurs



Déroulement du jeu :

Cacher à l'intérieur de la boîte de jeu

les 30 cartes des chiffres, puis soulever verticalement le couvercle de la boîte, comme sur la figure 5, de sorte que les joueurs ne puissent pas voir l'intérieur.

Partager les maxi cartes entre les joueurs et les placer devant soi de façon bien visible.

A tour de rôle, à partir du plus jeune, les joueurs piochent une carte dans la boîte et montrent le chiffre à tous les autres. Le joueur qui a le chiffre en question sur sa carte le prend et le place sur la case correspondante.

Le premier qui remplit sa maxi carte avec les cinq chiffres correspondants est déclaré vainqueur.

JEU 11- UNE SUITE DE NUMÉROS

Composants du jeu :

24 cartes carrées.

Mode de jeu pour plusieurs joueurs (2-4)

Distribuer les cartes en quantités égales aux joueurs, qui les placeront devant eux, face avec les animaux vers le haut. Le but du jeu est de former six séquences numériques, de 1 à 6. Le plus jeune enfant commence en retournant une de ses cartes et en la plaçant au centre de la table avec le chiffre visible. Le joueur de droite découvre à son tour une de ses cartes, essayant de trouver un chiffre successif ou précédent à celui qui est déjà découvert sur la table. S'il trouve la bonne carte, il la place à droite ou à gauche de celle qui est sur la table et il passe son tour au joueur suivant. Le jeu continue de cette façon jusqu'à la création de la première série numérique 1 - 6, au terme de laquelle le joueur pourra en commencer tout de suite une autre en-dessous, ayant la chance de pouvoir replacer une carte quelconque de la série, étant donné que c'est la première. Si un joueur ne trouve pas la carte liée à la série qu'il est en train de former sur la table, il remet la carte couverte devant lui, essayant de se souvenir de sa position pour les prochains tours, puis il passe son tour au joueur de droite. Le vainqueur sera celui qui termine en premier ses cartes, réussissant à toutes les placer dans les séries numériques de la table.

Variante de jeu pour un seul joueur

Une fois toutes les cartes placées sur la table, face avec les animaux vers le haut, l'enfant retourne une carte à la fois et commence à composer une série numérique, comme décrit dans la mode pour plusieurs joueurs. Dans ce cas, mémoriser les positions des cartes inutilisées pour la série numérique sera fondamental pour réussir à compléter 4 séries le plus rapidement possible.

JOUONS AVEC LES MOTS ET LES LETTRES

JEU 12- LES MOTS

Composants :

16 cartes image

16 cartes nom

Préparation du jeu

Placer sur une table les cartes avec la face illustrée orientée vers le haut et les diviser en deux paquets : d'un côté celles avec les images des divers éléments, de l'autre côté celles avec les mots. (Fig. 4)

Déroulement du jeu (pour un ou plusieurs joueurs).

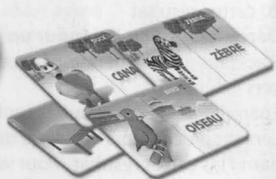
L'enfant choisit une carte du paquet avec les images et cherche dans l'autre paquet la carte avec le nom du sujet représenté sur la première. Quand il pense l'avoir trouvé il la rapproche de l'autre. Pour vérifier si la réponse est correcte, l'enfant retourne les deux cartes et contrôle si sur la partie bleue sont représentés exactement les mêmes éléments de l'autre côté.

En retournant les cartes l'enfant apprend aussi la forme plurielle, en langue française et anglaise, du mot reporté sur le côté coloré.

Chaque fois qu'un enfant associe correctement un mot et un sujet, il garde pour lui les deux cartes. Si en revanche l'association n'est pas exacte, l'enfant pose les deux cartes au fond des deux paquets.

Peuvent participer au jeu deux ou plusieurs enfants, en s'alternant pour prendre la carte avec l'image et dans la recherche du mot correspondant.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les cartes des deux paquets soient épuisées. Le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes.



JEU 13- TROUVE LA LETTRE

Composants du jeu :

• 63 cartes des lettres

• 6 fiches avec 12 activités

Préparation du jeu

Prendre les 48 cartes des lettres et les 6 fiches illustrées (les bleues, les vertes et les roses), puis les placer au centre de la table. Les activités contenues sur les 6 fiches sont divisées en 3 niveaux de difficulté. Pour aider votre enfant dans l'apprentissage progressif des méthodes de base de lecture et de l'écriture, il est préférable de suivre l'ordre proposé par les fiches. Pour permettre le bon déroulement du jeu, utiliser une fiche à la fois et compléter tous les mots, l'un après l'autre.

Comment jouer ?

• *Premier Niveau (fiches bleues)*

Au premier niveau de jeu votre enfant, en choisissant parmi les cartes disposées sur la table, devra retrouver les lettres manquantes et les placer correctement dans les espaces vides des mots présents sur les fiches. Même s'il ne connaît pas les lettres, il peut quand même arriver à la bonne solution tout seul, simplement en vérifiant que le symbole présent sur les cartes coïncide avec celui des fiches de jeu.

• *Deuxième Niveau (fiches vertes)*

Cette phase du jeu se déroule de la même manière que pour le premier niveau ; la seule différence est que les mots doivent être entièrement recomposés, en retrouvant parmi les cartes disposées au centre de la table toutes les lettres nécessaires. Les symboles présents au-dessous de chaque case formant le mot pourront aider votre enfant à retrouver les bonnes lettres. Il pourra aussi vérifier les mots composés en les comparant aux mots écrits sous chaque objet illustré.

• *Troisième Niveau (fiches roses)*

Au troisième niveau le jeu se déroule tout comme les précédents, mais cette fois votre enfant ne sera plus aidé par les symboles et il ne pourra vérifier la bonne association qu'en comparant les lettres sélectionnées avec le mot écrit sur la fiche. Sur ces fiches, aucun symbole n'est donc présent.

JEU 14- LE MOTS CROISÉS

Composants du jeu :

• 63 cartes des lettres

• 2 fiches avec 4 mots croisés (fiches oranges)

Préparation du jeu

Prendre les 48 cartes des lettres et les 2 fiches illustrées, puis les placer au centre de la table.

Comment jouer

Les 4 activités de jeu sont des mots croisés. Votre enfant devra retrouver les lettres manquantes et les placer correctement dans les espaces vides. Cette fois les symboles correspondant à chaque lettre et les dessins se référant aux mots à écrire sont présents sur les fiches. La correspondance entre les symboles placés sur les fiches et ceux sur les cartes aidera votre enfant à compléter les fiches.

15- LOTO DES LETTRES

Éléments :

63 cartes des lettres

6 maxi cartes colorées

Déroulement du jeu :

Cacher à l'intérieur de la boîte de jeu

les 63 cartes des lettres, puis soulever

verticalement le couvercle de la boîte, comme sur la figure 5, de sorte que les joueurs ne puissent pas voir l'intérieur. Choisir un joueur qui pioche les cartes dans la boîte puis partager les maxi

cartes entre les autres joueurs qui les placent devant eux de façon bien visible.

Le joueur choisi pioche une carte dans la boîte et prononce à voix haute la lettre de l'alphabet qu'il vient de prendre. Les autres joueurs observent attentivement si la lettre en question se trouve sur leur maxi carte colorée et le premier qui dit "Je l'ai !" la gagne. Si, par erreur, un joueur a pris une lettre qu'il ne possède pas, il est contraint de la remettre dans la boîte avec une autre lettre qu'il avait obtenue précédemment. S'il n'en a pas, il remet juste la mauvaise carte.

Le premier qui remplit sa maxi carte colorée avec les lettres correspondantes est déclaré vainqueur.

