

Jeu Clementoni Webcam System

Pour jouer il est nécessaire de visiter le site www.clementoni.fr dans la section dédiée à la rubrique Clementoni Webcam System et de s'identifier ou, si nécessaire, de s'enregistrer sur le site.

Insérez dans le champ prévu le mot de passe reporté sur ce guide pour télécharger et installer automatiquement le programme de jeu sur votre propre ordinateur.

Il est important de se souvenir que pour le fonctionnement correct du jeu, il est nécessaire de placer l'ordinateur dans un endroit lumineux et de le relier à une webcam qui fonctionne.

Activez le programme en cliquant sur l'icône et sélectionnez avec la souris, la commande "Jeu".

A partir de ce moment, souris et clavier ne seront plus nécessaires, il suffira des cartes contenues dans la boîte, avec lesquelles les enfants pourront jouer en choisissant un des trois modes : Apprendre, Anglais ou Quiz. L'ordinateur reconnaît en effet les cartes du jeu grâce à la présence sur le dos des symboles spéciaux en noir et blanc, qui doivent être montrés à la webcam à une distance d'environ 25 cm.

Le choix du mode de jeu s'effectue en montrant à la webcam de l'ordinateur, le dos d'une des 3 cartes-modes (fig 4) : le "i" pour Apprendre, le drapeau pour l'Anglais, la ✓ pour le mode Quiz.

L'ordinateur n'est pas un jouet. Quand l'ordinateur est utilisé pour le jeu, nous recommandons la supervision de la part d'un adulte.

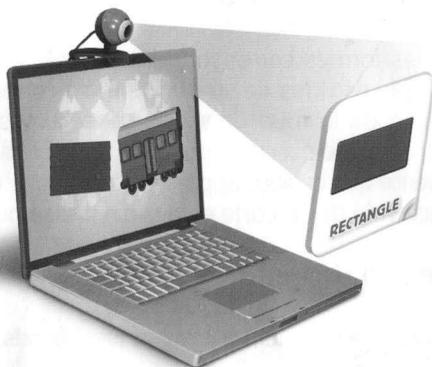


Fig . 4

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
www.clementoni.fr

FABRICANT : Clementoni S.p.A.

Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tél. : +39 071 75811 - Fax : +39 071 7581234

Livret à conserver



V06007X

Coûts 62019



LES FORMES ET LES COULEURS

Pour apprendre à reconnaître les premières formes géométriques et les couleurs.

Quelle forme a le soleil ? Et un bateau à voile ? Et un sapin ?

Découvrons-le ensemble avec ce jeu, qui aide les enfants à reconnaître les premières formes géométriques, à se familiariser avec le concept de « mesure » et aussi à apprendre de nombreux nouveaux mots en anglais.

De plus, les très belles maxi-cartes développeront l'esprit d'observation et la perception dans l'espace de l'enfant et le plongeront dans l'univers des couleurs primaires et secondaires.

Grâce aux pièces puzzle à encastrement univoque, l'enfant peut vérifier la justesse de ses réponses en s'amusant seul ou avec des amis sans l'aide d'un adulte.

Composants

- 5 maxi-cartes des formes
- 15 pièces objets
- 5 cartes avec les formes géométriques et leur nom en français et en anglais
- 1 roulette des couleurs et 3 cartes avec les couleurs primaires et leur nom en français et en anglais
- 3 cartes-mode pour le jeu Clementoni Webcam System
- 1 guide de jeu

Sur le dos des cartes avec les noms des formes et des couleurs en anglais, sont imprimés les symboles en noir et blanc pour le jeu Clementoni Webcam System (fig 1).

Fig . 1



JEU 1: Encastre la forme

Préparation du jeu

On joue avec les 5 maxi-cartes des formes, desquelles se détachent les 15 pièces objets. On laissera en revanche encadrée la carte avec le nom de la forme en anglais. (fig 2)

Disposez les pièces sur le plan de jeu avec la face illustrée retournée vers le haut.

Déroulement du jeu

Le but du jeu est de recomposer les 5 maxi-cartes en insérant dans la position adéquate toutes les pièces objets. Pour commencer, l'enfant choisit une maxi-carte et cherche à déterminer parmi les pièces sur le plan de jeu les 3 formes correctes nécessaires pour la compléter, se faisant également aider grâce aux couleurs. Il cherche ensuite à encadrer les pièces en commençant par la plus grande, puis la moyenne et enfin la plus petite.

Les pièces à encastrement univoque permettront à l'enfant de vérifier tout de suite et de manière autonome la justesse de ses choix.

Au premier niveau de difficulté, il est conseillé de faire déterminer à l'enfant au préalable les 3 pièces de la forme correcte et de les disposer devant lui. Il sera plus simple à ce moment-là de les positionner sur la maxi-carte dans l'ordre de grandeur correct.

Les enfants plus à l'aise peuvent jouer avec deux ou plusieurs cartes simultanément, en augmentant graduellement leur nombre en fonction de leur niveau de familiarité avec le jeu. Dans ce cas, le joueur choisit une des pièces sur le plan de jeu et, après l'avoir observée attentivement, cherche à deviner à quelle carte elle appartient, vérifiant par la suite sa réponse en essayant d'encadrer la pièce. Le jeu se termine quand l'enfant a complété, avec ses 15 pièces, les 5 maxi-cartes.

Mode de jeu pour plusieurs joueurs

On peut aussi jouer de manière similaire avec deux ou plusieurs joueurs (jusqu'à un maximum de 5), en divisant les maxi-cartes par le nombre d'enfants.

Sur chaque maxi-carte, il faut encadrer les 3 pièces de la forme adéquate.

On joue chacun son tour, en commençant par l'enfant le plus jeune. Le premier joueur observe bien les pièces sur le plan de jeu et cherche à déterminer celles qui lui serviront à compléter sa maxi-carte. Dès qu'il a choisi sa pièce, il la prend et essaye de l'encadrer.

S'il devine du premier coup, il garde la pièce encadrée sur la maxi-carte ; s'il se trompe, il la remet sur le plan de jeu. Dans tous les cas il passe son tour au joueur suivant.

Le vainqueur est celui qui complète le premier sa maxi-carte.

JEU 2: Combine formes et couleurs !

Préparation du jeu

On joue avec la roulette des couleurs, les maxi fiches et les pièces disposées sur le plan de jeu face colorée et non illustrée retournée vers le haut (voir figure 3).

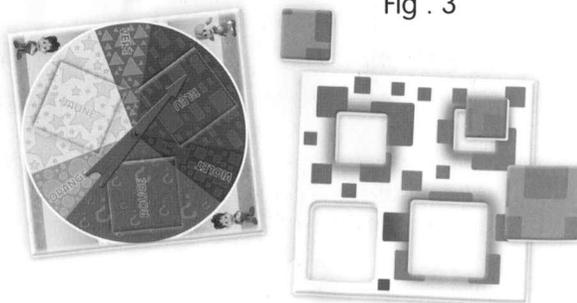


Fig . 3

Déroulement du jeu

Le but du jeu est de remporter toutes les pièces afin de compléter les 5 maxi cartes.

Le joueur remporte les pièces en faisant tourner la flèche de la roulette. La roulette est dotée de 6 secteurs colorés et chacun d'eux est accompagné d'une illustration représentant une forme. Seul le secteur de couleur rouge n'est pas illustré mais il est doté de points d'interrogations laissant au joueur le choix de la forme avec laquelle il désire jouer.

Le joueur fait tourner la flèche de la roue deux fois de suite : la première fois afin de sélectionner une couleur, la seconde fois afin de déterminer la forme.

La combinaison des deux résultats (couleur- forme) amène le joueur à identifier une pièce bien particulière. Dans certains cas, il se peut qu'il ne trouve aucune pièce correspondante. Par exemple jaune + triangle désigne la pièce triangulaire dotée sur son recto d'un fromage, mais l'étoile + vert ne désigne aucune pièce du jeu.

Dans le premier cas, le joueur remporte la pièce et peut continuer à jouer en faisant tourner la roue une autre fois à la recherche de nouvelles formes.

Dans le deuxième cas, le joueur ne répétera que le deuxième lancer (celui correspondant à la forme) afin de trouver la pièce adéquate attribuée à la couleur de son premier lancer.

Si au cours du deuxième lancer, la flèche indique le point d'interrogation, le joueur pourra choisir la forme qu'il désire (sous réserve de respecter la couleur déterminée par le premier lancer).

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le joueur ait rempli tous les espaces vides de ses maxi cartes.

Mode de jeu pour plusieurs joueurs

Le mécanisme du jeu est le même et on joue à tour de rôle en commençant par le joueur le plus jeune.

Au commencement de la partie, chaque joueur choisit une ou deux maxi carte(s) (selon le nombre de participants).

Chaque joueur doit remporter les formes correspondantes à ses maxi cartes afin de compléter le premier tous les espaces vides de sa ou ses maxi carte(s).

Le premier joueur tourne la flèche de la roue deux fois et recherche parmi les pièces éparpillées sur le plan de jeu s'il y en a une qui correspond à sa combinaison couleur-forme.

Si elle existe, il prend la forme et vérifie que la pièce appartient bien à l'une de ses maxi cartes.

Si tel est le cas, il remplit l'espace vide de sa carte et la main passe au joueur se situant à sa droite.

Si ce n'est pas le cas, la pièce sera remise en jeu avec les autres pièces et la main passe au joueur suivant.

Le vainqueur est celui qui complète le premier toute(s) sa (ses) fiches.



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés ou inhalés et peuvent provoquer des suffoquements. L'ordinateur n'est pas un jouet. Quand l'ordinateur est utilisé pour le jeu, nous recommandons la supervision de la part d'un adulte. Informations à conserver pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails du contenu peuvent être différents des illustrations.