



MES PREMIERS MOTS

Pour apprendre de nombreux mots et découvrir comment se forme le pluriel.

Ce jeu original et amusant initie les enfants à la lecture. En observant les cartes illustrées, les joueurs doivent assembler les éléments avec les mots correspondants. Stimulés à mémoriser visuellement les mots et les images, les enfants apprennent à lire le nom et son pluriel en s'amusant.

COMPOSANTS

- 64 cartes
- 3 cartes-mode pour le jeu Clementoni Webcam System
- 1 guide du jeu

LES CARTES

Les 64 cartes ont une face illustrée et une face bleue et blanche, sur lesquelles sont imprimés les symboles en noir et blanc pour le jeu Clementoni Webcam System.

Les cartes illustrées sont de deux types : 32 présentent les images de divers animaux et objets, alors que les 32 autres portent les noms de ces mêmes objets et animaux, en français et en anglais.

Chaque carte illustrée correspond donc à une autre carte sur laquelle est écrit le nom de l'illustration.

Si la carte avec l'image et celle avec le nom sont associées correctement, elles s'encasteront et en les retournant, il sera possible de lire sur la partie bleue le nom de l'animal ou de l'objet, au pluriel. (fig 1 e 2)



Fig. 1

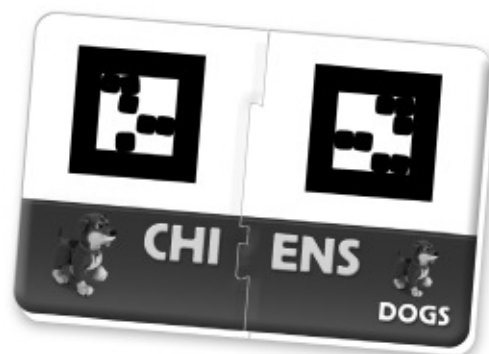


Fig. 2



JEU 1

Préparation du jeu

Disposez sur une table les cartes avec la face illustrée tournée vers le haut et divisez-les en deux : d'un côté celui avec les images des divers éléments, de l'autre celui avec les mots.

Déroulement du jeu

L'enfant choisit une carte du paquet avec les images, puis cherche dans l'autre paquet, la carte correspondante.

Quand il pense l'avoir trouvée, il essaie de les encastrer (Fig. 3).

En retournant les deux cartes, l'enfant pourra constater que sa réponse est exacte. Il devrait en effet voir le mot est question au pluriel, sa traduction en anglais ainsi que 2 illustrations identiques.

On continue à procéder de la même manière tant que toutes les paires n'auront pas été reconstituées. Si l'enfant éprouve encore des difficultés, il peut s'aider du dos des cartes et reformer les paires à l'aide des illustrations.



Fig. 3

JEU 2

Préparation du jeu

Préparer les deux paquets de cartes comme indiqué pour le premier jeu et disposer les cartes sur la table avec la face illustrée retournée vers le haut.

Déroulement du jeu

Le mécanisme du jeu est identique au précédent, mais deux ou plusieurs joueurs peuvent participer, s'alternant pour la pioche de la carte avec l'image et dans la recherche du mot correspondant.

Chaque fois qu'un concurrent associe correctement un mot et un sujet, il conserve la paire formée. Si en revanche l'association n'est pas exacte, l'enfant repose les cartes sur la table. Pour procéder à la vérification, l'enfant doit essayer d'emboîter les cartes puis les retourner pour constater ou non la correspondance. Le jeu continue tant que les cartes des deux paquets ne sont pas terminées. Le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes.

Note : il est possible de corser un peu la difficulté en ne laissant pas à l'enfant (ou aux enfants) la possibilité de choisir la première carte. Il suffit pour cela de créer une pile de cartes avec le premier paquet et demander à l'enfant de jouer avec la carte du dessus de la pile.



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.

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 Recanatì (MC) - Italy
Tel. : +39 071 75811 - Fax : +39 071 7581234

Livret à conserver

V06052X

