

4+



La Marelle des Mots

Saute avec moi et joue avec le son des mots.

Jeux pour apprendre
Développés avec des enseignants

- maîtriser le langage écrit et oral
- s'approprier les mathématiques
- découvrir le monde



Dès la maternelle, votre enfant se prépare à l'acquisition de nouvelles compétences essentielles. Lire, écrire, compter, se repérer dans le temps, s'orienter dans l'espace géographique, sont autant d'apprentissages fondamentaux que votre enfant va petit à petit maîtriser.

La collection « **Jeux pour apprendre** » de Ravensburger propose des activités variées, interactives et innovantes pour l'accompagner de façon ludique dans ses apprentissages.

Développés avec des enseignants, ces jeux sont adaptés au passage de la maternelle au primaire.

Jeux Ravensburger n° 24 490 4

230288

Informations générales sur les piles

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'adultes !
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Ne pas utiliser des piles de types différents ou des piles neuves et usées ensemble !
- Mettre en place les piles correctement en fonction de leur polarité «+» et «-» !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, il faut retirer les piles !
- Il est interdit de court-circuiter les bornes de raccord.
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.

ATTENTION !

Pour enfants de plus de 4 ans uniquement.
À utiliser sous la surveillance d'un adulte.

Important :
pack et notice à conserver en cas de besoin ultérieur.

Conception et rédaction : Bilkis Média
Illustrations : Virginie Chiodo
Design graphique : Sophie Voisin

Pour toute question, adressez-vous au :

Service consommateurs
Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach
F-68120 PFASTATT

Distr. CH :
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

©2012 Jeux Ravensburger
Visitez notre site :
www.ravensburger.fr



Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.



Ravensburger

Ravensburger

3 jeux évolutifs pour :

- identifier des sons et des rimes
- repérer des syllabes
- se préparer à la lecture

Chers parents,

Avec *La Marelle des mots*, votre enfant combine le plaisir du jeu de la marelle et l'identification des sons qui forment les mots : il saute de nœnuphars en nœnuphars pour associer les sons à des images. La petite grenouille électronique placée au creux de la main de votre enfant, mène le jeu, donne les consignes, détecte les sauts de l'enfant et connaît les réponses.

La grenouille propose 3 jeux progressifs et amusants basés sur le repérage auditif des sons des mots et le repérage auditif et visuel des syllabes :

Jeu des sons : dans quels mots entends-tu le son [in] ?

Jeu des rimes : quel mot rime avec sirène ?

Jeu des syllabes : quelles syllabes composent le mot bouton ?

Ces jeux permettent de renforcer les compétences de prélecture et de lecture de votre enfant.

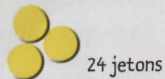
Le contenu

bou



1 grenouille électronique

12 cartes-nœnuphars à disposer au sol avec au recto : 2 illustrations au verso : 1 syllabe écrite



24 jetons



12 cartes-mots illustrées avec au recto : 1 illustration au verso : 1 mot écrit

bouton

La grenouille

Ce jeu fonctionne avec 3 piles de 1,5V de type LR03 (AAA) non fournies.

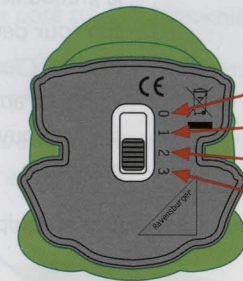
Lors de la première utilisation ou lors du remplacement des piles, veiller à respecter les consignes ci-dessous :

Attention ! La mise en place des piles doit être effectuée par un adulte.

• Dévisser la vis du compartiment à piles. Insérer 3 piles neuves (de préférence alcalines) en respectant le sens de la polarité.

• Refermer le compartiment à piles en revissant fermement la vis. Vous trouverez plus d'informations sur le remplacement des piles en fin de livret.

Tester le bon fonctionnement en plaçant l'interrupteur sous la grenouille en position 1.



L'interrupteur a quatre positions :

0 = arrêt

1 = niveau 1 "Jeu des Sons"

2 = niveau 2 "Jeu des Rimes"

3 = niveau 3 "Jeu des Syllabes"

l'œil mi-clos pour répéter la consigne.



l'œil ouvert pour valider.

Les cartes-nœnuphars



œuf loup



pain reine



singe cadeau



banane tutu



branche lion



crevette porte



pion riz



quille poule



gant poire



bol pont



montre toit



fleur mur

Avant la 1^{ère} partie, commencez par familiariser votre enfant avec les différentes cartes du jeu. Demandez-lui de nommer ce qu'il voit.

Les cartes-mots rectangulaires comportent la réponse au verso.

niveau 1 : Jeu des sons

à partir de 4 ans

Avant de commencer : Les cartes-nénuphars sont disposées au hasard au sol, face illustrée visible, en les espaçant suffisamment pour que les enfants puissent sauter entre les cartes et non dessus.

Règles du jeu pour 1 joueur ou +



La grenouille dit : « saute devant les 2 images où tu entends le son [in] ».

- L'enfant saute, grenouille en main, devant les 2 images correspondant au son de la consigne.
- Il pose 1 jeton sur chacune d'elles.
- Puis l'enfant vérifie ses réponses en appuyant sur l'œil ouvert de la grenouille.



La grenouille annonce alors : « [in], comme singe et pain ».

Si les jetons sont posés sur les bonnes images, l'enfant les prend, sinon ils sont remis dans la pioche.

Chaque joueur joue 2 tours de jeu.

Variante de jeu par équipe de 2

Les règles sont identiques sauf que les enfants de la même équipe se relayent dans un même tour.

Après le saut du premier joueur, le second prend la grenouille et saute à son tour devant l'image choisie. C'est lui qui valide en appuyant sur l'œil ouvert de la grenouille.



niveau 2 : Jeu des rimes

à partir de 5 ans

Avant de commencer : Les cartes-nénuphars sont disposées au hasard au sol, face illustrée visible, en les espaçant suffisamment pour que les enfants puissent sauter entre les cartes et non dessus.

Règles du jeu pour 1 joueur ou +



La grenouille dit : « saute devant l'image qui rime avec "sirène" ».

- L'enfant saute, grenouille en main, devant l'image correspondant au son de la consigne.
- Pour indiquer sa réponse, il pose 1 jeton sur l'image trouvée, puis valide en appuyant sur l'œil ouvert de la grenouille.



La grenouille annonce alors : « reine rime avec sirène ».

Si le jeton est posé sur la bonne image, l'enfant le gagne.

Chaque joueur joue 2 tours de jeu.

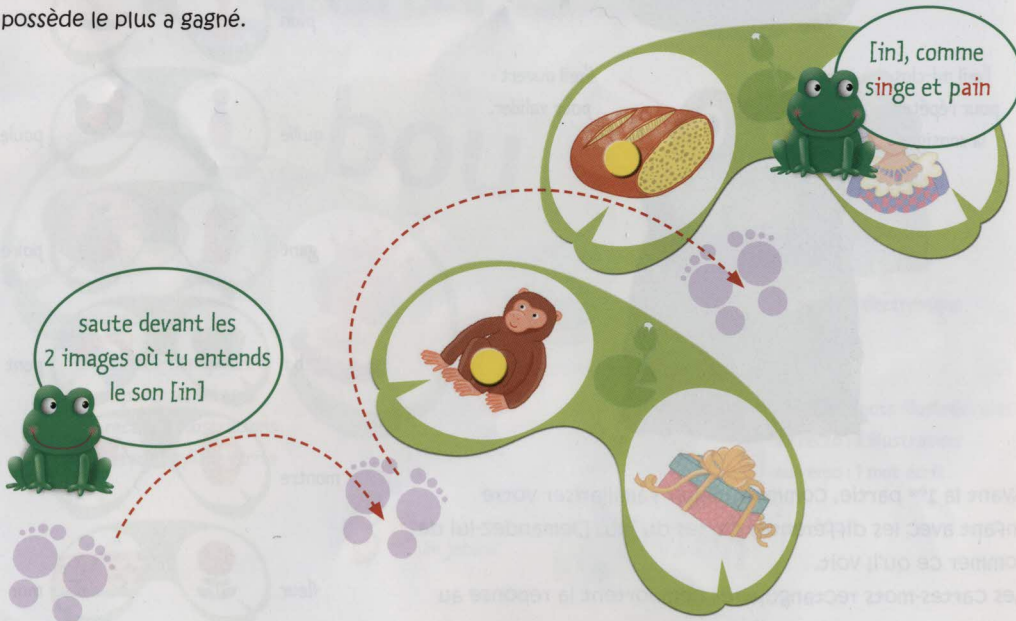
Variante de jeu par équipe de 2

Les règles sont identiques sauf que les enfants de la même équipe se relayent sur deux tours.

Le premier joueur saute, pose son jeton et valide sa réponse, puis c'est au tour du second joueur de jouer.

Fin : La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de jetons à distribuer. Le joueur ou l'équipe qui en possède le plus a gagné.

Fin : La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de jetons à distribuer. Le joueur ou l'équipe qui en possède le plus a gagné.





niveau 3 : Jeu des syllabes

à partir de 6 ans

Avant de commencer : Les cartes-nénuphars sont disposées au hasard au sol, face syllabe visible, en les espaçant suffisamment pour que les enfants puissent sauter entre les cartes et non dessus. Les petites cartes (rectangulaires) sont disposées face illustrée visible.

Règles du jeu pour 1 joueur ou +



La grenouille dit : « tire la carte bouton ».

L'enfant prend la carte, sans regarder le verso.



La grenouille dit : « saute devant les 2 syllabes qui font le mot bou-ton ».

• L'enfant saute d'abord devant la syllabe « bou », y dépose un jeton et valide immédiatement. Puis il continue et saute sur la deuxième syllabe « ton », y dépose un jeton et valide sa réponse.

• L'enfant peut alors regarder le mot au verso de la carte, pour vérifier qu'il a posé ses jetons devant les bonnes syllabes. Chaque joueur joue deux fois.

Variante de jeu par équipe de 2

Les règles sont identiques sauf que les enfants de la même équipe se relayent dans un même tour.

• Les enfants sautent chacun leur tour devant une syllabe, de préférence dans l'ordre, y déposent un jeton puis valident.

• L'autre équipe retourne la carte et vérifie que les jetons sont posés devant les bonnes syllabes.

Ils se repèrent par la graphie.

Fin : La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de jetons à distribuer. Le joueur ou l'équipe qui en possède le plus a gagné.



Conseils en cas de problème

Au cas où ce produit présenterait un dysfonctionnement, veuillez procéder aux vérifications indiquées.

Nature du problème	Vérification à faire
La grenouille parle bizarrement, trop vite ou trop lentement.	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si les piles sont mises en place correctement. • Changez les piles.
Après la mise en marche, aucun son ne sort.	<ul style="list-style-type: none"> • Remplacez le bouton en position « Arrêt » puis en position « Marche ». • Sortez les piles pendant une minute, puis remplacez-les. • Remplacez les piles.
Les piles ne se mettent pas bien dans le compartiment à piles.	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez que vous les insérez dans le bon sens et tournez-les le cas échéant. • Appuyez légèrement dessus en les mettant en place.
Le couvercle du logement des piles ne se ferme pas.	<ul style="list-style-type: none"> • Enclenchez les deux languettes du couvercle en pressant légèrement sur le couvercle pour le fermer.
Les instructions ne se déroulent pas normalement.	<ul style="list-style-type: none"> • Placez le bouton en position « Arrêt », attendez quelques secondes puis rallumez.

