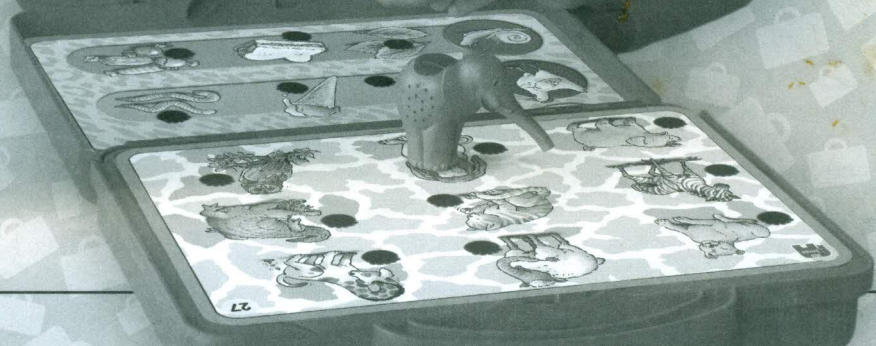




02261

j'apprends tout sur les animaux



J'apprends tout sur les animaux



(photo a)

Avec 'J'apprends tout sur les animaux', les enfants vont découvrir toutes sortes de choses drôles et étonnantes sur leurs animaux préférés ! Ce jeu à la fois instructif et très amusant comporte pas moins de 30 cartes avec plus de 300 animaux illustrés. Vous trouverez dans cette notice toutes les explications concernant les animaux qui figurent sur les cartes. Ainsi, vous ne serez plus jamais à court de réponse quand vos enfants vous poseront une question!

Les enfants auront besoin d'un petit coup de pouce au début, mais ils pourront ensuite rapidement jouer seuls. C'est Loulou l'éléphant qui va les guider en vérifiant si la réponse est bonne. Si tel est le cas, Loulou lèvera alors sa trompe et barrira de joie (photo b). Si la réponse est fausse, il soufflera un son plus triste. (photo c).

Contenu de la mallette

- 15 cartes (d'animaux)
- Loulou l'éléphant



(photo b)

(photo c)



Appuyez sur le bouton situé près de la poignée et ouvrez la mallette.

Avant de commencer

Ouvrez la mallette et sortez Loulou l'éléphant. Rabattez le plateau central en le cliquant fermement. Posez la mallette devant l'enfant tel qu'indiqué sur la photo a. L'enfant choisit ensuite une carte avec laquelle il souhaite jouer et la pose sur le plateau central.

C'est parti !

Chacune des questions posées par les cartes est décrite ci-dessous. Lisez-les à haute voix à votre enfant. Après un certain temps, l'enfant va reconnaître les questions grâce à leur forme et vous n'aurez alors plus besoin de l'aider. Avec l'aide de Loulou l'éléphant, votre enfant pourra vérifier lui-même si la réponse est bonne ou non.

Avec la carte 1 comme exemple, voici comment Loulou l'éléphant va aider l'enfant. La question est la suivante : « Tu aides la maman à retrouver son petit ? ». On commence avec la rangée du dessus. Le premier bébé animal, dans le cercle, est un lionceau. A côté de lui se trouvent trois mamans possibles. L'enfant doit alors placer Loulou sur l'empreinte dessinée juste à côté de l'animal qu'il pense être la maman. Il appuie ensuite sur le dos de Loulou. Si la réponse choisie est bonne, alors Loulou soulève sa trompe et il barrit gaiement. Si la réponse est mauvaise, Loulou soufflera un son plus triste. Pour déplacer Loulou sur la prochaine réponse, il faut d'abord le soulever.

Les cartes

Carte 1 :

Tu aides la maman à retrouver son petit ?

- La maman du lionceau est la lionne et non pas la panthère noire ou la tigresse.
- La maman du bébé dauphin est le dauphin et non pas la baleine ou le requin.
- La maman du poulain est la jument et non pas le zèbre ou l'ânesse.

Carte 2 :

Qui habite là ?

- Le premier habitat est un nid de moineaux et non pas d'écureuils.
- Le deuxième habitat est un terrier de lapin et le chien n'y fait sûrement pas sa niche !
- Le troisième habitat est une ruche et il n'y a aucune chance qu'y vivent aussi des mouches.
- Le dernier habitat est une toile d'araignée et il est impossible que les cochenilles y élisent domicile.

Carte 3 :

Quels animaux vivent dans l'eau ?

- La grenouille, l'hippopotame, le phoque, l'orque et le requin vivent dans l'eau.
- Le chameau, le lion et le perroquet vivent sur terre.



Carte 4 :

Tu aides la maman à retrouver son petit ?

- La maman du poussin est la poule et non pas la cane ou l'oie.
- La maman de l'agneau est la brebis et non pas la chèvre ou le lama.
- La maman du bébé hippopotame est l'hippopotame et non pas le rhinocéros ou l'éléphant.

Carte 5 :

Quels animaux naissent dans un œuf ?

- L'autruche, le crocodile, le serpent, le poussin et la tortue naissent tous dans un œuf.
- Le hamster, l'ours polaire et la girafe ne naissent pas dans un œuf.

Carte 6 :

À qui appartiennent ces traces ?

- La première trace appartient à un cheval et non pas à une chèvre.
- La seconde trace est celle d'un serpent et non pas celle d'une souris.
- La troisième trace est celle d'un chat et non pas celle d'un pingouin.
- La dernière trace est celle d'un éléphant et non pas celle d'un lion.

Carte 7 :

Lequel des deux est le plus lourd ?

- Une baleine pèse 20 fois plus qu'un éléphant.
- Un hamster pèse 5 fois plus qu'une souris.
- Un cheval pèse 2 fois plus qu'une girafe.
- Un ours blanc pèse au moins 2 fois plus qu'un gorille.
- Un mouton pèse 2 fois plus qu'un chien de berger.

Carte 8 :

Que mangent-ils ?

- Un singe mange une banane, mais pas de gâteaux ni de frites.
- Une poule mange des vers, mais pas de soupe ni de glace.
- Un escargot mange des feuilles, mais pas de pain ni de bonbons.

Carte 9 :

Lequel des deux est le plus rapide ?

- Une autruche est plus rapide qu'un canard.
- Un guépard court beaucoup plus vite qu'un chat.
- Un kangourou est plus rapide qu'un chameau.
- Un rhinocéros est plus rapide qu'un mouton.
- Un lièvre court plus vite qu'un éléphant.
- Une hirondelle est beaucoup plus rapide qu'une girafe.

Carte 10 :

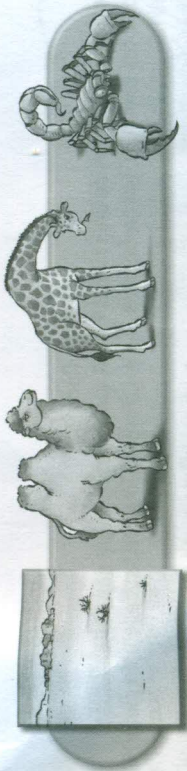
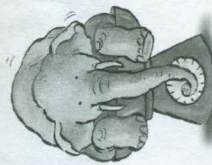
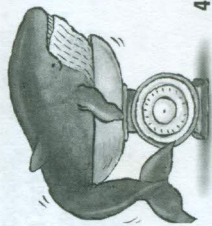
À qui appartiennent ces derrières d'animaux ?

- Le premier derrière est celui d'un cheval et non pas celui d'un lama.
- Le second derrière est celui d'un ours blanc et non pas celui d'un renard bleu.
- Le troisième derrière est celui d'un tigre et non pas celui d'un buffle.
- Le dernier derrière est celui d'un rhinocéros et non pas celui d'un hippopotame.

Carte 11 :

Quels sont les animaux du zoo ?

- Sur le rocher des singes vivent des singes, mais pas d'ours blancs ni de morses.
- Dans l'aquarium vivent des requins et des raies, mais pas de chèvres.
- Dans la savane vivent des autruches et des girafes, mais pas de phoques.



Carte 12 :

À qui appartient ce squelette ?

- Le premier squelette est celui d'un pingouin et non pas celui d'un écureuil.
- Le second squelette est celui d'un poisson et non pas celui d'une grenouille.
- Le troisième squelette est celui d'un cheval et non pas celui d'une girafe.
- Le dernier squelette est celui d'une mouette et non pas celui d'un lapin.

Carte 13 :

Quels animaux ont disparu ?

- Le dronte, le mammouth, le dinosaure et le tigre aux dents de sabre ont aujourd'hui disparu.
- Mais le fourmilier, l'éléphant, l'iguane et la tortue géante sont des espèces encore vivantes.

Carte 14 :

Quels sont les animaux des contes ?

- Dans « Le Petit Chaperon rouge », il est question d'un grand méchant loup et non pas d'un grand méchant ours.
- Dans la « Reine Grenouille », la balle en or de la princesse est trouvée par une grenouille et non pas par un poisson rouge.
- Il s'agit du « Loup et des 7 chevreaux » et non pas du « Loup et des 7 petits cochons ».
- Le « Vilain petit canard » devient finalement un très beau cygne et non pas un canard.

Carte 15 :

Quels sont les animaux qui vivent à la maison ?

- Les poissons rouges, les canaris, les chats, les chiens et les hamsters sont des animaux domestiques.
- Mais les requins, les pingouins, les léopards, les kangourous, les phoques et les écureuils sont des animaux sauvages.

Carte 16 :

Qui habite là ?

- Dans le désert vivent des scorpions et des chameaux, mais pas de girafes.
- Dans la jungle vivent des serpents et des singes, mais pas de dromadaires.
- Dans la mer vivent des baleines et des requins, mais pas d'araignées.

Carte 17 :

Quels animaux peuvent vivre dans la neige ?

- L'hermine, le renne, le renard bleu, l'ours blanc et la chouette blanche peuvent très bien vivre dans la neige.
- Mais la girafe, le flamant rose, le dromadaire et la mangouste ne peuvent pas.

Carte 18 :

De qui viennent-ils ?

- La laine vient du mouton et non pas du cochon.
- Le miel vient de l'abeille et non pas du toucan.
- Le lait vient de la vache et non pas du phoque.
- L'œuf vient de la poule et non pas du papillon.



Carte 19 :**Quels sont les animaux capables de bien sauter ?**

- Les kangourous, les dauphins, les grenouilles, les lièvres, les faisans et les chevaux sont capables de très bien sauter.
- Les tortues, les vers, les rhinocéros et les étoiles de mer sont par contre incapables de sauter.

Carte 20 :**À qui appartiennent ces excréments ?**

- La crotte de chien vient d'un chien et non pas d'un perroquet.
- La bouse de vache vient d'une vache et non pas d'un cheval.
- Les crottes de lapin viennent d'un lapin et non pas d'un chat.
- La fiente vient d'une mouette et non pas d'un panda.

Carte 21 :**Que deviennent-ils ?**

- Un ver devient une mouche et non pas une coccinelle ou une araignée.
- Une chenille devient un papillon et non pas un mille-pattes ou un escargot.
- Un têtard devient une grenouille et non pas un lézard ou un poisson rouge.

Carte 22 :**Combien de petits font-ils en une seule portée ?**

- Une truie peut donner naissance à dix porcelets à la fois.
- Un phoque ne peut donner naissance qu'à un seul bébé à la fois.
- Une chatte peut donner naissance à 4 chatons à la fois.
- Le pingouin royal ne peut donner naissance qu'à un seul bébé à la fois.

**Carte 27 :****Cherchez l'erreur !**

- Un mouton n'a pas de trompe d'éléphant, un chien n'a pas de cou de girafe, un zèbre n'a pas de pattes d'oiseaux et un lion n'a pas les oreilles d'un âne.
- Le tigre, le chat, le crocodile, le cochon et le hibou sont par contre correctement dessinés.

Carte 28 :**Quels animaux vois-tu ici ?**

- On voit un hérisson en boule (et non pas une taupe), un chat qui dort (et non pas un caniche), une otarie qui nage (et non pas un cochon d'Inde) et un porc-épic (et non pas un blaireau).

Carte 29 :**Comment nous aident-ils ?**

- Un aveugle est aidé par un chien-guide.
- Un carrosse est tiré par un cheval.
- Un skieur qui a fait une chute est secouru par un Saint-Bernard.

Carte 30 :**Qui habite ici ?**

- Au pôle Sud vivent des pingouins et des ours blancs, mais pas de pandas.
- Sur la plage vivent des crabes et des étoiles de mer, mais pas de hamsters.
- Très haut dans le ciel volent des mouettes et des aigles, mais pas de poules.

Piles

L'éléphant fonctionne avec 3 piles LR44.

Suivez les instructions que vous trouvez sur l'emballage des piles que vous avez achetées. Insérez des piles neuves de 1,5 V dans le compartiment, en les positionnant dans le bon sens.

- N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veillez à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demandez toujours à un adulte de t'aider à recharger les piles rechargeables.
- Ne mélangez pas différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- N'utilisez que des piles de 1,5 V du même type que recommandé.
- Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées.
- Ne provoquez jamais de court-circuit entre les bornes du support des piles.

R20	R14	AA	6F22	LR44
1,5V	1,5V	1,5V	9V	3 x
Piles jointes				

