



# 1000 Questions

UN PROGRAMME VRAIMENT COMPLET POUR L'ÂGE PRÉSCOLAIRE

*Chers parents,*

Nous vous remercions d'avoir choisi un produit Lisciani.

Nos jeux sont considérés comme les meilleurs outils éducatifs pour la qualité didactique, la recherche, l'innovation et le respect de l'environnement dans les processus de production.

Centre pour la Recherche Lisciani

## INSTRUCTIONS



### 94 FICHES DIDACTIQUES

Les fiches de Carotina 1000 questions sont structurées selon un programme d'apprentissage progressif, étudié pour permettre aux enfants d'avoir une première approche avec les sujets de base: **ALPHABET ET MOTS**, **FORMES ET COULEURS**, **NOMBRES ET QUANTITÉS**, **ANIMAUX ET ENVIRONNEMENTS**.

### PRÉPARATION

Avant de commencer à jouer, il est nécessaire d'enlever la languette qui se trouve sur Carotina.

Si vous n'ôtez pas la languette, le stylo électronique ne fonctionnera pas.

### COMMENT JOUER

Pour jouer il faut répondre aux questions présentes sur les fiches, en appuyant la pointe de Carotina sur la gommette correspondante à l'alternative choisie. Si la réponse est correcte Carotina prononce trois différentes phrases d'éloge et ses feuilles s'illuminent; si elle est incorrecte, elle exhorte l'enfant à essayer à nouveau.

Les fiches sont numérotées en fonction d'un programme précis d'apprentissage. L'enfant peut choisir de commencer à jouer à partir de la fiche qu'il préfère, sans pour cela modifier la validité didactique ou le fonctionnement du jeu.



## LE JEU DE L'OIE

La boîte contient un jeu de l'oie très coloré, pour les plus petits. Le jeu se compose de: • 1 tableau avec un parcours illustré • 4 quilles en plastique • 1 roue avec la fléchette en plastique.



### PRÉPARATION

Avant de commencer à jouer il faut monter le tourniquet.

Placez la flèche en plastique au centre du cercle prévu à cet effet. Faites pression afin de bien la fixer, en vous assurant qu'elle tourne commodément. Chaque joueur choisit une quille.

### COMMENT JOUER

Chaque joueur place sa quille sur la case départ. À tour de rôle, les joueurs tourneront le tourniquet et déplaceront leur propre quille d'autant de cases qu'en indique la flèche. Par exemple, si la flèche pointe sur le chiffre 2, le concurrent déplace sa quille de 2 cases. Si la quille tombe sur l'une des 4 cases spéciales, il passe son tour. Le vainqueur est le joueur dont la quille est la première à atteindre la case d'arrivée.