

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 bien illuminé 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 une des trois modalités : Apprendre, Anglais ou Quiz. L'ordinateur pourra, en fait, reconnaître 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 de la mode de jeu s'effectue en montrant à la webcam de l'ordinateur, le dos d'une des 3 cartes-mode (fig. 1): la "i" pour Apprendre, le drapeau pour l'Anglais, la ✓ pour la mode Quiz.



NE 017 FT

Attention !

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.

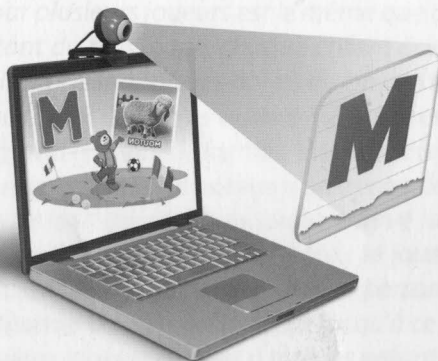


Fig. 1

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
e-mail : contact@clementoni.fr - 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

Clementoni

www.clementoni.com V08547



8 JEUX EN 1

Un kit de jeux éducatifs pour apprendre en s'amusant

Chers parents, à l'intérieur de la boîte de «8 Jeux en 1» vous trouverez de nombreux et passionnants jeux éducatifs qui permettront à vos enfants de passer des heures en s'amusant et les stimuleront à développer et renforcer leurs principales habiletés. Chaque jeu a été créé en fonction d'un domaine d'apprentissage spécifique et d'objectifs formateurs déterminés.

Les différentes activités proposées stimulent l'imagination, la curiosité de vos enfants et développent leur sens de l'observation, leur logique, leur mémoire et les initient aux premiers rudiments de mathématiques.

En un seul jeu, ils auront la possibilité de découvrir de fantastiques activités, d'acquérir de nouvelles connaissances et de s'amuser... plus vos enfants jouent, plus ils apprennent !

«8 Jeux en 1» a été conçu pour les enfants de 3 à 6 ans. Les domaines éducatifs organisés en fonction des différentes activités de jeu sont :

- lettres et mots
- chiffres et quantités
- formes et couleurs

La boîte contient :

- 48 cartes des lettres
- 8 fiches recto/verso contenant 16 activités avec les lettres
- 10 cartes à encastrement des sujets de la ferme
- 10 cartes à encastrement des nombres
- 10 jetons de nombres
- 3 cartes - modes pour le jeu Clementoni Webcam System
- 1 tableau du cirque
- 12 cartes prédécoupées des objets du cirque
- 12 cartes des formes
- 1 roulette
- Le livret d'instructions



Clementoni
Webcam System
800512562238.2

1 • TROUVE LA LETTRE

Composants du jeu :

- 48 cartes des lettres
- 6 fiches avec 12 activités

Préparation du jeu

Prendre les 48 cartes des lettres et les 6 fiches illustrées, (les bleues, les vertes et les jaunes) puis les placer au centre de la table. Les activités contenues sur les 6 fiches sont divisées en 3 niveaux de difficulté. Pour aider votre enfant dans l'apprentissage progressif des méthodes de base de lecture et de l'écriture, il est préférable de suivre l'ordre proposé par les fiches. Pour permettre le bon déroulement du jeu, utiliser une fiche à la fois et compléter tous les mots, l'un après l'autre.

Comment jouer

• Premier Niveau (fiches bleues)

Au premier niveau de jeu votre enfant, en choisissant parmi les cartes disposées sur la table, devra retrouver les lettres manquantes et les placer correctement dans les espaces vides des mots présents sur les fiches. Même s'il ne connaît pas les lettres, il peut quand même arriver à la bonne solution tout seul, simplement en vérifiant que le symbole présent sur les cartes coïncide avec celui des fiches de jeu.

• Deuxième Niveau (fiches vertes)

Cette phase du jeu se déroule avec les mêmes modalités du premier niveau ; la seule différence est que les mots doivent être entièrement recomposés, en retrouvant parmi les cartes disposées au centre de la table toutes les lettres nécessaires. Les symboles présents au-dessous de chaque case formant le mot pourront aider votre enfant à retrouver les bonnes lettres. Il pourra aussi vérifier les mots composés en les comparant aux mots écrits sous chaque objet illustré.

• Troisième Niveau (fiches jaunes)

Au troisième niveau le jeu se déroule tout comme les précédents, mais cette fois votre enfant ne sera plus aidé par les symboles et il ne pourra vérifier la bonne association qu'en comparant les lettres sélectionnées avec le mot écrit sur la fiche. Sur ces fiches, aucun symbole n'est donc présent.



2 • LE MOTS CROISÉS

Composants du jeu :

- 48 cartes des lettres
- 2 fiches avec 4 mots croisés (fiches oranges)

Préparation du jeu

Prendre les 48 cartes des lettres et les 2 fiches illustrées, puis les placer au centre de la table.

Comment jouer

Les 4 activités de jeu sont des mots croisés. Votre enfant devra retrouver les lettres manquantes et les placer correctement dans les espaces vides. Cette fois les symboles correspondant à chaque lettre et les dessins se référant aux mots à écrire sont présents sur les fiches. La correspondance entre les symboles placés sur les fiches et ceux sur les cartes aidera votre enfant à compléter les fiches.

JOUONS AVEC LES CHIFFRES ET LES SUJETS DE LA FERME

Composants du jeu :

- 10 cartes à encastrement des sujets de la ferme
- 10 cartes à encastrement des nombres
- 10 jetons de nombres

Sur le dos des 20 cartes sont imprimés des symboles en noir et blanc, nécessaires pour le jeu Clementoni Webcam System : regarde le dernier page de ce livret pour découvrir comme jouer.

3 • APPRENDS À COMPTER

Préparation du jeu

Détacher toutes les cartes à encastrement, bien les mélanger et les disposer sur une superficie suffisamment spacieuse, avec la face illustrée tournée vers le haut.

Déroulement du jeu

L'enfant, après avoir observé les cartes disposées sur le plan de jeu avec attention, en choisit une avec les animaux ou les objets et la positionne devant lui.

À ce moment, il choisit la carte des nombres qu'il pense correspondre à celle qu'il vient d'extraire et essaye de les encastrent. Si les deux cartes s'encastrent, il les conserve et continue à jouer en choisissant une autre carte. Si en revanche, elles ne correspondent pas, il choisira une autre carte jusqu'à ce qu'il réussisse à trouver la correspondance exacte.

Le jeu se termine quand toutes les paires de cartes à encastrement viennent se compléter. Dans cette modalité de jeu, les enfants apprennent aussi le nom des nombres et des éléments illustrés, reporté sur les cartes.

Variante pour plusieurs joueurs

Maintenant le mécanisme de jeu intégré, plusieurs joueurs peuvent aussi participer. Disposer sur le plan de jeu les cartes à encastrement des nombres avec la face illustrée retournée vers le haut et distribuer les cartes des sujets entre les joueurs de façon identique. Peu importe si une fois les cartes distribuées, un des joueurs en possède une de plus. Chacun son tour, chaque joueur devra chercher les cartes nombres correspondantes à celles des sujets en sa possession, en essayant d'encastrer une carte à la fois.

Si les cartes correspondent, il les conserve. Si au contraire elles ne correspondent, il remet la carte nombre choisie à sa place. Dans tous les cas, le tour passe à l'autre joueur. Le vainqueur est celui qui réussit le premier à trouver toutes les cartes correspondantes à celles en sa possession.

4. LE MAINS QUI COMPTENT

Préparation du jeu

Disposer sur la table les 10 cartes à encastrement déjà accouplées. Prendre les 10 jetons nombres et les disposer avec les mains qui comptent vers le haut.

Comment jouer

Le jouer pioche un jeton, observe les mains illustrées et cherche parmi les cartes celle qui a la même quantité. Pour vérifier sa réponse, votre enfant pourra tourner le jeton. Sur le verso, les 10 jetons nombre sont marqués par une silhouette colorée et un nombre qui correspondent au chiffre et au sujet illustré sur la carte.

La correspondance univoque numéro-couleur-quantité (ex: 2, jaune, cochons), aidera les enfants dans les jeux d'association proposés, en les guidant dans la compréhension des notions élémentaires de mathématiques.

Variante pour plusieurs joueurs

Distribuer tous les jetons nombre de manière égale entre les joueurs. Le mécanisme de jeu est le même que celui décrit précédemment, mais cette fois, on joue chacun son tour, en partant du joueur le plus jeune. Le but du jeu est de associer tous les jetons nombre avec les cartes. Le vainqueur est l'enfant qui réussit le premier à associer correctement tous ses propres jetons.

5. Le loto des chiffres (pour plusieurs joueurs)

Lorsque votre enfant commencera à se familiariser avec les chiffres et les quantités, il pourra continuer à s'exercer avec un amusant jeu pour plusieurs joueurs : « le loto des chiffres ». Pour jouer il faut se munir de toutes les cartes à encastrement et des jetons nombres.

Le mécanisme de jeu est très simple et les règles sont les mêmes que celles du loto traditionnel. Tout d'abord, mettre tous les jetons des mains qui comptent dans la boîte. Ensuite, distribuer toutes les cartes accouplées parmi les joueurs.

À tour de rôle, chaque enfant tire au hasard un jeton dans la boîte et la montre aux autres joueurs. L'enfant qui possède la carte correspondante récupère le jeton et le pose à côté de sa carte. Le jeu se poursuit ensuite de la même manière. Le premier joueur qui parvient à récupérer tous les jetons correspondant à ses cartes crie "Loto !" et remporte la partie !

JOUONS AVEC LES FORMES ET LES COULEURS

Composants du jeu :

- 1 roulette
- 12 cartes détachables représentant 12 formes colorées
- 12 cartes prédécoupées des objets du cirque



Préparation du jeu

Avant de commencer à jouer, détacher les cartes prédécoupées et assembler la roulette.

Pour assembler la flèche à la roulette, suivre les indications suivantes :

- a) découper avec des ciseaux (opération à réaliser par un adulte) les deux pivots se trouvant sur la queue de la flèche ;
- b) insérer la base de la flèche au-dessous de la roulette en la faisant passer dans le trou correspondant ;
- c) insérer la flèche dans la base de la roulette ;
- d) bloquer la flèche en insérant l'autre pivot jusqu'au déclic de l'encastrement.

6. LE CIRQUE DES FORMES

Comment jouer

Pour les plus petits

Avec ce premier jeu, particulièrement indiqué pour les plus petits, les enfants pourront commencer à se familiariser avec les formes, à les reconnaître et à les associer avec les objets qui leur sont proches, tout en s'amusant. Le joueur prend le plan de jeu illustrant un clown dans un cirque. Tout autour du clown se trouvent 12 cartes-objet colorées représentant des objets et des formes. Après les avoir détachées et les avoir placées devant soi, votre enfant

devra essayer de les remettre à la bonne place.

Le jeu se terminera lorsque tous les objets auront été encastrés correctement.

Variante pour plusieurs joueurs

Le mécanisme du jeu pour plusieurs joueurs est le même que celui pour un seul joueur, mais cette fois tous les enfants essayeront d'encastrer les cartes-objet en respectant leur tour. L'un après l'autre, ils essayeront d'insérer une carte-objet dans le cirque. Le jeu se terminera quand toutes les cartes-objet auront été insérées dans les emplacements correspondants.

7 • PAIRES DE FORMES

Comment jouer

Votre enfant prend toutes les formes prédécoupées du plan de jeu du cirque et les cartes des formes colorées. Après les avoir divisées en deux groupes (d'un côté les formes prédécoupées, de l'autre les cartes des formes), il fait tourner la flèche de la roulette et observe la forme sur laquelle elle s'arrête. Il cherche alors parmi les objets du cirque mis de côté la forme correspondante à celle indiquée par la flèche, et essaie de retrouver la carte des formes correspondante.

Votre enfant pourra vérifier son choix simplement en superposant l'objet à la carte des formes choisie ; si son choix est correct, il conservera les deux cartes et les mettra de côté. Par contre, si son choix n'est pas correct, il sera obligé de remettre en jeu les deux cartes. Le jeu se poursuivra de cette manière jusqu'à ce que toutes les paires aient été formées.

Variante pour plusieurs joueurs

Le mécanisme du jeu pour plusieurs joueurs est le même que celui pour un seul joueur : à tour de rôle et en partant du plus jeune, chaque enfant devra tourner la flèche de la roulette et essayer de faire correspondre les objets du cirque avec les cartes des formes. Le jeu se termine lorsque toutes les paires auront été formées ; le vainqueur sera celui qui aura obtenu le plus grand nombre de formes. Une fois le jeu terminé, les joueurs qui auront obtenu le même nombre de cartes devront passer au défi de la roulette. Au cours de ce défi un joueur tourne la flèche et, après avoir observé la forme indiquée, chacun doit chercher parmi ses cartes celle correspondante ; le joueur qui possède la forme correspondante sera déclaré vainqueur. Par contre, si personne ne possède la bonne forme, un joueur devra tourner à nouveau la flèche jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Cette variante pour plusieurs joueurs permet à tous les enfants de vérifier leurs choix et d'apprendre très vite les différences et les caractéristiques des formes géométriques.

8 • LE MÉMO DES FORMES

Comment jouer

Pour ce jeu toutes les cartes avec les formes colorées, les formes prédécoupées et la roulette seront utilisées. Placer sur la table, face cachée, toutes les cartes avec les formes colorées et, face visible, les objets du cirque. Le joueur tourne la roulette, observe la forme indiquée par la flèche et cherche, parmi les objets du cirque, celle correspondante. À ce stade votre enfant doit retrouver parmi toutes les cartes des formes colorées placées face cachée, la carte ayant la même forme. Si, en retournant l'une des cartes face cachée, il trouve la forme correspondant à la forme rouge, il conservera la paire formée. Si les deux formes ne correspondent pas, il devra remettre les cartes à leur place et tourner à nouveau la roulette.

Le jeu se poursuit de cette manière jusqu'à ce que toutes les paires soient complétées.

Variante pour plusieurs joueurs

Le mécanisme de jeu pour plusieurs joueurs est le même que celui du jeu décrit précédemment, mais dans cette modalité de jeu les joueurs doivent respecter leur tour. C'est le joueur le plus jeune qui commence à jouer et le jeu se termine lorsque toutes les paires auront été formées. Le vainqueur sera celui qui aura accumulé le plus grand nombre de paires. En cas de parité les enfants qui auront accumulé le même nombre de paires passeront au défi de la roulette, décrit dans le jeu « Paires de formes » dans la variante pour plusieurs joueurs.