

CAROTTE

MAGIQUE

BIP
BIP

Livret des instructions

3 > 6

Contient de nombreux
conseils utiles!



LISCIANI

Chers parents,

Le kit du Labo Éducatif Carotte Magique contient vingt jeux spécialement conçus pour apprendre en s'amusant.

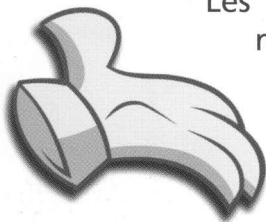
Vingt jeux cartonnés attrayants et résistants, emmèneront les plus petits à la découverte d'un monde merveilleux. Toute la prairie est au rendez-vous: les abeilles jouent au memory, les petites fleurs avec les animaux, Pat le Mille-pattes apprend à compter et Camille la chenille récite l'alphabet, Manon le Papillon joue avec les formes et les couleurs tandis que Belle la Coccinelle apprend à mémoriser et Miss Purple découvre l'anglais.

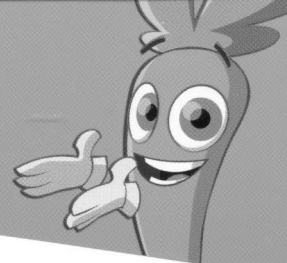
Chacun de ces personnages propose plus d'un type d'activités: après les avoir reconstitués l'enfant trouvera à l'arrière de chacun d'eux un quiz interactif pour compléter son apprentissage avec l'aide du stylo électronique en forme de carotte.

L'efficacité de l'apprentissage repose sur la complémentarité des jeux et l'application de la méthode autocorrective. En effet grâce à la Carotte Magique, l'enfant reçoit une évaluation systématique de ses réponses: la carotte émet une jolie mélodie si la réponse est correcte et reste muette si celle-ci ne l'est pas, l'encourageant ainsi à retenter.

Les mécanismes sur lesquels reposent les jeux ont été élaborés par une équipe de pédagogues enfin de garantir la qualité et l'exhaustivité du parcours d'apprentissage.

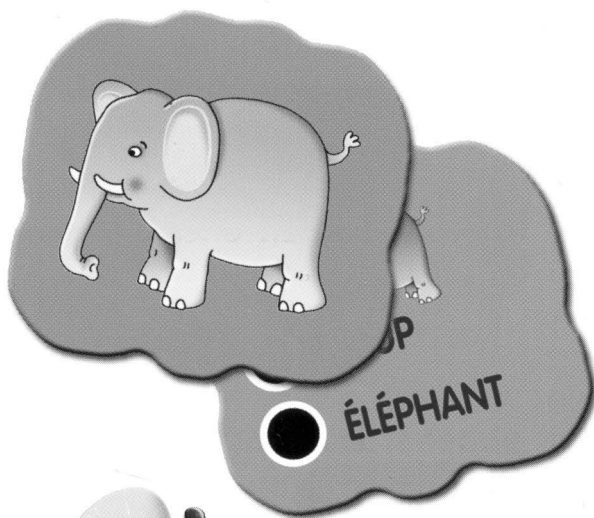
Ce livret décrit les règlements des activités contenues dans le kit.

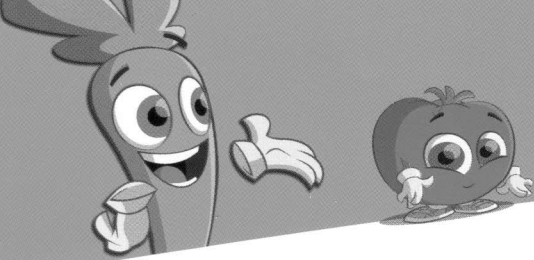




1. LE MÉMORY DES ANIMAUX

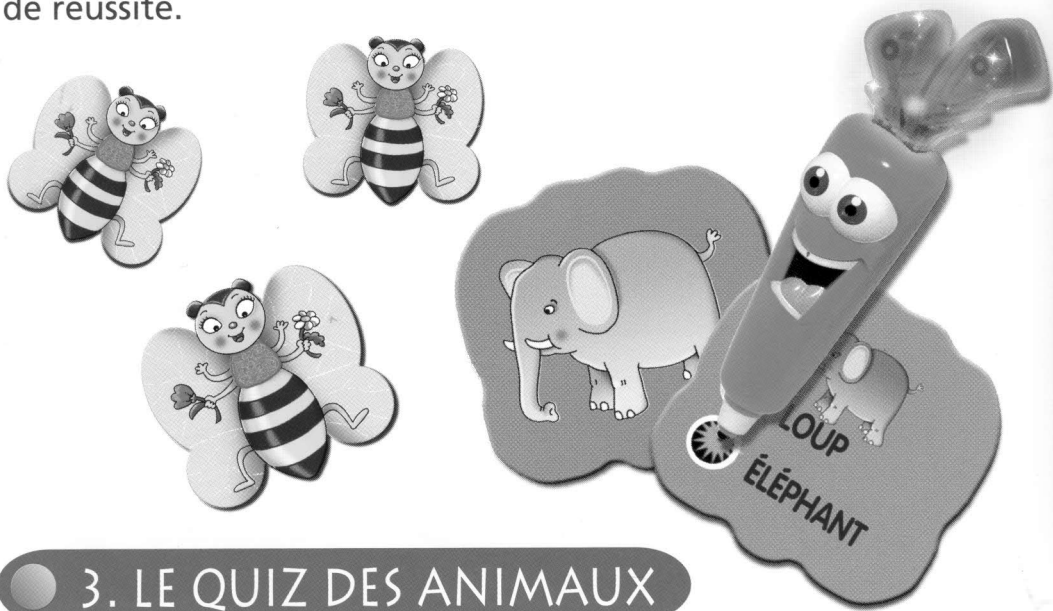
Voici une variante amusante du Memory classique! Disposer tout d'abord les cartes de manière à ce que les animaux soient visibles. Cette première phase permettra d'encourager l'enfant à mémoriser la disposition des sujets. Après quelques minutes retourner toutes les cartes afin de cacher les animaux. L'enfant devra alors retourner les cartes deux à deux afin de reconstituer les paires d'animaux.





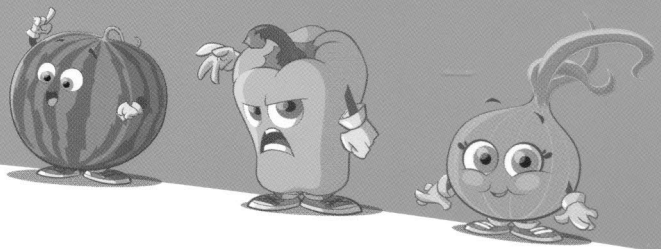
2. RÉTRO-MÉMO, LE JEUX DES MOTS

Cette activité complète de manière idéale le jeu du Memory décrit sur la page précédente. Après avoir reconstitué chaque paire d'animaux, l'enfant pourra retrouver le nom de l'animal, à l'aide de la Carotte Magique. L'interaction avec la Carotte Magique permet également de renforcer la sensation de réussite.



3. LE QUIZ DES ANIMAUX

Le quiz des animaux se trouve à l'arrière des cartes en forme d'abeille. L'enfant devra associer le nom des animaux aux illustrations, en indiquant avec la Carotte Magique, le nom correspondant à l'animal représenté.



4. LE LOTO DES ANIMAUX

Voici un Loto tout nouveau! On y joue à plusieurs, comme au Loto traditionnel. Des animaux rigolos et colorés sont représentés sur les planches en forme de fleurs. Un des joueurs tire au sort les cartes du Mémory des animaux (on utilisera les cartes contenant uniquement des illustrations).

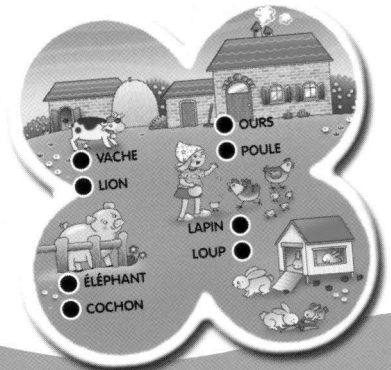
Les autres joueurs tentent de compléter leur planche en recouvrant les animaux avec les cartes qui ont été extraites. Le premier à compléter sa planche sera le gagnant. En jouant au loto, les enfants s'exercent à observer et comparer les animaux extraits et ceux représentés sur leur carton.

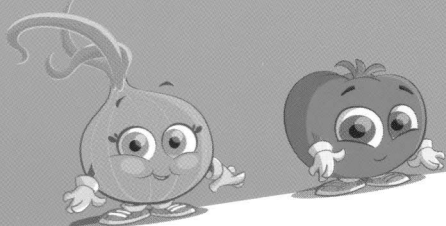


5. DEVINE LE NOM

Trois milieux naturels et leurs animaux sont représentés à l'arrière des trois fleurs: la ferme, la forêt et la savane. Chaque animal est associé à deux noms d'animaux; l'enfant devra observer les animaux représentés et indiquer avec la Carotte Magique, le nom d'animal identifiant correctement chacun d'eux.

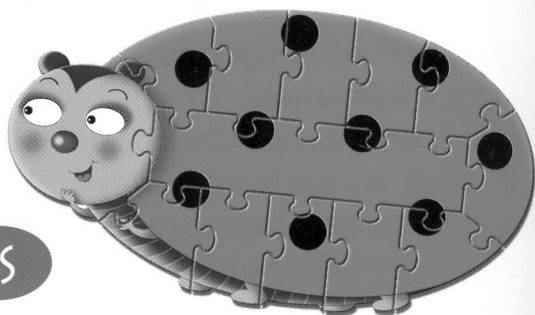
La Carotte Magique signalera chaque fois si la réponse est correcte ou non.





6. LE PUZZLE DE BELLE LA COCCINELLE

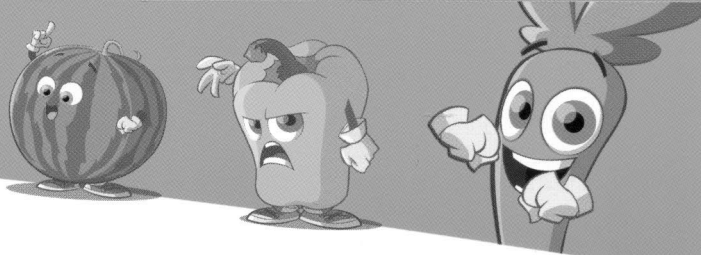
Une jolie coccinelle à assembler tout en exerçant agilité et capacité d'observation.



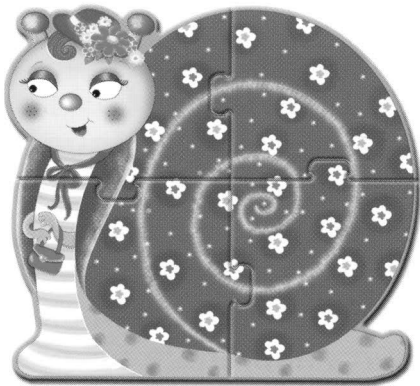
7. LE JEU DES POIS

À l'arrière de la coccinelle se trouve un jeu interactif pour un ou plusieurs joueurs. Le but du jeu pour un joueur est de retrouver les pois sonores à l'aide de la Carotte Magique. Pour jouer à plusieurs, les enfants cherchent chacun à leur tour les pois sonores avec la Carotte magique. Celui qui trouve un pois sonore s'approprie la pièce du puzzle sur lequel il se trouve, s'il n'en trouve pas il passe la Carotte Magique au prochain. Celui qui se sera approprié le plus grand nombre de pièces sera le gagnant. Ce jeu de société amusant vise à développer les compétences mnémotechniques des enfants qui doivent se rappeler l'emplacement des pois qui n'ont pas produit de réponse positive.





8. LE PUZZLE DE MISS PURPLE

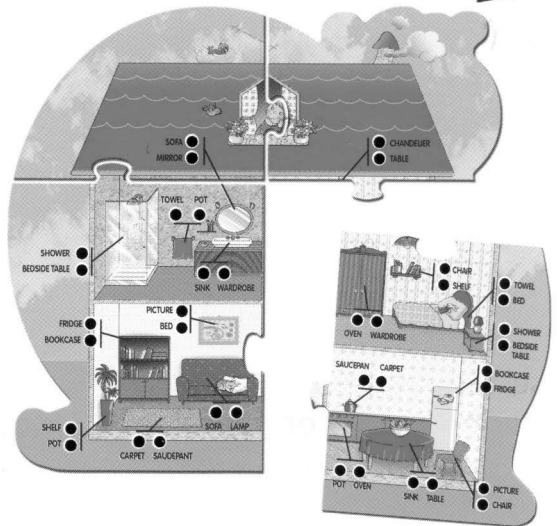


Miss Purple, l'escargot, est un joli puzzle constitué de quatre grandes pièces autocorrectives.



9. RECONSTRUIS LA MAISON

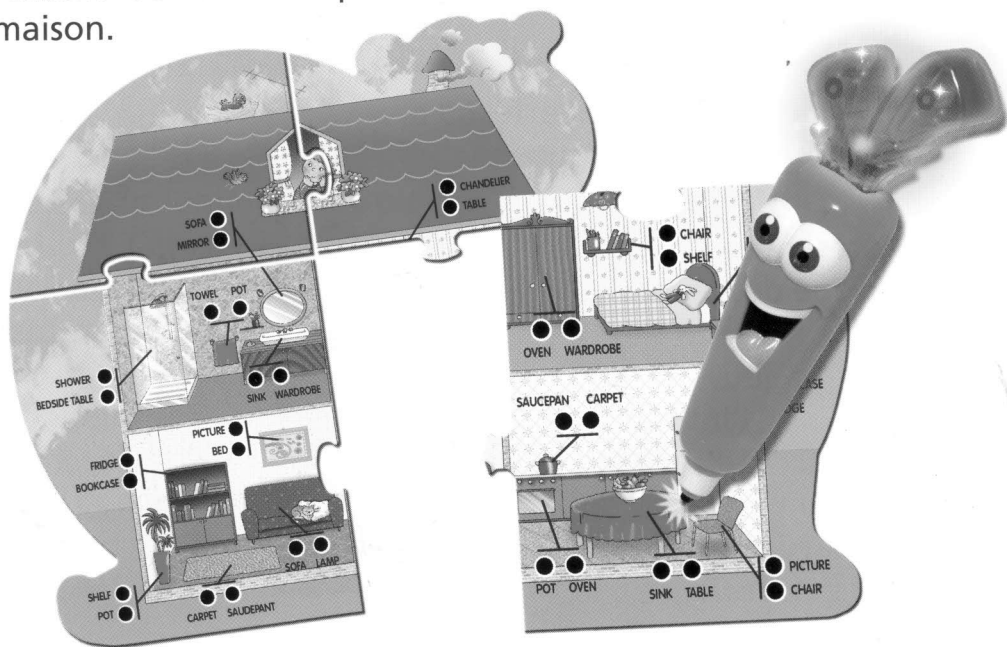
Une pièce appartenant à l'intérieur d'une maison est représentée à l'arrière de chacune des pièces du puzzle de Miss Purple. Le but du jeu est de reconstruire l'intérieur de la maison en unissant les différentes pièces: la salle de bain, la chambre, le salon et la cuisine.

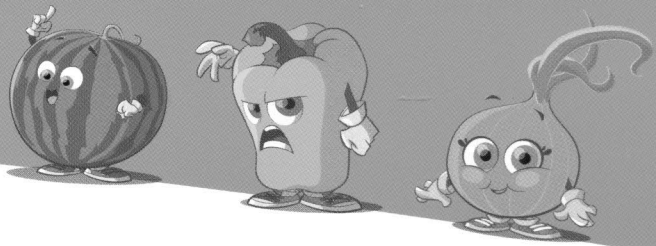




10. EASY ENGLISH, MES PREMIERS MOTS

Sous chacun des meubles et des objets représentés dans les différentes pièces de la maison l'enfant trouvera deux termes anglais. Il devra indiquer au moyen de la Carotte Magique le terme identifiant correctement l'objet en question. En cas de réponse exacte la Carotte Magique émettra une mélodie, dans le cas contraire elle restera muette. La carotte fournira systématiquement une évaluation de la réponse invitant ainsi l'enfant à s'auto-corriger. Celui-ci pourra apprendre ses premiers mots d'anglais en jouant avec chacune des pièces séparément ou encore après avoir reconstitué entièrement la maison.

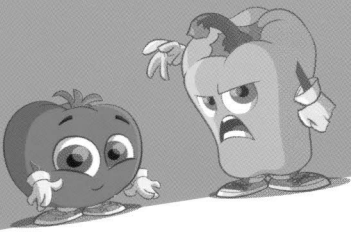




11. L'ALPHABET DE CAMILLE LA CHENILLE

Camille est une chenille sympathique qu'il faut assembler en associant chaque lettre de l'alphabet au mot commençant par cette même lettre. Les pièces sont autocorrectives et permettent à l'enfant de comprendre quand il s'est trompé. Ainsi l'enfant fera de manière toute naturelle ses premiers pas dans le monde de l'alphabet et des mots.





12. L'ALPHABET ÉLECTRONIQUE

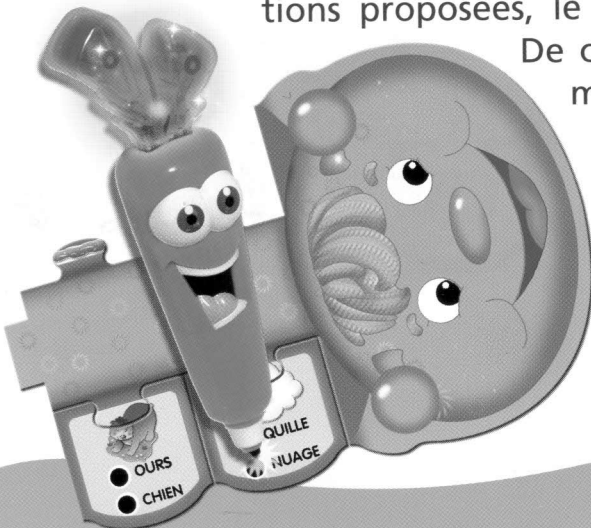
Il suffit de retourner chacune des pièces de la chenille pour y trouver un quiz électronique complémentaire. Un sujet est représenté sur chacune des pièces; l'enfant devra indiquer avec la Carotte Magique l'initiale du mot correspondant à l'illustration.



13. LES MOTS ÉLECTRONIQUES

Toujours à l'arrière de la chenille, un autre jeu électronique permet d'approfondir le parcours de familiarisation avec les mots. Après avoir observé chaque dessin, l'enfant devra choisir au moyen de la Carotte Magique, parmi les deux solutions proposées, le mot identifiant l'illustration.

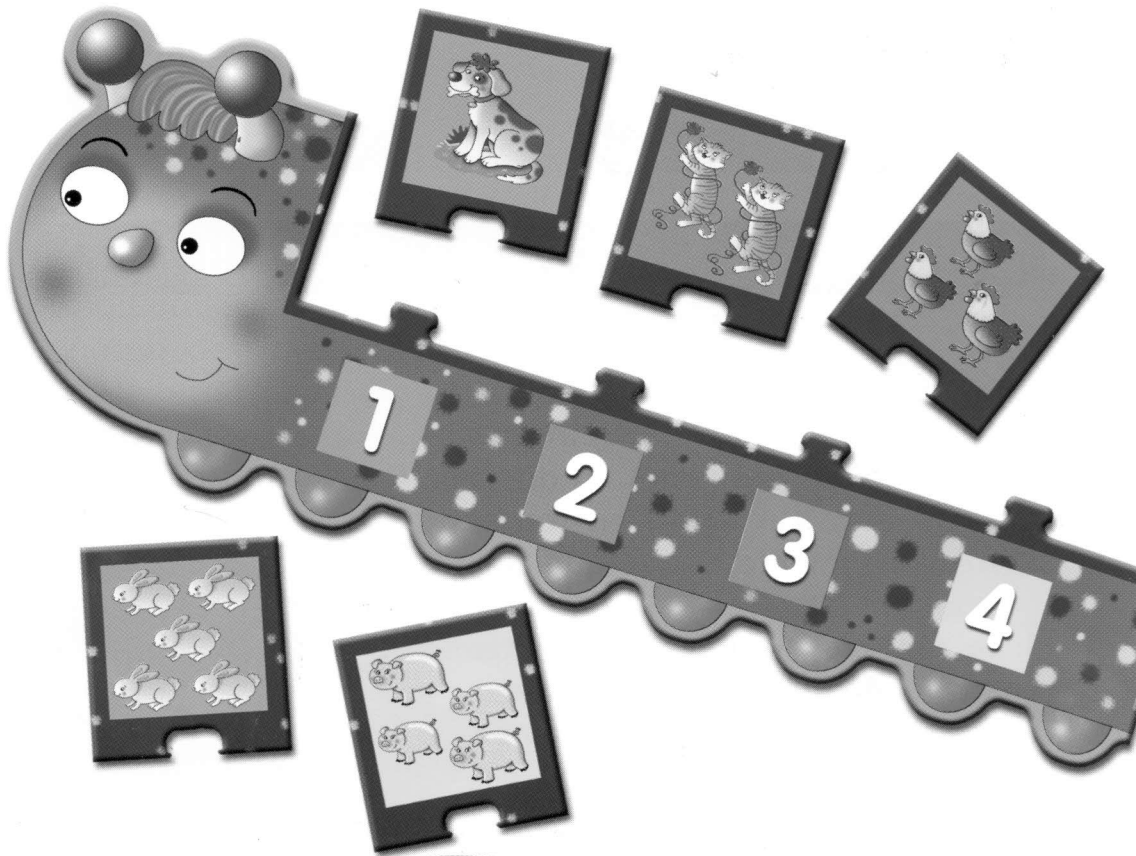
De cette manière l'enfant associe mot et image et commence à s'habituer à reconnaître le nom de certains éléments.





14. LE MILLE-PATTES À CHIFFRES

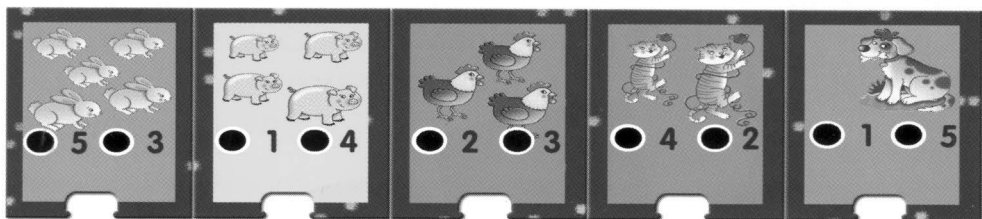
Pat est un mille-pattes rigolo qu'il faut reconstituer en associant chiffres et quantités. L'enfant devra associer symboles numériques et quantités en encastrant la pièce du puzzle représentant une certaine quantité d'animaux au dessus du symbole numérique correspondant à la quantité représentée. Les pièces sont autocorrectives .





15. LES CHIFFRES ÉLECTRONIQUES

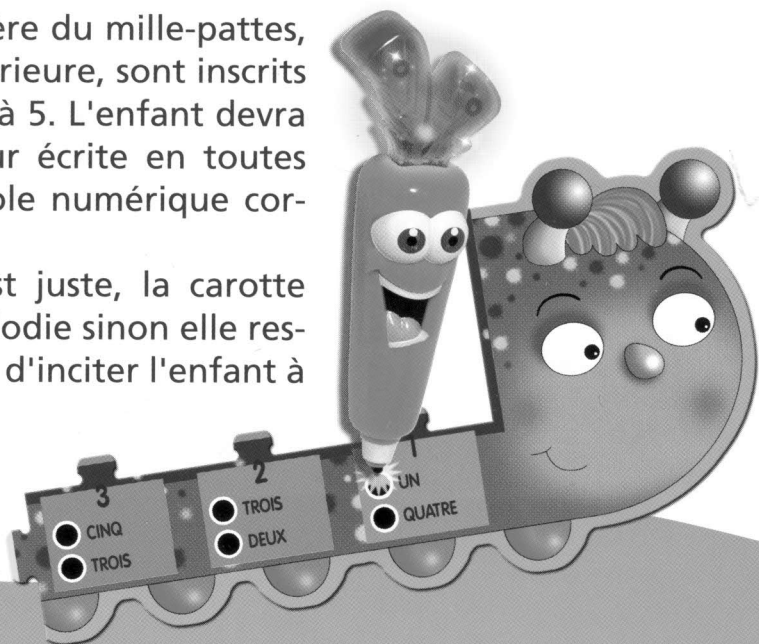
À l'arrière de Pat le mille-pattes, l'enfant devra indiquer avec la Carotte Magique le chiffre correspondant à la quantité d'animaux représentée. La Carotte Magique signalera la réponse correcte.

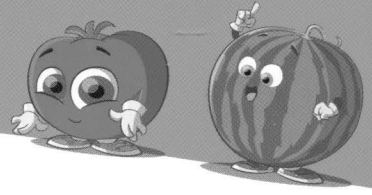


16. COMMENT S'ÉCRIVENT LES CHIFFRES?

Toujours à l'arrière du mille-pattes, sur la partie inférieure, sont inscrits les chiffres de 1 à 5. L'enfant devra associer la valeur écrite en toutes lettres au symbole numérique correspondant.

Si la réponse est juste, la carotte émettra une mélodie sinon elle restera muette afin d'inciter l'enfant à retenter.





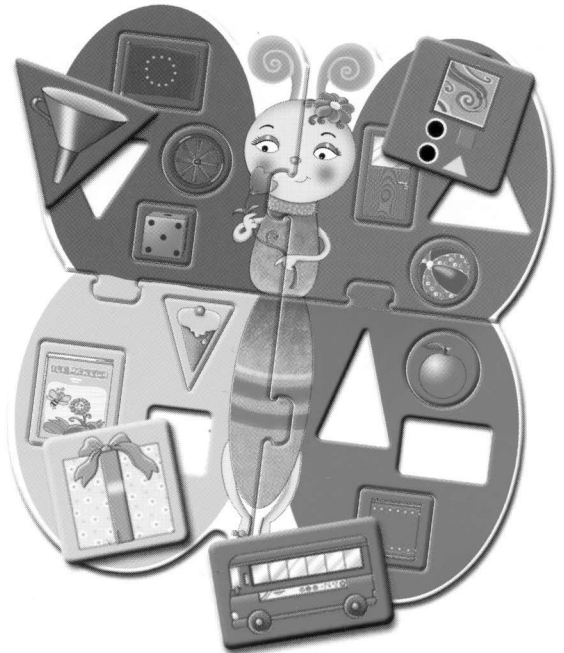
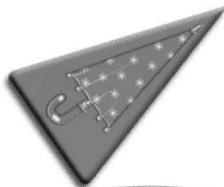
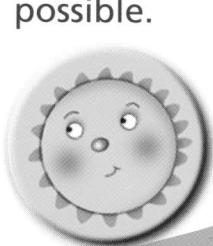
17. LE PAPILLON DES FORMES ET DES COULEURS

Manon est un papillon bien mignon à assembler comme un puzzle. L'enfant devra tout d'abord reconstituer le papillon en unissant les quatre grandes pièces puis compléter le puzzle en encastrant les formes dans les espaces correspondants. L'enfant développera son agilité tout en apprenant à reconnaître les formes et les couleurs grâce aux pièces auto-correctives.

18. LE LOTO DES FORMES ET DES COULEURS

Une version originale du loto traditionnel.

Chacun des joueurs prendra une aile du papillon comme planche et en extraira les pièces encastrées qui seront ensuite tirées au hasard par un des joueurs. Le but du jeu est de compléter la propre planche le plus rapidement possible.

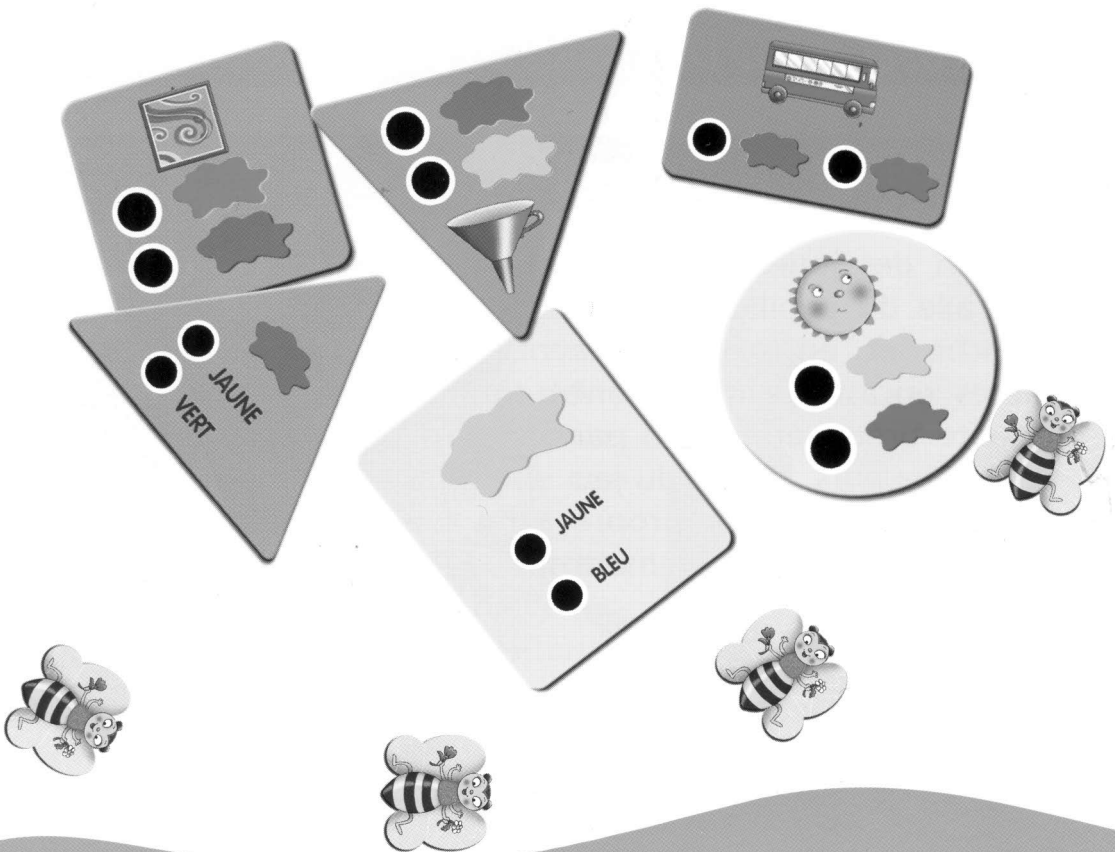


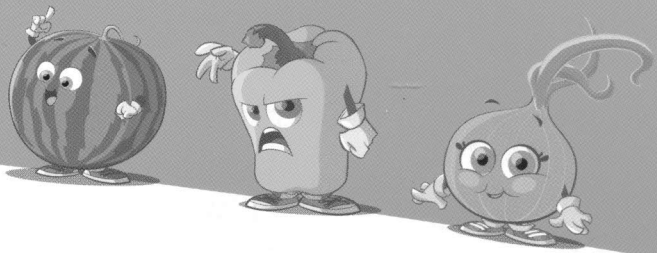


19. TROUVE LA BONNE COULEUR

Les pièces encastrées dans les ailes du papillon permettent de jouer avec la Carotte à un quiz électronique complémentaire. Il y a deux ensembles de pièces: celui des couleurs et celui des formes.

Dans le premier cas l'enfant devra indiquer avec la Carotte Magique le nom de la couleur représentée ou associer la bonne couleur aux objets illustrés. La carotte signalera si la réponse est correcte.





20. TROUVE LA BONNE FORME

Toujours à l'arrière des pièces encastrées dans les ailes du papillon, l'enfant devra indiquer avec la Carotte Magique le nom de chacune des formes et associer la bonne forme aux objets représentés. La Carotte signalera si la réponse est correcte.

