

LES JEUX DE

CAROTTE

MAGIQUE
BIP BIP

3 > 6 ans



Les jeux de la Ferme



Guide illustré
contenant les
instructions pour
les jeux et de
nombreux conseils
utiles pour les parents



LISCIANI
GIOCHI

LE COFFRET DE LA FERME

Chers parents,

Ce coffret riche et complet est dédié aux enfants d'âge préscolaire. Les pièces cartonnées qui composent le coffret, représentent les éléments caractéristiques du monde de la ferme et ont été conçues de manière à ce que chaque série d'éléments puisse être exploitée dans le cadre de différentes activités ludiques ayant pour objectif de développer les compétences de base de cet âge.

Développés et testés au sein du Centre de Recherche Lisciani, les jeux contenus dans ce coffret proposent de familiariser les enfants avec les principales sphères pédagogiques tout en garantissant l'acquisition et le développement des compétences de base : alphabet et vocabulaire de base, formes et animaux, mémorisation et pensée

logique. Ce livret décrit le matériel et les règles des jeux contenus dans le coffret.

La Carotte qui parle et s'illumine accompagnera l'enfant dans ses jeux. Jouer avec la Carotte est très simple. Il suffit d'appuyer la pointe de la Carotte sur la gommette noire correspondant à la réponse choisie. Si la réponse est juste, la Carotte parle et ses feuilles clignotent. Si la réponse est fautive, elle invite l'enfant à recommencer.

La méthode de l'autocorrection permet à l'enfant de comprendre quand sa réponse est fautive et lui permet par conséquent de se corriger de manière autonome.



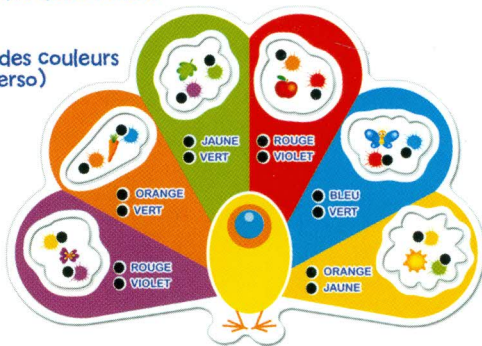
CONTENU DU COFFRET



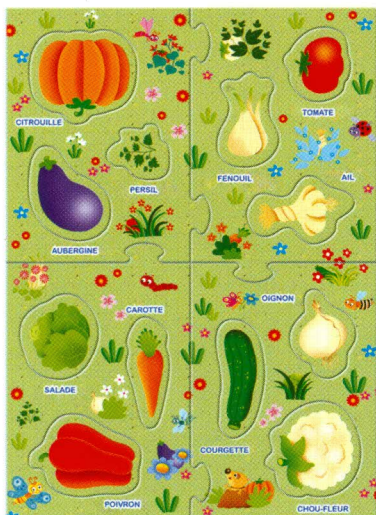
12 mini-puzzles des animaux



Le paon des couleurs (recto-verso)



Les légumes du potager (recto-verso)



Le camion des séquences (recto)



Le camion des séquences (verso)





CONTENU DU COFFRET



La palissade ABC (recto)



La palissade ABC (verso)



La ferme (recto)



La ferme (verso)



L'épouvantail des formes (recto-verso)



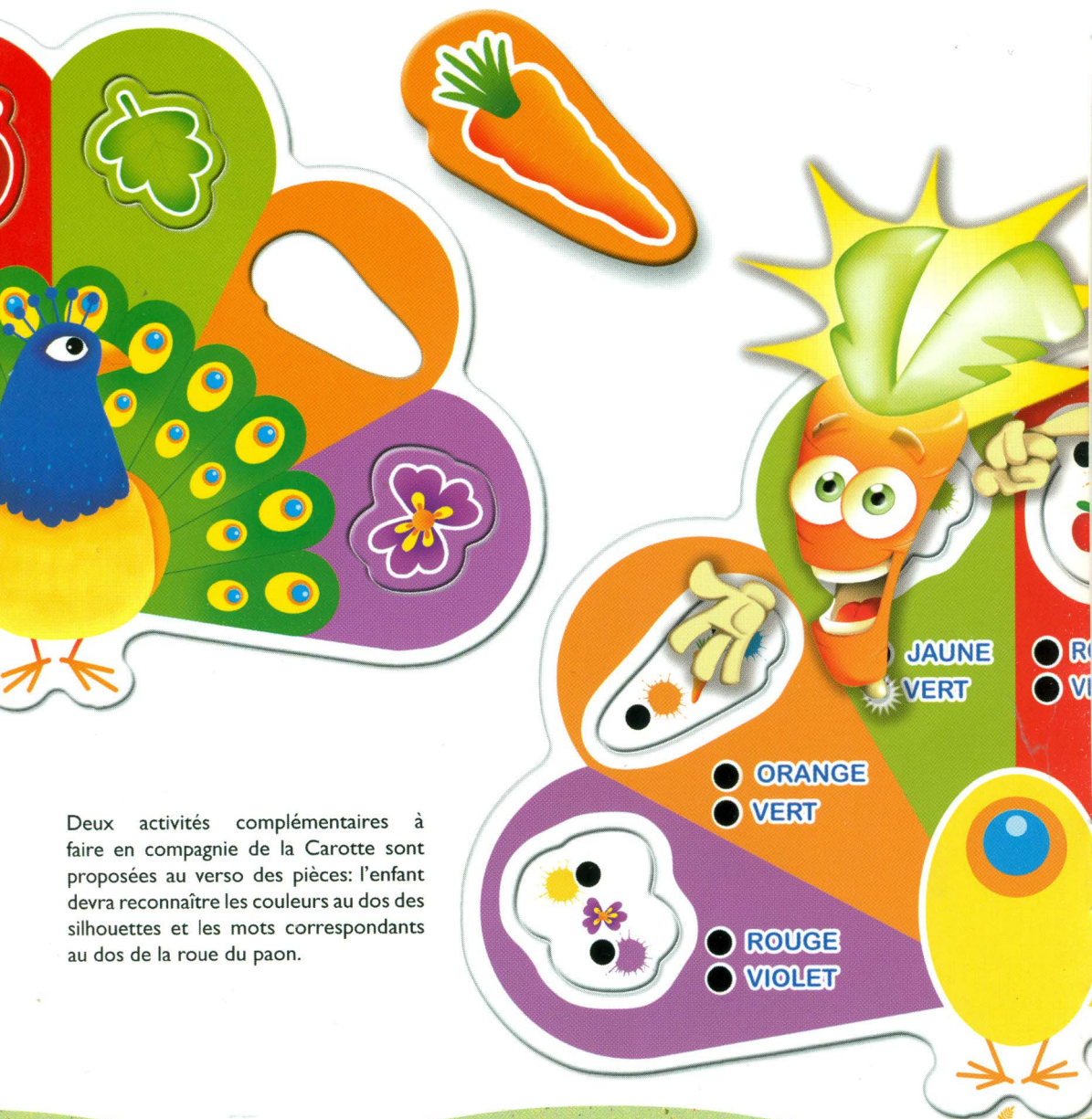
5 arbres des chiffres (recto-verso)



LE PAON DES COULEURS

Matériel: le paon des couleurs, la Carotte.

Après avoir détaché toutes les pièces de la roue du paon, demandons à l'enfant de les encastrer afin de compléter la roue. La roue du paon est divisée en six sections de couleurs distinctes. Chacune des pièces s'encastre dans la section de la couleur correspondante.



Deux activités complémentaires à faire en compagnie de la Carotte sont proposées au verso des pièces: l'enfant devra reconnaître les couleurs au dos des silhouettes et les mots correspondants au dos de la roue du paon.



LES LÉGUMES DU POTAGER

Matériel: les légumes du potager, la Carotte.

L'enfant commence par assembler les quatre grandes pièces du puzzle du potager, puis retire les pièces des légumes. Il encastre les légumes dans les espaces correspondants en les associant aux noms des légumes inscrits dans le potager. Cette activité est encore plus amusante en utilisant la Carotte. Une fois que l'enfant a encasté correctement le légume, il peut le détacher à nouveau et jouer au dos de la pièce avec la Carotte. L'activité au verso consiste à identifier le nom du légume et à le sélectionner avec la Carotte. Les différentes phases de l'activité peuvent être inversées. L'enfant prend d'abord un légume dont il devra énoncer le nom, puis il répond au quiz sur le verso avec la carotte et enfin, il l'encastre dans le potager.



EN PLUS

Qui cherche trouve

Assemblez le puzzle du potager, détachez tous les légumes et placez-les dans le sac. Chacun des légumes détachables est également représenté en petit et caché dans le potager. L'enfant doit piocher un légume du sac, l'encastrer dans l'emplacement correspondant et ensuite retrouver son petit double dans le potager.

Le loto des légumes

Détachez les quatre grandes pièces qui composent le puzzle du potager afin de les utiliser comme des cartons de loto et placez toutes les pièces des légumes dans le sac. Distribuez les cartons aux enfants. Les légumes sont ensuite extraits un à un du sac et remis au joueur qui possède le carton auquel appartient le légume. Le premier à compléter son carton gagne!





LE NOM DES ANIMAUX

Matériel: les mini-puzzles des animaux.

L'enfant doit reconstituer les animaux représentés au recto des pièces. Une fois le puzzle complété, il découvrira au dos le même animal, associé à son nom.



En procédant de manière inverse, l'enfant commence par jouer avec le verso en associant l'illustration de l'animal à son nom puis découvrira l'animal complété au recto.



EN PLUS

Des moitiés d'animaux

Ce jeu se joue à deux. Détachez les pièces de chacun des puzzles de manière à séparer les têtes des queues. Placez les 12 pièces faces couvertes sur une table. Les 12 autres moitiés sont distribuées équitablement entre les deux joueurs. Les enfants jouent chacun à leur tour et doivent retrouver les moitiés qui leur permettent de compléter leurs animaux. Le gagnant est le premier des joueurs à avoir complété tous ses animaux.

La ferme des animaux fantastiques

En détachant tous les animaux de la planche originale, l'enfant aura à disposition de nombreux pochoirs. En se munissant de la planche et d'un crayon il pourra tracer les contours des moitiés d'animaux et créer ainsi des compositions fantastiques en associant à son goût les têtes aux queues et donner libre cours à son imagination. L'enfant pourra colorier, découper et coller ses animaux et mettre en scène des histoires.





LES ARBRES DES CHIFFRES

Matériel: les cinq arbres des chiffres, la Carotte.

Détachez les fruits des arbres et séparez-les en deux groupes. L'enfant choisit un arbre et cherche le fruit correspondant. Les encastresments sont conçus sur le principe de l'autocorrection.



Une activité complémentaire est prévue au verso des silhouettes des fruits. En utilisant la Carotte, l'enfant pourra répondre à des quiz simples sur les chiffres.



L'ÉPOUVANTAIL DES FORMES

Matériel: l'épouvantail des formes, la Carotte.

L'épouvantail porte un habit amusant raccommodé avec des pièces de formes géométriques différentes. L'enfant devra compléter l'habit en encastrant chaque pièce dans l'espace correspondant. Il faut tout d'abord détacher toutes les pièces de l'épouvantail puis demander à l'enfant de les assembler à nouveau.



L'enfant trouvera au verso une autre activité qui consiste à associer les formes à leurs noms respectifs avec l'aide de la Carotte.





LA PALISSADE ABC

Matériel: la palissade ABC, la Carotte.

Avant d'encaster les pièces des illustrations, il faudra assembler les différentes sections de la palissade. Cela fait, l'enfant doit associer le mot et l'illustration à la lettre de l'alphabet correspondante. Les encastrements sont conçus sur le principe de l'autocorrection ce qui permet au joueur de prendre en compte ses erreurs et de les corriger.



Au verso, deux autres activités permettent d'approfondir la connaissance de l'alphabet et du vocabulaire avec l'aide de la Carotte. La première consiste à reconnaître les mots correspondant aux illustrations (au dos de la base de la palissade). La seconde consiste à reconnaître l'initiale de chacun de ces mots (au dos des illustrations).





LE CAMION DES SÉQUENCES

Matériel: le camion des séquences.

Commençons par accrocher le tracteur à la remorque. L'enfant peut alors encastrer les bidons de lait sur la remorque en respectant la progression du plus petit au plus grand.



EN PLUS

Qui est le plus grand?

Assemblons à nouveau le camion cette fois-ci du côté du verso. Des paires d'animaux différentes sont représentées au dos de chacun des bidons. L'enfant devra reconnaître dans chaque paire lequel des deux animaux est le plus grand. Il pourra effectuer cette tâche en prenant les pièces séparément sans nécessairement reconstituer le camion auparavant.





LA FERME

Matériel: la ferme.

Différentes activités sont proposées aux rectos et aux versos de la ferme. Au recto, après avoir complété le puzzle, l'enfant pourra observer l'illustration d'une ferme vue de l'extérieur ainsi que quelques détails de son intérieur.



L'intérieur de la ferme est illustré au dos. La ferme comprend 5 pièces : la cuisine et la chambre à l'étage et l'étable, la cave et le garage avec les outils au rez-de-chaussée. L'activité consiste à observer les images et les mots correspondants aux différents objets.

