

Chicco Logic

**F** Chicco Logic comprend 72 fiches pleines de questions et de réponses variées. Avec des illustrations simples et amusantes, les fiches sont réparties par couleurs en huit familles thématiques :

FORMES - MOTS - ALPHABET - COULEURS - SITUATIONS - APPRENDS  
- JEU - ASSOCIE.

L'âge conseillé pour un usage approprié est indiqué en haut et à droite de chaque planche de jeu.

Un programme éducatif, avec une vaste gamme d'activités pour s'amuser et apprendre.

#### UTILISATION DU JEU

Toutes les fiches peuvent être rangées dans le tiroir prévu à cet effet.

Le bouton bleu a deux fonctions.

A - Il soulève légèrement la fiche positionnée sur le jouet pour en faciliter le changement après utilisation.

B - Il permet à l'enfant d'ouvrir le tiroir de rangement.

#### Pour jouer :

- 1 - Positionner la fiche sur le panneau frontal.
- 2 - Sélectionner les réponses en pressant simultanément avec les doigts les deux petits points noirs correspondant aux figures à associer.
- 3 - Chicco Logic confirme chaque bonne réponse avec un signal lumineux et sonore.
- 4 - En cas de mauvaise réponse, le signal ne s'active pas.

#### PILES

Lorsqu'il n'est pas utilisé, Chicco Logic ne consomme pas l'énergie des piles.

Fonctionne avec deux piles de type AA de 1,5 Volts (non fournies).

Les piles ne doivent être changées que par un adulte.

Ne pas utiliser de piles rechargeables.

#### ENTRETIEN DU JEU

- 1 - Passer régulièrement un chiffon propre et sec sur les fiches.
- 2 - Ne pas mouiller le jouet.
- 3 - En cas de non utilisation prolongée, retirer les piles.
- 4 - Ne pas laisser tomber ou heurter le jouet.

#### CONTENU DES FICHES

##### COULEURS (du n. 1 au n. 6)

- 1 - Faire correspondre les couleurs qui sont sur les côtés aux couleurs des animaux.
- 2 - Faire correspondre les couleurs des plumes aux oiseaux.
- 3 - Associer les couleurs des cercles à celles des maisons.
- 4 - Parmi les seaux, choisir les deux couleurs qu'il faut mélanger pour obtenir les couleurs de droite.
- 5 - Associer les objets qui sont sur les côtés avec les vêtements correspondants.
- 6 - Trouver les coloriés latéraux qui correspondent à ceux du panneau central.

##### FORMES (du n. 7 au n. 16)

- 7 - Associer l'image de gauche à celle de droite correspondante.
- 8 - Associer les symboles de gauche avec ceux de droite selon les formes et les couleurs.
- 9 - Trouver la silhouette correspondant à l'objet dans la case centrale.
- 10 - Faire correspondre les symboles sur les côtés à ceux du centre selon la forme.
- 11 - Dans chaque case, parmi les trois représentées, choisir deux objets de forme similaire.
- 12 - Associer les formes blanches aux formes correspondantes des cases centrales.
- 13 - Faire correspondre les figures géométriques à celles de l'illustration d'après la forme et la couleur.
- 14 - Associer les figures géométriques aux objets de forme similaire.
- 15 - Faire correspondre les ombres de la partie supérieure de la fiche avec les figures colorées situées dans la partie inférieure.
- 16 - Identifier les détails agrandis avec les objets dont ils font partie.

##### APPRENDS (du n. 17 au n. 26)

- 17 - Positionner les nombres des heures sur l'horloge selon l'ordre exact.
- 18 - Associer les deux cadavres qui indiquent la même heure.
- 19 - Associer l'objet figuré avec la matière première qui le compose (bois ou liège).
- 20 - Associer chaque aliment avec l'animal ou le végétal dont il provient.
- 21 - Associer les objets figurant sur les bords à leur contraire dessiné au centre.

- 22 - Faire correspondre les flèches aux directions de marche respectives des véhicules.  
 23 - Associer les objets avec une des deux boîtes vidées selon leur dimension.  
 24 - Trouver le sujet gras ou maigre, comme demandé sur la fiche.  
 25 - Associer les expressions de visage à celles correspondantes dans une des deux bordures.  
 26 - Associer les outils de travail sur les côtés avec les sujets représentés.

#### ASSOCIE (du n. 27 au n. 32)

- 27 - Associer les objets à leur couvercle correspondant.  
 28-29 - Chaque illustration sur les côtés doit être associée à celle correspondante sur la partie centrale.  
 30 - Trouver l'habitât des animaux illustrés.  
 31 - Trouver le matériau des animaux illustrés.  
 32 - Associer les pattes correspondantes aux animaux illustrés.

#### SITUATIONS (du n. 33 au n. 40)

- 33 - Les objets dans la pièce doivent être rangés à leur place.  
 34 - Que peut-il se passer si l'on ne prête pas attention à l'usage des objets figurant sur les côtés ?  
 35 - Associer chaque expression au visage à la cause.  
 36 - Associer chaque expression au visage à l'objet qui l'a causée.  
 37-38 - Associer les illustrations sur les côtés aux scènes correspondantes.  
 39 - Associer les illustrations figurant sur les côtés aux personnages.  
 40 - Les objets sur les côtés doivent être mis au bon endroit.

#### JOUE (du n. 41 au n. 54)

- 41 - Placer les objets figurant sur les bords dans l'ensemble approprié.  
 42 - Dans chaque case, trouver les figures similaires.  
 43-44 - Trouver l'exacte success on cas de six petites histoires en augmentant les phases en séquences.  
 45 - Numéroté, pas à pas l'unique parcours correct.  
 46 - Associer chaque enfant l'ayant l'ayant sur les côtés avec son am. au téléphone.  
 47 - Trouver quel poisson mord à l'hameçon de chaque petit pêcheur.  
 48 - D'où vient l'eau qui coule sous chaque robinet ?  
 49-50 - Appuyer sur les points situés sur les côtés et choisir l'intrus dans la case correspondante.

- 51 - Les éléments qui corrigent les vignettes sont figurés sur les côtés.  
 52 - Les éléments qui corrigent les dessins au centre sont figurés sur les côtés.  
 53-54 - Où se trouve la partie manquante ?

#### ALPHABET (du n. 55 au n. 64)

- 55-56 - Associer les deux symboles égaux dans chaque case.  
 57-58 - Trouver la partie manquante de croix qui complète la lettre de gauche.  
 59 - À chaque poussin correspond une coquille identifiable par une lettre.  
 60 - À chaque élève correspond une lettre sur l'ardoise.  
 61-62 - Associer les lettres identiques.  
 63 - Compléter le petit train de l'alphabet avec les lettres inscrites sur les côtés.  
 64 - Associer chaque lettre minuscule à la majuscule correspondante sur le bord.

#### NOMBRES (du n. 65 au n. 72)

- 65 - Associer les plantes aux petits oiseaux selon la quantité.  
 66 - Associer les petits cercles situés sur les bords aux objets au centre selon la quantité correspondante.  
 67 - Compter les petits cercles colorés et trouver le nombre correspondant.  
 68 - Compter les anneaux et les associer aux numéros correspondants.  
 69 - Associer le nombre de boutons dans les champs ou les additions indiquées aux résultats indiqués sur les côtés.  
 70 - Pour chaque bordure trouver le résultat de l'addition.  
 71 - Réécouter les soustractions en associant les résultats avec les nombres inscrits au centre.  
 72 - Réécouter les soustractions proposées par les garçons, en les associant aux résultats suggérés par les filles.

3V. ——— 0,05W

