

### Remplacement des piles:

Le module électronique fonctionne avec 2 piles 1,5 V type AA / LR06 :

- Ouvrir le couvercle du compartiment des piles, comme illustré sur la figure.
- Remplacer les piles usagées par les nouvelles en respectant la polarité.
- Refermer le couvercle du compartiment des piles.



**ATTENTION!** La mise en place des piles doit être effectuée par un adulte. Ne pas toucher, de quelque manière que ce soit, les contacts situés à l'intérieur du boîtier afin d'éviter tout court-circuit. Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés. Différents types de piles ou accumulateurs ne doivent pas être mélangés. Utiliser le type de piles ou accumulateurs recommandé. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles ou accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas recharger les piles. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés lorsque cela est possible. La recharge des accumulateurs doit se faire sous la surveillance d'un adulte.



Hg, Pb, Cd

### INSTRUCTIONS POUR L'ÉLIMINATION D'APPAREILS ÉLECTRIQUES ET ÉLECTRONIQUES SOUMIS AU TRI SÉLECTIF

#### IMPORTANT !

Les composants du produit marqués du symbole  (ou ainsi indiqués sur les instructions du jeu) sont soumis, dans tous les pays de l'Union Européenne (Dir. UE 2002/96/CE) et dans ceux qui adoptent les systèmes de tri sélectif, à l'obligation de tri sélectif à la fin de leur durée de vie, par conséquent :

- Il est interdit de jeter ces composants comme déchet urbain indifférencié, ils ne peuvent pas être jetés avec les autres déchets domestiques.
- Il est obligatoire de trier ces composants et de les confier aux centres de traitement spécifiques institués à cet effet ou, dans les endroits habilités, de restituer le produit dont on veut se défaire au négociant, au moment de l'achat d'un produit analogue.

#### ATTENTION !

-Une élimination incorrecte peut entraîner des dégâts sur l'environnement et est sanctionnée par la loi.

-L'usage impropre de tels composants est interdit. Il est particulièrement interdit de démonter les composants électriques et électroniques du jeu et de l'utiliser s'il est endommagé. De tels actes pourraient nuire à la santé.

**N.B.** Les indications ci-dessus concernent exclusivement les composants du jeu marqués (ou ainsi indiqués dans la documentation) du symbole .

Les autres composants du jeu (fiches, accessoires etc...) et l'emballage ne sont pas soumis aux indications ci-dessus et peuvent être jetés avec les autres déchets domestiques. Ces derniers ne doivent donc pas être confiés aux centres de traitement ou restitués au vendeur au moment de l'achat d'un nouveau produit. Les usagers privés (non professionnels) sont invités à contacter leur vendeur, les administrations publiques préposées au traitement des déchets ou le Service Clientèle de CLEMENTONI S.p.A. (Tél. +39 071 75811; fax +39 071 7581234; e-mail: [info@clementoni.it](mailto:info@clementoni.it)) pour toute information concernant l'élimination appropriée du produit.

 Inscription au Registre des producteurs d'appareils électriques ou électroniques n° EN COURS D'INSCRIPTION

**Clementoni S.p.A.**  
Zona Industriale Fontenoce  
62019 Recanati (MC) - Italy  
Instructions à conserver

S94037

[www.clementoni.com](http://www.clementoni.com)



F



# INTERACTIVE QUIZ

## Junior

Chers parents,

*Interactive Quiz Junior est un jeu amusant et passionnant qui stimulera vos enfants dans l'apprentissage des concepts fondamentaux pour la formation préscolaire. Les 12 passionnantes activités de jeu proposées permettront à vos enfants de progresser dans l'apprentissage des couleurs, des formes géométriques et irrégulières et des chiffres. Les nombreuses illustrations colorées et les amusants personnages présents sur les fiches du jeu stimuleront leur imagination et les encourageront à apprendre tout en s'amusant.*

### Composants du jeu

6 fiches proposant 12 activités de jeu

1 support pour placer les fiches

1 module électronique avec double broche pour vérifier les réponses

Le livret d'instructions

### Comment jouer

Choisir parmi les 12 activités celle que vous souhaitez pour commencer à jouer.

Positionner la fiche sur le support tout en gardant à part les autres fiches.

Toutes les fiches proposent des quiz qui se basent sur un mécanisme d'association

entre deux points. Le critère d'association pour chaque activité est facilement

compréhensible en regardant la fiche et il est clairement expliqué dans le livret

d'instructions que les parents sont invités à lire en compagnie de leur enfant.

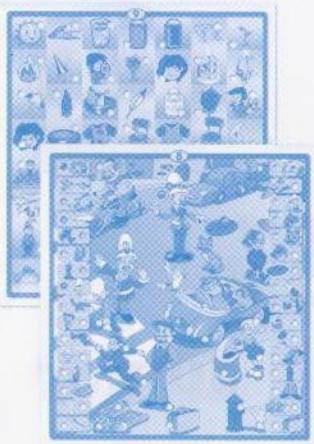
Pour identifier l'association correcte entre deux points, votre enfant devra appuyer en

même temps les broches dans les trous correspondants aux objets qu'il veut associer. Si

l'association est correcte le module s'allumera en confirmant la bonne réponse. Après

avoir trouvé toutes les associations d'une activité, votre enfant pourra passer à l'activité

suivante en tournant la fiche de l'autre côté ou en choisissant une autre fiche.



### Fiche 1 COULEURS... QUELLE JOIE!

Observe attentivement ce beau paysage coloré. Associe chaque objet aux couleurs ou aux combinaisons de couleurs que tu trouveras sur les bords de la fiche. Prononce le nom de l'objet et sa couleur après chaque association correcte.

*Objectif : distinguer les couleurs dans une image complexe.*

### Fiche 2 TROUVE LES OMBRES

Imagine que les personnages et les animaux de l'image centrale soient éclairés par une forte lumière. Quelle ombre projetteraient-ils s'il y avait un mur derrière eux ? Essaie d'associer chaque objet et chaque personnage à la bonne silhouette que tu trouveras sur les bords de la fiche et découvre toutes les formes amusantes que peuvent prendre les ombres !

*Objectif : reconnaître les formes.*

### Fiche 3 ASSOCIATIONS...LOGIQUES !

Observe attentivement les sujets présents sur cette fiche. Ils peuvent tous être regroupés logiquement par paires. Amuse-toi à trouver leurs points communs et à reformer les bonnes paires : à chaque fois que tu réalises une bonne association, prononce le nom des deux sujets à voix haute.

*Objectif : développer le sens de l'observation et la logique.*

### Fiche 4 LA MOITIÉ

Regarde attentivement ces objets. Certains d'entre eux sont représentés en entier et d'autres seulement à moitié. En observant les couleurs, les formes et les positions des objets, essaie d'associer à chaque moitié les figures entières correspondantes.

*Objectif : associer l'entier à sa moitié*

### Fiche 5 AIGUISE TA VUE

Observe attentivement cette amusante scène se déroulant dans la rue. Sur les côtés de la fiche il y a deux groupes de figures géométriques qui montrent une petite partie de l'illustration. Peux-tu associer ces portions d'image à celles identifiées par les mêmes formes géométriques dans la scène centrale ?

*Objectif : développer le sens de l'observation, reconnaître des formes géométriques.*

### Fiche 6 À CHACUN SA MAMAN

Dans l'image centrale tu pourras remarquer de nombreux enfants et petits animaux qui jouent ensemble dans le parc. Sur les bords de la fiche tu trouveras les parents des petits animaux et des enfants. Sauras-tu indiquer, pour chaque enfant ou petit animal, qui est son papa ou sa maman ?

*Objectif : Observer et comprendre.*

### Fiche 7 PUZZLE BIZARRE

Imagine que tu fais un puzzle. Tu as presque reconstruit toute l'image, il ne reste que quelques pièces à encastrier ! Observe-les attentivement sur les bords de la fiche et associe-les aux espaces vides correspondants dans l'image centrale.

*Objectif : développer le sens de l'observation, reconnaître des formes irrégulières.*

### Fiche 8 TOUS EN VILLE !

Que de monde en ville aujourd'hui ! Quelle confusion ! Observe attentivement cette image et retrouve tous les objets qui sont mentionnés sur les côtés de la fiche. Tu les reconnaîtras facilement parce qu'ils ont tous des formes et couleurs différentes !

*Objectif : développer le sens de l'observation, distinguer les formes et les couleurs.*

### Fiche 9 LES CONTRAIRES

Retrouve, parmi les images de la fiche, les paires qui s'opposent et décrivent donc des situations contraires. Chaque fois que tu réalises une bonne association, tu dois prononcer à voix haute les adjectifs qui les décrivent (par exemple, « chaud - Froid »).

*Objectif : acquérir le concept de contraire.*

### Fiche 10 LES FORMES IDENTIQUES

Observe attentivement tous les objets et animaux colorés. À première vue, ils semblent tous différents, mais si tu les observes attentivement, même si parfois leurs couleurs ou leur fonction est différente, certains de ces sujets ont presque la même forme. Recompose toutes les paires de sujets ayant une forme identique.

*Objectif : reconnaître les formes similaires non régulières.*

### Fiche 11 SUR LES DOIGTS DE LA MAIN !

Apprenons à compter de 1 à 5. Dans les cases vertes sont représentés de 1 à 5 objets. Par contre, dans les cases roses on trouve un chiffre et un seul objet pour identifier le groupe d'appartenance. Compte les objets qui se trouvent dans les cases bleues à l'aide des doigts de la main, et ensuite cherche la case jaune correspondant à ce groupe.

*Objectif : compter jusqu'à 5, reconnaître les chiffres.*

### Fiche 12 COMPTONS JUSQU'À 10 !

Bien, avec la fiche précédente nous avons appris à compter jusqu'à 5 ! Maintenant, aide-toi de tes deux mains et essaie de faire le même jeu que celui de la fiche précédente. Cette fois cependant les objets à compter peuvent aller de 1 à 10, fais donc attention et compte correctement !

*Objectif : compter jusqu'à 10, reconnaître les chiffres.*

