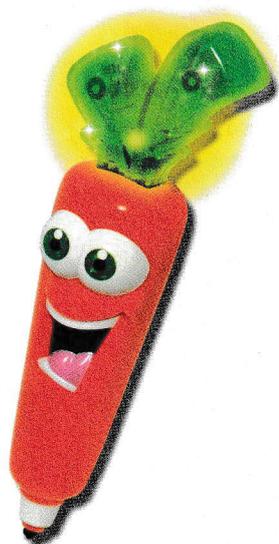


## CONTENU :



• Carotina stylo parlant



• 8 cartes d'associations



• 2 puzzles



• 20 tuiles du mémo



• Poster des jeux devant



• Poster des jeux arrière



• Poster des jeux devant



• Poster des jeux arrière

# LE LABO EDUCATIF



## 1. PUZZLE

**Matériel pour jouer :** 2 puzzles.

L'enfant doit combiner ensemble les quatre pièces du puzzle et reconstruire la scène colorée.

## 2. MEMO

**Matériel pour jouer :** 2 puzzles.

On joue à deux. Ce jeu se compose de 20 tuiles (10 paires). Pour jouer, il faut disposer sur un plan les 20 tuiles avec les animaux orientés vers le haut, afin que les enfants puissent observer et mémoriser leur position. Après quelques minutes, on retourne les tuiles et on commence à jouer. À tour de rôle, chaque enfant en choisit deux à découvrir : s'il trouve une paire, il prend les deux cartes et continue à jouer. Sinon, il les recouvre en les laissant dans la même position et le tour passe à l'autre joueur. **Celui qui gagne, à la fin du jeu, a accumulé le plus de paires.**

## 3. MEMO ELECTRONIQUE

**Matériel pour jouer :** 20 tuiles du mémo et la Carotina.

On joue à deux. Le jeu du mémo électronique est composé de 20 tuiles (10 paires). Pour jouer, il faut disposer sur un plan les 20 tuiles avec les animaux orientés vers le haut, afin que les enfants puissent observer et mémoriser leur position. Après quelques minutes, on retourne les tuiles et on commence à jouer. Encore une fois, il faut deux joueurs ou plus. À tour de rôle, chaque enfant choisit deux tuiles à découvrir : s'il trouve une paire, il doit deviner le nom de l'animal présent sur la carte, en utilisant la Carotina Stylo Parlant. Il suffit d'appuyer sur la pointe du stylo sur les tiges noires correspondant aux réponses. Si l'enfant devine le nom de l'animal, il gagne les deux cartes, et continue à jouer. Sinon, il les recouvre en les laissant dans la même position. Celui qui gagne, à la fin du jeu, a accumulé le plus de paires.

## 4. ASSOCIATIONS LOGIQUES

**Matériel pour jouer :** 8 cartes d'associations.

Séparer les 8 tuiles MAMANS ET SES PETITS des tuiles QUE MANGENT-ILS ? (vous pouvez les reconnaître par la couleur différente du dos), l'enfant peut choisir avec quelles associations jouer en premier ! Vous placez les tuiles dispersées sur le plan de jeu, l'enfant doit associer les sujets illustrés à la figure correspondante afin de reconstruire les 4 mini-puzzles.

## 5. BINGO

**Matériel pour jouer :** 2 puzzles et 8 tuiles du mémo (les tuiles sont utilisées : vache, cheval, coq, lapin, âne, taureau, souris et porc, avec le seul sujet, sans les mots).

On joue à deux. Chaque joueur choisit l'un des deux puzzles des environnements avec lesquels il joue, le recompose et le place devant lui sur le plan de jeu. De cette façon, chaque joueur aura composé sa propre carte de bingo. Ensuite, on dispose les 8 tuiles du mémo des animaux couvertes sur le plan de jeu. À tour de rôle, chaque joueur, à partir du plus jeune et en

continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, prend une tuile, la découvre et si l'animal correspond à l'environnement qu'il a choisi, il conquiert la tuile et la superpose sur le puzzle de l'environnement choisi. Sinon, il replace les cartes découvertes sur le plan de jeu. **Le vainqueur est celui qui remplit le premier sa propre carte de bingo.**

## 6. KIT D'IDENTIFICATION

**Matériel pour jouer :** 10 tuiles du mémo (les tuiles sont utilisées avec le seul sujet, sans les mots). On joue à deux. Dans une première variante (plus simple), l'enfant prend un animal et le tient en main pour que l'adversaire ne puisse pas le voir. À ce stade, le jeu commence. L'adversaire doit essayer de deviner l'animal caché en posant des questions à son interlocuteur. Les questions doivent supposer comme réponse un « oui » ou un « non ». Par exemple : « Est-il rose ? », « il a des sabots ? », et ainsi de suite. Une autre variante plus complexe, mais plus stimulante est la suivante : chaque enfant prend un animal et le cache afin de ne pas le faire voir à l'adversaire. Les enfants, à tour de rôle, décrivent une caractéristique de leur petit. L'adversaire doit essayer de deviner de quel animal il s'agit. Clairement, chaque joueur doit être « malin » pour déclarer à l'adversaire des caractéristiques de son animal minimales ou communes à plusieurs animaux, afin de rendre l'identification plus difficile. On avance d'indice en indice sans jamais répéter ceux déjà donnés. On arrivera au point où les enfants seront mis à l'étroit et devront donner une description de plus en plus complète et ponctuelle. **L'enfant qui identifie en premier l'animal de l'autre gagne.**

## 7. ATTENTION A LA SOURIS !

**Matériel pour jouer :** 10 tuiles du mémo (les tuiles sont utilisées avec le seul sujet, sans les mots). Le jeu se joue à 2. Des tuiles couvertes sont placées sur la table. Parmi les petits il y a aussi une souris, que les enfants doivent veiller à ne pas découvrir. Le premier enfant découvre une tuile : si c'est un petit autre que la souris, il le prend, si au contraire c'est la souris, la tuile est recouverte et elle est mélangée avec les autres sur la table. Le tour passe à l'autre enfant qui, à son tour, essaie de découvrir un petit autre que la souris. Dès qu'un enfant tire la souris et qu'il a déjà recueilli d'autres petits, il est obligé de les céder à son adversaire. Le concours se termine lorsque tous les petits ont été pris par les enfants et qu'il ne reste plus que la souris. **Le gagnant est celui qui a recueilli le plus grand nombre de petits.**

## 8. CACHEZ LE CANARD !

**Matériel pour jouer :** 3 tuiles du mémo (2 animaux au choix et le canard. Les tuiles sont utilisées avec le seul sujet, sans les mots).

On joue à 2. Les 3 tuiles découvertes du côté des animaux sont placées sur la table. L'un des deux joueurs a pour tâche de couvrir et de déplacer les 3 tuiles : l'adversaire devra, au contraire, repérer et découvrir la position du canard. Avant que les 3 tuiles ne soient recouvertes et déplacées, l'enfant qui doit découvrir observera pendant quelques minutes la position du canard. L'enfant qui cache recouvre les tuiles en les laissant dans la même position et, après quelques minutes, il les mélangera en changeant la position du canard. **Si l'adversaire la découvre, il gagne, sinon il recouvre la tuile découverte et le jeu recommence.** Chaque fois que le canard est découvert, les joueurs échangent le rôle.

## 9. L'ALPHABET !

**Matériel pour jouer :** poster « L'alphabét » et la Carotina.

Le jeu se compose de quelques images représentées dans l'ordre alphabétique, sous chaque dessin il est écrit le nom et sous chaque nom il y a deux lettres. L'enfant observera l'image illustrée avec le mot correspondant et avec la Carotina, il devra choisir laquelle des deux lettres proposées est l'initiale de l'image. Avec ce jeu, vous pouvez approfondir votre connaissance de l'alphabet et des mots.

## 10. INSECTES ET NOMBRES

**Matériel pour jouer :** poster « Insectes et nombres » et la Carotina.

Se trouvent 10 bouquets de fleurs différentes, à côté desquels figurent 3 nombres. Grâce à Carotina, l'enfant indiquera lequel de ces 3 nombres correspond à la quantité de insectes dans le bouquet.

## 11. LES CADEAUX DES ANIMAUX

**Matériel pour jouer :** poster « Les cadeaux des animaux » et la Carotina.

Dans ce jeu, 4 animaux sont représentés. Face à chacun d'eux on peut voir 2 aliments. Grâce à Carotina, l'enfant doit indiquer quel aliment est produit par chaque animal.

## 12. LES BRUITS DES ANIMAUX

**Matériel pour jouer :** poster « Le cris des animaux » et la Carotina.

4 animaux de la ferme sont dessinés. En dessous de chaque animal, 2 verbes expriment des cris d'animaux. Un seul est correct. Grâce à Carotina, l'enfant indiquera quel est le bon cri.

## 13. L'ÉPOUVANTAIL DES FORMES

**Matériel pour jouer :** poster « L'épouvantail des formes » et la Carotina.

L'épouvantail des formes a un joli vêtement coloré décoré de 4 formes géométriques. Sous chaque forme se trouvent 2 noms, dont un seul est correct. Grâce à Carotina, l'enfant indiquera lequel est le bon.

## 14. LA NOURRITURE DANS LA MEULE

**Matériel pour jouer :** poster « La nourriture dans la meule » et Carotina.

Dans ce jeu, 4 animaux sont dessinés. Face à chacun d'entre eux, on trouve 2 aliments. Grâce à Carotina, l'enfant indique celui que mange l'animal.

## 15. LE CHEMIN DES DEVINETTES

**Matériel pour jouer :** poster « Le chemin des devinettes » et Carotina.

Voici maintenant quelques devinettes. Grâce à Carotina, l'enfant devra deviner quelle est la bonne réponse pour chacune d'elles.

## 16. MAMAN ET PETIT

**Matériel pour jouer :** poster « Maman et petit » et Carotina.

Pour faire découvrir de nouveaux mots à votre enfant, voici un dessin qui représente une maman vache et son petit veau, à l'intérieur de leur étable. Près des principaux organes de la vache, on trouve 2 mots. Un seul indique correctement le nom de l'organe. Grâce à Carotina, l'enfant indiquera le mot correct. Il devra aussi indiquer le nom de chaque animal.

## 17. LE JEU DES ANIMAUX

**Matériel pour jouer :** poster « Le jeu des animaux » et Carotina.

Dans ce jeu, l'enfant doit deviner l'intrigue du pelage de chaque animal entre deux options. Pour répondre, utilisez Carotina.

## 18. QUI VIT A LA FERME ?

**Matériel pour jouer :** poster « Qui vit à la ferme » et Carotina.

Dans ce jeu, il y a huit animaux dont quatre vivent à la ferme et les autres appartiennent à d'autres environnements. L'enfant doit deviner, avec la Carotina, quels sont les animaux de la ferme.

## 19. LES FLEURS COLOREES

**Matériel pour jouer :** poster « Les fleurs colorées » et Carotina.

Un jeu joyeux pour connaître les couleurs. L'enfant doit deviner la couleur de chaque paire de fleurs.

## 20. CHERCHE TROUVE

**Matériel pour jouer :** poster « Cherche trouve » et Carotina.

Dans la partie supérieure du jeu, il y a 14 éléments. La tâche de l'enfant est de sélectionner les éléments présents dans la partie inférieure du jeu, où une scène de la ferme est représentée.



**MARQUAGE ET AVERTISSEMENT DES PILES.** LE PRODUIT FONCTIONNE AVEC DES PILES QUI S'INSCRIVENT DANS LE CADRE DE LA DIRECTIVE EUROPÉENNE 2013/56/UE ET QUI NE DOIVENT PAS ÊTRE JETÉES AVEC LES ORDURES MÉNAGÈRES. SE RENSEIGNER SUR LES RÉGLEMENTATIONS LOCALES EN MATIÈRE DE RECYCLAGE DES PILES : LES ÉLIMINER CORRECTEMENT PERMET D'ÉVITER UN IMPACT NÉGATIF SUR L'ENVIRONNEMENT ET SUR LA SANTÉ. INSTRUCTIONS POUR L'INSERTION ET LE REMPLACEMENT DES PILES. AVANT D'UTILISER LE JOUET, RETIRER LA LANGUETTE PROTECTRICE DES PILES. LES PILES NON RECHARGEABLES NE DOIVENT PAS ÊTRE RECHARGÉES. LES PILES RECHARGEABLES DOIVENT ÊTRE RETIRÉES DU JOUET AVANT D'ÊTRE RECHARGÉES (SI ELLES SONT AMOVIBLES). LES PILES RECHARGEABLES NE DOIVENT ÊTRE RECHARGÉES QUE PAR UN ADULTE. DIFFÉRENTS TYPES DE PILES OU DES PILES NEUVES ET USAGÉES NE DOIVENT PAS ÊTRE MÉLANGÉES. SEULES DES PILES DU MÊME TYPE OU ÉQUIVALENTES À CELLES RECOMMANDÉES DOIVENT ÊTRE UTILISÉES. LES PILES DOIVENT ÊTRE INSÉRÉES EN RESPECTANT LA POLARITÉ (+/-). LES PILES USAGÉES DOIVENT ÊTRE RETIRÉES DU JOUET. POUR RETIRER OU CHANGER LES PILES IL FAUT DÉVISSER LA VIS DU COMPARTIMENT À PILES ET ENLEVER LE COUVERCLE. LES PILES DOIVENT ÊTRE RETIRÉES DU JOUET S'IL N'EST PAS UTILISÉ PENDANT DE LONGUES PÉRIODES. LES BORNES D'ALIMENTATION NE DOIVENT PAS ÊTRE COURT-CIRCUITÉES. NE PAS RECHARGER LE PORTE-PILES S'IL PRÉSENTE DES FUITES DE LIQUIDE OU DES SIGNES DE CORROSION. LES PILES DOIVENT ÊTRE ÉLIMINÉES CONFORMÉMENT AUX RÈGLES ÉTABLIES PAR LES ORGANISMES LOCAUX. LE STYLO ÉLECTRONIQUE CAROTINA FONCTIONNE AVEC 2 PILES AG13/LR44 1,5V. LES PILES SONT INCLUSES. **AVERTISSEMENT :** JETEZ IMMÉDIATEMENT LES PILES USAGÉES. LES PILES NEUVES ET USAGÉES DOIVENT TOUJOURS ÊTRE TENUES HORS DE PORTÉE DES ENFANTS. SI VOUS PENSEZ QUE DES PILES ONT ÉTÉ AVALÉES OU PLACÉES À L'INTÉRIEUR D'UNE PARTIE DU CORPS, CONSULTEZ IMMÉDIATEMENT UN MÉDECIN.



**INFORMATIONS AUX UTILISATEURS.** Conformément à la Directive 2012/19/UE relative aux déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE). LE PICTOGRAMME POUCELLE BARRÉE FIGURANT SUR L'ÉQUIPEMENT INDIQUE QU'EN FIN DE VIE, LE PRODUIT DOIT ÊTRE COLLECTÉ SÉPARÉMENT DES AUTRES DÉCHETS. L'USAGER DEVRA DONC APPORTER L'ÉQUIPEMENT INCLUANT SES COMPOSANTS ESSENTIELS EN FIN DE VIE DANS UN POINT DE COLLECTE SÉPARÉE DES DÉCHETS ÉLECTRONIQUES ET ÉLECTROTECHNIQUES, OU BIEN LE REMETTRE AU REVENDUEUR DANS LE CADRE DE L'ACHAT D'UN NOUVEAU ÉQUIPEMENT ÉQUIVALENT, SELON LA RÈGLE DU « UN POUR UN », OU DU « UN POUR ZÉRO » POUR LES ÉQUIPEMENTS DONT TOUTES LES DIMENSIONS EXTÉRIEURES SONT INFÉRIEURES À 25 CM. UNE BONNE COLLECTE SÉLECTIVE POUR PROCÉDER AU RECYCLAGE, AU TRAITEMENT ET À L'ÉLIMINATION COMPATIBLE AVEC L'ENVIRONNEMENT DE L'ÉQUIPEMENT JETÉ PERMET D'ÉVITER UN IMPACT NÉGATIF SUR L'ENVIRONNEMENT ET SUR LA SANTÉ ET IL FAVORISE LE RECYCLAGE DES MATÉRIAUX DONT L'ÉQUIPEMENT EST COMPOSÉ. L'ÉLIMINATION ILLÉGALE DE CE PRODUIT ENTRAÎNE L'APPLICATION DE SANCTIONS ADMINISTRATIVES.