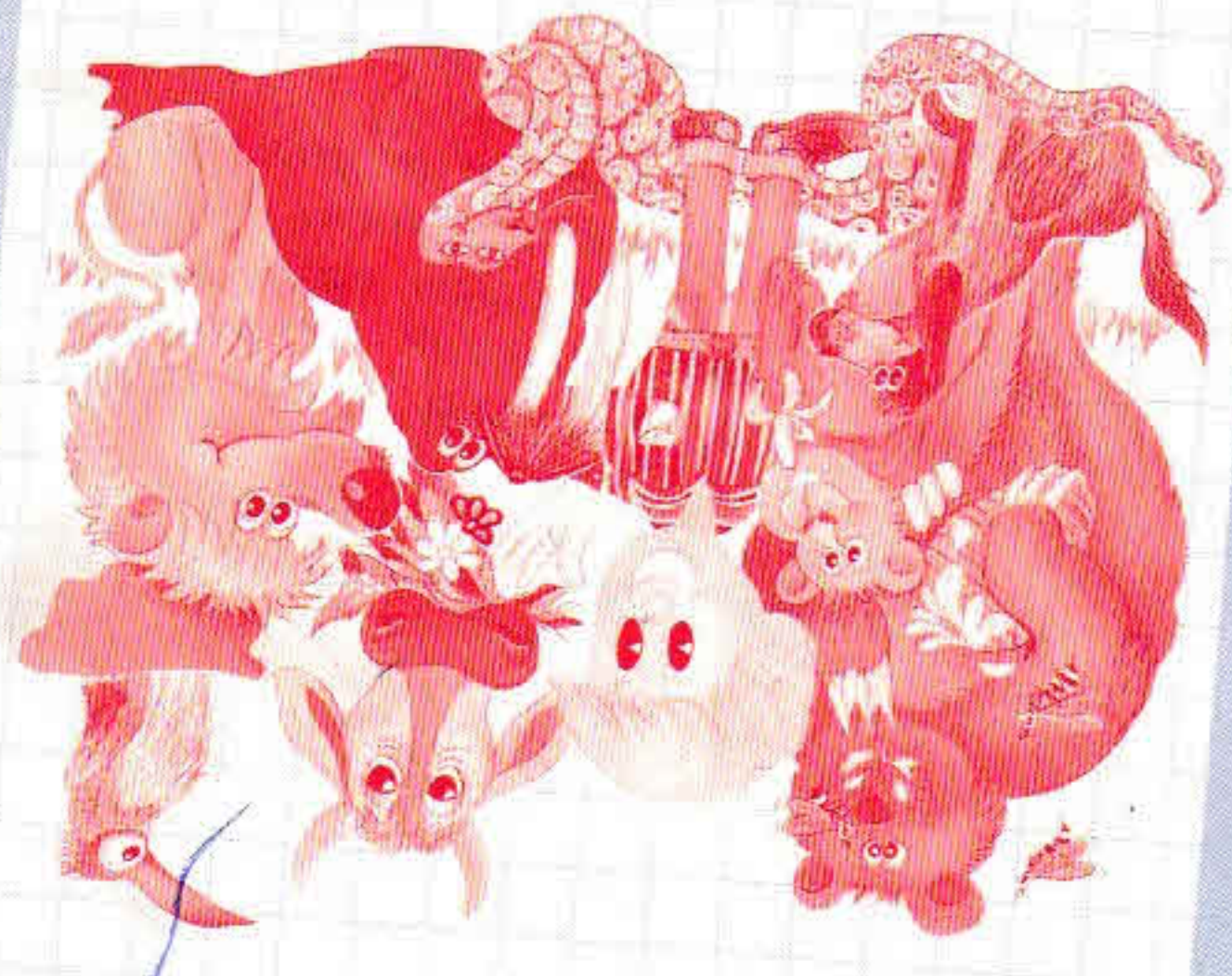


Clementoni
Educational[®]



Les animaux

S'amuser avec les animaux

Les jeux de  Sapientino[®]
Le petit savant

R 102 22

Plus je découvre
plus j'apprends

UN GUIDE POUR LES PARENTS.

"Les jeux de SAPIENTINO" naissent du travail d'un groupe d'experts en psychologie enfantine et en pédagogie, et ils ont été créés dans le but de faire apprendre aux enfants des principes importants et de les informer sur le monde qui les entoure.

L'attention de vos enfants est attirée par les éléments colorés et intéressants des jeux qui en stimulant leur capacité d'apprendre, permettent de percevoir de nouvelles et d'utiles notions et de s'amuser avec leurs amis.

Avec "Nos Amis Les Animaux", les enfants explorent de façon amusante et instructive le royaume des animaux.

Le plan de jeu à 3 dimensions recrée 5 environnements naturels suggestifs : la mer, la forêt, la maison, la ferme, le bois où les enfants devront placer les animaux des fiches. Durant le parcours, ils s'amuseront à imiter les animaux, ils découvriront le lieu où ils vivent, ce qu'ils mangent, les caractéristiques qu'ils ont.

Le jeu est dynamique et stimule l'observation, la mémoire et le caractère manuel. Il prévoit deux niveaux de difficultés et deux possibilités de jeu différentes qui font qu'il est adapté tant aux enfants de l'école maternelle qu'à ceux de l'école primaire.

(5x5) 25 documents de chaque couleur

Les belles cartes illustrées, les fiches et le livre des animaux sont des éléments ultérieurs qui enrichissent le jeu et qui peuvent être utilisés pour créer un tas d'occasions précieuses et amusantes pour apprendre, s'amuser et découvrir tous les secrets de nos amis les animaux.

Jeu éducatif de 2 à 5 joueurs.

CONTENU DE LA BOÎTE:

- 1 plan de jeu
- 1 roulette
- 1 livre des animaux
- 3 diviseurs - environnement
- 5 signaux
- 5 fiches animaux
- 25 cartes animaux (bleues)
- 25 cartes animaux (rouges)
- 35 supports plastiques verts

BUT DU JEU :

Placer en premier les 5 animaux de votre propre fiche dans leurs environnements naturels.

LE PLAN DU JEU :

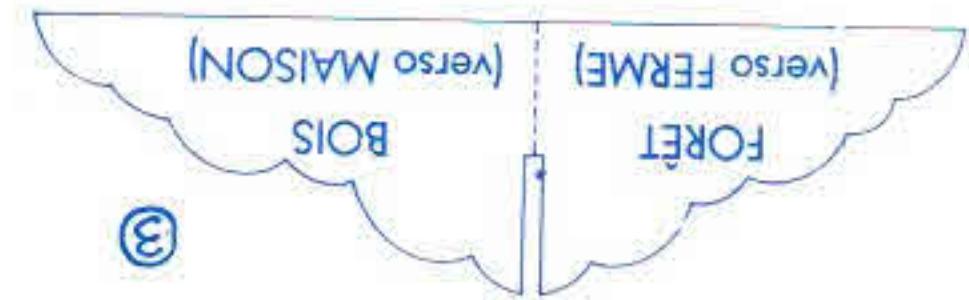
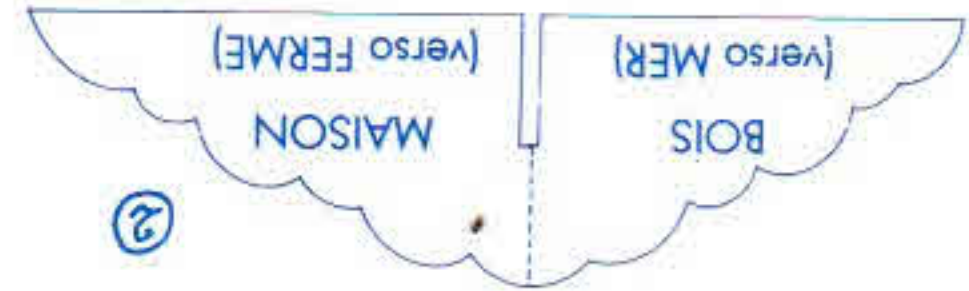
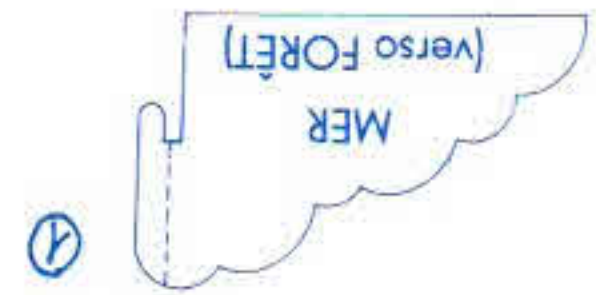
Le plan de jeu représente 5 environnements naturels, chacun d'entre eux se distingue par un cercle de couleur différente :

- MER = cercle BLEU
- FORÊT = cercle JAUNE
- BOIS = cercle VERT
- MAISON = cercle ORANGE
- FERME = cercle ROSE

Autour des environnements se déroule un parcours de 30 cases, 6 par environnement. De ces 6 cases, 5 com-
 portent les profils des animaux des différents secteurs et
 elles sont colorées de façon différente, la sixième est la
 case "CARTE".

DIVISEURS - ENVIRONNEMENT

Les 3 diviseurs - environnement doivent être montés
 ensemble et fixés au centre du plan de jeu à l'aide des
 supports en plastique qui doivent être placés dans les
 trous, du bas vers le haut.



4

fig. 1

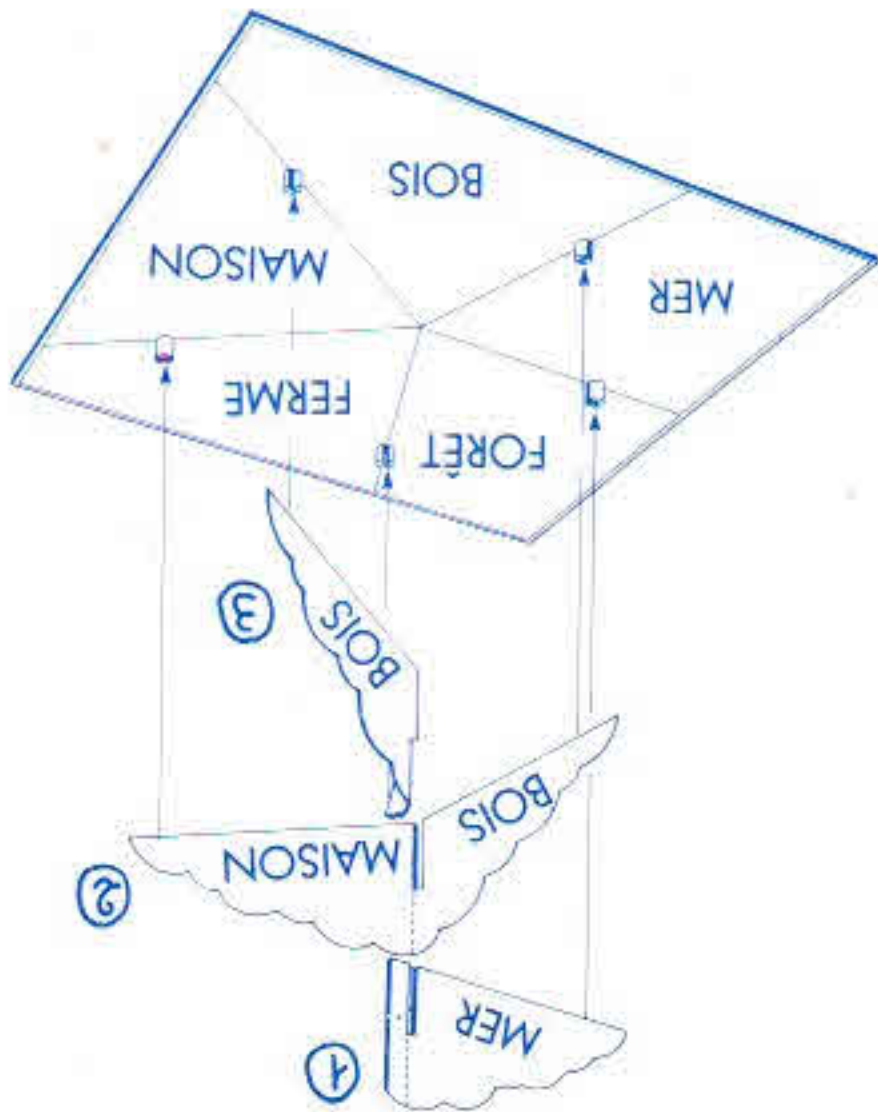


fig. 2

LA ROULETTE :

Elle sert à avancer et elle est divisée en 12 secteurs :
 - 10 indiquent les couleurs des cases du plan de]
 - 2 indiquent les cases "CARTE".

COMMENT MONTER LA ROULETTE

Pour assembler la flèche à la roulette il faut suivre les
 indications suivantes:

5

a) Détacher les 2 pivots A et B situés au bout de la flèche.

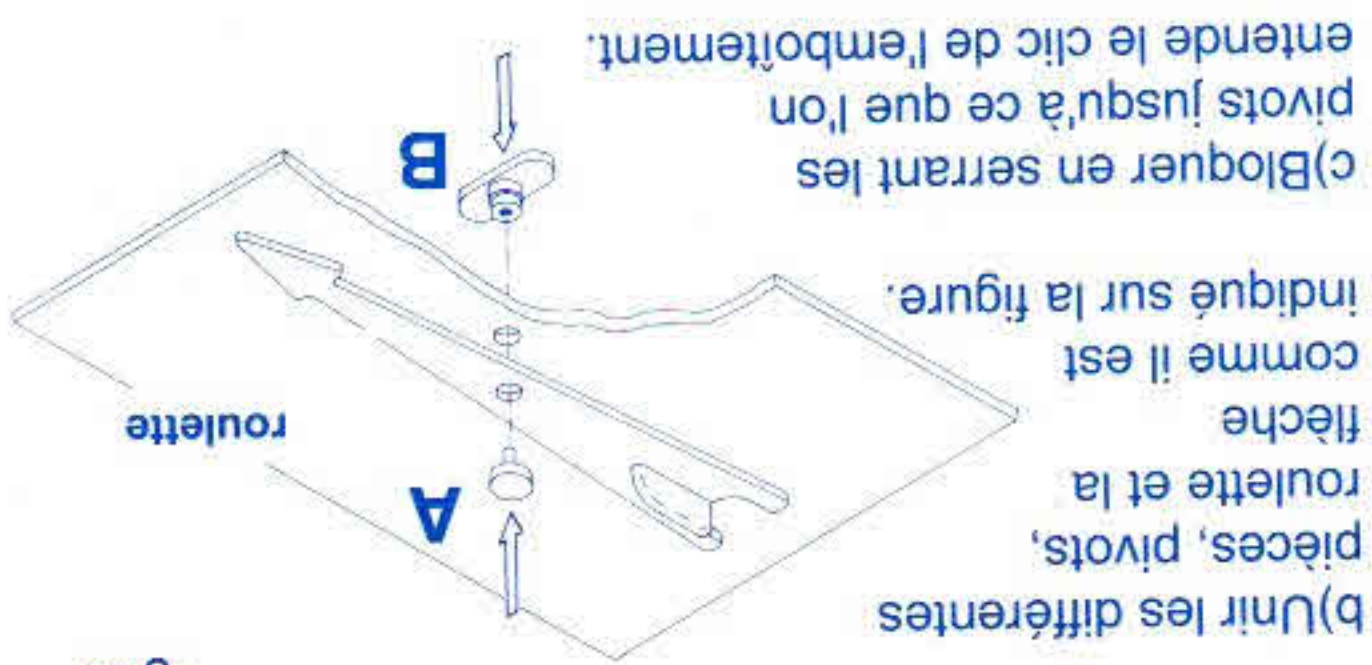


fig. 3

b) Unir les différentes

pièces, pivots,

roulette et la

flèche

comme il est

indiqué sur la figure.

c) Bloquer en serrant les

pivots jusqu'à ce que l'on

entende le clic de l'emboîtement.

LES FICHES "ANIMAUX" :

Les fiches contiennent les 25 animaux du plan de jeu. Dans chaque fiche, il y en a 5, un pour chaque environnement. Pour faciliter les joueurs, le fond sur lequel sont dessinés les animaux, a la même couleur que les cercles qui différencient les secteurs du plan de jeu, par exemple le chat a un fond orange, l'étoile de mer un fond bleu, le lion un fond jaune etc.... Cela devient donc plus facile de placer les animaux dans leur environnement respectif.

LES CARTES "ANIMAUX" :

Il y a 50 cartes : elles sont divisées en 2 tas et compor-

PREPARATION DU JEU :

Ouvrir le plan du jeu et introduire dans les 5 trous le même nombre de supports verts.
Monter les 3 diviseurs - environnement et les fixer au plan de jeu à l'aide des supports en plastique.

LES SIGNAUX :

Les signaux représentent 5 petits explorateurs. Le fond sur lequel ils sont dessinés, est de la même couleur que les cercles qui apparaissent dans les différents secteurs du plan de jeu. Leur vêtement rappelle également les 5 environnements naturels.

tent en bas le nom de l'animal :
- 25 ont le dos bleu et comportent les animaux du plan du jeu
- 25 ont le dos rouge et représentent d'autres animaux.

Les 25 cartes avec le dos bleu peuvent être utilisées par les enfants de l'école maternelle, car justement retrouver les animaux figurant sur le tableau sera plus simple. Les autres 25 cartes par contre, concernant des animaux moins connus, sont plus compliquées et elles pourront donc être utilisées tout comme celles avec le dos bleu, par des enfants de l'école primaire.

Mélanger le ou les tas de cartes avec lesquelles on veut jouer et les poser sur la table avec le dos retourné. Distribuer à chaque joueur une fiche avec les animaux et 6 supports verts. Cinq d'entre eux seront utilisés pour placer les animaux de sa propre fiche qui seront posés par une légère pression durant le jeu. Chaque joueur choisit ensuite un signal qui sera mis dans le support et par conséquent choisit également son propre environnement de départ. Exemple : Celui qui choisira l'enfant habillé en pêcheur le placera sur le cercle bleu du secteur "Mer".

DE ROULEMENT DU JEU :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence et fait tourner la roulette et déplace son petit signal sur la case qui a la même couleur que celle indiquée par la flèche. Par exemple : Si la flèche de la roulette s'arrête sur le couleur jaune, le petit signal devra être placé sur la case jaune de l'environnement choisi au début du jeu. A ce moment là, le joueur observe les profits des animaux dessinés dans la case. Si dans sa propre fiche il trouve un de ces animaux, l'enfant l'enlèvera et le mettra dans le support vert, en le plaçant ensuite dans l'environnement correspondant.

Cette phase est facilitée par : l'observation : car tous les animaux de la fiche sont reproduits sur le tableau de confrontation : car les animaux des fiches ont le fond de la même couleur que le cercle qui apparaît dans les différents secteurs. Si par contre, dans sa propre fiche il n'y a pas d'animaux correspondants aux profils de la case sur laquelle le petit signal s'est arrêté, le jeu passe au concurrent de gauche et on ne peut placer aucun animal. Sur tous suivants, l'enfant avancera avec le petit signal jusqu'à la case suivante de la même couleur, indiquée à chaque fois par la flèche de la roulette et il continuera comme indiqué ci-dessus. Quand la flèche de la roulette s'arrête sur le symbole de la "CARTE", le joueur avancera avec son propre petit signal jusqu'à la case correspondante. A ce moment là, les autres concurrents prendront une carte dans le tas et mimeront ou feront le cri de l'animal qui est représenté.

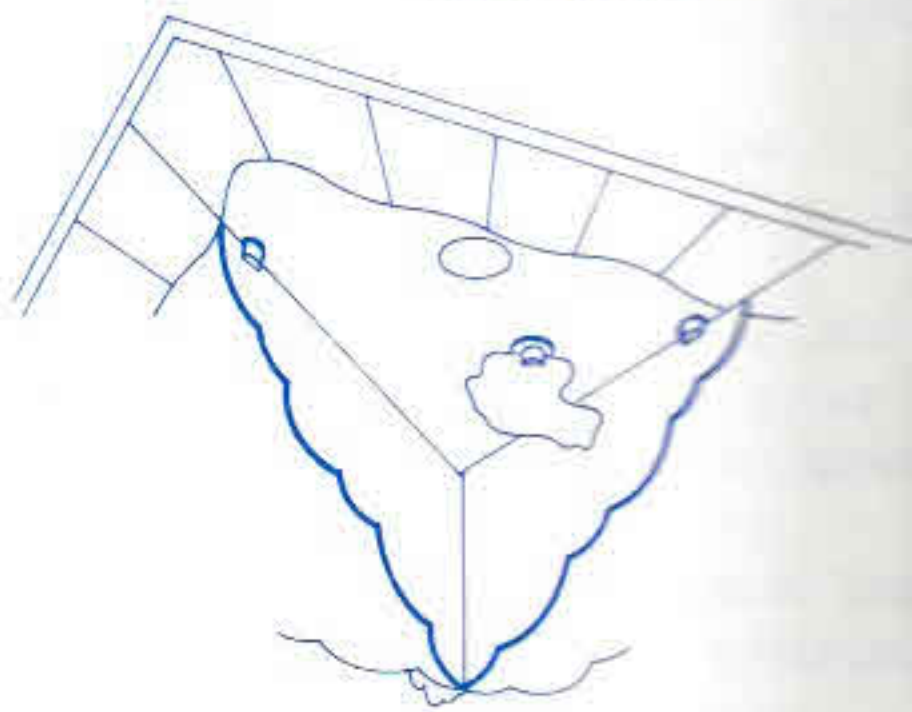


fig. 4

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le plus jeune joueur commence et fait tourner la roulette et déplace son petit signal sur la case qui a la même couleur que celle indiquée par la flèche.
Par exemple : Si la flèche de la roulette s'arrête sur la couleur jaune, le petit signal devra être placé sur la couleur de l'environnement choisi au début du jeu.
A ce moment là, le joueur observe les profils des animaux dessinés dans la case. Si dans sa propre fiche il trouve un de ces animaux, l'enfant l'enlève et le mettra dans le support vert, en le plaçant ensuite dans l'environnement correspondant.

DE ROULEMENT DU JEU :

Mélanger le ou les tas de cartes avec lesquelles on veut jouer et les poser sur la table avec le dos retourné.
Distribuer à chaque joueur une fiche avec les animaux et 6 supports verts. Cinq d'entre eux seront utilisés pour placer les animaux de sa propre fiche qui seront détachés par une légère pression durant le jeu. Chaque joueur choisit ensuite un signal qui sera mis dans le dernier support et par conséquent choisit également son propre environnement de départ.
Exemple : Celui qui choisira l'enfant habillé en pêcheur, le placera sur le cercle bleu du secteur "Mer".

Cette phase est facilitée par :
- l'observation : car tous les animaux de la fiche sont reproduits sur le tableau
- la confrontation : car les animaux des fiches ont le fond de la même couleur que le cercle qui apparaît dans les différents secteurs.
Si par contre, dans sa propre fiche il n'y a pas d'animaux correspondants aux profils de la case sur laquelle le petit signal s'est arrêté, le jeu passe au concurrent de gauche et on ne peut placer aucun animal.
Aux tours suivants, l'enfant avancera avec le petit signal jusqu'à la case suivante de la même couleur, indiquée à chaque fois par la flèche de la roulette et il continuera comme indiqué ci-dessus.
Quand la flèche de la roulette s'arrête sur le symbole de la "CARTE", le joueur avancera avec son propre petit signal jusqu'à la case correspondante. A ce moment là, les autres concurrents prendront une carte dans le tas et mimeront ou feront le cri de l'animal qui est représenté.

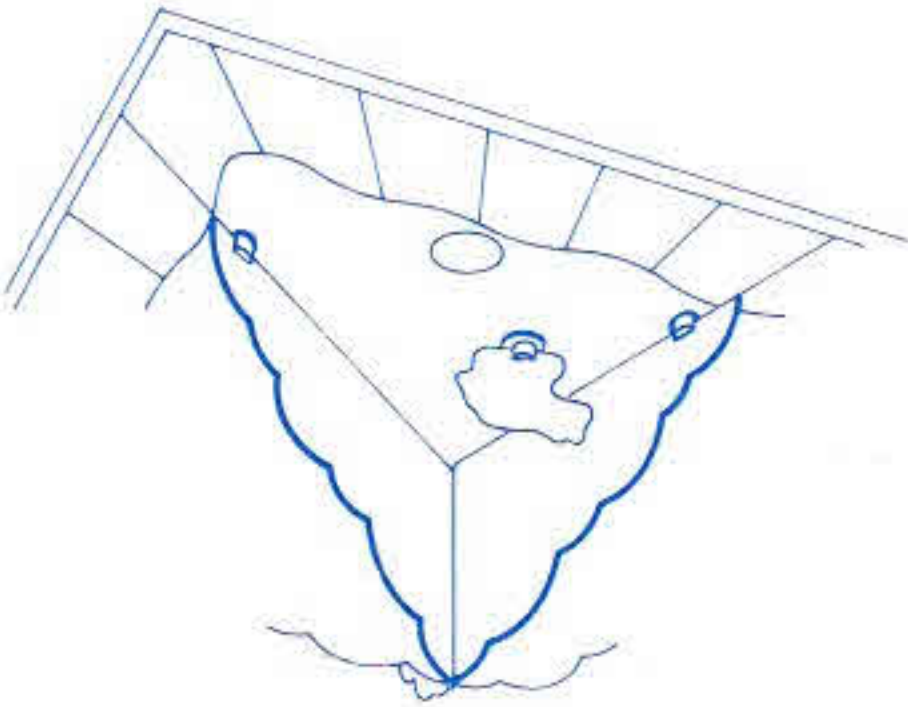


fig. 4

Si le joueur qui doit jouer le reconnaît, il pourra extraire de sa fiche n'importe quel animal et le placer dans l'environnement exact.

S'il ne devine pas il ne pourra placer aucun animal.

Celui qui se trompe en plaçant l'animal devra remettre ce dernier dans sa propre fiche et passer son tour au joueur suivant.

Le premier qui placera tous les animaux de sa propre fiche dans leur juste environnement, gagne.

Les enfants de l'école primaire pourront utiliser également les cartes du tas rouge. Au lieu de mimer et imiter le cri des animaux, ils devront lire les caractéristiques de l'animal qui figurent dans le "livre des animaux" au contraire de celui qui doit jouer, lequel devra deviner.

Si les enfants veulent prolonger le jeu, après avoir placé tous les animaux dans leur juste environnement, ils pourront en jouer à l'envers, les remettre dans les fiches en suivant les mêmes règles de jeu.

Dans cette phase, on peut conserver ses propres fiches ou les échanger de façon à pouvoir jouer avec des animaux différents.

Le vainqueur est celui qui en premier réussira à remettre tous les animaux dans la fiche correspondante.