

Remarque : après avoir joué une fois, il est évidemment plus facile de répondre aux questions puisque les solutions ont déjà été lues. Pour les fois suivantes, il est possible d'ajouter une variante : la question sera posée par les autres joueurs qui pourront demander, en plus de la question principale, l'une des curiosités contenues dans la solution. Par exemple : « Quelle altitude atteint la montagne la plus haute du monde ? » Ou bien d'autres informations écrites dans la solution.

Jeu 4. Je teste mes connaissances (individuel)

Il s'agit d'une variante du jeu précédent à faire tout seul. Dans ce cas-ci, il n'est pas nécessaire de recomposer le puzzle, les cartes Quiz suffisent : mélange-les, lis les questions et testes connaissances. Combien de bonnes réponses as-tu donné ?

Jeu 5. À la découverte du monde ! (individuel ou à plusieurs)

Reconstruire le « monde » en assemblant les pièces du puzzle est amusant mais... l'explorer, c'est encore mieux ! Quels sont les animaux que tu as rencontrés pendant tes voyages ? Il n'est pas important que tu les aies vus de l'autre côté de la planète ou dans une forêt près de chez toi : écris sur une feuille les 10 animaux qui t'ont plu le plus et, si tu veux, tu peux aussi les dessiner. Puis, écris le nom de 10 animaux que tu n'as jamais vus mais que tu aimerais voir.

Conserver pour référence ultérieure.

FILIALE FRANCE : Clementoni France
24, rue de l'Europe - Bâtiment 7B - 44240 La Chapelle sur Erdre
Tél. : +33 (0)2-40-72-60-60
<https://fr.clementoni.com/pages/service-client>

FABRICANT : Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce S.n.c. - 62019 Recanatì (MC) - Italy
Tél. : +39 071 75811 - www.clementoni.com

Depuis près de 60 ans, nous développons des jeux éducatifs qui stimulent la curiosité naturelle des enfants. La gamme éducative de Clementoni propose une série de jeux pour les enfants scolarisés en primaire qui s'inscrit dans la continuité de l'offre éducative dédiée à la petite enfance. L'entrée à l'école primaire marque le début d'une nouvelle aventure où l'enfant construira jour après jour son propre parcours, devenant de plus en plus autonome et conscient du monde qui l'entoure. Pendant cette phase, il est fondamental de lui expliquer pourquoi il est important d'enrichir son bagage de connaissances, en l'aidant à les reconnaître et à les mettre en pratique pour construire de nouvelles compétences. C'est pourquoi la gamme éducative de Clementoni transforme les matières scolaires en jeux qui aident l'enfant à comprendre, en s'amusant, les possibilités d'application concrètes de chaque matière et qui contribuent à consolider les domaines de développement.

DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT

Tous les jeux de notre gamme sont étudiés pour stimuler des domaines de développement particuliers. Au dos de chaque coffret sont indiqués les domaines concernés parmi ceux mentionnés ci-dessous.

 **Linguistique :** lecture et compréhension de textes, enrichissement du vocabulaire, utilisation des formes grammaticales dans la pratique.

 **Logique et mathématiques :** compter et faire des opérations, connaissance et compréhension des mesures, orientation dans l'espace.

 **Cognitif :** attention et concentration, mémoire, capacité à résoudre des problèmes.

 **Motricité :** maîtrise des mouvements de la main, coordination, organisation des accessoires de jeu.

 **Social et émotionnel :** socialisation, respect des règles et des adversaires, gestion des émotions.

POSSIBILITÉS D'APPLICATION

Avec les jeux éducatifs de Clementoni, joue et découvre quand et comment utiliser ce que tu as appris :

LE POUVOIR DES NOMBRES

Comprendre les nombres et utiliser la logique t'aidera à trouver des solutions aux problèmes pratiques de la vie quotidienne, mais aussi à trouver des formules et des calculs comme les mathématiciens, les scientifiques et les programmeurs.

LA FORCE DES MOTS

Connaître la signification des mots et savoir comment les organiser en discours, en français ou dans une autre langue, te permettra de partager tes idées, comme les écrivains, les avocats, les journalistes, les blogueurs.

LA CRÉATIVITÉ AVEC LA MUSIQUE ET LES COULEURS

Les notes de musique et les nuances de couleurs te permettront de t'exprimer de la façon et selon le code qui te ressemblent le plus, comme les sculpteurs, les peintres et les architectes.

LE CHARME DE L'HISTOIRE

Voyager dans le temps à travers les cultures, les lieux et les traditions te fera connaître les origines de chaque chose, apprécier la diversité et découvrir toutes les curiosités du monde, aux côtés des historiens, des géographes et des archéologues.

LA PUISSANCE DU MOUVEMENT

L'exercice physique t'aidera à améliorer ta maîtrise de soi, ta souplesse et ta coordination, comme les athlètes, les chirurgiens, les artisans, les danseurs et les acteurs.

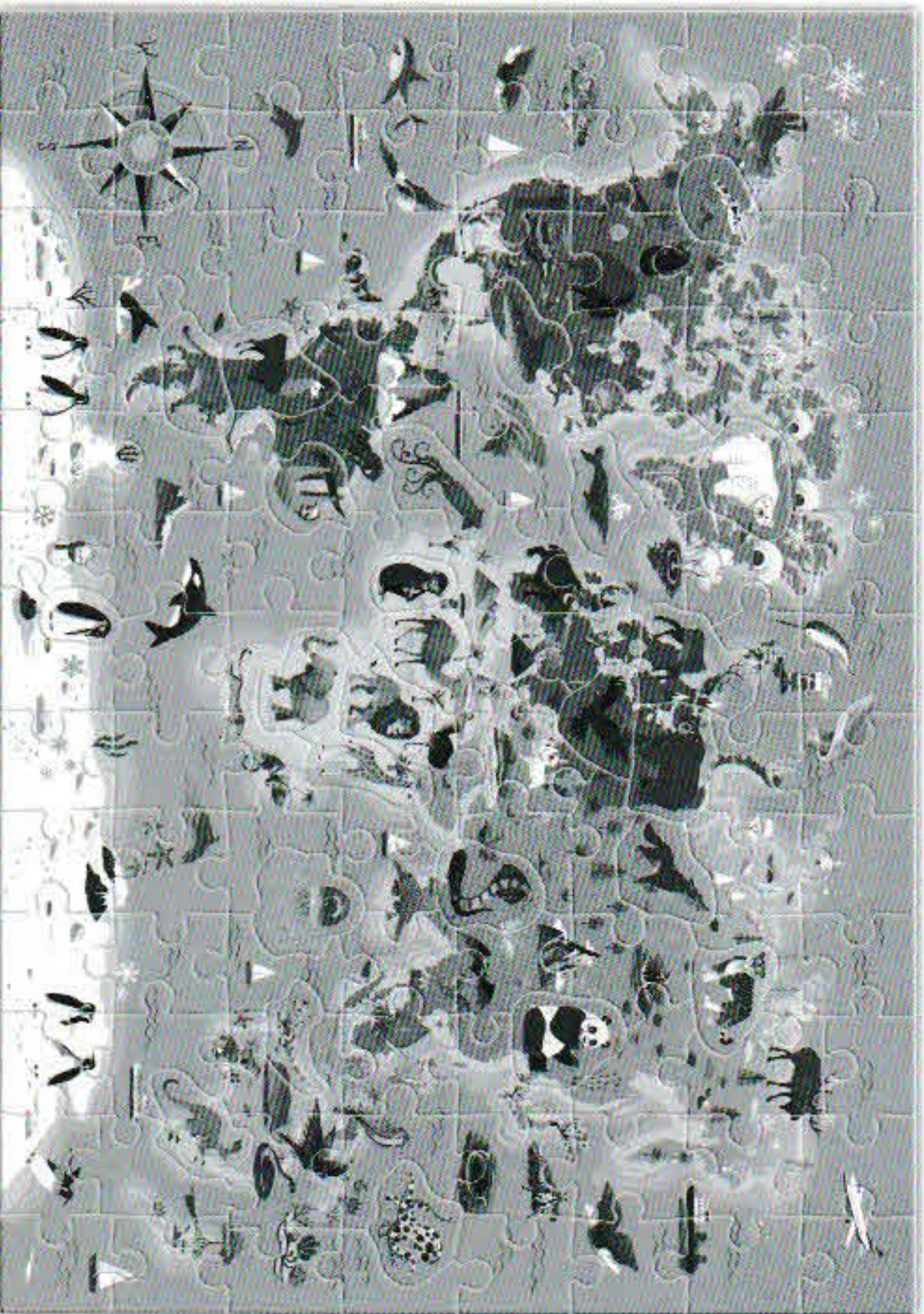
LES MERVEILLES DE LA NATURE ET DE LA SCIENCE

Connaître les phénomènes naturels, les animaux et le cosmos, te permettra de t'émerveiller comme le font les astronomes, les physiciens, les chimistes et les biologistes.

EDUCATION
Clementoni

V72523

À LA DÉCOUVERTE DU MONDE



CONTENU DU COFFRET : 1 puzzle 48 x 68 cm composé de 124 pièces, dont 25 correspondent à la silhouette des animaux ; 66 cartes Quiz.

AVANT

ARRIÈRE

AVANT

ARRIÈRE



Jeu 1. Puzzle du monde (individuel ou à plusieurs)

Amuse-toi à recomposer le puzzle de la carte du monde, en t'aidant de l'image de référence au dos de la boîte. Tu découvriras ainsi de nombreux animaux et le lieu où ils vivent.

Jeu 2. Recherche et trouve (plusieurs joueurs)

Mélangez toutes les cartes, prenez la première, regardez le sujet et... C'est parti ! Cherchez-le sur la carte du monde le plus vite possible. Celui qui le trouve en premier gagne la carte. À la fin du jeu, celui qui aura le plus de cartes gagnera la partie.

Jeu 3. Quiz (individuel ou à plusieurs)

Les cartes sont recto verso : sur le recto, il y a une question et différentes propositions de réponse, et sur le verso, la solution avec une brève explication.

Mélangez les cartes et désignez le joueur qui va commencer le jeu. Puis, à tour de rôle, chaque joueur pioche une carte et lit la question à voix haute. Sans regarder la solution au dos de la carte, il choisit l'une des réponses proposées. Après, il retourne la carte et lit la solution.

S'il s'est trompé, le tour passe au joueur suivant.

Si la réponse est bonne, deux possibilités se présentent :

- si la carte était de couleur orange, le joueur gagne l'animal correspondant et enlève alors du puzzle la pièce prédécoupée ;
- si, en revanche, la carte était verte, et donc non liée à une pièce prédécoupée, il pioche une autre carte et continue jusqu'à ce qu'il se trompe ou bien jusqu'à ce qu'il gagne un animal prédécoupé.

Le gagnant est celui qui, une fois les cartes terminées et toutes les questions posées, aura le plus d'animaux prédécoupés.