



Quizzy

Stylo électronique

Chers parents,

Quizzy Cars 2 offre à vos enfants de nouvelles opportunités de jeu stimulantes, en compagnie des personnages amusants de Cars 2.

Les activités proposées visent à développer les capacités logiques et d'observation de vos enfants, à favoriser l'acquisition de certains apprentissages fondamentaux et à stimuler leur imagination, dans le contexte d'un parcours graduel et facilement compréhensible, même pour les plus petits. Le stylo magique révèle les réponses, développe la capacité de coordination et contribue à faire de Quizzy Cars 2 une expérience ludique gratifiante, ayant une valeur éducative significative.

Éléments du jeu

12 fiches/jeu avec 24 activités ;

1 stylo électronique qui révèle les bonnes réponses ;

1 guide destiné aux parents.

Quelle est la règle du jeu

L'enfant choisit l'une des fiches avec laquelle il souhaite commencer à jouer. Il observe attentivement l'illustration et quand il pense avoir repéré la bonne réponse, il pose la pointe du stylo électronique sur une des petites boules noires à côté des images. Si la réponse donnée est correcte, le stylo émet un effet sonore amusant et une lumière s'allume. La compréhension des activités à effectuer est assez intuitive, mais il est conseillé de lire aux enfants la description des fiches indiquée ci-après.

Les fiches

1. Cars... en couleur !

Observe les drapeaux colorés en haut de la fiche et indique les voitures auxquelles ces couleurs appartiennent. Attention : certaines couleurs se ressemblent !

Objectif de formation : développement de l'observation et reconnaissance des couleurs.

2. À chacun son ombre !

Parmi les ombres se trouvant sur les côtés de la fiche, indique celles qui appartiennent aux voitures représentées au centre.

Objectif de formation : développement de l'observation et de la capacité d'association logique.

3. La bonne silhouette

Pour chacun des 4 personnages représentés, trouve la bonne silhouette parmi les deux qui sont proposées.

Objectif de formation : développement de l'observation et de la capacité d'association logique.

4. La bonne silhouette

Pour chacun des 4 personnages représentés, trouve la bonne silhouette parmi les deux qui sont proposées dessous.

Objectif de formation : développement de l'observation et de la capacité d'association logique.

5. Les morceaux assombris

Quelque chose de bizarre est arrivé à nos amis... ils ont tous des morceaux assombris !

Choisis les bonnes pièces sur les côtés de la fiche permettant de compléter les personnages.

Objectif de formation : développement de l'observation et de l'attention envers les détails.

6. L'élément typique

Tu trouveras deux éléments sous chaque voiture ; trouve celui qui représente un détail de la voiture illustrée au-dessus.

Objectif de formation : développement de l'observation et de l'attention envers les détails.

7. Quel regard !

Trouve les yeux qui appartiennent à chaque personnage !

Objectif de formation : développement de l'observation et de la capacité d'association logique.

8. Complète le puzzle

Il ne manque que 5 pièces pour compléter ce fantastique puzzle de Cars 2... trouve-les parmi celles qui sont représentées au-dessus et au dessous de l'image.

Objectif de formation : développement de l'observation et de l'attention envers les détails.

9. Qui est sorti de la route ?

La course jusqu'à l'arrivée a été très disputée aujourd'hui ! Trouve les personnages qui sont sortis de la route.

Objectif de formation : orientation dans l'espace sur la base du concept de « hors ».

10. Qu'y a-t-il d'étrange ?

Observe attentivement cette scène... certains détails sont particulièrement étranges... peux-tu les trouver ?

Objectif de formation : développement de l'observation et de l'attention envers les détails.

11. Qui est devant ?

Nous sommes dans un virage ! Quels personnages se trouvent devant Shu Todoroki (en blanc et rouge) dans ce virage ?

Objectif de formation : orientation dans l'espace sur la base du concept de « devant ».

12. Derrière !

Tout le monde pose pour une photo de fin de course !

Trouve les personnages qui se trouvent derrière Shu Todoroki et Flash.

Objectif de formation : orientation dans l'espace sur la base du concept de « derrière ».

13. À droite

Nos amis s'en vont se promener 2 par 2 ! Pour chaque couple de voiture, indique celui qui est à droite.

Objectif de formation : orientation dans l'espace sur la base du concept de « droite ».

14. À gauche

Pour chaque couple de personnages, trouve celui qui est à gauche.

Objectif de formation : orientation dans l'espace sur la base du concept de « gauche ».

15. Côte à côte

Observe les personnages dans les cadres et dans les cadres et désigne uniquement ceux qui sont côté à côte.

Objectif de formation : orientation dans l'espace sur la base du concept de « à côté ».

16. Loin du réverbère

Que c'est agréable de se promener tous ensemble sur la place...lesquels de nos amis sont loins du réverbère ?

Objectif de formation : orientation dans l'espace sur la base du concept de « loin ».

17. Le plus haut

Sais-tu reconnaître le plus haut personnage de chaque couple ?

Objectif de formation : développement de la capacité d'observation et du concept de « haut ».

18. Le plus bas

Trouve le plus bas personnage de chaque couple.

Objectif de formation : développement de la capacité d'observation et du concept de « bas ».

19. La route la plus longue

Flash Mc Queen veut rejoindre ses amis, mais il y a 2 routes possibles pour chacun d'entre eux. Trouve la route la plus longue !

Objectif de formation : développement de la capacité d'observation et du concept de « long ».

20. La route la plus courte

Les personnages en haut veulent rejoindre l'agent secret. Indique la route la plus courte pour chacun d'entre eux.

Objectif de formation : développement de la capacité d'observation et du concept de « court ».

21. Compte avec moi !

Compte les personnages se trouvant dans le grand ensemble et trouve, parmi les deux ensembles du dessous, celui qui contient le même nombre d'éléments.

Objectif de formation : compter des éléments et repérer des ensembles équipotents.

22. La même quantité

Compte les éléments se trouvant dans le grand ensemble du haut et trouve, parmi les deux petits ensembles, celui qui contient le même nombre d'éléments.

Objectif de formation : compter des éléments et repérer des ensembles équipotents.

23. Le bon chiffre

Compte les éléments se trouvant dans les cadres et indique le bon chiffre parmi les trois proposés à côté.

Objectif de formation : associer des chiffres à des quantités correspondantes.

24. Quel est le bon chiffre ?

Compte les éléments se trouvant dans les cadres et indique le bon chiffre parmi les trois proposés à côté.

Objectif de formation : associer des chiffres à des quantités correspondantes.



Remplacement des piles :

Le stylo électronique est doté de 2 piles L736/ LR41 de 1,5 Volt déjà incluses.

Pour remplacer les piles :

- Ouvrir le compartiment des piles situé à l'arrière du stylo en utilisant un tournevis.
- Remplacer les piles en respectant la polarité.
- Refermer le compartiment des piles et revisser la vis.

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.



Le symbole  signifie que les piles déchargées doivent être collectées en respectant les normes environnementales en vigueur. Les piles peuvent être dangereuses pour les personnes et pour l'environnement si elles sont collectées d'une manière incorrecte. Le symbole **Pb** sous le symbole du bidon barré indique la présence significative d'un pourcentage de plomb dans les piles. Le symbole **Hg** sous le symbole du bidon barré indique la présence significative d'un pourcentage de mercure dans les piles. Pour éviter les risques dus aux courts-circuits, avant de jeter les piles, les décharger complètement en activant l'appareil jusqu'à épuisement total de celles-ci. Éliminer les piles dans les conteneurs prévus à cet effet en conformité avec les normatives en vigueur, dans un centre de collecte autorisé ou dans le point vente où a été effectué l'achat. Les piles doivent être ôtées de l'appareil avant d'être collectées.

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) pour toute information concernant l'élimination appropriée du produit.

Inscription au Registre des producteurs d'appareils électriques ou électroniques n° 411124852.

www.clementoni.fr

Clementoni France

Z.A.C. de la Bérangeais - 10 rue de Fionie - 44240 La Chapelle sur Erdre

Tél. +33 (0)2 - 40-72-60-60 - Fax +33 (0)2 - 40-72-60-65



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés et peuvent provoquer des suffoquements. Informations à conserver pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails du contenu peuvent être différents des illustrations.

V06440