

# Electro

## premières lectures

En jouant avec **Electro - premières lectures**, votre enfant va faire ses premiers pas vers la lecture tout en développant sa mémoire et son sens de l'observation. Comprendre une consigne, observer, associer les images et les mots sont autant d'activités qui l'aideront à progresser tout en s'amusant.

**Contenu** : 12 planches illustrées et un stylo avec signal sonore et lumineux.

### Comment jouer ?

#### 1 À un joueur

Les planches sont classées de 1 à 12 par niveau de difficulté. Le joueur commence par la plus facile et la pose sur la base de la boîte (ou sur la table).

Il existe plusieurs types de planches, par exemple :



L'enfant identifie le son ou le mot à gauche et cherche les réponses parmi les images de la même ligne, en pointant le stylo sur les pastilles noires.



Dans chaque case, l'enfant observe le mot illustré et trouve toutes les lettres de ce mot, en pointant le stylo sur les bonnes réponses.



L'enfant lit la phrase puis il cherche les mots qu'elle contient en pointant le stylo sur les bonnes réponses. Il peut s'aider des images.

Si la réponse est bonne, le stylo lumineux s'allume et fait entendre une petite mélodie.

#### 2 À plusieurs joueurs

Les joueurs répondent à tour de rôle. On compte les erreurs de chaque joueur. Celui qui en a fait le moins gagne la partie.

dès  
4 ans

## des articles, des conseils, des activités...



- ▶ Les enjeux de l'école maternelle
- ▶ Vers la lecture en moyenne section
- ▶ La grande école, ça se prépare !
- ▶ Activité : les fiches d'écriture

[www.grandiravec Nathan.com](http://www.grandiravec Nathan.com)



le + Internet

photo © Dmitry Shironosov / Shutterstock.com

Lire attentivement ce guide et le conserver pour référence.

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Attention : tous les éléments d'emballage tels que sacs plastiques, cales cartonnées, films plastiques, ne font pas partie du jeu et doivent être mis hors de la portée de l'enfant.

### Comment changer les piles ?

À l'aide d'un tournevis, ouvrir le petit compartiment situé au dos du stylo.

Mettre 2 piles 1,5 V de type LR-41 dans l'emplacement prévu à cet effet, en respectant les polarités : signe + vers le haut. Refermer le compartiment.

### Important :

- Il est déconseillé d'utiliser des piles d'un type différent ou de mélanger des piles neuves et usagées.
- Utiliser uniquement des piles du type recommandé.
- Les piles doivent être installées en respectant les polarités.
- Les piles usées doivent être retirées.
- Ne pas court-circuiter les piles.
- Si le jeu n'est pas utilisé pendant un certain temps, il est conseillé de retirer les piles.
- L'usage de piles rechargeables n'est pas recommandé.
- Dans l'éventualité de leur utilisation, retirer les piles avant de les charger et toujours les recharger sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.



Ce produit ne peut être traité comme un résidu domestique normal.

Il doit être déposé dans un centre de récupération de produits électriques et électroniques. Le recyclage de matériaux aide à protéger l'environnement.

