



Infos parents

Avec ce jeu, votre enfant va découvrir le plaisir de jouer avec les mots et les phrases.

● Manipuler et assembler les mots

En associant une image et un mot entendu et écrit, l'enfant fait connaissance avec les mots du jeu, les mémorise, se les approprie. Il peut alors assembler les mots pour construire une phrase.



● Un jeu drôle et imaginaire

« Grand-père embrasse un poisson dans la forêt. »

En faisant des associations de mots et d'images insolites, l'enfant exerce son esprit d'imagination et d'invention. Il s'amuse de ses créations.

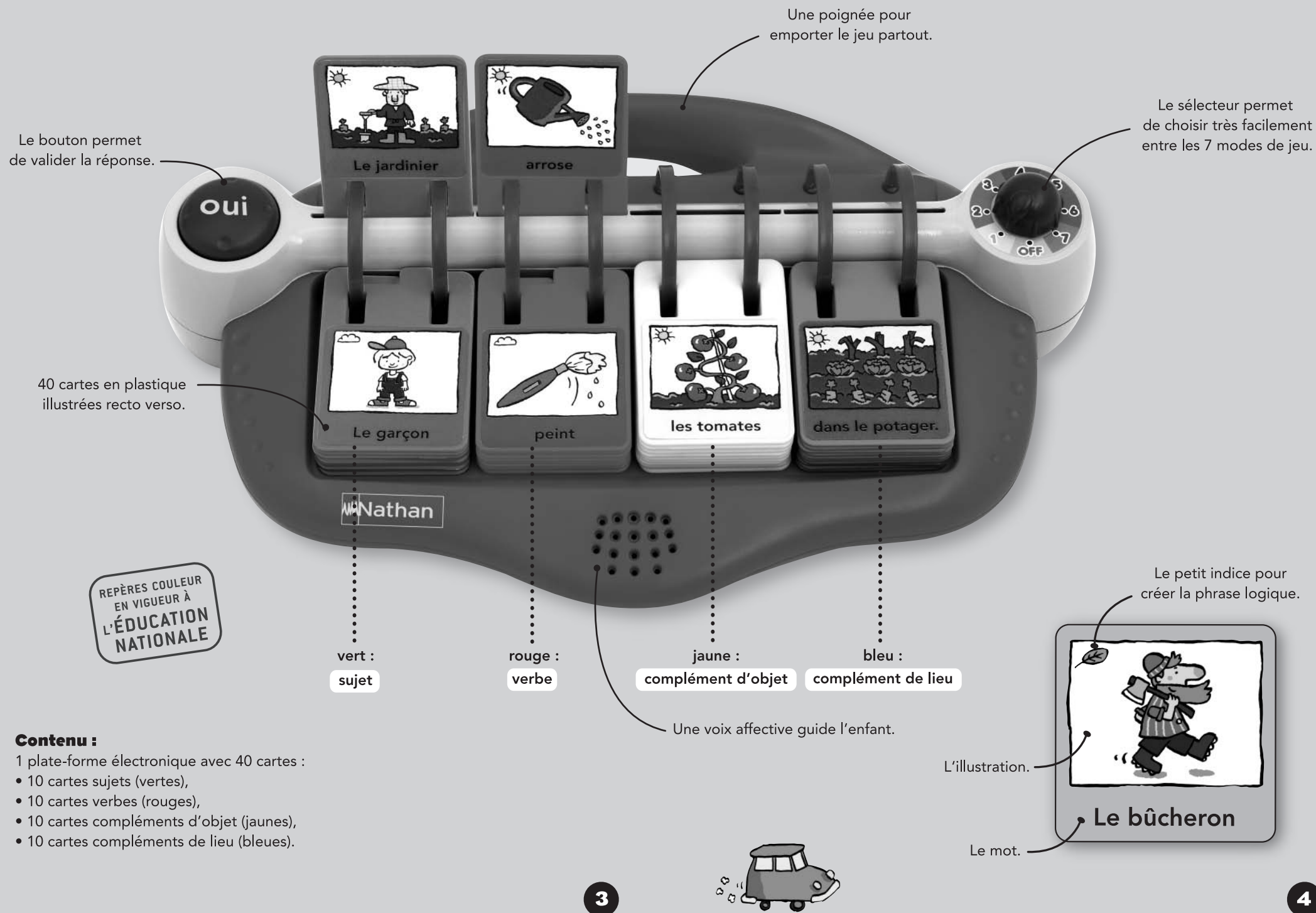


● Vers l'apprentissage de la lecture

L'enfant manipule les éléments de la phrase. Il identifie les sons et les syllabes dans les mots... En exerçant son acuité visuelle, son acuité auditive et sa mémoire, il acquiert progressivement les trois compétences indispensables à l'apprentissage de la lecture.



2



Contenu :

- 1 plate-forme électronique avec 40 cartes :
- 10 cartes sujets (vertes),
- 10 cartes verbes (rouges),
- 10 cartes compléments d'objet (jaunes),
- 10 cartes compléments de lieu (bleues).

3

Comment jouer ?

« Je crée mes phrases » possède 7 modes de jeu que l'enfant choisit en tournant le sélecteur.



Les 7 jeux :

1 • Le mode découverte

L'enfant place une carte : le jeu nomme le mot correspondant. L'enfant découvre les sujets, les verbes et les compléments qui composent les phrases.

2 • Les 10 phrases « logiques »

Le jeu dit à l'enfant l'une des 10 phrases « logiques » qui peuvent être composées avec les 40 cartes : « Le chat regarde l'oiseau sur la branche », « Le jardinier arrose les tomates dans le potager », etc. L'enfant doit trouver les 4 cartes-mots qui composent la phrase. Outre l'écoute de la phrase, il peut se repérer au petit indice, dans l'angle gauche des cartes, qui caractérise chacune des 10 phrases. L'enfant place les 4 cartes-mots et confirme sa réponse en appuyant sur le bouton OUI à gauche. Si sa réponse est bonne, le jeu le félicite : « Oui ! » Si sa réponse est fautive, le jeu l'encourage à réessayer : « Non ! Cherche encore ! »

3 • Le mot caché

Le jeu dit à l'enfant une phrase contenant un mot caché. L'enfant doit deviner le mot qui se cache derrière le bruit ainsi que les 3 autres mots qui composent la phrase : il place les 4 cartes-mots et appuie sur le bouton OUI. Si sa réponse est bonne, le jeu le félicite : « Oui ! » Si sa réponse est fautive, le jeu l'encourage à réessayer : « Non ! Cherche encore ! »

4



5

4 • Les phrases folles

Cette fois, c'est à l'enfant de construire sa phrase : il choisit 4 cartes-mots et appuie sur le bouton OUI pour entendre sa phrase. Le jeu dit la phrase, accompagnée d'un éclat de rire lorsque la phrase choisie est rigolote.

5 • Le jeu des sons

Le jeu demande à l'enfant de chercher dans l'une des 4 séries de cartes un mot dans lequel il entend un son particulier. L'enfant place une carte : le jeu lui dit le mot choisi et l'enfant peut confirmer sa réponse en appuyant sur le bouton OUI ou modifier sa réponse en choisissant une autre carte. Le jeu le félicite si sa réponse est bonne : « Oui ! », ou l'invite à réessayer si sa réponse est fautive : « Non ! Cherche encore ! »

6 • Le jeu des syllabes

Le jeu demande à l'enfant de chercher dans l'une des 4 séries de cartes un mot dans lequel il entend une syllabe particulière. L'enfant place une carte : le jeu lui dit le mot choisi et l'enfant peut confirmer sa réponse en appuyant sur le bouton OUI ou modifier sa réponse en choisissant une autre carte. Le jeu le félicite si sa réponse est bonne : « Oui ! », ou l'invite à réessayer si sa réponse est fautive : « Non ! Cherche encore ! »

7 • Le jeu des rimes

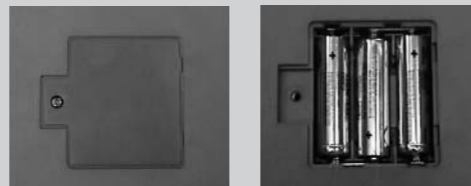
Le jeu demande à l'enfant de chercher dans l'une des 4 séries de cartes un mot qui se termine par un son particulier. L'enfant place une carte : le jeu lui dit le mot choisi et l'enfant peut confirmer sa réponse en appuyant sur le bouton OUI ou modifier sa réponse en choisissant une autre carte. Le jeu le félicite si sa réponse est bonne : « Oui ! », ou l'invite à réessayer si sa réponse est fautive : « Non ! Cherche encore ! »



6

Mise en place des piles

- La mise en place et le remplacement des piles doivent être réalisés par un adulte.
- Ouvrir le compartiment à piles situé sous le pupitre électronique à l'aide d'un tournevis.
- Insérer les 3 piles 1,5 V de type AA-LR6 en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.



Informations importantes

Lire attentivement ce guide et le conserver pour référence. Il contient d'importantes informations sur l'utilisation de ce jeu.

- Ce jeu est conforme à la directive européenne 88/378/CEE (Sécurité des jouets).
- Les éléments d'emballage (boîte, sac plastique) ne font pas partie du jeu. Veiller à les mettre hors de portée de l'enfant.
- Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous conseillons l'emploi de piles alcalines.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile. Un positionnement incorrect peut soit endommager le jeu, soit causer des fuites au niveau des piles, soit, à l'extrême, provoquer un incendie ou l'explosion des piles.
- Ne pas utiliser de piles rechargeables (leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du jeu).
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables. Elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser.
- Remplacer l'ensemble des piles en même temps ; ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées.
- Ne pas mélanger différents types de piles, par exemple des piles salines avec des piles alcalines, des piles rechargeables avec des piles non rechargeables.
- Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles du jeu s'il n'est pas utilisé pendant une longue période, sinon elles risquent de couler et de causer des dommages.
- Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d'une pile.



7

- Ne jamais jeter les piles au feu : elles risqueraient d'exploser.
 - Dans le cas d'utilisation d'accumulateurs :
 - ils ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte ;
 - ils doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés.
 - Ne pas répandre de liquide sur le jeu. Le nettoyage du jeu peut être effectué à l'aide d'un chiffon légèrement humide.
- Si du liquide était répandu sur le jeu, enlever immédiatement les piles et laisser le jeu sécher jusqu'à ce que toute trace d'humidité ait disparu avant de remettre les piles en place.
- Tenir le jeu éloigné des rayons du soleil ou de toute source de chaleur.
 - **Les piles ne sont incluses qu'à titre de démonstration et auront peut-être besoin d'être changées.**

Dépannage : problèmes / solutions possibles

Le son est lent ou distordu.

- Les piles sont usées, les remplacer.

Le jeu ne réagit pas lorsque l'on insère une carte.

- Vérifier que la carte est correctement insérée.
- Remplacer les piles.

Le jeu a un comportement étrange ou ne réagit pas comme il devrait.

- Éteindre puis rallumer le jeu.
- Si cela est sans effet, enlever puis remettre les piles. Les changer si nécessaire.

Arrêt automatique

Dans le but d'économiser les piles, le jeu s'éteint automatiquement au bout de 2 minutes. Pour le rallumer, appuyer sur le bouton OUI ou insérer une carte ou tourner le sélecteur de jeux.



Ce jouet recommande les piles **DURACELL**

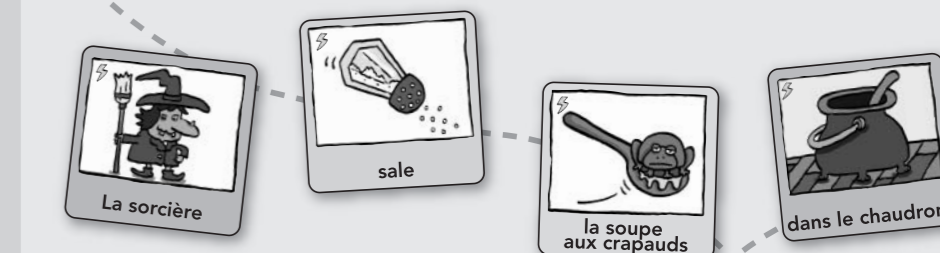
Nathan

© 2005 Nathan Jeux.
Service Consommateurs :
59-61, rue de la Santé, 75013 Paris.

8

Nathan

Je crée mes phrases



- Un jeu parlant pour se préparer à la lecture
- 7 activités différentes
- 10 000 phrases à inventer



4 ans et +