



# Oui-Oui

## STYLO MAGIQUE

Chers parents,

Oui-Oui et son stylo magique est un amusant jeu éducatif qui facilitera le développement intellectuel de votre enfant grâce à une procédure pédagogique simple.

En effet, les nombreuses et diverses activités proposées ont pour but de solliciter la curiosité, même des plus jeunes enfants, de les initier au monde qui les entoure et de stimuler le plaisir de la découverte.

Oui-Oui et son stylo magique est également un agréable camarade de jeu, qui accompagne pas à pas votre enfant dans la découverte du monde qui l'entoure, en l'aidant à codifier et à transformer les actions quotidiennes en de précieux moments éducatifs.

En effet, les 24 activités qui composent le jeu sont articulées en plusieurs sections et offrent la possibilité de développer les diverses aptitudes de votre enfant.

Le jeu présente de nombreux termes qui enrichissent ainsi le vocabulaire de votre enfant et dessine un parcours par étapes qui lui permet de s'initier, tout en s'amusant, à la langue écrite.

Ce n'est pas tout ! Le contexte ludique particulièrement stimulant, favorise également le développement des capacités personnelles. C'est ainsi que votre enfant découvrira que **GRANDIR est LE PLUS BEAU DES JEUX!**

## COMPOSANTS

- Un stylo coloré qui produit de sympathiques effets sonores pour indiquer les bonnes et les mauvaises réponses
- 12 fiches pour un total de 24 activités
- 1 pupitre en plastique avec son marque-points
- 1 manuel pour les parents

### LE STYLO MAGIQUE

C'est certainement l'élément le plus caractéristique du jeu. Le Stylo Magique interagit avec votre enfant en l'aidant dans la recherche des solutions aux questions proposées dans les fiches. En effet, à chaque réponse, qu'elle soit correcte ou non, le Stylo Magique émet un sympathique effet sonore qui permet à votre enfant de distinguer les bonnes des mauvaises réponses.



### LE PUPITRE EN PLASTIQUE ET LE MARQUE-POINTS

C'est sur ce pupitre en plastique que l'enfant devra poser les fiches choisies, tandis que le marque-points permet d'enregistrer les points tout au long du jeu.

Pour monter le marque-point, il faut procéder comme suit :

- a) enlever le pivot en plastique qui fixe les deux marque-points colorés ;
- b) insérer les deux marque-points sur les rainures coulissantes situées à côté des chiffres en relief sur la partie haute du pupitre.

Au début du jeu et à la fin de chaque manche, il faut positionner les marque-points au début de la rainure, à l'extrême gauche. Chaque point remporté par le joueur permet de déplacer son marque-points d'une position.

### LES FICHES

Le jeu présente 12 fiches avec 24 activités.

## MODE DE JEU À 1 JOUEUR

Le fonctionnement du jeu est très simple. On choisit une fiche qu'il faut poser sur le pupitre en plastique. On observe attentivement l'illustration, on pose, en exerçant une légère pression, la pointe du Stylo Magique sur l'un des points noirs situés à côté des images pour indiquer les réponses. Le Stylo Magique émet de sympathiques effets sonores permettant à votre enfant de distinguer les bonnes des mauvaises réponses. Ainsi chaque bonne réponse sera identifiée par un long et joyeux effet sonore alors qu'à toute mauvaise réponse correspondra un simple bip sonore très court.

Chaque fois que le joueur répond correctement à une question, il gagne un point et peut ainsi déplacer d'une position son marque-points coloré. Si le joueur est seul, il peut marquer, fiche après fiche, le nombre de bonnes réponses et vérifier ainsi ses progrès.

## MODE DE JEU À PLUSIEURS JOUEURS

Le fonctionnement du jeu est le même. La seule différence est que chaque joueur doit attendre son tour. Après avoir choisi un marque-points coloré, chaque participant ou équipe, lorsque c'est son tour de jouer, essaie de répondre à l'une des questions de la fiche en posant la pointe de la souris sur le point-réponse correct. À chaque réponse exacte, on gagne un point. Le tour passe toujours au joueur suivant, indépendamment du résultat de la réponse. Le vainqueur de la manche est le premier des joueurs qui réussit à approcher son marque-points du numéro 20. Pour gagner une manche, il faut donc répondre correctement à 20 questions. Lorsque l'un des joueurs obtient 20 points, on repart de zéro. Lorsque toutes les fiches ont été épuisées, le gagnant est le joueur ou l'équipe qui a remporté le plus grand nombre de manches.

### FICHE 1 – SUCRÉ OU...

**Objectif** : utiliser le goût pour reconnaître les saveurs.

**Activité** : Chatounette propose à Oui-Oui et à Mirou de nombreux aliments, parmi ceux-ci certains sont sucrés, d'autres salés ou amers et votre enfant doit aider Oui-Oui et Mirou à identifier uniquement les aliments sucrés.

## **FICHE 2 – LE DAMIER DES PARFUMS ET DES ODEURS**

Objectif : reconnaître les objets qui dégagent un parfum ou une odeur particulière.

Activité : le damier est rempli d'objets, mais certains n'ont absolument pas d'odeur particulière. Votre enfant doit aider les Quillons et indiquer tous les objets dégageant un parfum ou une odeur spécifique.

## **FICHE 3 – PRÈS... LOIN**

Objectif : distinguer les positions PRÈS/LOIN.

Activité : le Capitaine Oui-Oui scrute la mer pour découvrir les objets qui sont près de son navire. Votre enfant doit l'aider dans cette recherche.

## **FICHES 4 – ÇA COMMENCE PAR...**

Objectif : reconnaître les initiales des mots.

Activité : votre enfant doit reconnaître l'initiale de chaque mot parmi les deux lettres proposées pour chaque objet.

## **FICHE 5 – C'EST JUSTE !**

Objectif : apprendre à lire des mots de deux ou plusieurs syllabes, en sachant les associer à l'écriture correcte correspondante.

Activité : lequel des deux noms proposés pour chaque élément est écrit correctement ? Il suffit de regarder attentivement ! Votre enfant doit trouver le mot écrit correctement en le confrontant au modèle.

## **FICHE 6 – COULEURS**

Objectif : découvrir les premiers mots en anglais.

Activité : lequel des deux pinceaux de chaque paire doit être trempé dans le pot de peinture correspondant ? M. la Pompe est bien indécis et c'est votre enfant qui doit l'aider en associant le bon pinceau à chaque pot de peinture. Cette activité lui permettra également de se familiariser avec les noms des couleurs en anglais.

## **FICHE 7 – LES ANIMAUX**

Objectif : découvrir les premiers mots en anglais.

Activité : quel animal se cache derrière l'esquisse ébauchée par le dessinateur ? C'est à votre enfant de le découvrir en trouvant la bonne réponse parmi les deux proposées. Cette activité lui permettra également de se familiariser avec le mot correspondant en anglais.

### **FICHE 8 – LES VÊTEMENTS ET ACCESSOIRES**

Objectif : découvrir les premiers mots en anglais.

Activité : pour chaque personnage, votre enfant doit indiquer le vêtement ou l'accessoire qui lui manque, en apprenant ainsi le mot correspondant en anglais.

### **FICHE 9 – MUSIQUE !**

Objectif : apprendre à reconnaître et à désigner des instruments musicaux simples.

Activité : votre enfant doit repérer uniquement les instruments musicaux parmi les éléments qui figurent sur la fiche.

### **FICHE 10 – LES COULEURS DE OUI-OUI**

Objectif : apprendre à distinguer et à désigner les couleurs.

Activité : votre enfant doit reconnaître les couleurs utilisées par Oui-Oui pour réaliser ce magnifique tableau, parmi celles représentées sur la palette tout autour de l'illustration.

### **FICHE 11 – PORTRAIT D'UN SYMPATHIQUE PETIT CHIEN !**

Objectif : apprendre à distinguer les couleurs.

Activité : Votre enfant doit aider Potiron à retrouver, parmi les tubes de couleur éparpillés autour du tableau, toutes les couleurs que Oui-Oui a utilisées pour composer le tableau.

### **FICHE 12 – IDENTIFIONS LES OBJETS !**

Objectif : reconnaître un objet dans un contexte particulier et développer les capacités d'observation.

Activité : parmi les différents objets illustrés, votre enfant doit retrouver ceux qui sont représentés dans la scène centrale.

### **FICHE 13 – LES PLUS PETITS !**

Objectif : identifier l'élément le plus petit de la série.

Activité : pour chaque série d'éléments qui caractérise le paysage, représentés selon des critères de taille, votre enfant doit repérer lequel est le plus petit.

#### **FICHE 14 – DE TRÈS LONGS ANIMAUX !**

Objectif : identifier l'élément le plus long de la série.

Activité : dans chacune des quatre séries d'animaux, représentés selon des critères de longueur, votre enfant doit trouver le plus long.

#### **FICHE 15 – LES FENÊTRES**

Objectif : associer correctement les chiffres et les quantités.

Activité : après avoir compté les éléments illustrés dans chaque fenêtre, votre enfant doit indiquer le chiffre qui exprime la quantité correspondante.

#### **FICHE 16 – LES CASSEROLES ET LES COUVERCLES**

Objectif : associer correctement les chiffres et les quantités.

Activité : après avoir lu le chiffre qui figure sur chaque couvercle, votre enfant doit l'associer à la quantité correspondante.

#### **FICHE 17 – LES DRAPEAUX**

Objectif : apprendre à compléter une série numérique.

Activité : parmi les 2 réponses proposées sur la droite de la fiche, votre enfant doit compléter chacune des trois séries de 5 drapeaux avec le chiffre manquant.

#### **FICHE 18 – LES ARDOISES**

Objectif : introduction à l'addition.

Activité : au Pays des Jouets, nos amis réalisent leurs premières additions. Votre enfant doit les aider en faisant le calcul et en indiquant le bon résultat.

#### **FICHE 19 – C'EST L'HEURE DU GOÛTER !**

Objectif : développer les capacités d'organisation et opérationnelles.

Activité : votre enfant doit identifier les six séquences qui composent la préparation du goûter.

#### **FICHE 20 – LE JEU DE QUILLES RECYCLÉ !**

Objectif : apprendre à recycler les matériaux de manière créative.

Activité : votre enfant doit identifier les six séquences qui composent les instructions nécessaires pour la réalisation d'objets obtenus avec des matières recyclées (quilles, boule de "bowling").

### **FICHE 21- PRÉPARATION D'UNE CARTE DE VŒUX**

Objectif : développer les capacités d'organisation et opérationnelles.

Activité : votre enfant doit identifier les six étapes d'élaboration de la carte de vœux.

### **FICHE 22 – DES INSTRUMENTS DE MUSIQUE RECYCLÉS !**

Objectif : apprendre à recycler les matériaux de manière créative.

Activité : votre enfant doit identifier les six séquences qui composent les instructions nécessaires pour la réalisation d'objets obtenus avec des matières recyclées.

### **FICHE 23 – L'ARBRE GÉNÉALOGIQUE**

Objectif : apprendre à connaître les relations entre les membres d'une famille.

Activité : dans chaque trio de personnes, votre enfant doit identifier l'intrus.

### **FICHE 24 – LES MEILLEURS AMIS !**

Objectif : distinguer les comportements qui caractérisent les rapports d'amitié.

Activité : parmi les situations proposées, votre enfant doit identifier uniquement celles qui représentent les comportements qui caractérisent les rapports d'amitié.

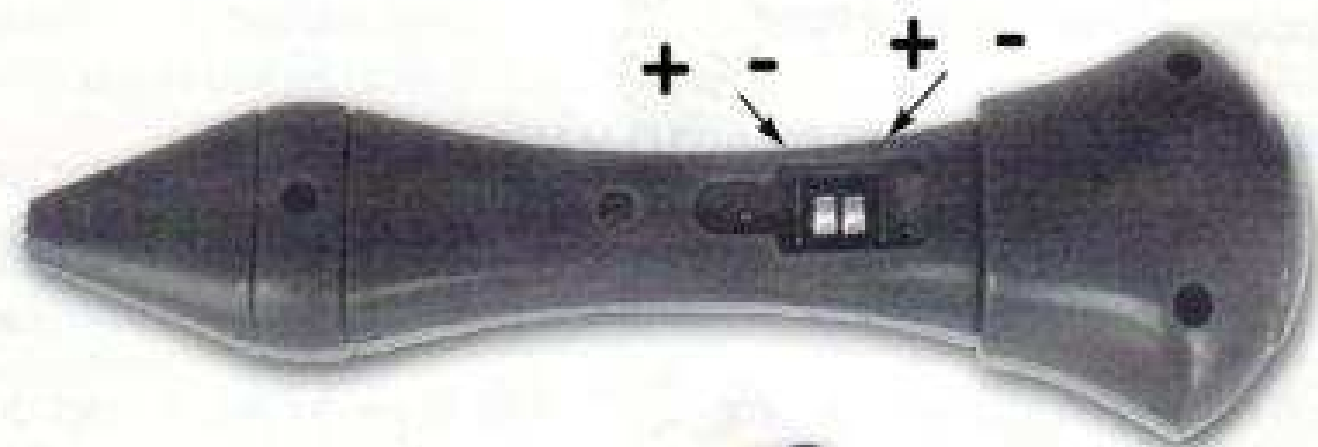
## **REMPACEMENT DES PILES DU STYLO MAGIQUE**

Le Stylo Magique fonctionne avec 2 piles "bouton" L736 de 1,5V fournies.  
Pour remplacer les piles :

- a) À l'aide d'un tournevis cruciforme, dévisser la vis qui fixe le volet du compartiment des piles.
- b) Remplacer les piles épuisées par des nouvelles, en respectant le symbole de la polarité indiqué.
- c) Refermer le volet du compartiment des piles en resserrant la vis.

## ATTENTION

- Ne jamais utiliser des piles neuves avec des piles épuisées.
- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Il ne faut utiliser que des piles du même type.
- Positionner correctement les piles, en respectant la polarité (+) et (-) indiquée sur les piles mêmes.
- Les piles épuisées doivent toujours être ôtées du jeu.
- Ne jamais toucher les contacts à l'intérieur du compartiment des piles afin d'éviter tout possible court-circuit.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables.
- LES PILES NE SONT FOURNIES QU'À TITRE DÉMONSTRATIF
- LES REMPLACER APRÈS AVOIR ACHETÉ LE JEU



Livret à conserver


**Clementoni France**

1, Bd. de l'Oise - 95000 Cergy

Pontoise - France

www.clementoni.fr

581955

 **Clementoni**