

ELECTRO

Objectifs

Connaître les espèces susceptibles d'être présentes autour de la mare

Thèmes

Amphibiens, odonates, mammifères, flores

Public

A partir de 3 ans

Lieu

Intérieur et extérieur

Règles et déroulement

Avant de commencer.

Ce jeu fonctionne sur piles. Retirez d'abord le cadre de la malette. Retournez le cadre et dévissez la plaquette. Insérez 2 piles crayon 1,5 V (AA) dans le cadre et revissez la plaquette. Replacez le cadre dans la mallette. Sélectionner la feuille des images imprimées avec laquelle vous souhaitez jouer. Installer la sur le plateau du jeu.

Prêt pour jouer ?

- Choisissez une des fiches, et placez celle-ci sur le plateau en bois, titre vers le haut.
- Les cartes sont séparées en deux parties. Les questions se trouvent sur la gauche et les réponses à droite ou l'inverse.
- Posez une question en plaçant le stylet électrique dans un des trous associé à une image.
- Cherchez maintenant la réponse correcte avec l'autre stylet dans un des trous de la partie opposée.
- Trouvée ? Si la réponse est correcte, la lampe s'allume.
- Répétez l'opération pour les images suivantes.
- Lorsque vous avez fini de jouer, remettez les « fiches » sur le cadre Electro.

NB : Si la lampe ne s'allume pas, changez les piles.

Matériel nécessaire

- Un plateau de jeu en bois
- 8 fiches thématiques recto/verso