

PRIMO

Guide d'instructions

Livre 0



**Pour des conseils et astuces sur
l'utilisation des livres et des cartes,
rendez-vous sur [primotoys.com/
resources](https://www.primotoys.com/resources)**

Histoire par Erin Eby
Illustrations par Momo

Bonjour !

Je m'appelle Cubetto, le petit robot en bois qui adore explorer et jouer. J'ai besoin de votre aide !

Voulez-vous qu'on devienne amis pour m'aider à me promener ?

Commençons tout de suite !

Dans ma boîte, vous trouverez :

1. Moi ! Cubetto le robot en bois
2. Un panneau d'interface, qui sert à me commander
3. 16 blocs, qui sont mes commandes
4. Une mappemonde, qui est le terrain pour l'aventure



1

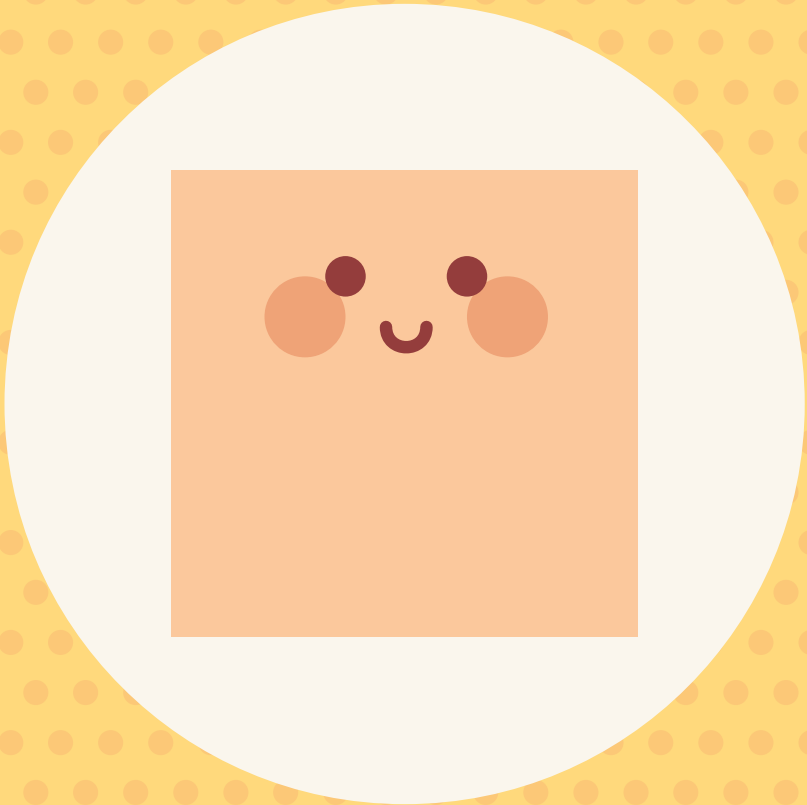
Cubetto

Je suis toujours prêt pour des aventures.
Sortez-moi de la boîte pour qu'on
puisse mieux se connaître !

Comme vous le voyez, j'ai deux roues.
Chaque roue a un moteur.

Ma coque est en bois, mes os sont
en plastique, et mon cerveau est un
ordinateur.

Tout ce qu'il me manque, c'est qu'on
me donne des instructions.



File d'attente



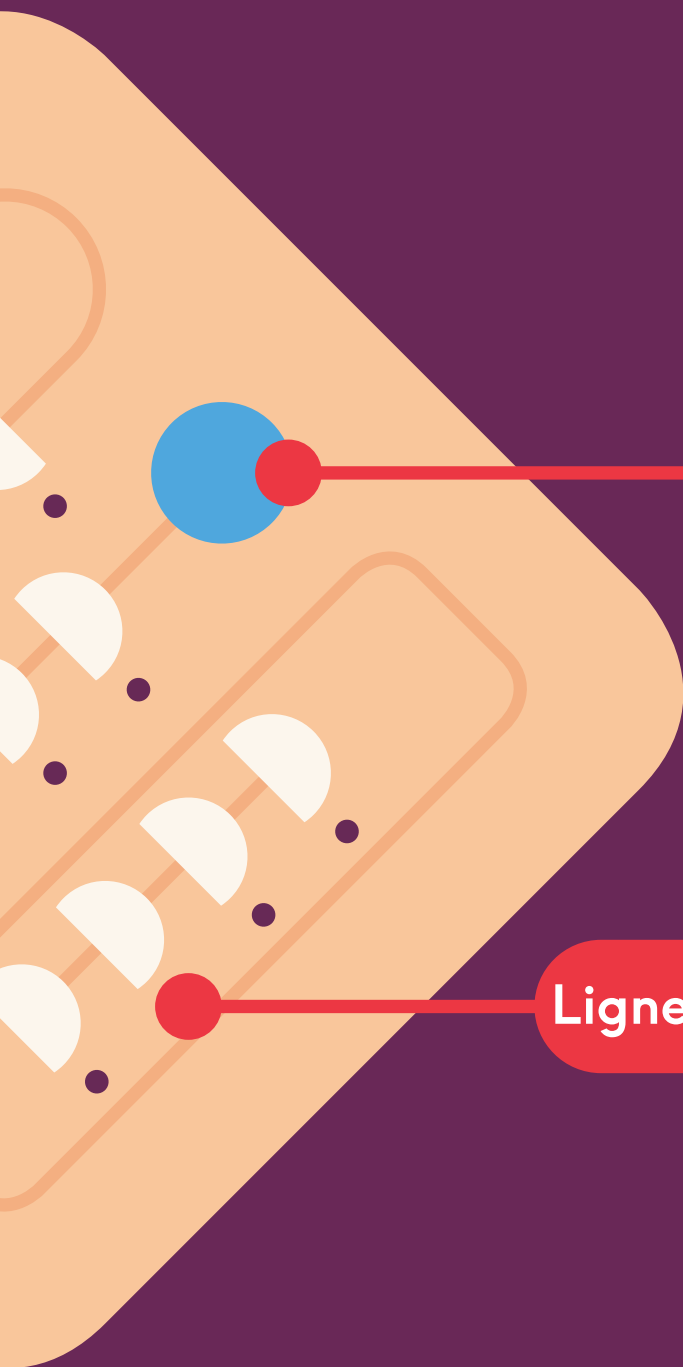
2

Panneau

Mon panneau est très important. Il sert pour me parler.

On l'utilise avec les blocs de couleur pour me dire où je dois aller.

Sur mon panneau, on trouve ma file d'attente, ma ligne de fonction et un bouton Go.



Go

Ligne de fonction

3

Blocs

Mes blocs ont différentes couleurs et différentes formes. Chaque bloc me donne une instruction différente.

Quand on place un bloc sur mon panneau et qu'on appuie sur le bouton Go, je me déplace.

Une série de blocs qui se suivent s'appelle un programme.

Voici mes commandes de base :

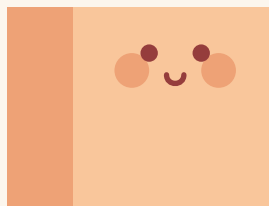
Vert - me fait avancer de 15 cm

Rouge - me fait tourner de 90° à droite

Jaune - me fait tourner de 90° à gauche

Bleu - exécute une fonction

En avant



À droite



À gauche



Fonction



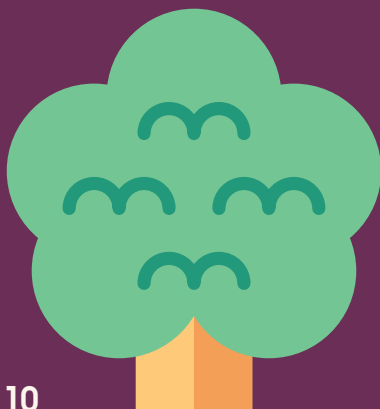
4

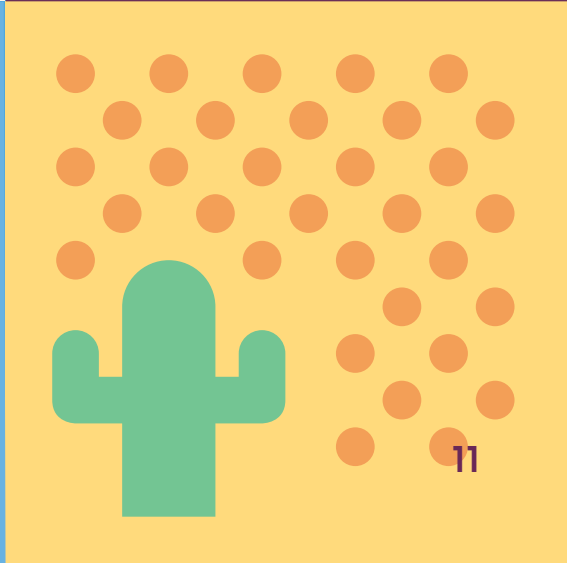
Mappemonde

Mes cartes sont le terrain de nos aventures. Il y a tant d'endroits que nous pouvons explorer ensemble !

Vous voyez tous ces carrés sur la carte ? On appelle ça la grille. Elle vous aidera à voir où je peux aller.

J'adore les nouvelles expériences et il y a plusieurs cartes à collectionner. Quand vous avez envie de quelque chose de nouveau, vous n'avez qu'à choisir une nouvelle carte !

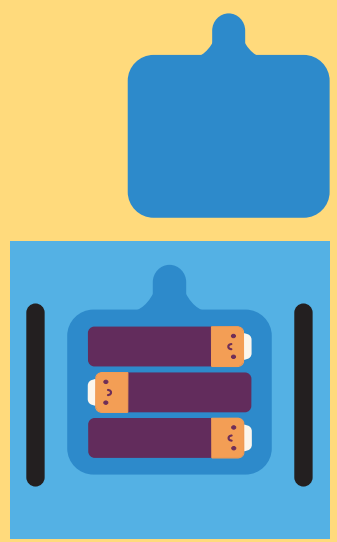
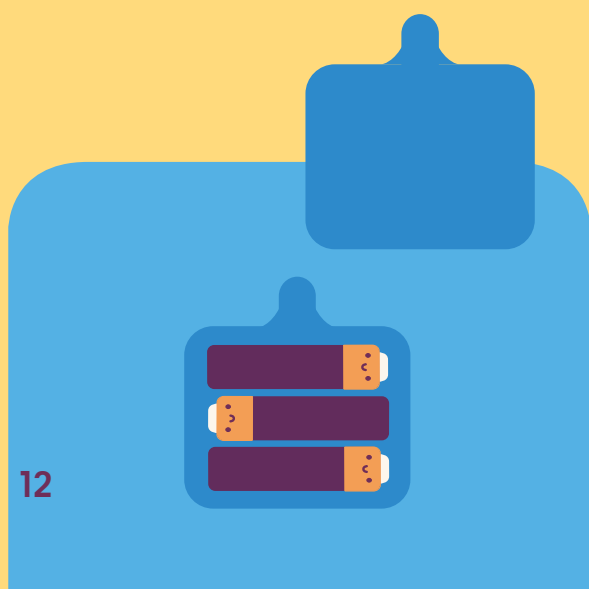




5 Allumage et association

Pour commencer, il nous faut six piles AA. Trois pour moi et trois pour mon panneau.

Retournez-nous et insérez les piles. Après, allumez-nous en mettant sur ON. Moi, je ferai un bip et mon panneau verra ses diodes clignoter.



Ensuite, il faut nous associer. Pour cela, il suffit de placer un bloc vert sur le premier emplacement du panneau et d'appuyer sur Go.

Je devrais alors avancer. Si je n'avance pas, éteignez-nous tous les deux puis essayez de nouveau.



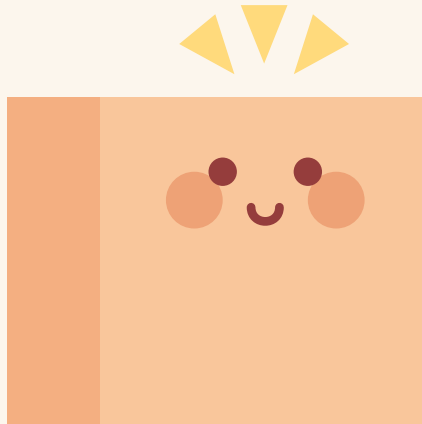
6

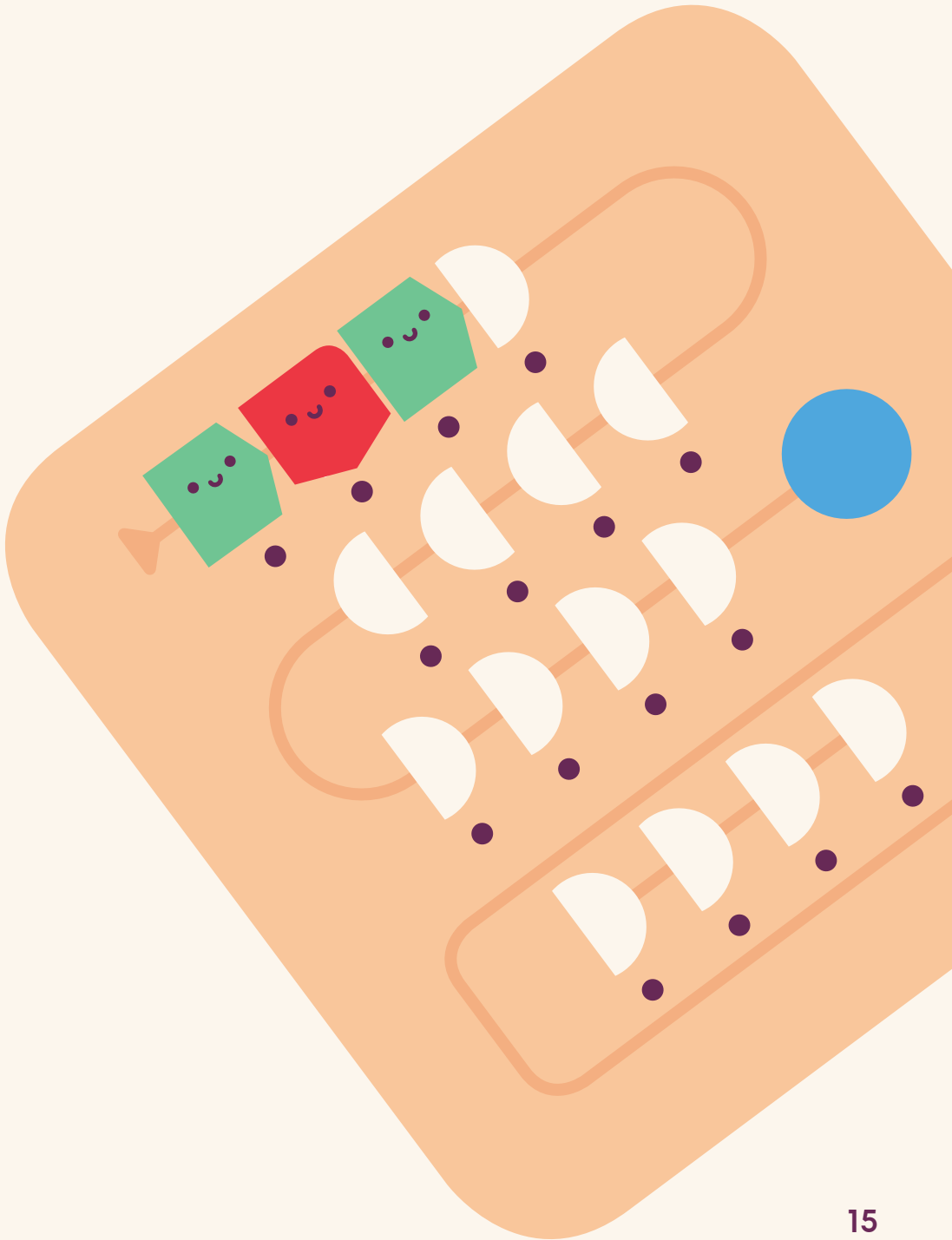
Programmer Cubetto

Pour écrire un programme, placez des blocs les uns à la suite des autres sur mon panneau.

Vous voyez comme ma file d'attente se tord comme un serpent ? C'est l'ordre que vous devez suivre.

Quand vous avez écrit votre programme, appuyez sur le bouton Go et vous n'avez plus qu'à me regarder bouger.





7

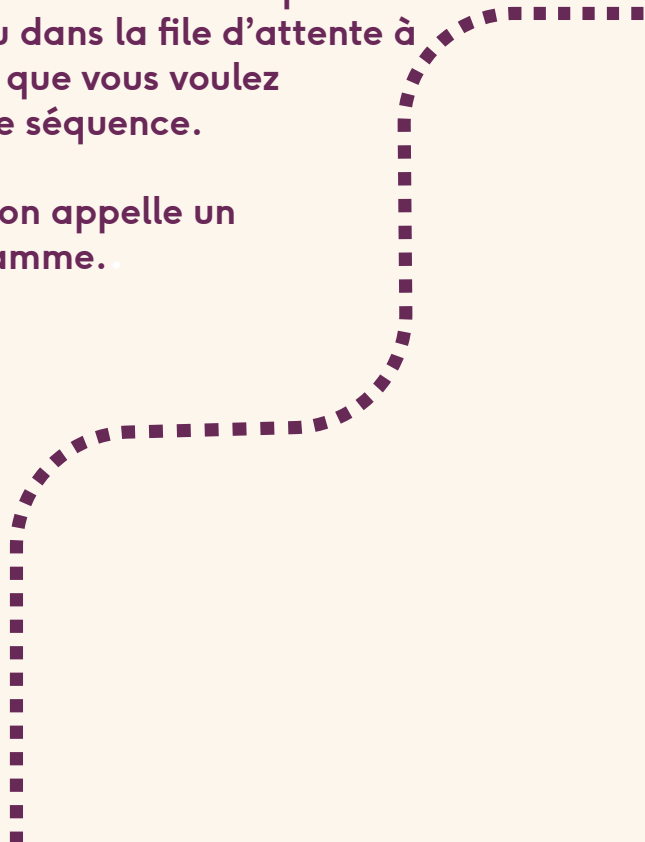
Ligne de fonction

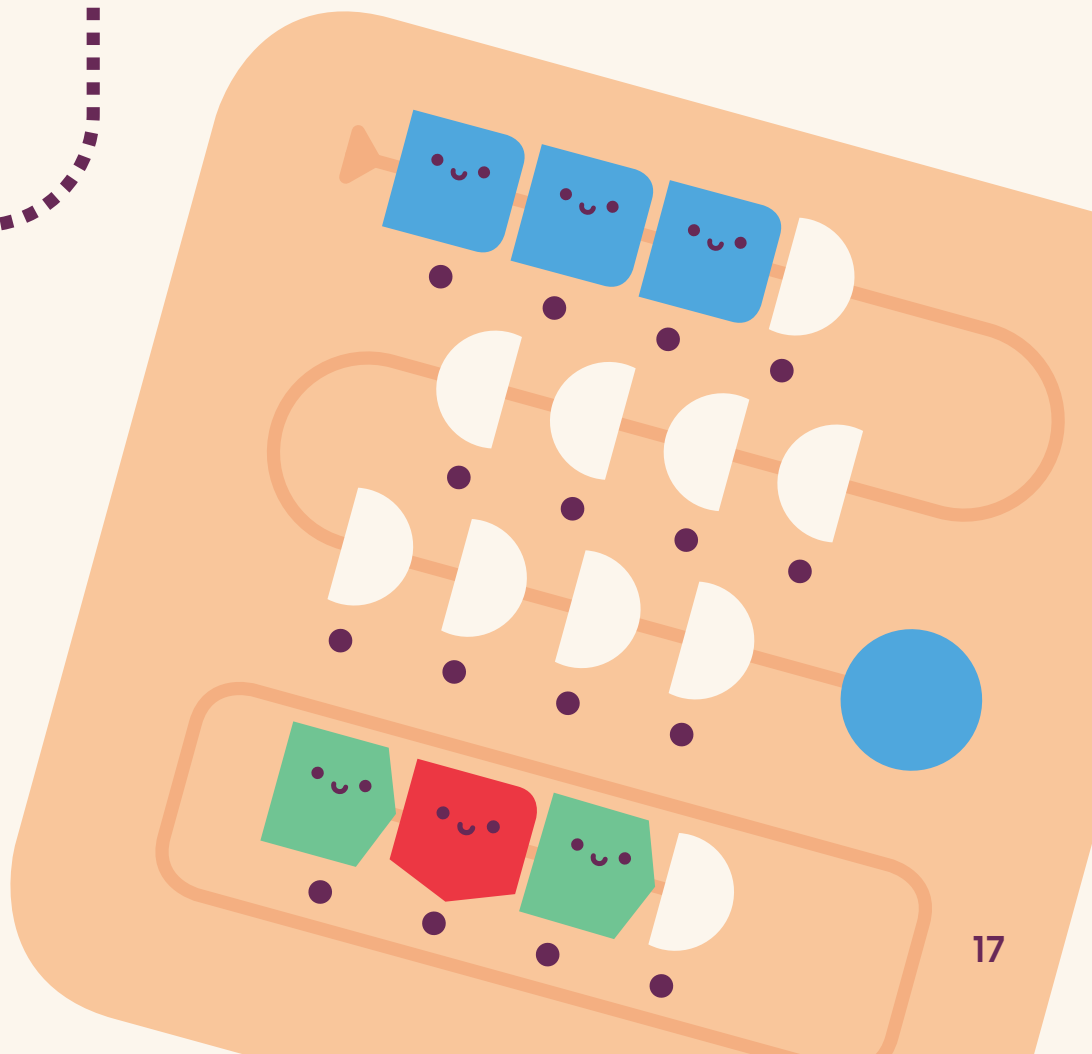
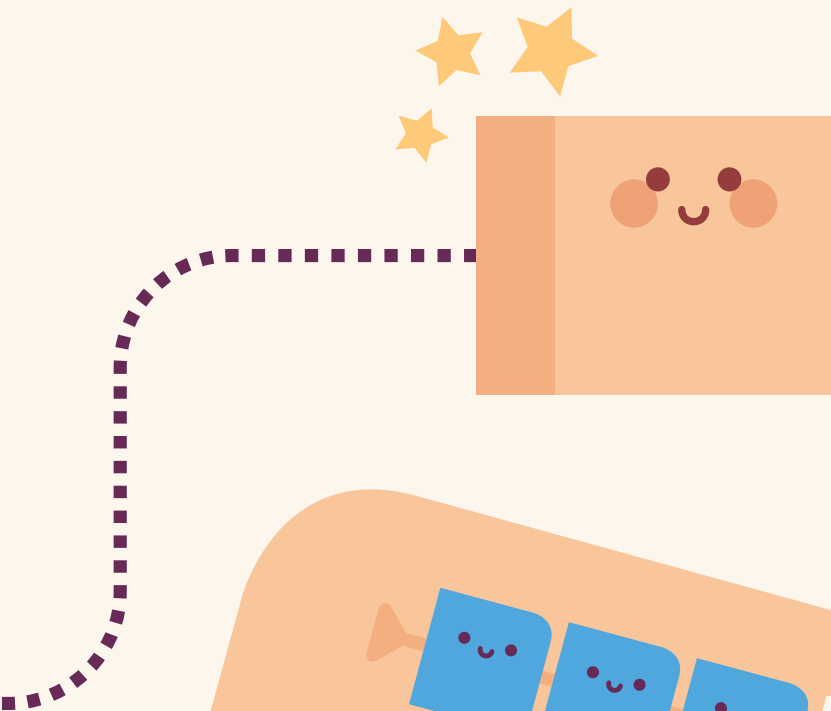
Vous vous rappelez la ligne de fonction ? Ça sert à faire des trucs vraiment sympas.
Attendez de voir...

Si vous voulez me donner plusieurs fois la même séquence de commandes, mettez cette séquence dans la ligne de fonction.

Il vous suffit maintenant de placer un bloc bleu dans la file d'attente à chaque fois que vous voulez utiliser cette séquence.

C'est ce qu'on appelle un sous-programme.







Maintenant qu'on se connaît mieux, allons jouer !

Quand vous serez prêt, ouvrez le livre "Le Premier jour de Cubetto" pour en apprendre un peu plus et commencer à vous faire la main avec quelques défis !



Need help?

Want it in your school? edu@primotoys.com

Want to chat with us? support@primotoys.com

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Changed or modifications not expressly approved by the part responsible for compliance could void the user's authority to operate equipment.

Cubetto

FCC Statement: This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference. (2) This device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

IC Statement: This device complies with Industry Canada license-exempt RSS standards. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

Le présent appareil est conforme aux CNR d'Industrie Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes : (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'utilisateur de l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.



Interface

IC Statement:

This device complies with Industry Canada license-exempt RSS standards. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause interference, and

(2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

Le présent appareil est conforme aux CNR d'Industrie Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes : (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'utilisateur de l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.



Manufactured by Solid Labs Ltd.
Unit 19, 14 Southgate Road,
London, N1 3LY



Made with love by Primo Toys
Designed in London, printed in China
© Solid Labs LTD
ALL RIGHTS RESERVED
Primo Toys is a trademark of Solid Labs LTD


primotoys.com

PRIMO

Le Premier jour de Cubetto

Livre 1



A stylized landscape illustration. The top part shows two mountains with white peaks and tan bodies. In the foreground, a dark purple house with two yellow windows is on the left. The middle section is a dark purple background with a yellow square on the right. The bottom part features blue wavy lines representing water and a green area representing grass. A white cloud is on the left side.

**Pour des conseils et astuces
sur l'utilisation des livres et des
cartes, rendez-vous sur
primotoys.com/resources**

Histoire par Erin Eby
Illustrations par Momo





Aujourd'hui, c'est le premier jour d'école de Cubetto.

Pour tout préparer à temps, il se réveille très tôt.

Roues ? Oui ! Sac à dos ? Oui !

Livres ? Oui !

Il veut être sûr de ne rien oublier !



La boussole un outil qui sert à savoir dans quelle direction se trouvent le nord (N), le sud (S), l'est (E) et l'ouest (W).

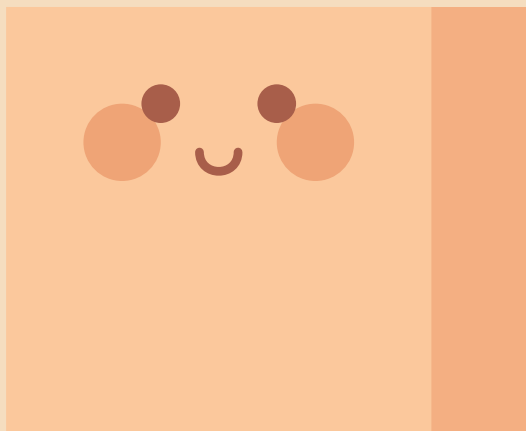


Dans quelle case de la carte peut-on voir une boussole ?



Commencez sur la boussole. Déplacez Cubetto d'une case vers le sud (S), sur le "R".





À l'école, Cubetto découvre son prof, M. Tortue. M. Tortue est connu pour ses passionnantes histoires sur la science et l'histoire.

Aujourd'hui, la classe parle des différents environnements.



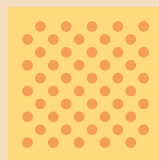
L'environnement, c'est le monde qui nous entoure. Il y en a beaucoup de sortes.

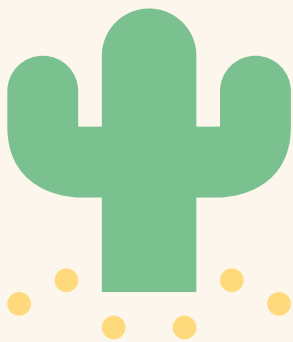
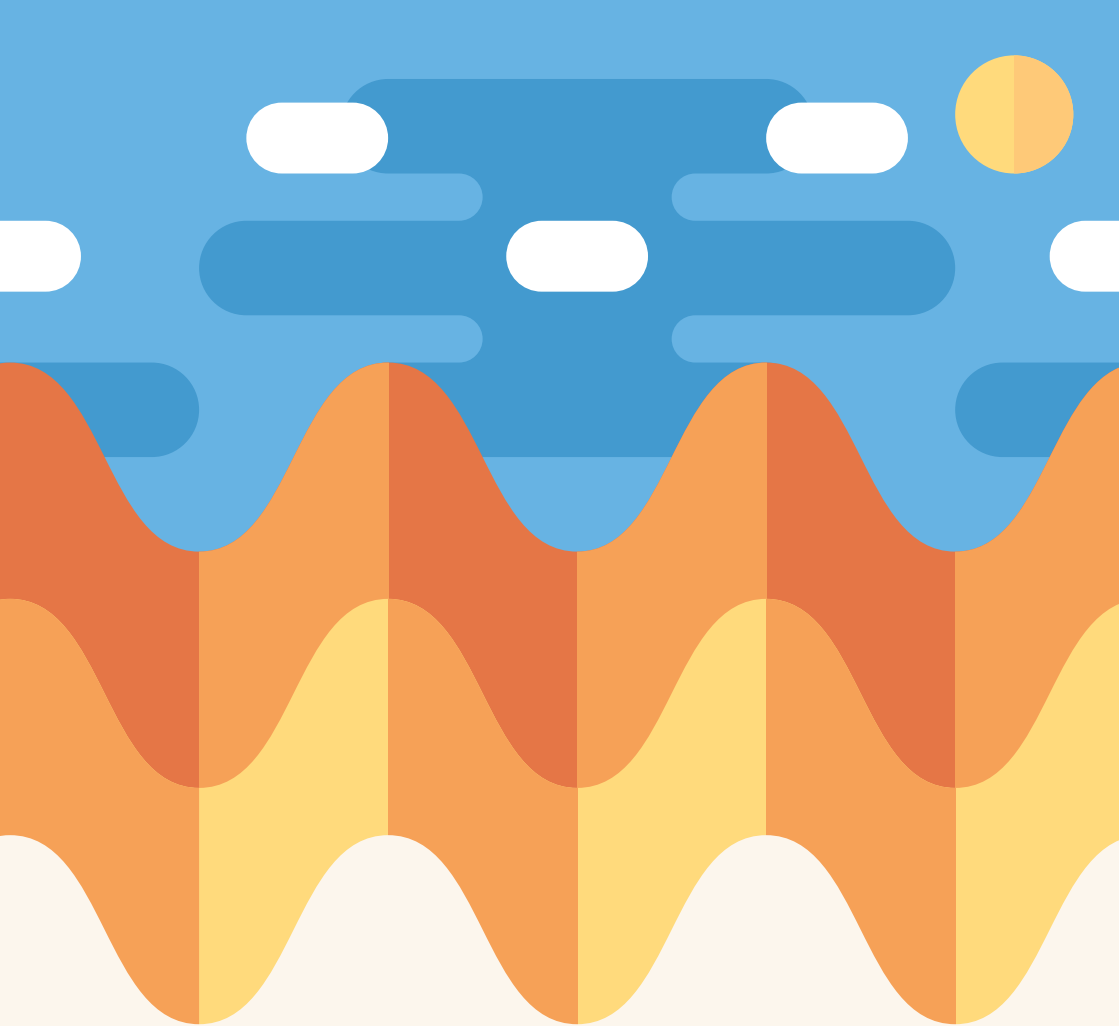


Dans quel type d'environnement vivez-vous ?



Tournez à gauche pour vous diriger vers la case jaune au sud-est (SE) du "R".





Dans le pays de Cubetto, on trouve des fermes, des déserts, des montagnes et une grande rivière. D'abord, on leur parle des déserts.

Les déserts sont très secs et pleins de sable. Cubetto trouve que le désert ressemble au bac à sable de l'école.



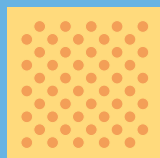
Il y a des déserts partout dans le monde, et même près du Pôle Nord !



Et quels types de plantes et d'animaux peuvent vivre dans un désert ?



Faites bouger Cubetto de trois cases, pour traverser la rivière en nageant. Restez dans l'eau un moment.





Ensuite, ils apprennent tout sur la rivière qui serpente au cœur de leur pays. La rivière apporte de l'eau et rend la terre fertile pour la production agricole.

Cubetto s'imagine les grands champs verts aux environs de la ville.



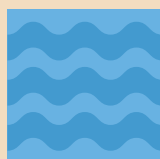
Fertile signifie que la terre est bonne pour y faire pousser des plantes pour les manger. On appelle ça des cultures.

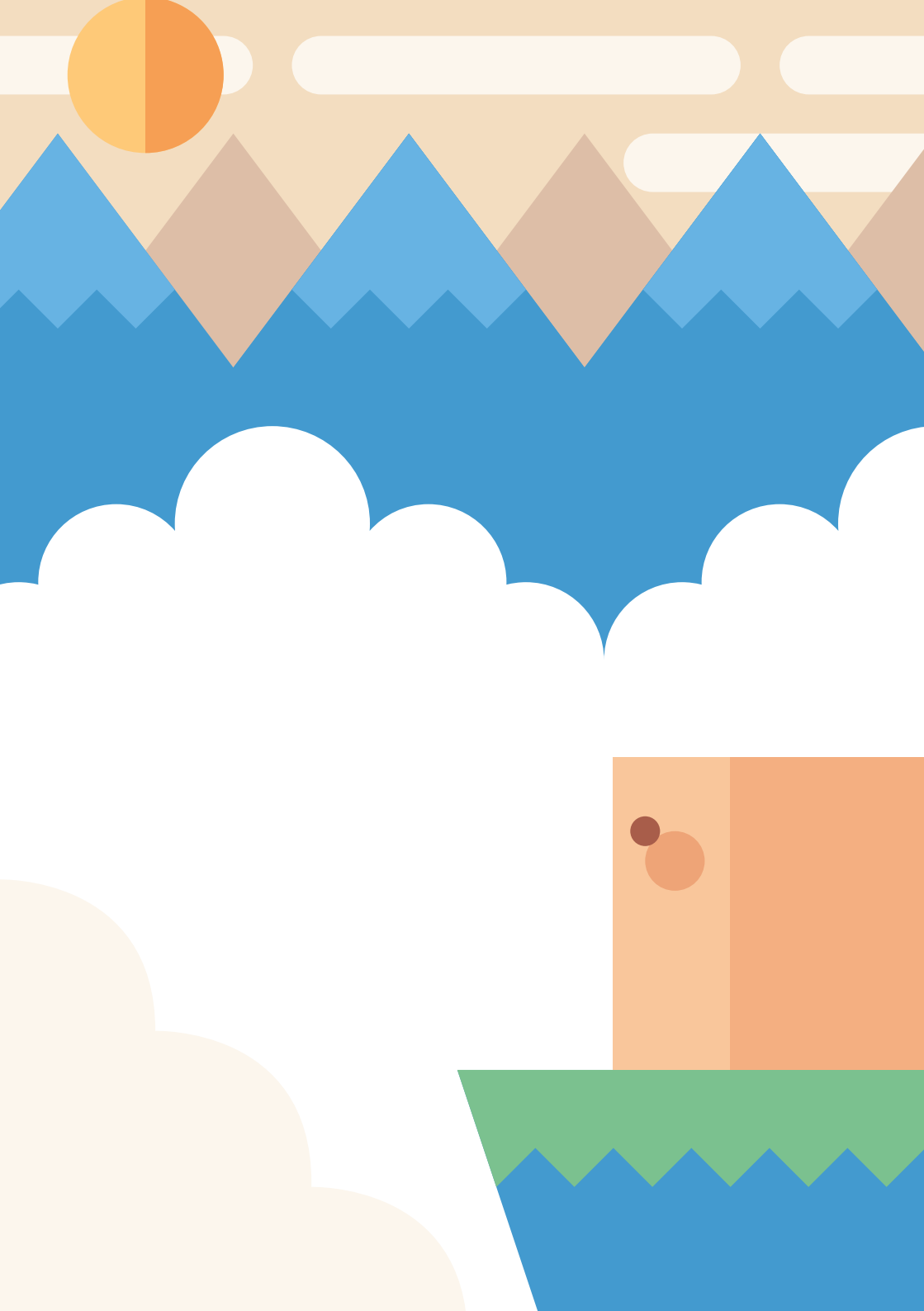


Pouvez-vous penser à quelles cultures on fait pousser pour qu'on ait de la nourriture ?



Emmenez Cubetto à la montagne. Choisissez le chemin vous-même !





L'eau descend aussi des montagnes vers les terres et les cultures.

M. Tortue explique que les montagnes se forment quand des morceaux du sol se rencontrent l'un contre l'autre et deviennent tout chiffonnés.



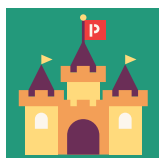
Le sol de la Terre bouge tout le temps, mais si doucement qu'on ne peut pas le sentir.



Pouvez-vous penser à un moment où la Terre bouge et où on peut le sentir ?



Depuis la montagne, allez vers le château en tournant une fois à gauche et une fois à droite.





Après le repas, Cubetto apprend comment les personnes vivent et se déplacent dans leur environnement.

Il y a très très longtemps, les gens construisaient des châteaux, des forts, des villages. De nos jours, il y a de grandes villes, des usines électriques et des avions.



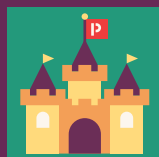
Les machines ont changé notre vie et l'ont rendue plus facile.

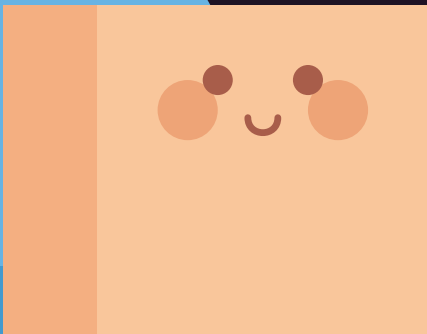


Pouvez-vous penser à des machines qui ont rendu notre vie plus facile ?



Allez maintenant rendre visite au "B". Si vous en avez envie, essayez d'utiliser la ligne de fonction.





Le monde de Cubetto paraît immense, mais sa ville est juste une parmi des milliers sur la Terre. Et chaque endroit est si différent et intéressant.

Il veut tous les connaître.



Il y a plus de 7 milliards de personnes sur la Terre !



Si vous pouviez faire un voyage où vous voulez dans le monde, où iriez-vous ?



Maintenant, allez depuis le “B” jusqu’au chêne, en utilisant au moins une fois un bloc bleu. Demandez de l’aide si vous en avez besoin.





Ding ding !

La cloche signifie que c'est la fin de la journée. Cubetto est très impatient de revenir demain pour apprendre encore plus de choses intéressantes et passionnantes sur le monde qui l'entoure !

Et vous ?



Pour d'autres défis et des astuces pour l'utilisation des cartes et des livres, rendez-vous sur primotoys.com.



Pourrez-vous mettre au point vos propres défis et essayer de les résoudre avec vos amis ?



Partez visiter une case. Revenez à l'arbre. Utilisez la ligne de fonction.





Made with love by Primo Toys
Designed in London, printed in China

© Solid Labs LTD

ALL RIGHTS RESERVED

Primo Toys is a trademark of Solid Labs LTD

primotoys.com

PRIMO

Cubetto se perd

Livre 2

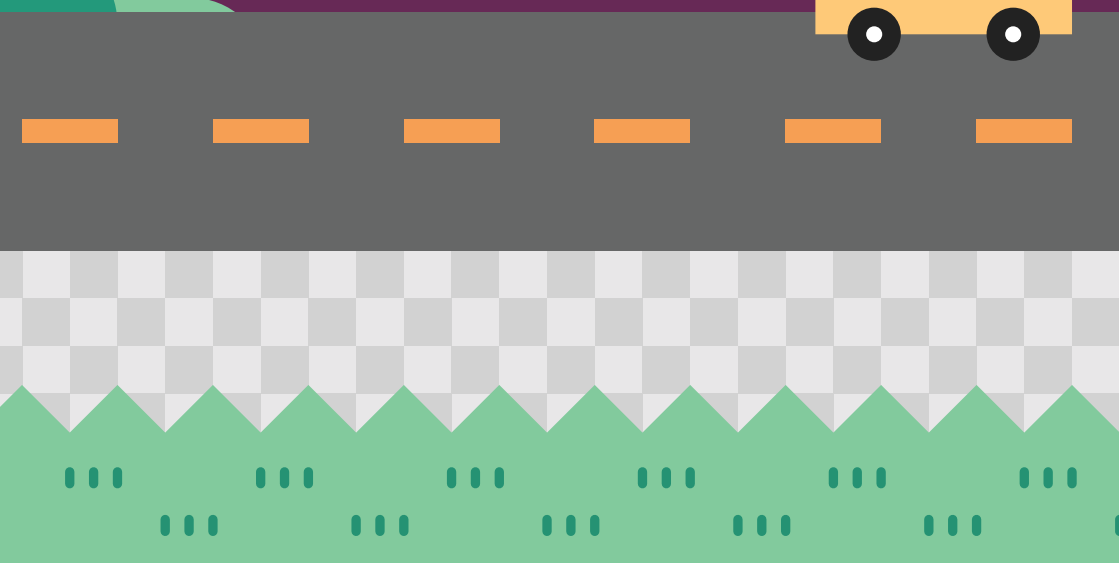




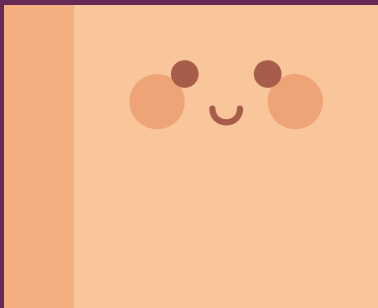
Pour des conseils et astuces
sur l'utilisation des livres et
des cartes, rendez-vous sur
primotoys.com/resources



Histoire par Erin Eby
Illustrations par Momo







Aujourd'hui, Cubetto va perdre l'école. Sa maman l'emmène à la ville pour y voir un docteur.

Pour Cubetto, c'est sa première aventure dans la ville.

Il imagine les immeubles géants, le bruit du trafic et tous les panneaux colorés.



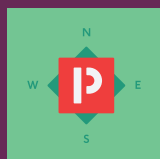
La moitié des habitants du monde vit dans des villes.

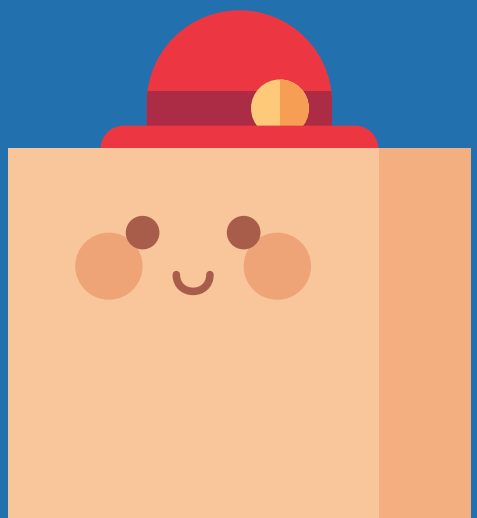
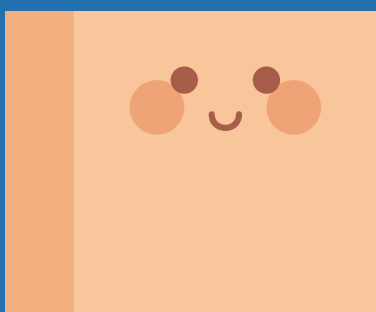


Pouvez-vous dire le nom d'une grande ville dans le pays ?



Commencez sur la boussole. Déplacez Cubetto jusqu'au vélo.





En arrivant à la gare, la maman de Cubetto lui dit que, s'il se perd, il doit rester là où il est et demander de l'aide.

Cubetto fait "oui" de la tête mais il n'écoute pas.

Il est trop distrait par toutes les tours qui s'élèvent à l'horizon.



Parfois, on dit gratte-ciel au lieu de tour. Il y a au moins 40 étages dans ces constructions.



Pouvez-vous penser à quelles machines on utilise pour construire une tour ?



Depuis le vélo, déplacez-vous de trois cases vers le sud (S) pour rejoindre les tours près de la banque.





Une fois en ville, ils vont dans le métro. Avec autant de bruit et autant de gens, Cubetto n'arrête pas de regarder ici et là. Tout à coup, il voit qu'il est allé trop loin.

Il regarde autour de lui mais... sa maman n'est plus là !

Oh, non ! Cubetto est perdu.



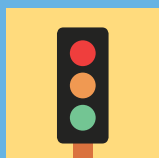
Un métro est un train qui voyage sous la ville.



Connaissez-vous des villes qui ont des trains ou des métros ?



Depuis les tours, allez jusqu'aux feux de signalisation du train.





Cubetto se met à tourner, en pleine panique. Sans penser, il monte soudainement dans un train. L'arrêt suivant est près d'un grand parc tout vert. Il descend.

Peut-être que sa maman l'attend ici ?



Les parcs sont importants parce que les plantes aident à nettoyer la pollution qu'il y a dans l'air.



Dans une ville, quelles sont les choses qui peuvent causer de la pollution dans l'air ?



Maintenant, tournez-vous vers le sud (S) ! Courez vers le parc mais arrêtez-vous dans la rue !





Mais la maman de Cubetto n'est pas là !

Il essaie de se souvenir du conseil de sa maman, mais il n'y parvient pas. Devait-il aller à l'hôpital ? Où doit-il aller ?

Il décide de traverser un grand pont.



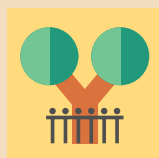
La plupart des villes sont contruites autour de rivières, d'océans, de lacs ou autres pièces d'eau.



Pourquoi pensez-vous qu'il est important qu'une ville soit construite près de l'eau ?



Allez jusqu'au pont en prenant le chemin que vous voulez. Il y a beaucoup de façons de s'y rendre.





Cubetto est désespéré.

Effondré sur le trottoir, il aperçoit un groupe d'enfants sur le chemin de l'école. Peut-être que quelqu'un pourra l'aider.

Il les suit mais quand ils entrent dans la cour, le portail se referme devant lui.



Certaines villes sont contruites en formant une grille, comme la carte de Cubetto.



À quoi ressemble votre ville sur une carte ?



Rendez-vous à l'école en tournant deux fois à droite et une fois à gauche.





Tremblottant et sanglotant,
Cubetto n'a jamais eu aussi peur.
Ses roues lui font mal et ses moteurs
sont fatigués.

À travers ses larmes, il aperçoit un
grand bâtiment sur lequel est écrit
au devant "Hôpital".

Peut-être que sa maman est ici ?!



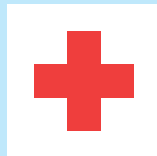
Cubetto a deux moteurs, un pour chaque
roue.



Connaissez-vous d'autres machines qui
ont des moteurs pour se déplacer ?



Allez à l'hôpital en passant par le pont.
Utilisez un bloc pour tourner à droite
dans la ligne de fonction pour y arriver.





Il regarde à l'intérieur et... il la voit au bureau d'informations ! Il est tellement heureux, il la serre fort dans ses bras.

Il est maintenant assez tard. Cubetto est impatient de se retrouver en sécurité chez lui.



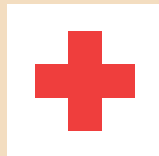
Il existe beaucoup de types de moyens de transport, comme les voitures, les vélos, les tramways, les taxis...



Quels autres moyens de transport connaissez-vous ?



Rendez-vous au taxi depuis l'hôpital. Faites au moins quatre virages et utilisez la ligne de fonction pour y arriver.





Made with love by Primo Toys
Designed in London, printed in China

© Solid Labs LTD

ALL RIGHTS RESERVED

Primo Toys is a trademark of Solid Labs LTD

primotoys.com



PRIMO

Cubetto s'enfonce dans le marais

Livre 6





**Pour des conseils et astuces sur
l'utilisation des livres et des cartes,
rendez-vous sur [primotoy.com/ressources](https://www.primotoy.com/ressources)**

**Histoire par Erin Eby
Illustrations par Momo**



Le soleil se couche. Près d'un marais humide et boueux, Cubetto et ses camarades de classe étendent leurs sacs de couchage dans le chalet.

Aujourd'hui, ils sont sur les terres natales de Monsieur Tortue pour étudier son écosystème unique.



Un écosystème est un environnement incluant toutes les créatures qui vivent en son sein.



Quels autres environnements connais-tu ?



Commence avec ta fidèle boussole et dirige-toi vers le ponton.





Le matin suivant, les élèves préparent leurs bagages pour partir à l'aventure. Tonno, le meilleur ami de Cubetto, donne des manteaux de pluie et des chapeaux de paille à tout le monde.

« Tu te rends compte qu'on va être sur un hydroglisseur aujourd'hui ? »



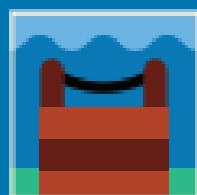
Les hydroglisseurs fonctionnent en utilisant un énorme ventilateur pour pousser un bateau sur l'eau.



Quels autres types de bateaux connaissez-vous ?



Depuis le ponton, dirigez-vous vers l'est jusqu'au bateau.





« VRRROOOM ! »

Le ventilateur du bateau est si bruyant qu'ils peuvent à peine entendre Monsieur Tortue parler. Il montre des arbres, des alligators et des oiseaux.

Cubetto et Tonno jouent avec l'appareil photo. Leur travail consiste à photographier le voyage.



Les hydroglisseurs ont un fond plat qui leur permettent de traverser les marais peu profonds.



Quel genre de travail peut-on effectuer sur un bateau ?



Depuis le bateau, dirigez-vous vers le pélican mais passe d'abord voir les grenouilles.





« CLICK ! » Cubetto prend une chouette endormie en photo.

« CLICK ! » Un alligator paresseux flotte non loin de là.

Monsieur Tortue salue ses cousins qui prennent un pain de soleil sur un rocher.

Tonno se penche sur le bord du bateau pour faire tourner un nénuphar.



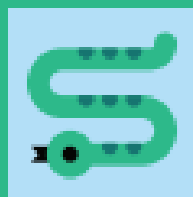
Les alligators vivent sur Terre depuis des millions d'années !

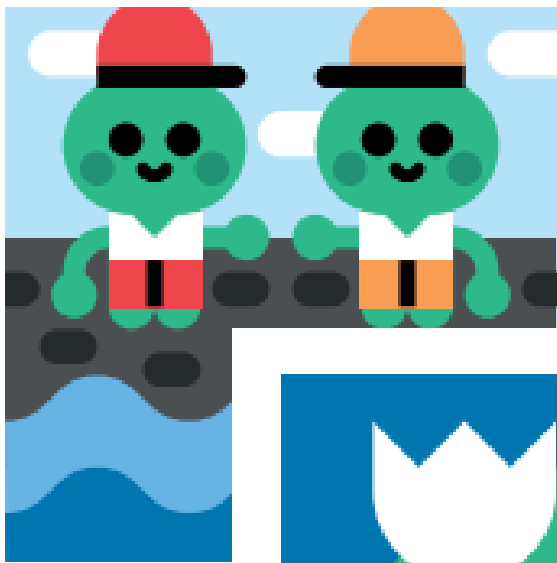
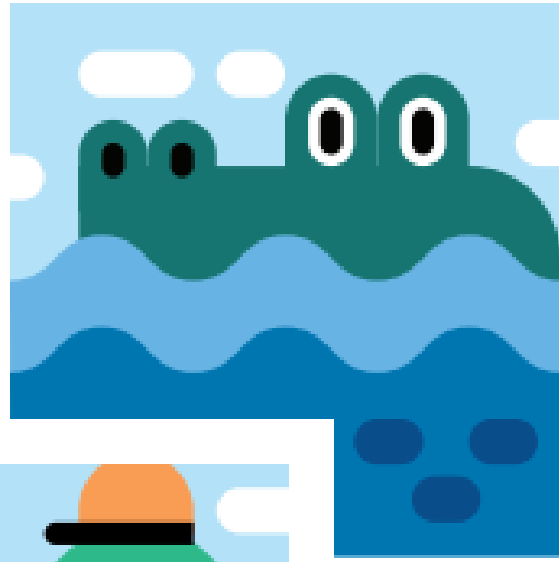


Connaissez-vous d'autres animaux qui vivent dans les marais ?



Depuis l'oiseau, allez sur la case serpent au sud-est.





Le moteur de l'hydroglisseur se coupe. Le marais devient soudainement très silencieux. On n'entend plus que le bourdonnement des insectes.

« SPLISH SPLOSH... » Cubetto regarde en bas. Le bateau se remplit d'eau !

« UNE FUITE ! »



Les marais sont très semblables aux lacs, si ce n'est qu'ils sont beaucoup moins profonds.

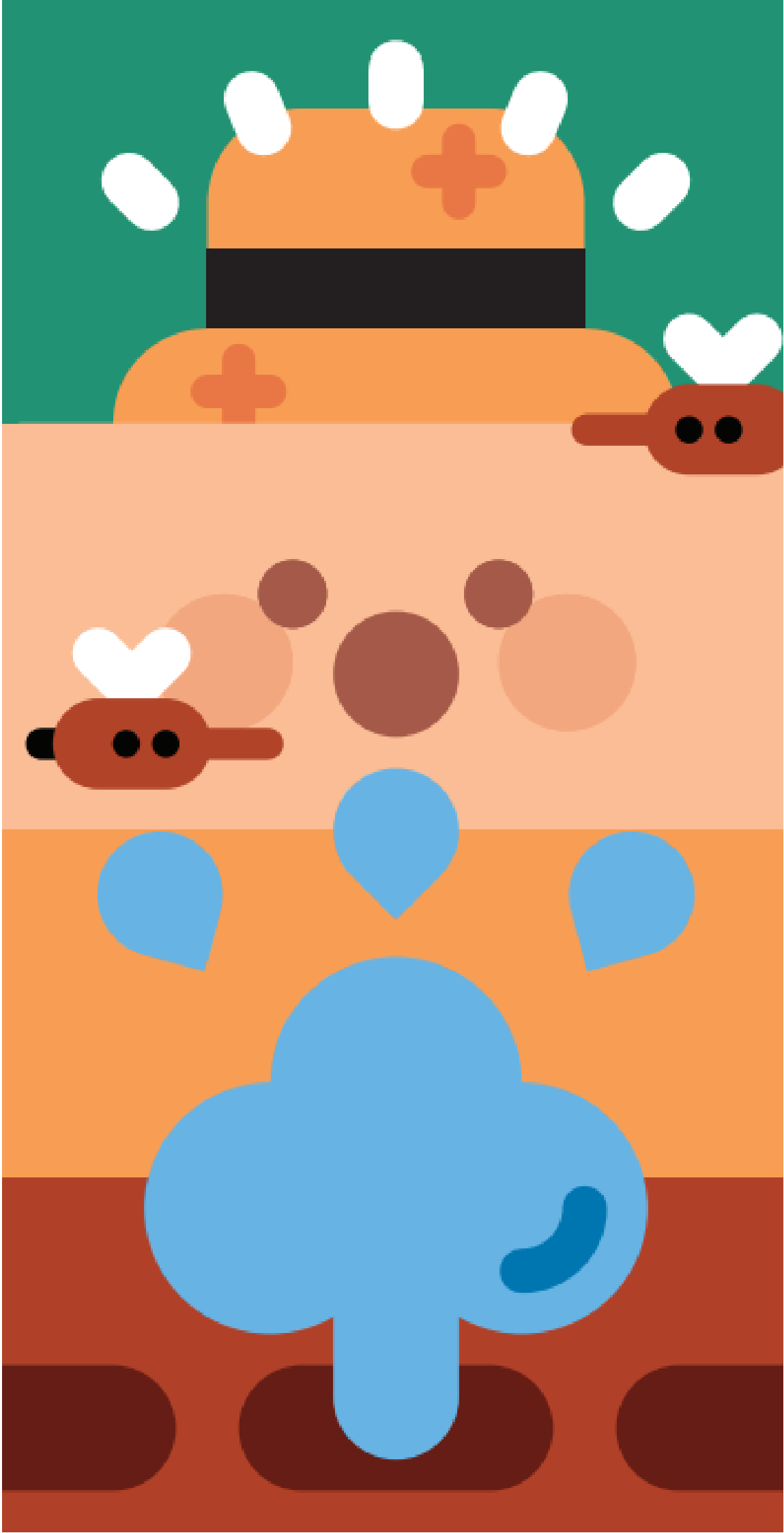


Où pourriez-vous trouver d'autres marais ?



Depuis la case du serpent, allez à l'ouest vers les nénuphars.





En un instant, Monsieur Tortue ôte ses bottes et les utilise pour vider l'eau. Les élèves l'imitent. Mais ils ne peuvent pas maintenir le rythme !

Cubetto cherche désespérément quelque chose pour reboucher le trou.

« Une vieille botte ? Non. Une boule de mousse espagnole ? Hmmmm... non. »



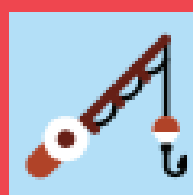
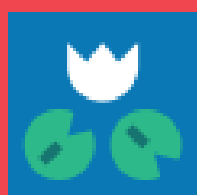
La mousse espagnole est une plante qui pend aux branches des arbres.



Pourquoi y aurait-il une botte dans un étang ?!



Maintenant, allez rapidement au point de pêche !





À quelques mètres de là, une vieille canne à pêche sort du sol. Encore attaché à la ligne, un bouchon de liège flotte à la surface de l'eau.

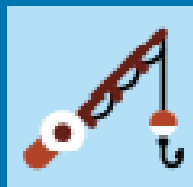
« C'EST CA ! »

Cubetto rame jusqu'au bouchon. Il l'attrape rapidement et rebouche le trou.

i Les poissons-chats sont répandus dans les rivières et les marais.

? Quels genres de poissons retrouve-t-on dans les marais ?

★ En utilisant la fonction ligne, dirigez-vous vers le chalet.





« HIP HIP HIP HOURRA ! »

On applaudit Cubetto pour avoir g rer la situation !!

La derni re botte remplie d'eau est vers e par-dessus bord, et une vague de soulagement soul ve le groupe. Quand ils retournent   la maison, tout le monde est impatient de marcher sur la terre ferme et s che.

Quelle journ e !!



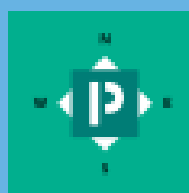
Souvent, les gens ont le mal de mer quand ils sont sur un bateau !



Avez-vous d j   t  sur un bateau ?



Dirige-toi vers le chalet en r utilisant ta boussole. Prends le chemin de ton choix.







Made with love by Primo Toys
Designed in London, printed in China

© Solid Labs LTD

ALL RIGHTS RESERVED

Primo Toys is a trademark of Solid Labs LTD

primotoys.com

PRIMO

La course de traîneau de Cubetto

Livre 5





**Pour des conseils et astuces sur l'utilisation
des livres et des cartes, rendez-vous sur
primotoy.com/ressources**

**Histoire par Erin Eby
Illustrations par Momo**





« Bientôt prêt, Cubetto ? »

Tante Babs prépare le traîneau et le dirige.

Il souffle un vent froid et cinglant. Cubetto caresse son husky préféré.

Tante Babs est meneuse de chiens, et aujourd'hui a lieu la course de chiens de traîneaux de l'Iditarod.

i Les équipes de chiens de traîneaux peuvent voyager à une vitesse de 30 km/h.

? Quelles autres races de chiens connaissez-vous ?

★ En démarrant sur la boussole, déplacez-vous vers les aurores boréales avec l'étoile qui brille près de l'igloo.





Les meneurs de chiens démarrent sur les chapeaux de roue. Conduisant doucement à travers les rues, ils se dirigent bientôt vers la sortie de la ville.

Ils glissent rapidement sur des surfaces gelées jusqu'au premier checkpoint à 10 m.

Plus que 26 !



Les courses de chiens de traîneau peuvent durer plusieurs jours.



Quels genre d'animaux peut-on trouver en Arctique ?



Allez vers la baleine depuis l'aurore boréale.





OK ! Le premier checkpoint a été atteint sans accroc. OK ! 16, 17, 18... OK !

Les chiens poursuivent dans le blanc éclatant du printemps alaskien. Les deux coureurs approchent de leur dernier checkpoint.

« Dernière ligne droite, tante Babs ! Le plus dur a été fait ! » annonce Cubetto avec enthousiasme.



Dans le cercle Arctique, la neige recouvre le sol durant le printemps.



Connaissez-vous d'autres types de courses ?



Dirigez-vous vers le motoneige en passant par deux tuiles enneigées.





Trop rapide, Cubetto... Au-dessus d'eux, de gros nuages gris se forment depuis l'ouest. Un ours se dandine paresseusement vers sa grotte.

Cubetto sait donc qu'une tempête de neige approche. La neige commence doucement à tomber.

En quelques minutes, ils sont encerclés par un manteau blanc.



Un flocon de neige contient jusqu'à 200 cristaux de glace !



Selon vous, de quoi est fait la neige ?



Dirigez-vous doucement vers l'ours polaire. Prenez le chemin que vous voulez.





La neige épaisse emplit l'obscurité, mais les chiens persévèrent.

Désorienté, exténué et ignorant sa destination, Cubetto continue de mener les chiens.

Leur seule solution est de continuer droit devant eux.

i Les chiens ont un bon sens de l'orientation, contrairement aux humains !

? Quel outil présent sur votre carte pourrait aider Cubetto à trouver son chemin ?

★ Tournez-vous vers le nord et dirigez-vous vers l'igloo sans traverser l'eau.





**Aussi vite qu'elle n'est apparue,
la tempête de neige se calme.
L'infinie blancheur laisse place à
une trouble lumière verte qui
remplit la nuit et laisse percer le
scintillement des étoiles.**

**Tante Babs cherche un repère,
mais il n'y en a aucun à
l'horizon.**



Le mot « Arctique » vient du terme grec qui signifie ours.



Quelles types d'animaux trouvent-on en Arctique ?



Une fois à l'igloo, utilisez la fonction ligne pour vous rendre à la station météorologique.





Perdu dans le froid, Cubetto redoute le pire, mais Tante Babs reste calme.

« Lève les yeux, Cubetto. Là, c'est l'étoile du nord. Si nous suivons sa lumière, nous retrouverons notre chemin avant l'aube. »



Les anciens peuples trouvaient leur chemin durant la nuit en regardant les étoiles.



Quelle est l'étoile la plus proche de la Terre ?



Allez au nord vers l'iceberg.





Les voilà repartis, plus proches que jamais de la maison. Le dernier checkpoint brille comme un phare sur les glaciers brillants. « ON L'A FAIT ! » s'exclame Cubetto.

Cubetto prend une profonde inspiration, et arbore un sourire émerveillé devant le magnifique lever de soleil venant de l'est.

La course est terminée. C'est l'heure du goûter.

i Les glaciers sont d'immenses blocs de glaces et de neige gelés.

? Si le soleil se lève à l'est, où se couche-t-il ?

★ En utilisant ta fonction ligne et en faisant deux tours à droite, retournez vers la boussole.







Made with love by Primo Toys
Designed in London, printed in China

© Solid Labs LTD

ALL RIGHTS RESERVED

Primo Toys is a trademark of Solid Labs LTD




primotoys.com

PRIMO

Cubetto Quitte la Terre

Livre 5



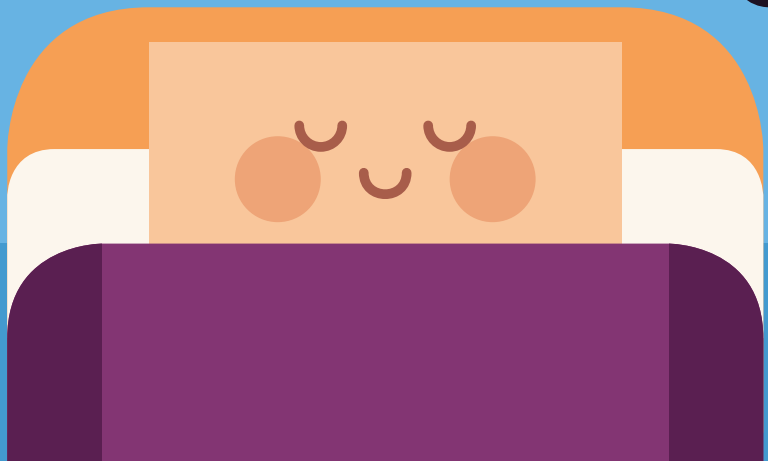


**Pour des conseils et
astuces sur l'utilisation
des livres et des
cartes, rendez-vous sur
primotoys.com/resources**

Histoire par Erin Eby
Illustrations par Momo







Aujourd'hui, Cubetto rentre de l'école très fatigué. Il saute même le dîner et s'endort tout de suite dans son lit.

En quelques minutes, il se retrouve à rêver d'étoiles et de planètes.

Cette nuit, Cubetto est astronaute.



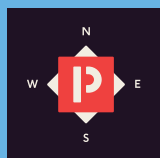
Un astronaute, c'est une personne qui voyage dans l'espace pour y travailler.



Et comment fait une personne pour voyager dans l'espace ?



Commencez sur la boussole. Filez maintenant jusqu'à la Terre.





Dans la fusée grande comme un immeuble, Cubetto enfile sa combinaison et se prépare pour le lancement.

5, 4, 3, 2, 1... DÉCOLLAGE !

La fusée quitte la Terre et se retrouve bientôt dans l'espace. Cubetto regarde par le hublot et voit qu'il dépasse la Lune.



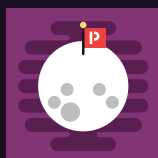
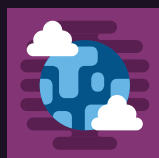
La Terre n'a qu'une seule lune, mais il y a des planètes qui en ont beaucoup plus !



De quoi pensez-vous que la Lune est faite ?



En partant de la Terre, allez planter votre drapeau sur la Lune.





Cubetto s'assoit au panneau de commandes pour écrire un programme.

Il ordonne à son vaisseau de l'emmener au bord du système solaire.



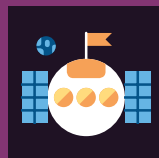
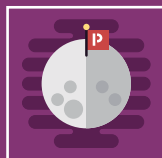
Le programme va dire à son vaisseau ce qu'il doit faire et où aller.



Quelles autres machines peuvent utiliser des programmes, selon vous ?



Sur la Lune, tournez-vous pour vous diriger vers la station spatiale.





Il passe tout d'abord la planète Mars, qui est la voisine de la Terre. Mars ressemble à un grand désert rouge et poussiéreux, avec de grandes montagnes et des vallées immenses.

Mars lui fait un peu penser à sa planète, la Terre.



Les humains ont envoyé beaucoup de robots sur Mars, pour l'étudier.



Quel genre de choses font les robots sur Mars, selon vous ?



En partant du vaisseau spatial, rendez-vous sur les montagnes de Mars en essayant de tourner une fois à droite et deux fois à gauche.





Après être parti de Mars, il traverse un champ d'astéroïdes rocheux.

Cubetto se dirige vers Jupiter.

Il voit au loin que Jupiter est très grande et qu'il y a beaucoup d'orages.



On fait appel à des satellites pour observer Jupiter. Des satellites sont des machines qui font le tour de la planète dans l'espace.



Pouvez-vous imaginer à quoi d'autre peuvent servir des satellites ?



Faites tourner Cubetto pour l'envoyer sur les astéroïdes proches du soleil.





Il passe à côté de Saturne et de ses grands anneaux.

Il file vers Uranus, couverte de brouillard.

Il ralentit pour regarder Neptune, bleue et toute gelée.



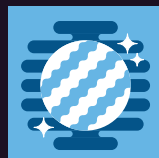
Les planètes qui sont très éloignées du soleil sont très froides et glacées.

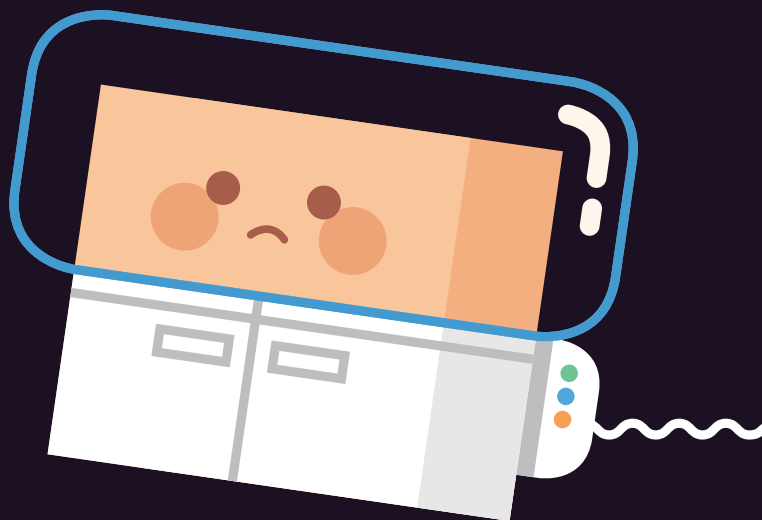
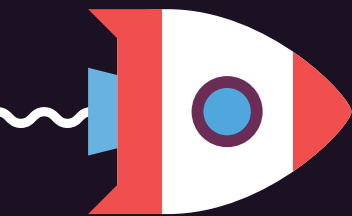


Pourquoi donc certains endroits sur la Terre sont-ils froids et gelés ?



Depuis les astéroïdes, envoyez Cubetto vers Neptune, bleue et si froide. Faites bien attention d'éviter le volcan !





Cubetto se sent très loin de chez lui maintenant. Le soleil devient un tout petit point éloigné. Il commence à imaginer toutes les choses effrayantes qui l'attendent dans l'espace lointain. Tout à coup, il a très peur. Cubetto veut rentrer chez lui.



Les planètes qui tournent autour de notre soleil constituent notre système solaire.

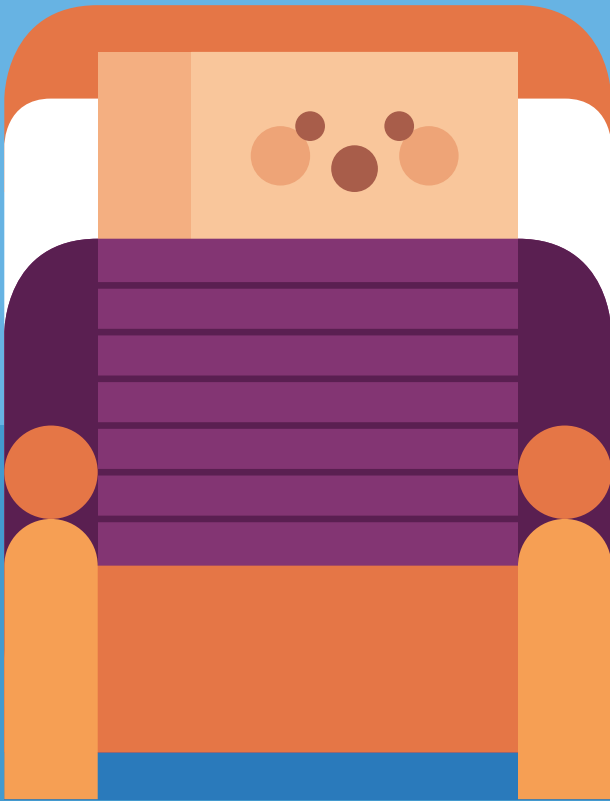


Pensez-vous qu'il y a d'autres soleils et d'autres planètes en dehors de notre système solaire ?



À l'aide de la ligne de fonction, décollez de Neptune la glacée pour rejoindre la carte du système solaire.





DRRRRING !

Le réveil se met à sonner ! Cubetto ouvre les yeux : il est en sécurité dans son lit.

Sa tête tourne encore, pleine de toutes les merveilles qu'il a vues dans l'espace au cours de cette nuit magique.



Si la Terre était grande comme un grain de riz, notre système solaire aurait la taille d'un immeuble !



Combien de temps serait nécessaire pour voler jusqu'au bord de notre système solaire ?



À partir de la carte du système solaire, ramenez Cubetto sur Terre en utilisant la ligne de fonction.





Made with love by Primo Toys
Designed in London, printed in China

© Solid Labs LTD
ALL RIGHTS RESERVED

Primo Toys is a trademark of Solid Labs LTD

primotoys.com