

# Sapientino®

*Associa, impara, sorride*

MONTESSORI

Guida  
educativa



 Clementoni®

«L'adulto deve farsi umile e imparare  
dal bambino a essere grande»

*Maria Montessori*

**MONTESSORI**

© 2024 Clementoni SpA

Consulenza di Sara Salardi,  
insegnante Montessori  
Illustrazioni di Hannah Wood.

Prodotto da Clementoni S.p.A.  
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.  
62019 Recanati (MC) - Italy

Fatto in Italia

Per la prima volta, il **metodo Montessori** incontra la doppia associazione del **Sapientino** per renderla giocabile già dai 2 anni.

Oltre a tante **schede con quiz** a difficoltà progressiva, il set di gioco si arricchisce di **robuste e colorate maxi tessere** in cartone pensate come attività base per i più piccoli, mentre il banchetto e la doppia penna diventano strumenti giocosi per il controllo autonomo dell'errore.

In questa **guida educativa** troverete approfondimenti sul metodo Montessoriano, suggerimenti e tutte le indicazioni per proporre i materiali a disposizione nella maniera più efficace e coinvolgente.

**Con Sapientino Montessori la conquista dell'autonomia è un gioco!**

## I pilastri del metodo

### L'autonomia

*Aiutami a fare da solo* è il motto lanciato da Maria Montessori che invita gli adulti a diventare osservatori silenziosi del bambino che vuole e può dirigere le sue attività in autonomia. Ecco perché il Sapientino Montessori prevede il controllo autonomo dell'errore.

### L'esperienza tattile

*La mano è lo strumento proprio dell'intelligenza dell'uomo.* Tutte le discipline, anche quelle apparentemente più astratte come la matematica, si possono interiorizzare passando per il tocco. Per questo abbiamo introdotto robuste maxi tessere e schede con fori più grandi. Oltre a favorire l'esercizio di manualità e prensione, questi materiali facilitano il posizionamento e la pressione simultanea delle iconiche penne Sapientino per ottenere il feedback sonoro. Azioni complesse che richiedono precisione e coordinazione e che diventano così possibili anche a 2 anni.

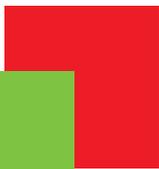
### L'aderenza alla realtà

Tutti gli argomenti di Sapientino Montessori sono ispirati al mondo reale, molto più stimolante di fiabe o racconti fantastici. *"Bisogna offrirgli cose grandiose. Per cominciare, offriamogli il mondo"*<sup>1</sup>

### L'isolamento delle qualità

I bambini e le bambine apprendono molto più facilmente sperimentando e conoscendo una qualità alla volta delle cose, con l'ausilio di materiali che propongono illustrazioni realistiche e semplici. Nelle nostre schede e maxi tessere abbiamo quindi evitato l'eccesso di stimoli (colori, disegni, attività) che non insegna, ma confonde.

<sup>1</sup> Montessori M., *Dall'infanzia all'adolescenza*, Ediz. Franco Angeli, Milano, 2009



## L'opera di Maria Montessori

### *La vita di una scienziata "illuminata"*

**M**aria Montessori nacque il 31 agosto 1870 a Chiaravalle in provincia di Ancona. Laureata in Medicina nel 1896, è stata **una delle prime donne medico in Italia**. All'inizio della carriera si prese cura dei bambini disabili a cui rimase affezionata per il resto della vita. Questo la spinse **ad osservare con attenzione i bambini e il loro processo di crescita**, ideando un metodo pedagogico unico, in grado di supportare con naturalezza le tappe del loro sviluppo e di fornire le basi **per far emergere i loro talenti**.

La sua pedagogia venne attuata nelle "Case dei bambini", luoghi progettati a misura di bambino con materiali creati dalla Montessori stessa, al fine di offrire un luogo ordinato e sicuro in cui muoversi in libertà e autonomia.

Maria Montessori visse in diverse parti d'Europa, viaggiò in India, conobbe personaggi illustri come Gandhi e scrisse tanti libri, oggi tradotti in moltissime lingue e diffusi in tutto il mondo.

Morì il 6 maggio 1952 a Noordwijk in Olanda.

Sulla sua tomba l'epitaffio recita:

*"Io prego i cari bambini, che possono tutto, di unirsi a me  
per la costruzione della pace negli uomini e nel mondo".*



## Un aiuto alla vita

**S** secondo Maria Montessori **l'educazione è un processo naturale** e ogni bambino, se posto nell'ambiente adatto, è in condizione di sviluppare le sue potenzialità in maniera autonoma. Lasciare libero il bambino non significa lasciarlo a sé stesso, occorre progettare e realizzare un ambiente capace di far emergere la sua naturale curiosità nell'esplorare il mondo che lo circonda: **questo ambiente deve essere semplice, ordinato, curato nei particolari, con giochi e attività alla sua portata.**

Non si può conoscere la realtà esterna senza agire, senza manipolare, senza utilizzare accanto all'occhio anche la mano che è strumento dell'intelligenza. "Aiutami a fare da solo" significa offrire la possibilità al bambino di esercitarsi in attività di vita pratica come vestirsi e svestirsi o versare l'acqua nel bicchiere, ma anche vivere la gioia che consegue al desiderio di scoperta e di esattezza nell'organizzazione delle proprie conoscenze.

La consapevolezza di fare in autonomia, di usare gli oggetti per tutto il tempo che si desidera e la possibilità di **autocorreggere gli errori**, senza la pressione sui risultati, sviluppano la fiducia in sé, la creatività e l'apertura mentale.

### Alcuni consigli pratici

#### **Un momento per voi**

Per svolgere qualsiasi attività con il vostro bambino, abbiate cura di scegliere un momento dedicato interamente a voi, in cui entrambi siete sereni, disponibili e in un atteggiamento di predisposizione e interesse.

#### **Il valore della calma**

Le attività vanno presentate lentamente, scegliendo poche parole e scandendole bene, con tono di voce pacato ma fermo, in un clima calmo e tranquillo. Le attività manuali possono essere presentate in un rilassante silenzio.

#### **Ogni cosa ha un posto e c'è un posto per ogni cosa**

Riponete questo gioco e tutti i materiali destinati ai bambini, in luoghi a loro accessibili, ordinati e ben visibili, ad esempio una libreria o un ripiano posti alla loro altezza. In questo modo saranno liberi di prendere il gioco quando vogliono, ma anche di rimetterlo a posto quando hanno finito di giocare.

#### **Siate osservatori silenziosi**

Mentre il bambino gioca non intervenite, non suggerite, non interrompetelo, a meno che non sia lui a chiedere aiuto.

Lasciate libero il bambino di sperimentare, di mettersi alla prova, ma se ha bisogno di voi siate presenti.

## Istruzioni

### **Che cos'è Sapientino classico**

Sapientino è un gioco di osservazione interamente basato sul principio dell'associazione e destinato a bambini dai 3 anni in su. Consiste in una caccia a coppie di elementi connessi in base a principi logici via via diversi e raffigurati su schede illustrate. Le doppie penne del banchetto permettono di verificare l'esattezza delle proprie azioni in autonomia, grazie al feedback sonoro in caso di risposta corretta. Il feedback viene attivato posizionando le schede sul vano apposito del banchetto ed esercitando con le penne una pressione simultanea sui fori corrispondenti agli elementi da associare.

### **Che cos'è Sapientino Montessori**

Ispirati dall'applicazione dei principi fondamentali del metodo Montessori, con la consulenza di esperti, abbiamo introdotto nuovi materiali ed effettuato interventi grafici e tecnici, per rendere giocabile già a 2 anni la classica dinamica di gioco del Sapientino.

Tutti i materiali sono stati testati con bambini dai 2 ai 5 anni.

### **Preparazione del materiale di Sapientino Montessori**

Oltre alla guida che state leggendo la confezione contiene:

- 8 maxi tessere in cartone illustrate fronte-retro
- 8 schede con 16 attività illustrate fronte-retro
- 1 banchetto
- 1 modulo con 2 penne parlanti

Prendete il banchetto dalla scatola e mettete da parte le schede. Eliminate l'imballo plastico del modulo e la linguetta salva-batterie, posta sul retro, come indicato alla fine di questo manuale. Decorate il banchetto con gli adesivi inclusi nella confezione. Inserite il modulo nel foro in alto al centro del banchetto infilando prima le due penne, in modo che i fili passino sotto il banchetto. Il verso corretto di inserimento prevede che la lucina del modulo parlante sia posta verso l'alto. Inserite il modulo fino a sentire uno scatto.

Queste operazioni devono essere effettuate da un adulto.

**Inoltre , controllate che non ci siano scarti delle schede e delle tessere ed eventualmente smaltirli nella raccolta carta.**

Selezionate una scheda e posizionala sul banchetto, infilando due vertici nelle sedi predisposte. I fori della scheda devono lasciare scoperti i cerchietti neri del circuito sulla base. Due angoli della scheda sono tagliati ad arco e facilitano la presa per sollevarla e sfilarla dal banchetto.

Ora è possibile proporre al/alla bambino/a il gioco, ma vi consigliamo di seguire queste indicazioni. L'intero progetto grafico ed educativo segue infatti una progressione a complessità crescente.

- Livello 1 (base): maxi tessere
- Livello 2 (base plus): schede 1-6
- Livello 3 (pre-intermedio): schede 7-10
- Livello 4 (intermedio): schede 11-14
- Livello 5 (avanzato): schede 15-16

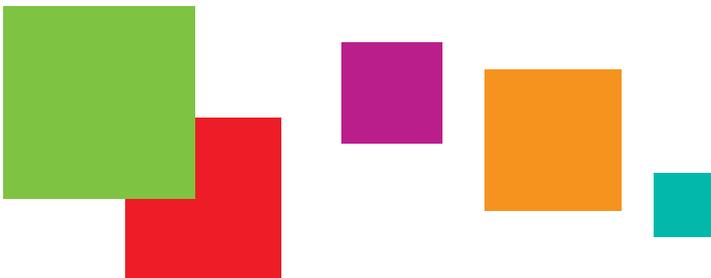
Vi suggeriamo pertanto di selezionare e separare i materiali e proporli secondo questo ordine, predisponendo al meglio l'ambiente di gioco.

Tenete sempre a portata di mano il banchetto con le 2 penne, perché sarà il luogo giocoso del "controllo dell'errore", dove i bambini potranno verificare in autonomia la correttezza delle loro scelte.

Tutte le attività di Sapientino Montessori mirano a un arricchimento del vocabolario. È importante, infatti, che i bambini imparino a nominare e riconoscere gli elementi della loro quotidianità. Per questo le tematiche e i soggetti raffigurati su schede e maxi tessere fanno parte del mondo conosciuto, o comunque caro in questa fascia d'età, e sono stati selezionati per massimizzare il potenziamento lessicale.

Occorre assicurarsi di avere un linguaggio comune e condiviso. Ciò presuppone, da parte dell'adulto, l'applicazione della "lezione dei 3 tempi".

- Il primo tempo, "**associazione**", è il momento in cui l'adulto tocca i soggetti illustrati nelle maxi tessere o nelle schede e ne pronuncia il nome (es. "Questo è il pulcino" oppure "Questo è il colore giallo").
- Nel secondo tempo, "**riconoscimento**", si chiede al bambino di riconoscere il soggetto (es. "Indica il pulcino" oppure "Tocca la vasca da bagno").
- Infine con il terzo tempo, "**verifica**", si chiederà di ricordare il nome del soggetto (es. "Come si chiama questo animale?" oppure "Ti ricordi questo che colore è?").



## Gioco con maxi tessere e banchetto

### Attività 1

#### Livello 1 (base)

#### Animali e colori

Selezionate le 8 maxi tessere e sistematele davanti al/alla bambino/a dal lato a sfondo bianco.

Da una parte mettete le 4 raffiguranti le macchie di colore (i 3 colori primari -giallo, blu e rosso- più il secondario verde).

Dall'altra le 4 raffiguranti gli animali (pulcino giallo, farfalla blu, granchio rosso e rana verde).

Esplorate i materiali seguendo la lezione dei 3 tempi e poi fate scegliere liberamente al/alla bimbo/a una tessera animale (ad esempio il pulcino) o una tessera colore.

Ora potete domandare: "Quale animale è di questo colore?" oppure "C'è una macchia dello stesso colore del pulcino?".



Una volta che il/la bambino/a ha indicato la sua scelta, invitatelo/a a inserire le 2 maxi tessere nel vano apposito del banchetto e ad approssimare l'uso delle 2 penne, inserendole nei due fori delle tessere e verificare così la correttezza dell'associazione individuata.

Lasciatelo/a provare autonomamente e, solo se ha bisogno di supporto, mostrategli/le come fare. Se vedete che ha difficoltà per estrarre le 2 maxi tessere dal vano del banchetto, vi suggeriamo di fargli/farle notare le apposite fessure a semicerchio nella parte interna delle maxi tessere.

Lasciate libero/a il/la bimbo/a di ripetere queste attività ogni volta che lo desidera.

*Lo sfondo bianco comune delle maxi-tessere supporta il/la bimbo/a nell'isolare chiaramente (come da insegnamento montessoriano) la qualità colore uguale, caratteristica chiave del rapporto di connessione fra animale e colore.*

*A 2 anni molto spesso i bambini non sanno ancora attribuire correttamente l'etichetta-nome del colore al colore stesso, riescono però a discriminare gli elementi in base all'uguaglianza-differenza (percepiscono cioè che il pulcino giallo e la macchia gialla sono dello stesso colore, ma non sanno ancora attribuire il nome "giallo" al colore che li accomuna). Questa attività è ideale per familiarizzare con i colori e imparare a riconoscerli, per poi riuscire a nominarli correttamente.*

## Attività 2

### Livello 1 (base)

#### Animali adulti e animali cuccioli

Selezionate le 8 maxi tessere e sistematele davanti al/la bambino/a dal lato con lo sfondo colorato.

Da una parte mettete le 4 raffiguranti gli animali adulti (mucca, cavallo, anatra, pecora).

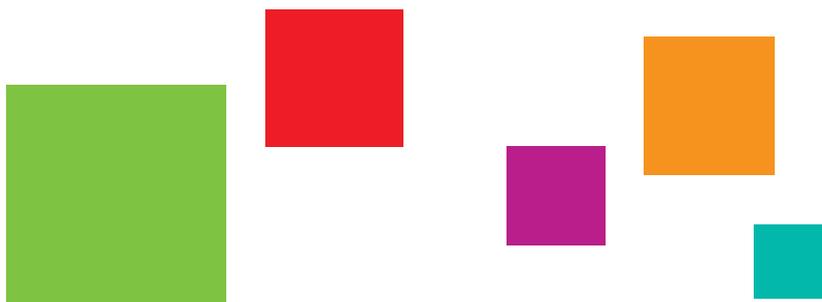
Dall'altra le 4 raffiguranti gli animali cuccioli (vitello, puledro, anatroccolo, agnello).

Esplorare i materiali secondo la lezione dei 3 tempi e poi fate scegliere liberamente al/alla bimbo/a una tessera dell'animale cucciolo o adulto. Invitatelo/a a creare la coppia corretta per poi effettuare il controllo dell'errore utilizzando le penne sul banchetto, come già descritto.

*Lo sfondo è ambientato, ma essenziale nei dettagli e sempre identico. Avere un'ambientazione uguale facilita il/la bimbo/a nell'isolare (come da insegnamento montessoriano) la forma stessa e le caratteristiche distintive di ogni animale, per supportare percettivamente il riconoscimento del legame di associazione fra esemplare adulto e cucciolo.*

*Animali e colori sono molto apprezzati dai bambini fin dalla più tenera età, quindi, costituiscono un gancio importante per catturare la loro attenzione. Qualora non lo facciano spontaneamente, per coinvolgerli fate domande stimolo (Es. "Come si chiama questo animale?", "Che verso fa?", "Dove lo abbiamo già visto?"): creare un ponte con il vissuto è fondamentale. Non dimenticate di gratificarli verbalmente nel caso di risposta corretta e di incoraggiarli a riprovare nel caso contrario.*

*Sbagliando si impara!*



## Gioco con schede e banchetto

Tutte le schede sono numerate secondo un ordine di complessità crescente per difficoltà di consegna e quantità di associazioni possibili. Nelle schede 1-8 le coppie da associare sono 4. Nelle schede 9-16 le coppie sono 6.

### Livello 2 (base plus): schede 1-6

Il criterio di associazione è l'uguaglianza: in tutte le schede abbiamo coppie di elementi identici. Le illustrazioni sono realistiche e semplici, come da indicazioni montessoriane.



#### Scheda 1

La fattoria: associa gli animali uguali

#### Spunti per l'adulto

• Per facilitare il riconoscimento delle coppie, invitate il/la bambino/a a focalizzare l'attenzione sulle caratteristiche particolari che differenziano un animale dall'altro, come colori o peculiarità stesse di ogni specie (ad esempio: le corna per la capra, la coda a ventaglio per il

tacchino, le vibrisse per il coniglio, la criniera per l'asino).

• Proponete riferimenti al vissuto: es. "Dove hai già visto questi animali?", "Ricordi quando siamo stati in fattoria?"

Vocabolario: CAPRA, ASINO, CONIGLIO, TACCHINO, STALLA, PRATO, FIORI, ERBA, FATTORIA



#### Scheda 2

La giungla: associa gli animali uguali

#### Spunti per l'adulto

• Come nella scheda precedente potete invitare il/la bambino/a a soffermarsi sulle caratteristiche particolari che differenziano un animale dall'altro (ad esempio: il manto a strisce della tigre, quello nero della pantera, la proboscide dell'elefante, la coda prensile della scimmia)

• Proponete riferimenti al vissuto: es. "In quali libri o giochi hai già visto questi animali?"

Vocabolario: SCIMMIA, ELEFANTE, PANTERA, TIGRE, LIANA, GIUNGLA, VEGETAZIONE



### Scheda 3

La casa: associa gli elementi uguali

#### Spunti per l'adulto

- Prima di proporre l'attività, fate una passeggiata con il/la bimbo/a per osservare gli elementi esterni delle case.
- Proponete riferimenti al vissuto: es. *"Dove abbiamo già visto il balcone?"*, *"Ricordi? La nonna tiene i vasi dei fiori proprio nel balcone"*

Vocabolario: CASA, PORTA, FINESTRA, GARAGE, BALCONE, UOMO, AUTO, VASO, FIORI, GATTO, UCCELLO, PERSIANE, PIANTA RAMPICANTE, RINGHIERA, TENDA



### Scheda 4

Il parco: associa gli elementi uguali

#### Spunti per l'adulto

- Proponete riferimenti al vissuto e fate domande stimolo per ampliare il lessico e farli ragionare sulla funzione degli oggetti (es. *"Sei mai stato/a su questa giostra?"*, *"A cosa serve questo gioco?"*, *"Quale serve a dondolare?"*)

Vocabolario: PARCO, ALTALENA, SCIVOLO, GIOSTRA GIREVOLE, FONTANA, SCOIATTOLO, CANE, BAMBINO, ANZIANO, CESPUGLIO



### Scheda 5

Il giardino: associa ogni animale al suo gruppo

#### Spunti per l'adulto

- Per facilitare l'associazione, fatelo/a soffermare sulle peculiarità di ogni abitante del giardino: il guscio per la chiocciola, i punti per la coccinella, le strisce per le api, le zampe per le formiche...
- Proponete riferimenti al vissuto con domande stimolo

Es. *"Hai mai visto questo animale?"*, *"Quale di questi può scavare gallerie nel formicaio?"*, *"Quale può volare?"*, *"Quale può strisciare?"*

Vocabolario: COCCINELLA, FORMICA, APE, CHIOCCIOLA, GUSCIO, PUNTI, STRISCE, ANTENNE



### Scheda 6

Il frutteto: associa ogni frutto al contenitore corretto

#### Spunti per l'adulto

- Proponete riferimenti al vissuto: *"Dove abbiamo visto questi frutti?"*, *"Conosci altri frutti?"*

Vocabolario: UVA, ARANCIA, MELA, PERA, CESTO, CASSETTA

## Livello 3 (pre-intermedio): schede 7-10

### Schede 7-8

Il criterio di associazione è "ogni cosa al suo posto": nella scheda 7 sono gli arredi che devono essere associati alla stanza corretta; nella scheda 8 sono degli oggetti che devono essere riordinati e messi nel mobile/elettrodomestico più adatto.



#### Scheda 7

Le stanze di casa: ogni cosa al suo posto

#### Spunti per l'adulto

- Prima di proporre l'attività, fate un giro in casa con il/la bimbo/a per osservare gli arredi tipici di ogni stanza.
- Proponete riferimenti al vissuto con domande stimolo: es. "A cosa serve il frigorifero?"; "Dove si trova a casa tua?"

Vocabolario: CASA, CAMERA, BAGNO, SALOTTO, CUCINA, VASCA DA BAGNO, FRIGORIFERO, ARMADIO, DIVANO, POLTRONA, QUADRO, LAMPADA, FORNO, CAPPA, TAVOLO, WATER, LAVANDINO, LETTO, COMODINO



#### Scheda 8

Oggetti in casa: ogni cosa al suo posto

#### Spunti per l'adulto

- Prima di proporre l'attività, fate un giro in casa con il/la bimbo/a per osservare nella realtà gli elementi raffigurati nella scheda.
- Proponete riferimenti al vissuto con domande stimolo: es. "Dove metti di solito i tuoi libri?"; "Dove metti i vestiti sporchi?"

Vocabolario: LIBRERIA, BARRA PORTAUTENSILI, LAVATRICE, MENSOLA, UTENSILI (frusta, mestolo, cucchiaino, paletta), LIBRO, PORTABIANCHERIA, BARATTOLO DI MARMELLATA

### Schede 9-10

Il criterio di associazione è "la corrispondenza della forma": nella scheda 9 sono gli abitanti del mare che devono essere associati alla loro ombra; nella scheda 10 dei veicoli devono essere abbinati alle loro sagome. La quantità delle coppie da connettere sale da 4 a 6.



### Scheda 9

Il mare: associa ogni animale alla sua ombra

#### Spunti per l'adulto

- Invitate il/la bambino/a a soffermarsi sulle peculiarità che distinguono un abitante del mare dall'altro (ad esempio: i tentacoli del polpo, le piccole pinne del pesce pagliaccio, la forma a stella della stella marina, il guscio della tartaruga, le pinne a forma di ali della razzo, il muso che ricorda quello di un piccolo cavallo per l'ippocampo...)

muso che ricorda quello di un piccolo cavallo per l'ippocampo...)

Vocabolario: PESCE PAGLIACCIO, TARTARUGA, IPPOCAMPO, STELLA MARINA, POLPO, RAZZA, OMBRA, PINNE, TENTACOLI, MARE, SABBIA, ALGA



### Scheda 10

I veicoli: associa ogni veicolo alla sua ombra

#### Spunti per l'adulto

- Chiedete al bambino/a di osservare le peculiarità distintive di ogni veicolo: le ali per l'aereo, la pala meccanica per il trattore, le vele per la barca a vela, il sellino per la bicicletta, le ruote e la diversa dimensione per autobus e automobile...)

Vocabolario: BARCA A VELA, TRATTORE, AEREO, BICICLETTA, AUTOBUS, AUTOMOBILE

## Livello 4 (intermedio): schede 11-14

### Schede 11-12

Il criterio di associazione è "attività o emozione uguale" in soggetti diversi: nella scheda 11 il bambino e la bambina esprimono le stesse 6 emozioni; nella scheda 12 il bambino e la bambina fanno gli stessi 6 sport.



### Scheda 11

Le emozioni: associa i bambini che esprimono la stessa emozione

#### Spunti per l'adulto

- Invitate il/la bimbo/a a osservare i diversi dettagli d'espressione che denotano le emozioni: il sorriso per la gioia, le lacrime per la tristezza, le sopracciglia aggrottate per la rabbia, gli occhi spaventati per la paura, la lingua in fuori per il disgusto, la bocca spalancata in un "ooooh" per la sorpresa. Andate insieme davanti allo specchio e cercate di imitare le espressioni.

lingua in fuori per il disgusto, la bocca spalancata in un "ooooh" per la sorpresa. Andate insieme davanti allo specchio e cercate di imitare le espressioni.

- Proponete riferimenti al vissuto con domande stimolo: es. *“Quand'è che provi rabbia?”*; *“Quando c'è un temporale e senti il rombo dei tuoni quale emozione provi?”*

Vocabolario: GIOIA, RABBIA, PAURA, TRISTEZZA, DISGUSTO, SORPRESA



### Scheda 12

Gli sport: associa i bambini che fanno lo stesso sport

#### Spunti per l'adulto

- Invitate il/la bimbo/a a osservare gli strumenti peculiari che servono per fare ogni sport: la racchetta per il tennis, la palla per il basket; i pattini per il pattinaggio, la bicicletta per il ciclismo, gli sci per lo sci, il costume per il nuoto.

- Proponete riferimenti al vissuto con domande stimolo: es. *“Conosci qualcuno che fa ciclismo?”*; *“Cosa indossa quando va in bicicletta?”*

Vocabolario: BASKET, PATTINAGGIO, TENNIS, NUOTO, SCI, CICLISMO, PALLA DA BASKET, PATTINI, RACCHETTA DA TENNIS, COSTUME, RACCHETTA DA SCI, BICICLETTA

### Schede 13-14

Il criterio di associazione è “elementi uguali presentati isolatamente o inseriti nel contesto”: nella scheda 13 abbiamo indumenti e accessori mostrati singolarmente oppure indossati; nella scheda 14 giocattoli mostrati singolarmente oppure in uso.



### Scheda 13

I vestiti: associa a ogni bimbo il suo vestito o accessorio

#### Spunti per l'adulto

- Proponete riferimenti al vissuto con domande stimolo: es. *“Cosa indossi oggi?”*; *“Cosa indossa Francesco?”*

Vocabolario: STIVALI, BAVAGLINO, CAPPELLO, MAGLIONE, GONNA, GIUBBOTTO, T-SHIRT A MANICHE CORTE, T-SHIRT A MANICHE LUNGHE, TUTINA INTERA, JEANS, PANTALONI, SCARPE



### Scheda 14

I giocattoli: associa a ogni bimbo il suo giocattolo

#### Spunti per l'adulto

- Proponete riferimenti al vissuto con domande stimolo: es. *“Qual è il tuo giocattolo preferito?”*

Vocabolario: DINOSAURO, GIRANDOLA, NAVETTA SPAZIALE, BAMBOLA, CAVALLO A DONDOLO, PALLA





## SOSTITUZIONE DELLE BATTERIE

Sapientino è predisposto con **3 batterie a bottone tipo AG13 da 1,5 Volt** già incluse. Per sostituire le batterie, svitare la vite, aprire il coperchietto seguendo le indicazioni illustrate e posizionare le batterie in modo corretto, rispettando le polarità. Quindi, chiudere il coperchietto e avvitare la vite.



## Indicazioni per il corretto smaltimento degli imballaggi

• Imballo del modulo parlante: LDPE 4 – **RACCOLTA PLASTICA** • Linguetta salva-batterie: PET 1 – **RACCOLTA PLASTICA** • Materiale di scarto delle schede: PAP 22 – **RACCOLTA CARTA** • Materiale di scarto delle tessere: PAP 21 - PAP 22 – **RACCOLTA CARTA**. Verifica le disposizioni del tuo Comune

**ATTENZIONE:** gettare immediatamente le batterie usate. Tenere le batterie nuove e usate fuori dalla portata dei bambini. Se si pensa che le batterie siano state ingerite o collocate all'interno di qualsiasi parte del corpo, consultare immediatamente un medico.

## INDICAZIONI PER IL CORRETTO UTILIZZO DEI GIOCHI CON BATTERIE SOSTITUIBILI

**ATTENZIONE!** L'installazione deve essere eseguita da un adulto. • Le batterie devono essere inserite rispettando la corretta polarità + e – contrassegnata sulle batterie stesse. • Le batterie scariche devono essere rimosse dal gioco. • I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati. • Non toccate in alcun modo i contatti all'interno del vano batterie per evitare possibili corto-circuiti. • Le batterie ricaricabili vanno rimosse prima di essere ricaricate, effettuare la ricarica solo sotto la supervisione di un adulto. • Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate. • Diversi tipi di batterie o batterie nuove e usate non devono essere mischiate.

**Avvertenza.** Smaltire immediatamente le batterie scariche. Tenere le batterie nuove e usate fuori dalla portata dei bambini. Se c'è il rischio che le batterie siano state ingerite o inserite in qualsiasi parte del corpo, consultare immediatamente un medico.

**ALTRE RACCOMANDAZIONI:** • Le batterie sono pericolose se inghiottite, quindi tenerle lontano dalla portata dei bambini. • Rimuovere le batterie qualora il gioco non venga utilizzato per un lungo periodo. • Non tentare di aprire le batterie. • Non gettare le batterie nel fuoco.

## ISTRUZIONI PER LO SMALTIMENTO DELLE BATTERIE



Il simbolo  indica che le batterie esauste devono essere trattate in rispetto delle normative ambientali in vigore. I simboli chimici relativi a mercurio (Hg), cadmio (Cd) e/o piombo (Pb) che compaiono sotto il simbolo del bidone barrato indicano la presenza nella batteria di una significativa percentuale della sostanza indicata. Tali sostanze sono altamente dannose per l'ambiente e per la salute umana. Il corretto smaltimento delle batterie permette l'isolamento e il trattamento mirato delle sostanze nocive e consente il riciclaggio delle materie prime pregiate diminuendo gli effetti negativi sulle persone e sull'ambiente. Gettare le pile esauste in discarica o nell'ambiente aumenta notevolmente il rischio di inquinamento delle acque. Ai sensi della Direttiva Europea 2013/56/UE è vietato smaltire pile e accumulatori come rifiuti urbani ed è fatto obbligo ai consumatori di partecipare alla raccolta differenziata in modo da agevolare il trattamento e il riciclaggio degli stessi.

**COME SMALTIRE LE BATTERIE:** Prima di gettare le batterie, scaricarle completamente attivando l'apparecchio fino al completo esaurimento delle stesse. Rimuovere le batterie dall'apparecchio prima dello smaltimento. Smaltire le batterie in conformità alle normative vigenti conferendole negli appositi contenitori laddove disponibili o presso un centro di raccolta autorizzato o presso il punto vendita dove è stato effettuato l'acquisto. La restituzione è gratuita! Sono previste sanzioni in caso di smaltimento abusivo.

## ISTRUZIONI PER LO SMALTIMENTO DI APPARECCHIATURE ELETTRICHE ED ELETTRONICHE SOGGETTE A RACCOLTA DIFFERENZIATA



**IMPORTANTE!** Il simbolo del bidone barrato indica che nei paesi dell'Unione Europea (Dir.2012/19/UE) ed in quelli che adottano sistemi di raccolta differenziata tutti i componenti del prodotto contrassegnati da questo simbolo (o in tal modo indicati nelle istruzioni del gioco) sono soggetti all'obbligo di raccolta differenziata alla fine del loro ciclo di vita. È vietato smaltire tali componenti come rifiuti urbani misti.

**COME SMALTIRE LE AEE:** è obbligatorio raccogliere separatamente solo i componenti contrassegnati con il simbolo (o indicati nella documentazione come soggetti) e conferirli agli appositi centri di raccolta allo scopo istituiti o, ove consentito, restituire il prodotto di cui ci si vuole disfare al proprio negoziante all'atto dell'acquisto di un prodotto analogo o a titolo gratuito nel caso in cui le dimensioni esterne del componente siano inferiori ai 25 cm.

Gli utilizzatori del prodotto svolgono un ruolo determinante per favorire il corretto smaltimento delle apparecchiature elettriche ed elettroniche giunte a fine vita. È pertanto importante che ciascun utilizzatore sia consapevole del proprio ruolo e smaltisca sempre i rifiuti elettrici/elettronici nel rispetto della normativa vigente, contribuendo in questo modo ad una loro corretta gestione e favorendo il loro riutilizzo, riciclaggio e/o recupero.

**ATTENZIONE!** I componenti contrassegnati con il simbolo  contengono sostanze nocive per l'ambiente e la salute umana pertanto è vietato smaltirli come rifiuto urbano indifferenziato o con gli altri rifiuti domestici. Uno smaltimento non corretto può comportare danni per l'ambiente ed è sanzionato a termini di legge. È vietato utilizzare tali componenti in maniera impropria ed in particolare è vietato smontare le componenti elettriche ed elettroniche del gioco ed utilizzarlo se danneggiato. Tali comportamenti potrebbero provocare danni alla salute.

**N.B.:** Quanto sopra riportato riguarda esclusivamente i componenti del gioco contrassegnati (o indicati nella documentazione come soggetti) con il simbolo . Gli altri componenti del gioco (schede, accessori ecc.) e la confezione non sono soggetti alle indicazioni sopra riportate e devono essere smaltiti secondo le modalità previste dalle norme vigenti. Tali altri componenti non devono essere conferiti ai centri di raccolta delle apparecchiature elettriche ed elettroniche o restituiti al rivenditore all'atto dell'acquisto di un nuovo prodotto. Gli utenti domestici (non professionali) sono invitati a contattare il proprio rivenditore, gli uffici pubblici preposti allo smaltimento dei rifiuti o il Servizio Clienti della: **CLEMENTONI S.p.A. (Tel. +39 071 75811; fax +39 071 7581234; e-mail: info@clementoni.it)** per tutte le informazioni inerenti il corretto smaltimento del prodotto.

 **Clementoni.** Iscrizione Registro produttori apparecchiature elettriche o elettroniche n° IT08010000000019 del 10/01/2008.

**Clementoni S.p.A.**  
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.  
62019 Recanati (MC) - Italy  
Tel.: +39 071 75811  
www.clementoni.com

**Assistenza clienti**  
Tel.: 02.82.52.52  
www.clementoni.com/it/form/

Conservare per future referenze.

 **Clementoni®**

V76010