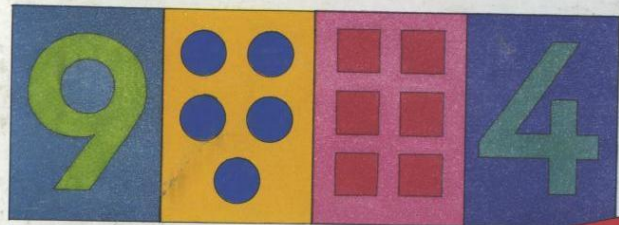


les jeux du  coquelicot

compter

6 jeux pour apprendre les chiffres et les quantités, les premières additions et soustractions.



4-7 ans

COMPTER

FICHE D'IDENTITÉ

Type: jeu d'initiation.

Âge: de 4 à 7 ans. Nombre de joueurs: 2 à 5 et pour jouer seul.
De nombreux jeux pour apprendre progressivement les quantités, les chiffres et opérations simples.

CONTENU DE LA BOÎTE

• 12 planches recto-verso • 60 cartes-images • 30 cartes-chiffres • 1 livret.

LES JEUX

Jeu de la ferme - Loto de la ferme pour compter de 1 à 5 - Loto de la ferme pour compter de 1 à 10 - Loto des quantités de 1 à 5 - Loto des quantités de 1 à 10 - Plus ou moins - Jeux de tri, groupement, classement - Bataille - Jeu des familles - Rami.

FUN TO LEARN NUMBERS

For children age 4 to 7.

To play alone or with other players.

Many games (simple or more difficult) to help children with numbers, quantities and simple sums.

CONTENTS

• 12 playing boards (printed both sides) • 60 picture cards • 30 number cards.

THE GAMES

The farm game - Farm lotto (using numbers 1 - 5) - Farm lotto (using numbers 1 - 10) - Quantity lotto (using numbers 1 - 5) - Quantity lotto (using numbers 1 - 10) - Plus or minus.

Other card games - Beggar my neighbour, happy families, rummy. Leaflet in English inside.

ZÄHLEN

Für 4 bis 7 Jahre.

Kann allein oder zu mehreren gespielt werden.

Zahlreiche Spiele zum progressiven Erlernen der Mengen, Zahlen und einfachen Rechengängen.

SCHACHTELINHALT

• 12 beidseitig bedruckte Spielbretter • 60 Bildkarten • 30 Zahlkarten.

DIE SPIELE

Bauernhofspiel - Bauernhof-Lotto zum Zählen von 1 bis 5 - Bauernhof-Lotto zum Zählen von 1 bis 10 - Mengenlotto von 1 bis 5 - Mengenlotto von 1 bis 10 - Mehr oder weniger - Sortier - Gruppier- und Zuord-



CONTAR

Da 4 a 7 anni.

Per giocare da solo e con altri.
Numerosi giochi per imparare pr
e le operazioni semplici.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

• 12 tavole recto-verso • 60 carte

I GIOCHI

Gioco della fattoria - Tombola de
bola della fattoria per contare da
5 - Tombola delle quantità da 1 a 1
gruppamento, classificazione -
Rami.

Istruzioni in italiano all'interno.

TELLEN

Van 4 tot 7 jaar.

Om alleen en met meer persone
Vele spelletjes om op progressi
fers en eenvoudige sommetjes t

INHOUD VAN DE DOOS

• 12 aan weerszijden bedrukte g
jes • 30 kaartjes met cijfers.

DE SPELEN

Boerderijspel - Boerderijlotto on
om van 1 tot 10 te tellen - Lotto met
hoeveelheden van 1 tot 10 - Meer
teerspel - Bataille - Kwartetspel -
Nederlandse handleiding in de

CONTAR

4 a 7 años.

Para jugar solo o de 2 a 5 jugado
Numerosos juegos para aprende
cifras y las operaciones simples

CONTENIDO DE LA CAJA

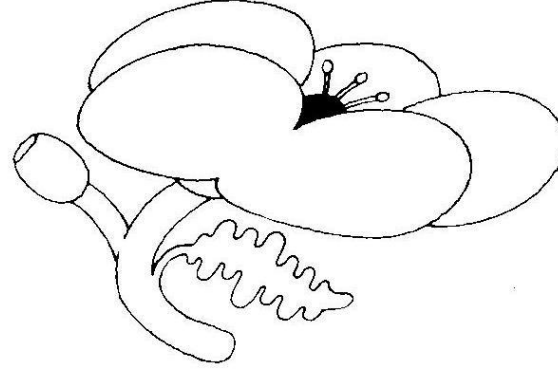
• 12 láminas ilustradas en el a
imágenes • 32 cartas-cifras.

LOS JUEGOS

Juego de la granja - Lotería de la g
la granja para contar de 1 a 10 -
Lotería de las cantidades de la 10


NATHAN

FC 1143 © 1983 - JEUX NATHAN - PARIS - FRANCE. Rights reserved for all countries. MANUFACTURED BY NATHAN IN MERU FRANCE.



compter
numbers
zählen
contare
tellen

NATHAN

FRANÇAIS

compter

Ce matériel propose de nombreux jeux permettant d'aborder, sous divers aspects et tout en s'amusant, les premières notions de quantités, chiffres et opérations simples.

Les cinq premiers jeux sont à caractère progressif et il est conseillé de les utiliser dans l'ordre. Les autres jeux peuvent être joués à n'importe quel stade.

Présentation du matériel de la boîte

– 11 planches en couleur illustrées recto-verso. Les planches nécessaires à un même jeu ont un cadre de couleur identique.

– 60 cartes-images : 6 sujets représentés dans les quantités de 1 à 10.

– 30 cartes-chiffres : 3 séries portant les chiffres de 1 à 10.

– 1 planche-tri à cadre vert-forcé : une face destinée au tri des cartes-images par identification des sujets. L'autre face destinée au tri des cartes-chiffres et des cartes-images selon les quantités qu'elles représentent.

Cette planche-tri est utilisée pour chaque jeu.

LES JEUX

Jeu de la ferme

2 à 5 joueurs

Prendre les planches à cadre vert. Elles sont illustrées de sujets identiques : fermières, moutons, lapins, vaches, cochons, poules. Cependant, la disposition et la quantité de chaque sujet représenté diffèrent sur chaque planche.

Dans ce jeu, 30 cartes-images sont utilisées : soit tous les sujets, mais représentés seulement dans les quantités de 1 à 6.

TRI DES CARTES-IMAGES

- Prendre la totalité des cartes-images. Sur la planche-tri, les trier d'abord par sujet et ensuite par quantité : toutes les cartes représentant un sujet sur la case 1, deux sujets sur la case 2, et ainsi de suite jusqu'à la case 6.

- Eliminer les cartes suivantes : 1 poule, 2 moutons, 3 vaches, 4 cochons, 5 fermières, 6 lapins, et les 24 cartes-images non utilisées (quantités de 7 à 10).

COMMENT JOUER

- Distribuer les planches :
 - à 2 joueurs : 2 planches chacun.
 - à 3, 4 ou 5 joueurs : 1 planche chacun.Les planches non utilisées et les cartes-images correspondantes sont écartées.
- Mettre les cartes-images à l'envers sur la table et les mélanger.
- Chaque joueur, à son tour, tire une carte-image et compte combien de fois le sujet est représenté. Exemple : 3 poules.

- Il compte alors les poules figurant sur le dessin de sa planche : si la quantité correspond à celle de la carte-image, il pose cette carte sur une des cases. Sinon, il la remet à l'envers dans la pioche.

- Au fur et à mesure du jeu, les cases des planches se complètent et les joueurs peuvent ainsi comparer les quantités des sujets du dessin avec celles des cartes-images.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété correctement sa planche.

Loto de la ferme

pour compter de 1 à 5

2 et 3 joueurs

- Distribuer les planches à cadre rose : 1 à chaque joueur. (À 2 joueurs, la planche supplémentaire et les cartes correspondantes sont mises de côté).
- Préparer la partie et trier les cartes-images comme indiqué dans le "Jeu de la ferme". (Éliminer les cartes : 3,4 et 5 lapins).
- Mettre les 27 cartes-images à l'envers sur la table et les mélanger.
- Un meneur de jeu tire une carte-image, la montre aux joueurs et annonce le nombre et le sujet représentés. Exemple : 5 cochons.
- Les joueurs examinent leur planche. Celui qui a la planche sur laquelle figurent 5 cochons, réclame la carte-image et la pose sur la case correspondante.
- La partie se poursuit ainsi : le meneur de jeu tire les cartes-images une à une, annonce ce qu'elles représentent et le joueur intéressé les réclame, jusqu'à ce qu'un joueur ait complété correctement sa planche. Il est alors le gagnant.

Loto de la ferme

pour compter de 1 à 10

2 et 3 joueurs

La règle du jeu est identique à celle du loto précédent, mais il peut se jouer de trois façons différentes.

- Distribuer les planches à cadre violet et trier les jetons selon la version choisie.

- Version A : avec une série de cartes-chiffres de 1 à 10 et les cartes lapins et vaches de 1 à 10.

- Chaque carte doit être posée sur la case correspondante des planches.

- Version B : avec les cartes lapins et vaches de 1 à 10 et 10 cartes représentant d'autres sujets de 1 à 10.

- Les cartes lapins et vaches doivent être posées sur les cases correspondantes. Les autres sujets doivent être posés sur les cases comportant des chiffres répondant aux quantités demandées.

- Version C : avec les 3 séries de cartes-chiffres.

- Chaque carte doit être posée sur la case où figure la quantité correspondante.

Loto des quantités de 1 à 5

2 à 5 joueurs

Prendre les planches à cadre couleur brun clair.

Les joueurs vont apprendre à reconnaître les quantités sous diverses représentations. Chaque planche comporte des représentations de 1 à 5, plus une en double.

- Trier toutes les cartes-images dans les quantités de 1 à 5 (soit 30 cartes)

- Distribuer les planches

- à 2 joueurs : 2 planches chacun.
- à 3, 4 ou 5 joueurs : 1 planche chacun.

Les planches non utilisées et les cartes-images correspondantes sont écartées.

- Mettre les cartes-images à l'envers et les mélanger.

- Chaque joueur, à son tour, tire une carte et regarde le nombre de sujets qu'elle représente. Puis il examine sa planche : si une case comporte la même quantité de symboles que la carte tirée, il pose la carte sur la case. Si cette case est déjà occupée, il remet la carte à l'envers dans la pioche (attention aux représentations doubles).

- La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait complété sa planche. Il est alors le gagnant.

Loto des quantités de 1 à 10

2 et 3 joueurs

Pour apprendre diverses représentations des quantités de 1 à 10.

- Utiliser les planches à cadre jaune.
- Jeu identique au "Loto des quantités de 1 à 5", mais qui se joue soit avec les 3 séries de cartes-chiffres, soit avec 30 cartes-images.

Plus ou moins

(additions et soustractions)

Ce jeu est surtout destiné à un enfant jouant avec ses parents. Il doit compléter additions et soustractions en posant les cartes-images sur les cases vides des planches. Cependant, ce jeu peut se jouer éventuellement en loto à plusieurs comme les jeux précédents.

- Prendre les planches à cadre turquoise.
- Trier les 9 cartes-images nécessaires au jeu (lapins : 2, 3, 5 — cochons : 1, 2, 5 — vaches : 1, 2, 3).

VARIANTE

Les cartes-images peuvent être remplacées par les cartes-chiffres correspondant aux quantités demandées.

POUR JOUER SEUL

Tous ces jeux peuvent être utilisés pour jouer seul, en complétant les planches. Groupement, classement, mise en correspondance, identification... autant d'activités qui permettent d'aborder, de façon simple, l'apprentissage des chiffres, quantités et les toutes premières opérations.

Les jeux de cartes

Ces jeux classiques et amusants sont une excellente initiation à la reconnaissance des quantités et du classement.

Les planches ne sont pas utilisées.

La bataille

- Distribuer équitablement soit les cartes-images, soit les cartes-chiffres entre les joueurs.

- Les joueurs abattent chacun une carte.

- Celui qui a posé la carte la plus forte ramasse le pli.

- Lorsqu'il y a bataille (c'est-à-dire cartes de valeur égale), les joueurs posent une carte à l'envers sur la précédente, puis une troisième carte à l'endroit. Le pli revient au joueur qui a posé la carte la plus forte.

- Le gagnant est le joueur qui réussit à prendre toutes les cartes à ses adversaires.

Le jeu des familles

Il s'agit ici de reconstituer les familles : fermières, moutons, vaches, poules, lapins, cochons, soit de 1 à 5, soit de 1 à 10.

- Distribuer les cartes entre les joueurs en réservant une pioche.

- Le premier joueur demande à un autre joueur une carte qui lui manque. Exemple : il possède dans les moutons 1, 3 et 4, il demande le 2.

- S'il obtient cette carte, il peut demander une autre carte au joueur de son choix. Sinon il pioche. S'il fait bonne pioche, il pioche à nouveau. Sinon c'est au dernier joueur interrogé de demander.

- Les familles complètes sont posées au fur et à mesure.

- Le gagnant est le joueur qui réussit à poser le plus de familles.

Le rami

(règle simplifiée)

AVEC LES 60 CARTES-IMAGES

Le but est de poser des suites ou des groupes de cartes.

— **Une suite** se compose de 3 cartes, au minimum, qui se suivent dans un même sujet

Exemple :

— moutons : cartes représentant 1 mouton, 2 moutons, 3 moutons.

— lapins : cartes représentant 7 lapins, 8 lapins, 9 lapins.

— **Un groupe** se compose de 3 cartes, au minimum, de quantité égale.

Exemple :

— lapins 4 vaches 4 moutons 4.

- Distribuer 8 cartes à chaque joueur. Le donneur en prend 9.

- Poser les cartes restantes en paquet et à l'envers : elles constituent la pioche.

- Chaque joueur classe les cartes qu'il a reçues en suites ou en groupes.

• C'est le donneur qui commence la partie.

• S'il possède des suites ou des groupes, il les pose. Sinon, il attend le tour prochain.

• Dans l'un ou l'autre cas, il rejette au pot (à côté de la pioche) une carte qui ne l'intéresse pas.

• Le second joueur tire la première carte de la pioche, pose s'il le peut et rejette une carte au choix.

• La partie se poursuit ainsi, chaque joueur à son tour tirant une carte de la pioche, posant des suites ou des groupes, et rejetant toujours une carte, face visible sur le dessus du pot.

• Chaque joueur, à son tour, peut prendre la dernière carte rejetée au pot si elle l'intéresse. Dans ce cas, il ne tire pas de carte dans la pioche.

• Dès qu'un joueur a posé une première fois, il a le droit d'ajouter une ou plusieurs cartes aux suites et groupes précédemment posés par les autres joueurs ou par lui-même.
Exemple :

– suite posée : 1 mouton, 2 moutons, 3 moutons. Il peut poser la carte représentant 4 moutons.

– groupe posé : lapins 4 – vaches 4 – moutons 4. Il peut poser la carte représentant 4 fermières.

• Lorsque la pioche est épuisée, le pot est retourné et constitue la nouvelle pioche.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui, le premier, s'est débarrassé de toutes ses cartes.

AVEC LES 30 CARTES-CHIFFRES

• Distribuer équitablement les cartes entre les joueurs en réservant une pioche.

• Le jeu se déroule de la même façon qu'avec les cartes-images.

• Il faut poser :

– soit des **suites** de 3 chiffres, au minimum, qui se suivent. Exemple : 3, 4, 5 ou 8, 9, 10.

– soit des **groupes** de 3 cartes représentant un chiffre identique. Exemple : 3 cartes représentant 7, 3 cartes représentant 2, etc.