

# Le jeu de 1·2·3

Jeux Ravensburger® No 605 5 849 3  
Illustrations: Erika Binz-Blanke  
Jeu d'assemblage à contrôler soi-même  
pour 1 à 4 enfants  
de 6 à 8 ans.  
Contenu: 25 paires de cartes

## Préparatifs, recommandations aux parents et éducateurs

Avant de jouer, on regardera les illustrations avec les enfants, en les commentant avec le genre de questions suivantes:

- Qu'est-ce que c'est?
- Les connais-tu?
- En as-tu déjà vus?
- Où en trouve-t-on?
- Y en a-t-il beaucoup?
- Y en a-t-il peu?
- En as-tu déjà vu autant à la fois?

On jouera avec un nombre de cartes adapté à l'âge et aux connaissances des enfants. S'il s'agit de jeunes enfants, on se limitera aux chiffres en dessous de 10. En principe, on peut dire qu'un enfant ne saisit que les quantités correspondant approximativement à son âge. Sans les dénombrer, un enfant de 6 ans ne peut pas concevoir à la vue ou au toucher plus

de 5 ou 6 objets. Il ne s'agit là que d'une valeur moyenne et les enfants évoluent souvent très différemment. Il n'y a donc pas lieu de s'impatienter si un enfant de 6 ans ne reconnaît pas du premier coup le nombre de choses représentées sur une carte.

On ne présentera que très lentement les quantités et les chiffres et au mieux en faisant encore placer à côté par l'enfant des cubes, des cailloux ou autres petites choses, dont le nombre sera à vérifier.

- L'enfant disposera sur la table le même nombre de choses différentes, par exemple 5 marrons, 5 cailloux, 5 crayons, etc.
- Il les arrangera différemment, par exemple en rangées, en groupes de 3 et 2, en petits tas, ou en les disposant comme les faces d'un dé.
- Il cherchera la carte avec les 5 canards, qu'il ajoutera au reste.
- Il cherchera finalement le chiffre 5.
- Puis on lui fera suivre la forme du chiffre avec le doigt, il l'imitera avec de la pâte à modeler et il le tracera lui-même.

Surtout ne pas se presser! On avancera tranquillement jusqu'à 10. C'est alors seulement que l'on pourra expliquer que les sujets sont disposés sur les cartes de telle façon qu'il en faut jusqu'à 10 pour une couleur de fond.

## Règles du jeu

### 1. Quantité et chiffre

Jeu pour un enfant seul ou pour un groupe. Mêler les cartes et les déposer ouvertes sur la table. Réunir les paires de cartes correspondantes, en disant: 4 fleurs et le chiffre 4, 8 tasses et le chiffre 8, 6 champignons et le chiffre 6.

**2. Echange de cartes** Les cartes sont réparties de façon égale. Mais il n'est pas absolument nécessaire que chaque enfant reçoive autant de cartes-chiffres que de cartes-images. Celui qui a une paire la pose tout de suite devant lui.

Un enfant commence et demande à un autre, au hasard, de une carte pour former une paire. En échange, il propose une autre carte. Si l'échange se fait, la paire est mise de côté, s'il ne se fait pas, on passe au joueur suivant.

Il ne s'agit pas de gagner, mais de poser des questions et d'y répondre, comme par exemple: J'ai 12 pommes, les veux-tu? En contrepartie tu me donnes le chiffre 8.

### 3. Le jeu des questions

Ce jeu se déroule selon les règles du jeu de familles. Comme pour le jeu des échanges, les cartes sont réparties équitablement. On les garde cachées.

Un enfant commence et dit à un autre, au hasard: «Donne-moi s'il te plaît le 10» ou «As-tu une carte avec 11 objets?» Il peut

demander des cartes aussi longtemps que son partenaire peut lui en donner. Si non, on passe au tour de l'enfant suivant. On peut demander une carte à plusieurs enfants pendant le même tour, mais seulement tant qu'on n'a pas reçu de réponse négative.

Les paires de cartes sont étalées à la vue de tous. Le premier à n'avoir plus de cartes est le gagnant.

### 4. Qui est mon partenaire?

Un jeu pour de grands groupes en nombre pair.

Le nombre de paires de cartes équivaut à la moitié du nombre de joueurs, pour que chaque enfant ne reçoive qu'une carte.

Les enfants ayant les cartes-images sont assis ou debouts en face des enfants qui ont les cartes-chiffres.

Le premier enfant d'un groupe demande aux enfants de l'autre groupe qui a la carte lui convenant, par exemple: «J'ai le 11, qui a l'image correspondante?» Celui qui a les 11 bateaux de papier se rend vers celui qui a le 11. On questionne ainsi jusqu'à ce que tous aient trouvé leur partenaire.

Le jeu peut aussi être joué dans la pièce. Les enfants se déplacent alors à leur guise en regardant les autres cartes jusqu'à ce qu'ils aient tous trouvé leur partenaire.