

$$3 + 3 = 6$$

J'APPRENDS

À COMPTER



Règles du jeu



J'APPRENDS À COMPTER

Contenu:

15 cartes d'exercices de calcul
chiffres et symboles
notice explicative

Grâce aux exercices de "J'apprends à compter", votre enfant apprend rapidement à compter jusqu'à 25.

Avant de commencer:

Les chiffres et les symboles sont rangés dans la mallette sur la carte des nombres. Chaque chiffre et symbole existe en quatre couleurs différentes mais ceci sert seulement à donner un peu de couleur au jeu. Ces couleurs ne sont en effet d'aucune utilité pour trouver le bon résultat.

En tournant les chiffres et les symboles, on constate que chacun présente un revers particulier: c'est ce qu'on appelle le code du chiffre et du symbole.

Grâce à ce code, l'enfant ne peut placer que le bon chiffre et le bon symbole dans la case correspondante!

Votre enfant doit faire bien attention à poser les chiffres et les symboles sur la même ligne que la somme, à côté donc.



Les 15 cartes sont rangées dans un ordre particulier.

Les quatre premières comportent des exercices de calcul de base.

Les autres proposent des exercices de plus en plus difficiles jusqu'à la carte 15 qui permet d'apprendre à multiplier par 2.

Votre enfant choisit la carte avec laquelle il veut jouer et il la pose sur la surface jaune. Il peut laisser les autres en-dessous, dans le compartiment de rangement.

Comment jouer à "J'apprends à compter"?

Voici le sommaire des différents exercices.

COMPTER

Carte 1 L'éléphant

Carte 2 La girafe

Ces deux cartes ne proposent que des exercices simples de calcul. Votre enfant doit poser la bonne réponse au bon endroit.

Carte 3 Le serpent

Carte 4 L'autruche

Ces deux cartes proposent les premières additions et les premières soustractions proprement dites.

Trouver la bonne réponse ne devrait pas poser de problèmes.

FAIRE DES OPÉRATIONS

Carte 5 Sous l'eau

3 additions.

Votre enfant essaie de faire une addition complète avec les chiffres et les symboles.

Carte 6 Les nids d'oiseaux

3 soustractions.

Carte 7 Des animaux bizarres

Votre enfant compte les dents, les ailes et les chaussures et donne le total.

Carte 8 La nuit

Des opérations pour compter jusqu'à 25.

Carte 9 Les fonds marins

Carte 10 Des monstres sur Mars

Des chiffres et des opérations. Une nouvelle étape avant de passer à des calculs vraiment sérieux.

Carte 11 Les phoques

Jongler avec des balles dans lesquelles figurent les opérations.

Carte 12 Le singe

Le singe essaie de tenir les rectangles de couleur au-dessus de sa tête. Il reste à remettre les bonnes réponses à leur place.

Carte 13 Le tigre

Faire en même temps des additions et des soustractions. Une opération figure dans chaque anneau. Il faut inscrire la réponse à côté.

Carte 14 Les coccinelles

Toutes ces opérations ont l'air de se ressembler. En regardant bien, votre enfant doit quand même découvrir des différences!

Carte 15 Les castors

Une première rencontre avec la table des multiplications. On commence par multiplier par 2!

Les illustrations sont faites par Geesink Dollywood Studio's, Amsterdam.

© 1996 Jumbo International, Amsterdam.

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.