



---

**compter**

---

**numbers**

---

**zählen**

---

**contare**

---

**tellen**

---



**NATHAN**

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-foncé : 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. (A 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 vierges 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.

Diese Sammlung bietet zahlreiche Spiele, durch die man unter verschiedenen Gesichtspunkten und auf unterhaltsame Weise erste Bekanntschaft mit Mengen, Zahlen und einfachen Rechenvorgängen machen kann.

Die ersten fünf Spiele bauen aufeinander auf, und es ist ratsam, sie der Reihe nach zu benutzen. Die anderen Spiele können in jedem Lernstadium benutzt werden.

---

## Vorstellung des Schachtelinhalts

---

– 11 beidseitig bebilderte Farbtafeln. Mehrere Bretter, die für ein bestimmtes Spiel benötigt werden, haben den gleichen Farbrahmen.

– 60 Bildkarten: 6 Gegenstände sind in Mengen von 1 bis 10 abgebildet.

– 30 Zahlenkarten: 3 Serien mit den Zahlen von 1 bis 10.

– 1 Sortierbrett (dunkelgrüner Farbrahmen): eine Seite zum Sortieren der Bildkarten nach Gegenständen, die andere Seite zum Sortieren der Zahlen- und der Bildkarten nach den darauf abgebildeten Mengen. Dieses Sortierbrett wird bei allen Spielen benutzt.

# DIE SPIELE

---

## Das Bauernhofspiel

---

### 2 bis 5 Mitspieler

Bretter mit grünem Farbrahmen. Auf den 5 Brettern sind die gleichen Gegenstände abgebildet: Bäuerinnen, Schafe, Hasen, Kühe, Schweine, Hühner. Jedoch ist die Verteilung und die Menge der Gegenstände auf allen Brettern verschieden.

Bei diesem Spiel werden 30 Bildkarten gebraucht: das heißt alle Gegenstände, jedoch nur in den Mengen von 1 bis 6.

#### **SORTIEREN DER BILDKARTEN**

• Sämtliche Bildkarten nehmen und auf dem Sortierbrett erst nach



Gegenständen und dann nach Mengen sortieren : alle Karten mit einem Gegenstand auf Feld 1, mit zwei Gegenständen auf Feld 2 und so weiter bis Feld 6.

- Folgende Karten aussondern: 1 Huhn, 2 Schafe, 3 Kühe, 4 Schweine, 5 Bäuerinnen, 6 Hasen und die 24 nicht benutzten Bildkarten (Mengen von 7 bis 10).

### WIE WIRD GESPIELT

- Die Bretter verteilen

– bei 2 Spielern : jeder bekommt 2 Bretter – bei 3, 4 oder 5 Spielern : jeder bekommt 1 Brett.

Die nicht benötigten Bretter und die entsprechenden Bildkarten werden beiseite gelegt.

- Die Bildkarten umgekehrt auf den

Tisch legen und mischen.

- Jeder Spieler zieht der Reihe nach eine Bildkarte und zählt wieviel Mal der Gegenstand abgebildet ist. Beispiel: 3 Hühner.

- Nun zählt er die Hühner, die auf dem Bild seines Brettes abgebildet sind: entspricht die Menge der auf der Bildkarte, legt er diese Karte auf eines der Felder. Ist dies nicht der Fall, legt er sie zurück in den Topf.

- Im Laufe des Spiels füllen sich die Felder der Bretter und die Spieler können so die Menge der Gegenstände auf der Abbildung mit den Bildkarten vergleichen.

### DER GEWINNER

Gewinner ist derjenige Spieler, der als erster richtig sein Brett ausgefüllt hat.

---

## Bauernhof-Lotto

---

### zum Zählen von 1 bis 5

---

### 2 und 3 Spieler

- Die Bretter verteilen (rosa Farbrahmen): 1 an jeden Spieler (bei 2 Spielern werden das zusätzliche Brett und die entsprechenden Karten beiseite gelegt).

- Die Partie vorbereiten und die Bildkarten wie im "Bauernhofspiel" angegeben sortieren. (Zusätzlich die Karten 3, 4 und 5 Hasen aussondern).

- Die 27 Bildkarten umgedreht auf den Tisch legen und mischen.

- Ein Spielleiter zieht eine Bildkarte, zeigt sie den Mitspielern und gibt

Anzahl und Gegenstand der Abbildung an.

Beispiel: 5 Schweine.

- Die Spieler untersuchen ihr Brett. Derjenige, auf dessen Brett 5 Schweine abgebildet sind, verlangt die Bildkarte und legt sie auf das entsprechende Feld.

- Die Partie geht dann so weiter: Der Spielleiter zieht eine Bildkarte nach der anderen, gibt an, was sie darstellt, und der betroffene Spieler verlangt sie, bis einer der Spieler sein Brett richtig ausgefüllt hat. Er ist der Gewinner.

---

# Bauernhof-Lotto

---

## Zum Zählen von 1 bis 10

---

### 2 und 3 Mitspieler

Die Spielregeln sind die gleichen wie für das vorausgehende Lotto, aber es kann auf drei verschiedene Arten gespielt werden.

- Die Bretter verteilen (violetter Farbrahmen) und die Spielmarken entsprechend der gewählten Version sortieren.

#### – Version A

Mit einer Serie Zahlenkarten von 1 bis 10 und den Hasen- und Kuhkarten von 1 bis 10.

- Jede Karte muß auf das entsprechende Feld des Bretts gelegt werden.

#### – Version B

Mit den Hasen- und Kuhkarten von 1 bis 10 und 10 Karten mit anderen Motiven von 1 bis 10.

- Die Hasen- und Kuhkarten müssen auf die entsprechenden Felder gelegt werden. Die anderen Gegenstände müssen auf die Felder gelegt werden, die die Zahlen tragen, die den verlangten Mengen entsprechen.

#### – Version C

Mit den 3 Serien Zahlenkarten.

- Jede Karte muß auf das Feld gelegt werden, das die entsprechende Menge aufweist.

---

## Mengenlotto von 1 bis 5

---

### 2 bis 5 Spieler

Bretter mit hellbraunem Farbrahmen. Die Spieler lernen Mengen erkennen, die unterschiedlich dargestellt sind. Jedes Brett enthält Abbildungen von 1 bis 5, plus einer doppelten.

- Alle Bildkarten mit den Mengen 1 bis 5 aussortieren (das heißt 30 Karten).

- Die Bretter verteilen

- bei 2 Spielern: 2 Bretter pro Spieler.

- bei 3, 4 oder 5 Mitspielern: 1 Brett pro Spieler.

Die nicht benötigten Bretter und die entsprechenden Bildkarten werden beiseite gelegt.

- Die Bildkarten umdrehen und mischen.

- Nacheinander zieht jeder Spieler eine Karte und stellt die Anzahl Gegenstände fest, die darauf abgebildet ist. Dann untersucht er sein Brett: enthält ein Feld die gleiche Menge Symbole wie die gezogene Karte, legt er die Karte auf dieses Feld. Ist das Feld schon besetzt,

legt er die Karte wieder verdeckt in den Topf zurück (auf die Doppelabbildungen achten).

- Die Partie geht so weiter, bis einer der Spieler sein Brett ausgefüllt hat. Er ist der Gewinner.

---

## Mengenlotto von 1 bis 10

---

### 2 bis 3 Spieler

Zum Lernen verschiedener Mengendarstellungen von 1 bis 10.

- Es werden die Bretter mit gelbem Rand benutzt.

- Das Spiel ist identisch mit dem "Mengenlotto von 1 bis 5", nur daß mit den 3 Serien Zahlenkarten oder mit 30 Bildkarten gespielt wird.

---

## Mehr oder weniger

---

### (Addition und Subtraktion)

---

- Die Bretter mit türkisfarbenem Rand nehmen.

- Die für das Spiel benötigten 9 Bildkarten aussortieren (Hasen: 2, 3, 5 - Schweine: 1, 2, 5 - Kühe: 1, 2, 3).

Dieses Spiel ist vor allem für ein Kind gedacht, das mit seinen Eltern spielt. Es soll die Additionen und Subtraktionen vervollständigen, indem es die Bildkarten auf die leeren Felder des Bretts legt.

Allerdings kann dieses Spiel gegebenenfalls auch als Lotto zu mehreren gespielt werden, wie die vorausgehenden Spiele.

#### VARIANTE

Die Bildkarten können durch Zahlenkarten ersetzt werden, die den erforderlichen Mengen entsprechen.

---

#### ZUM ALLEINE SPIELEN

Alle diese Spiele können von einem einzigen Spieler gespielt werden, indem er die Bretter vervollständigt. Gruppieren, Ordnen, Zuordnen, Erkennen... lauter Tätigkeiten, durch die man auf einfache Art an das Lernen von Zahlen, Mengen und der einfachsten Rechnungen herangehen kann.

---

# Die Kartenspiele

Diese klassischen und unterhaltsamen Spiele sind eine ausgezeichnete Einführung zum Erkennen von Mengen und zum Zuordnen. Die Bretter werden dazu nicht benutzt.

## Ramschen

- Die Bildkarten oder die Zahlenkarten gleichmäßig an die Spieler verteilen.
- Jeder Spieler legt eine Karte auf den Tisch.
- Derjenige, der die höchste Karte aufgedeckt hat, macht den Stich.
- Kommt es zum Ramschen (das heißt, gleichwertige Karten stehen gegeneinander), legen die Spieler eine Karte verdeckt auf die vorhergehende, dann eine dritte aufgedeckt darauf. Den Stich macht der Spieler, der die höchste Karte aufgelegt hat.
- Gewinner ist der Spieler, dem es gelingt seinen Gegenspielern alle Karten abzunehmen.

## Das Familienspiel

Es geht darum, Familien zusammenzustellen: Bäuerinnen, Schafe, Kühe, Hühner, Hasen, Schweine, entweder von 1 bis 5, oder von 1 bis 10.

- Die Karten auf die Spieler verteilen und einen Topf lassen.
- Der erste Spieler verlangt von einem anderen Mitspieler eine Karte, die ihm fehlt. Beispiel: er hat von den Schafen 1, 3 und 4; er verlangt die 2.
- Erhält er die verlangte Karte, kann er von dem Mitspieler seiner Wahl eine andere Karte fordern. Andernfalls nimmt er auf. Nimmt er die pas-

sende Karte auf, greift er erneut in den Topf. Andernfalls ist es am letztbefragten Mitspieler eine Karte zu fordern.

- Die vervollständigten Familien werden nach und nach abgelegt.
- Gewinner ist der Spieler, der die meisten Familien zusammenstellt.

## Rommé (vereinfachte Spielregel)

### GESPIELT WIRD MIT DEN 60 BILDKARTEN.

Ziel des Spieles ist es, Folgen oder Gruppen von Karten zusammenzustellen.

– **Eine Folge** besteht aus mindestens 3 Karten mit gleichem Motiv und aufeinanderfolgenden Mengen. Beispiel: • Schafe: Karten mit 1 Schaf, 2 Schafen, 3 Schafen. • Hasen: Karten mit 7 Hasen, 8 Hasen, 9 Hasen.

– **Eine Gruppe** besteht aus mindestens 3 Karten mit gleicher Menge. Beispiel: 4 Hasen - 4 Kühe - 4 Schafe.

- Jeder Spieler erhält 8 Karten. Der Geber erhält 9.
- Die restlichen Karten werden umgekehrt als Bündel abgelegt: sie stellen den Topf dar.
- Jeder Spieler ordnet seine Karten nach Folgen und Gruppen.
- Der Geber beginnt die Partie.
- Besitzt er Folgen oder Gruppen, legt er sie ab. Wenn nicht, wartet er, bis er wieder an der Reihe ist.
- In beiden Fällen legt er eine Karte, die ihn nicht interessiert, neben dem Topf ab.



- Der zweite Spieler zieht die erste Karte des Topfes, legt ab, wenn er kann und wirft die Karte seiner Wahl ab.

- Die Partie geht so weiter, jeder Spieler zieht, wenn er an der Reihe ist, eine Karte aus dem Topf, legt Folgen oder Gruppen ab und entledigt sich immer einer Karte, indem er sie aufgedeckt neben den Topf auf die dort liegenden Karten legt.

- Wenn er dran ist, kann der jeweilige Spieler die zuletzt abgeworfene Karte aufnehmen, wenn sie ihn interessiert. In diesem Fall zieht er keine aus dem Topf.

- Sobald ein Spieler das erste Mal abgelegt hat, kann er eine oder mehrere Karten an die vorher von den anderen oder sich selbst abgelegten Folgen oder Gruppen anlegen.

Beispiel:

- **abgelegte Folge:** 1 Schaf, 2 Schafe, 3 Schafe. Er kann die Karte mit 4 Schafen anlegen.

- **abgelegte Gruppe:** 4 Hasen - 4

Kühe - 4 Schafe. Er kann die Karte mit 4 Bäuerinnen anlegen.

- Wenn der Topf aufgebraucht ist, werden die abgelegten Karten umgedreht und stellen den neuen Topf dar.

## DER GEWINNER

Gewinner ist der Spieler, der als erster alle seine Karte abgelegt hat.

## MIT DEN 30 ZAHLENKARTEN

- Die Karten gleichmässig auf die Spieler verteilen, dabei einen Topf übrig lassen.

- Das Spiel geht genauso wie mit den Bildkarten.

- Abgelegt werden:

- **entweder Folgen** von mindestens 3 aufeinanderfolgenden Zahlen.

Beispiel: 3, 4, 5 oder 8, 9, 10.

- **oder Gruppen** von 3 Karten mit der gleichen Zahl.

Beispiel: 3 Karten mit der Zahl 7, 3 Karten mit der Zahl 2 usw.