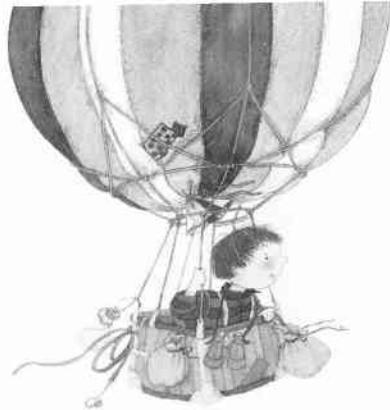




Le jeu des chiffres

Contenu :

- 10 planches se composant de :
 - cartes-images
 - cartes-dés
 - cartes-chiffres
 - cartes-mains
- 1 dé à symboles

Jeu Ravensburger® n° 24 389 1

Pour 1 à 4 joueurs de 4 à 7 ans

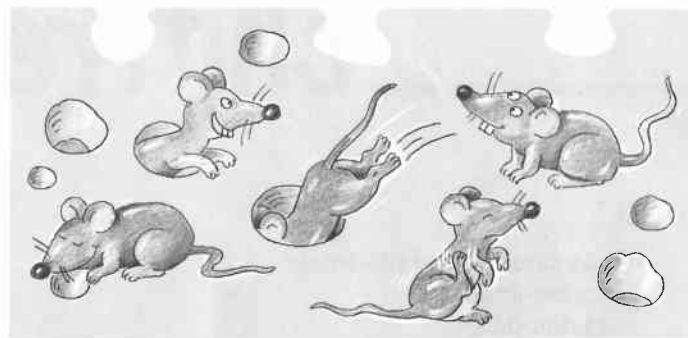
Auteur : C. Welz

Illustration: B. Fosshag

Un jeu de puzzles qui permet l'apprentissage ainsi que la familiarisation avec les chiffres de 1 à 10.

Apprendre à reconnaître les chiffres

Avant de commencer la partie, détache les planches du cadre prédécoupé. Chaque planche se compose d'une grande carte-image et de 3 cartes-puzzles qui s'organisent ainsi :



carte-image

Si ta carte-image représente 5 souris, ce chiffre «5» peut être décrit des 3 façons suivantes :

- par 5 au dé - la carte-dés est posée en haut à gauche,
- par le chiffre 5 - la carte-chiffres est posée au milieu,
- par 5 doigts - la carte-mains est posée à droite.

Astuce : les carte-images et les carte-puzzles qui s'associent, ont la même couleur de fond. Il est donc facile de retrouver tes pièces.

Pour jouer seul

Mélange les cartes-puzzles et les cartes-images. Puis étale-les devant toi, face visible et pose toutes les cartes-images sur une pile.

Maintenant essaie de trouver toutes les cartes-chiffres, les cartes-dés et les cartes-mains, pour compléter tes planches les unes après les autres.

Conseil : pour commencer, joue uniquement avec les cartes-images de 1 à 5. Puis, au fur et à mesure, tu peux rajouter les autres.

Pour jouer à plusieurs

On mélange les grandes cartes-images. Chaque joueur reçoit 3 cartes qu'il pose face visible devant lui. Lorsqu'il y a 4 joueurs, chacun reçoit 2 cartes. On pose les autres cartes-images de côté ainsi que les cartes-puzzles correspondantes. Ces cartes serviront pour une autre partie. Maintenant on mélange aussi les cartes-puzzles et on les pose face cachée sur la table.

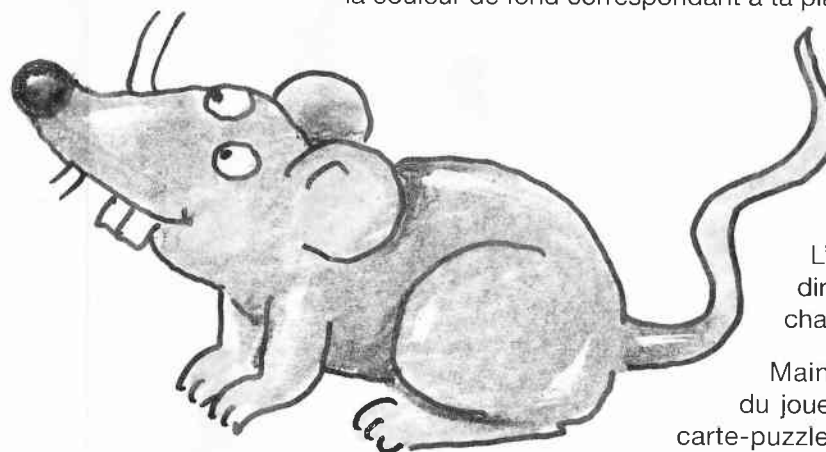
Le dé comprend 2 fois les symboles suivants :

- le «dé», qui dans le jeu correspond aux cartes-dés,
- les «chiffres 1, 2 ou 3» qui correspondent aux cartes-chiffres,
- la «main», qui correspond aux cartes-mains.

Que le jeu commence

Le joueur le plus jeune commence la partie. Il détient par exemple, la carte-image avec les 3 chats, les 6 oiseaux et les 7 grenouilles. Si au dé, il obtient le symbole «chiffres», il devra rechercher une des carte-chiffres avec le chiffre 3, 6 ou 7.

Si tu ne sais pas encore lire les chiffres, recherche simplement la couleur de fond correspondant à ta planche.



Si tu as découvert la bonne carte-chiffres, par exemple 3, dépose-la sur ta carte-image.

L'idéal serait même de dire à haute voix : «j'ai 3 chats et le chiffre 3».

Maintenant c'est au tour du joueur suivant. Il tire une carte-puzzle et remarque qu'elle

ne correspond pas à sa planche. Dommage, il faut reposer la carte au milieu et donner le dé au joueur suivant.

Si au lancer de dé, tu obtiens un symbole et que tu as déjà rassemblé toutes les cartes correspondantes, tu passes malheureusement ton tour et c'est au joueur suivant.

Fin du jeu

Le joueur, qui a complété ses planches en premier a gagné la partie.

Avant de recommencer une autre partie, on mélange toutes les cartes pour jouer avec tous les chiffres de 1 à 10.

© 1997 Ravensburger Spieleverlag



Editions Ravensburger
24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller