



La ferme de 1 à 10

Pour apprendre à compter en s'amusant

Chers parents,

le sympathique monde de la ferme, plein d'animaux, de fruits et de fleurs, est l'environnement indiqué pour stimuler l'intérêt et la curiosité de votre enfant. La ferme des chiffres est un jeu qui permet d'initier votre enfant à l'univers passionnant des mathématiques à travers une méthode d'apprentissage simple, rapide et amusante. Grâce à ce jeu, votre enfant pourra entrer en contact avec les notions de chiffre et de quantité en développant en même temps son sens de l'observation et ses capacités d'association. Toutes les activités proposées, divisées en différents niveaux de difficulté, sont également adaptées aux plus petits. En outre, de simples systèmes de correspondance univoque permettent à votre enfant de vérifier ses choix de façon autonome, sans l'aide d'un adulte.

Courons vite découvrir le fantastique monde de la ferme et ses sympathiques habitants !

LA BOÎTE CONTIENT

- 4 planches de la ferme à encastrier
- 10 jetons-chiffre
- 10 cartes-puzzle des sujets de la ferme
- 10 cartes-puzzle des chiffres
- Le livret d'instructions

LES CARTES-PUZZLE

La boîte contient 20 cartes-puzzle : 10 illustrant de sympathiques animaux ou des objets de la ferme, 10 illustrant les chiffres de 1 à 10. À chaque carte illustrée correspond une seule carte des chiffres.

LES JETONS-CHIFFRE

Les 10 jetons-chiffre sont caractérisés par une figure, un bord et un chiffre de même couleur. La couleur distinctive de chaque jeton est la même que celle des chiffres des cartes-puzzle correspondantes. La concordance univoque entre chiffre, couleur et quantité (par exemple : porcelets, 2, jaune) aidera les enfants, même les moins experts, dans les jeux d'association proposés, en les suivant dans la compréhension des notions fondamentales des mathématiques.

LA FERME DES CHIFFRES (4 planches à encastrer)

En assemblant les 4 planches des chiffres, votre enfant pourra compléter le plateau de jeu de la "ferme des chiffres".

Dans l'amusante ferme, il trouvera les illustrations de 10 groupes de sympathiques animaux et objets : les mêmes qui se trouvent sur les cartes-puzzle et sur les jetons-chiffre correspondants.

Sur ce plateau de jeu sont illustrés des cercles colorés correspondant aux 10 jetons-chiffre : la figure, le bord et la couleur de chaque cercle sur le tableau de jeu sont les mêmes que les jetons-chiffre ; la seule différence est que sur les cercles du tableau de jeu, à la place du chiffre, apparaît le dessin d'une main qui compte.

Par exemple : dans la ferme, à côté de l'illustration des trois moutons, il y aura un cercle contenant la figure bleu clair d'un mouton et une main indiquant le chiffre 3. En plaçant le jeton-chiffre 3 sur le cercle correspondant sur le plateau, les deux bords colorés coïncideront parfaitement.

LES JEUX

JEU N. 1 (1er niveau de difficulté)

Préparation du jeu

Assembler les 4 planches à encastrer qui composent la ferme ; ensuite, prendre tous les jetons-chiffre et les disposer sur le plateau de jeu.

Déroulement du jeu

Le premier jeu sert à initier les enfants aux concepts de chiffre et quantité. Grâce à l'activité simple et amusante qui leur est proposée, ils apprendront à connaître le sens et la valeur des chiffres de 1 à 10 et commenceront également à s'exercer avec les premières activités de comptage.

Le but du jeu est de compléter toutes les correspondances entre les jetons-chiffres et les cercles illustrés sur le tableau de jeu.

Votre enfant, après avoir observé attentivement la ferme des chiffres, porte son attention sur un des différents types d'animaux illustrés (par exemple, les abeilles) et commence à les compter en s'aidant des mains.

En observant ses mains et en comparant l'illustration des "mains qui comptent" présente sur le cercle, il pourra vérifier son choix.

Maintenant, en s'aidant avec les couleurs et les figures colorées illustrées dans le cercle, il devra chercher le jeton-chiffre correspondant. Une fois le jeton choisi, votre enfant devra le superposer au cercle dessiné sur le plateau de jeu : si les bords colorés du jeton et du cercle correspondent, il peut alors continuer à jouer et compter un autre groupe d'animaux. Si par contre les deux bords ne correspondent pas, il devra essayer à nouveau jusqu'à ce qu'il ne trouve le jeton correct correspondant.

Le jeu se termine quand tous les jetons-chiffre ont été associés au cercle coloré correspondant.

Variante pour plusieurs joueurs

Distribuer tous les jetons-chiffre parmi les joueurs. Il se peut que des joueurs en possèdent quelques-uns en plus, mais ce n'est pas important.

Le mécanisme du jeu est le même que celui pour un joueur, mais cette fois les enfants devront respecter les tours. Le but du jeu est de superposer tous les jetons-chiffre possédés par chaque joueur aux cercles correspondants du plateau de jeu. Un jeton à la fois, tour après tour, le joueur qui réussit en premier à placer correctement sur le plateau de jeu tous ses jetons, est déclaré vainqueur.

JEU N. 2 (2ème niveau de difficulté)

Préparation du jeu

Détacher toutes les cartes-puzzle et bien les mélanger. Disposer dans n'importe quel ordre, sur une surface assez grande, toutes les cartes illustrant les chiffres et les sujets de la ferme, face visible.

Déroulement du jeu

Votre enfant, après avoir observé attentivement les cartes disposées sur la table, choisit une des cartes illustrant les animaux ou les objets et la place devant soi. À ce stade, il choisit la carte des chiffres correspondant à la carte précédemment prise et essaie de les encastrent.

Si les deux cartes s'encastrent, votre enfant les garde, il peut les mettre de côté, et continue à jouer en choisissant une autre carte et en essayant de trouver la bonne correspondance. Si les deux cartes ne s'encastrent pas, il les remet toutes les deux en jeu et pioche une nouvelle carte.

Le jeu se termine lorsque toutes les paires de cartes-puzzle ont été retrouvées.

Variante pour plusieurs joueurs

Plusieurs joueurs peuvent participer au jeu tout en respectant le même mécanisme. Disposer sur la table, face visible, les cartes illustrant les chiffres : distribuer à chaque joueur le même nombre de cartes représentant les sujets. Il se peut que des joueurs en possèdent quelques-unes en plus, mais ce n'est pas important.

À tour de rôle, une carte à la fois, chacun devra chercher les cartes des chiffres correspondant à celles des sujets qu'il possède. Si les cartes correspondent, le joueur les prend et les place devant lui ; si, par contre, elles ne correspondent pas, il sera obligé de remettre à sa place la carte du chiffre choisie. Dans les deux cas le tour passe à l'autre joueur. Le jeu se termine quand l'un des joueurs réussit à trouver toutes les cartes correspondant à celles qu'il possède.

JEU N. 3 (mémo des chiffres - plusieurs niveaux de difficulté)

Préparation du jeu

Ce jeu peut se dérouler selon plusieurs niveaux de difficulté : plus nombreuses seront les cartes-puzzle avec lesquelles votre enfant décide de jouer et plus élevé sera le niveau de difficulté. Le jeu n°3 est toutefois conseillé aux enfants qui ont acquis une certaine familiarité avec les chiffres et les quantités.

Pour jouer, les cartes des sujets et les cartes des chiffres seront utilisées.

Prendre les cartes-puzzle avec lesquelles votre enfant a décidé de jouer et les disposer sur une surface assez grande ; à gauche, les cartes des sujets de la ferme et à droite, les cartes des chiffres.

Après les avoir observées attentivement, les retourner afin que l'illustration ne soit plus visible. Ne pas changer l'ordre ni la disposition des cartes.

Déroulement du jeu

Le but du jeu est de recomposer toutes les cartes-puzzle correspondantes en réalisant le moins de tours possibles. Plus votre enfant réussit à se rappeler de la position des cartes, plus il sera rapide à recomposer les paires. Le joueur, en essayant de se rappeler la position des cartes correspondantes, en découvre deux (une carte des sujets et une carte des chiffres). Si les deux cartes qu'il vient de découvrir s'encastrent, et donc correspondent, il les prend et les place devant soi : si, par contre, elles ne correspondent pas, le joueur doit les remettre en place. Le jeu se poursuit ainsi de suite jusqu'à ce qu'il réussisse à recomposer toutes les paires de cartes correspondantes.

Variante pour plusieurs joueurs

Plusieurs enfants peuvent jouer en suivant les mêmes mécanismes et en respectant les tours de jeu. Une fois toutes les paires formées, le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de cartes est déclaré vainqueur ; si, par contre, deux enfants ont obtenu le même nombre de cartes, ils seront déclarés vainqueurs ex-aequo.

Clementoni France

Z.A.C. de la Bérangerais

10 rue de Fionie

44240 La Chapelle sur Erdre

www.clementoni.fr

S93408

