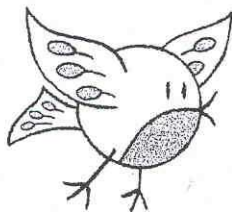


atelier
de
l'oiseau
magique



EDITIONS COGNEAUX

BP 11

77501 CHELLES CEDEX 01

TEL : 01.64.21.44.14

Calculagora

Conception : Mmes KEMENY et ROZIER

Matériel :

- . 1 plateau de jeu - 1 dé - 4 pions
- . 15 cartes : 30 thèmes de jeu sur 2 niveaux*.
- * Les points indiquent le nombre de magasins visités pendant la partie.
- . 28 cartes « problèmes » niveau 1.
- . 32 cartes « problèmes » niveau 2.
- . 15 cartes « baguette magique ».

Objectif pédagogique:

Les enfants se déplacent dans un centre commercial afin d'effectuer des consignes qui ont été établies à partir des situations vécues de l'enfant.

Ils seront amenés à gérer ces consignes qui sont de véritables exercices de mathématiques et à effectuer des cartes problèmes qui font intervenir les notions de logique, compréhension et opérations / numérations.

Les cartes problèmes sont auto-correctives.

Parmi ces cartes, nous avons ajouté quelques cartes « chance ou gage » qui parfois, vont obliger l'enfant à transformer sa consigne initiale; il devra donc s'adapter à une nouvelle situation.

Mode d'emploi :

Chaque joueur prend une consigne. En fonction de cette consigne, il va choisir une entrée du centre commercial dans lequel il va évoluer à l'aide d'un pion et d'un dé. Il devra exécuter sa consigne et gagner deux cartes problèmes (il est bien entendu possible de varier le nombre de cartes à gagner). Le gagnant est celui qui aura terminé le premier.

Remarque : Certaines cartes peuvent attribuer des euros au joueur. Celui-ci pourra s'en servir, s'il en a la possibilité, en fonction de la carte thème de jeu.