

Tralalere, expert du multimédia éducatif, s'est associée à une orthophoniste pour créer des jeux éducatifs d'éveil et de découverte. Compagnon interactif de votre enfant, tralala anime cette collection innovante de jeux de cartes, pour apprendre à lire et à compter... en s'amusant.

Troc chez le chef Indien

Plus de jeux ? www.cartes.tralala.net

Retrouvez tralala sur Internet :

- des **activités interactives**
- les conseils de l'orthophoniste
- une offre spéciale d'abonnement à **tralala.net**



Réservé aux joueurs des CARTES DE TRALALA



Dans la même collection

Tap'syllabes & chante sons
10 classiques revisités
pour apprendre à lire
en s'amusant

Un jeu de maths évolutif
où il n'est pas nécessaire
de savoir compter pour jouer !

Maquette : Sophia de Quatrebarbes

Illustration : Vincent Farges / Jean-Michel Lasausa

Conception & édition : Tralalere / Orthobooko

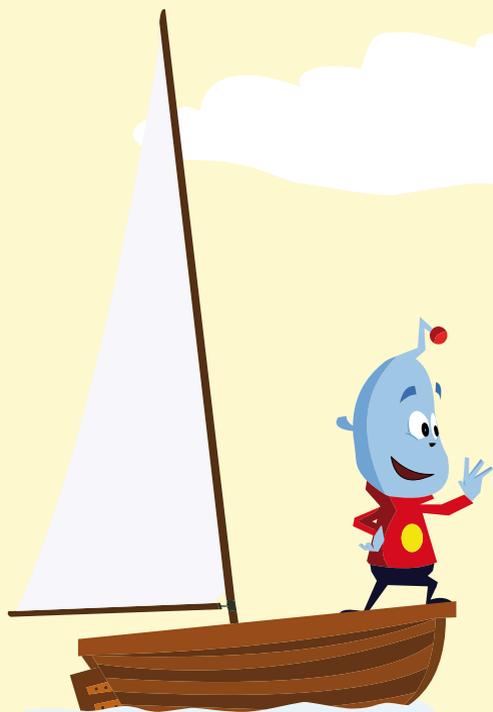
© Tralalere / Orthobooko 2008

Troc chez le chef indien

Tralala vient d'arriver
en Amérique du Nord.
Il aimerait rapporter
des cadeaux à sa famille.
Pour cela il doit faire du troc !

Le grand chef indien accepte
d'échanger des cadeaux contre des
coquillages, des fleurs, des plumes
ou des bourses.

Donne-lui ce qu'il te demande
et tu repartiras avec le cadeau.



Avant de commencer

Un jeu de math évolutif où il n'est pas nécessaire de savoir compter pour jouer !

Le jeu de la marchande revisitée...

Apprendre à compter n'est pas uniquement connaître la comptine numérique (1,2,3), c'est avant tout créer le besoin chez l'enfant d'utiliser les nombres pour se faciliter la vie.

Le jeune enfant a besoin de manipuler pour être capable d'anticiper, de s'organiser, de raisonner. Il doit aussi être capable de comprendre un code.



Grâce à ce jeu qui comporte plusieurs niveaux, l'enfant va s'approprier des notions mathématiques en progressant à son rythme. S'il ne sait pas encore compter, il peut observer et s'aider en pointant chaque objet avec son doigt.

Avant de commencer

Un jeu de math évolutif où il n'est pas nécessaire de savoir compter pour jouer !

Le jeu de la marchande revisité...

Apprendre à compter n'est pas uniquement connaître la comptine numérique (1,2,3), c'est avant tout créer le besoin chez l'enfant d'utiliser les nombres pour se faciliter la vie.

Le jeune enfant a besoin de manipuler pour être capable d'anticiper, de s'organiser, de raisonner. Il doit aussi être capable de comprendre un code.

UNE FLEUR, C'EST PAREIL
QUE 2 COQUILLAGES



Grâce à ce jeu qui comporte plusieurs niveaux, l'enfant va s'approprier des notions mathématiques en progressant à son rythme. S'il ne sait pas encore compter, il peut observer et s'aider en pointant chaque objet avec son doigt.

C'est la première étape.



Les plus grands pourront comparer, anticiper, additionner, soustraire...

De nombreuses heures de jeux en perspective !

Rendez-vous sur
www.cartes.tralala.net
pour retrouver tralala,
des jeux interactifs
et les conseils
de l'orthophoniste

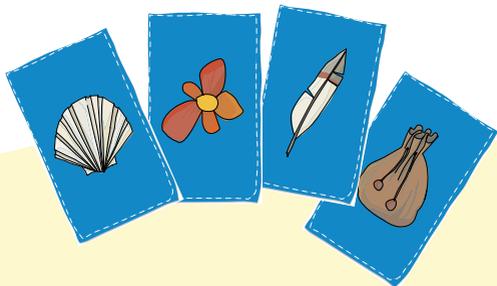
code : tralacartes



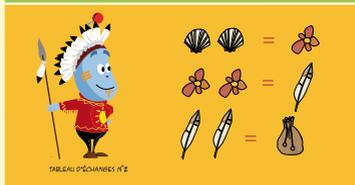
Composition du jeu

Des cartes-monnaie (dos bleu) :

- 43 coquillages
- 10 fleurs
- 6 plumes
- 3 bourses



2 Tableaux d'échanges

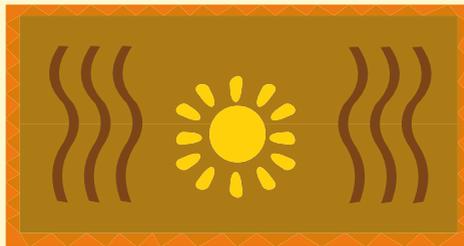


Des cartes-pioches (dos orange) :

- 24 cartes "cadeau"
- 13 cartes "coquillages à gagner"
- 13 cartes "coquillages à perdre"
- 2 cartes "chef indien"



1 Tapis d'échanges





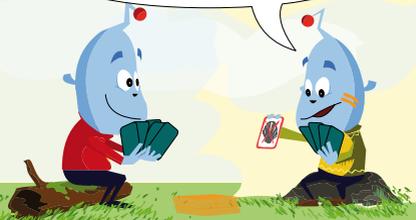
Carte coquillage

Le joueur prend à la banque
le nombre de coquillages indiqué sur la carte.

J'AI GAGNÉ 2 COQUILLAGES.
CHOUETTE !
JE VAIS LES CHERCHER
À LA BANQUE !



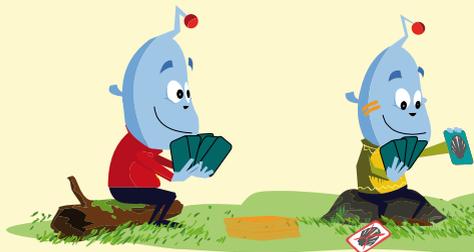
OH !
MOI J'EN AI PERDU UN...



Carte avec des coquillages barrés

Le joueur remet à la banque le nombre
de coquillages barrés indiqué sur la carte.

DOMMAGE,
JE LE REMETS À LA
BANQUE.





Carte cadeau

Pour la gagner, le joueur doit donner le nombre de cartes "monnaie" correspondant à la valeur indiquée sur l'étiquette.

Si la valeur du cadeau est en fleurs, en flèches, en bourses, il est possible d'échanger ses coquillages sur le tapis, en consultant le panneau d'échanges.



BONJOUR, Ô, GRAND CHEF !
JE VOUDRAIS UN COLLIER POUR MA
GRAND-MÈRE. IL VAUT UNE FLEUR...

...MAIS JE NAI QUE
DES COQUILLAGES !

VA À LA BANQUE ET
ÉCHANGE-LES CONTRE UNE
FLEUR !

FACILE ! LE PANNEAU M'INDIQUE QUE
POUR AVOIR UNE FLEUR, IL SUFFIT DE
DONNER 2 COQUILLAGES.





Carte chef indien

Elle permet de prendre à la banque
le nombre de coquillages qui manque
pour acquérir un cadeau.

POUR AVOIR CE TOTEM, IL ME
MANQUE 2 COQUILLAGES.
OUÛ SALIVÉ !
J'AI LA CARTE "CHEF INDIEN",
DONNEZ-MOI MES 2 COQUILLAGES !



Le joueur peut la garder
jusqu'au moment où il décidera de l'utiliser.

Une fois utilisée,
le joueur la remet dans la pioche.

A vous de jouer

- Distribuez 7 coquillages à chaque joueur en cadeau de bienvenue sur la terre d'Amérique.



- Disposez d'un côté la pioche, de l'autre la banque. La banque est composée du tableau et du tapis d'échanges, ainsi que des cartes "monnaie" restantes, classées par valeurs (coquillages, fleurs, plumes et bourses).

- Les joueurs piochent une carte à tour de rôle et font ce qu'elle leur indique.

But du jeu

Le premier joueur qui rapporte 5 cadeaux a gagné la partie.

Quelques indications pour faire évoluer le jeu au rythme de chaque enfant.

Niveau 1 :

- tableau d'échange n°1
- ôter les cartes-pioches qui ont des chiffres

Niveau 2 :

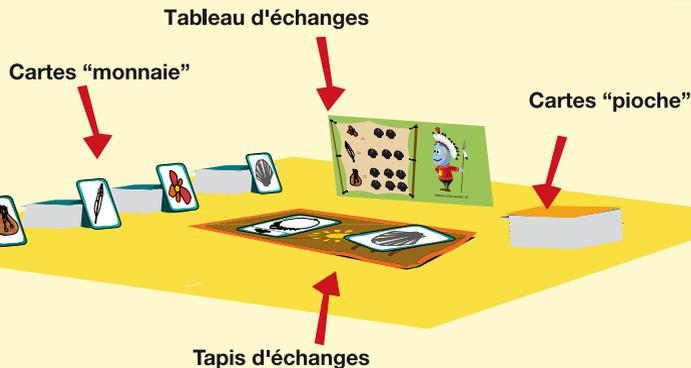
- tableau d'échange n°1
- prendre les cartes-pioches qui ont des chiffres

Niveau 3 :

- tableau d'échange n°2
- ôter les cartes-pioches qui ont des chiffres

Niveau 4 :

- tableau d'échange n°2
- prendre les cartes-pioches qui ont des chiffres



BONNE PARTIE !

