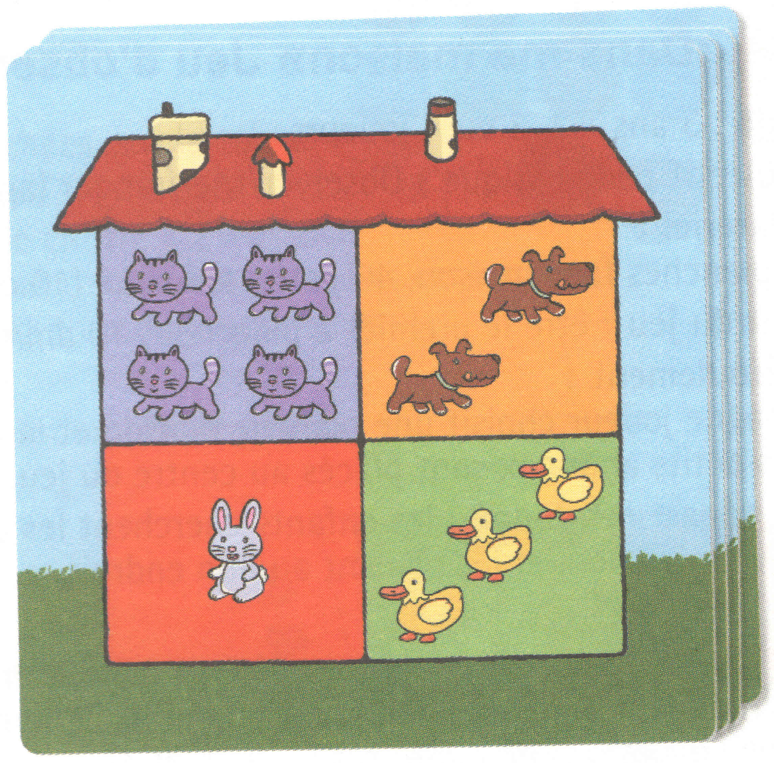
éduludo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold

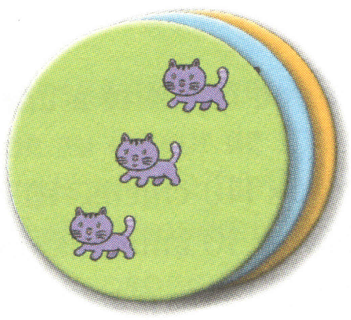
X 4



X 4

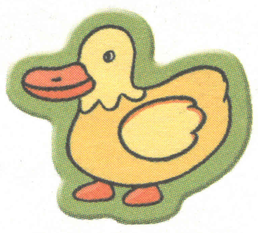
X 10

X 10

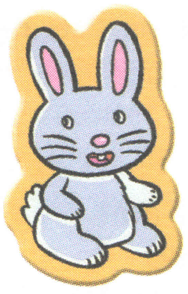


X 24

X 42



X 10

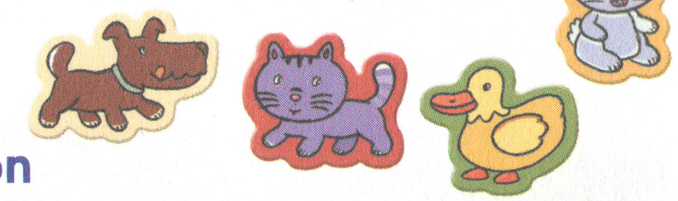


X 10

Eduludo chiffres propose des jeux de difficultés croissantes.

A son rythme, l'enfant :

- trie, classe et range « des images d'animaux » en découvrant la notion de quantité
- reconnaît les chiffres et joue avec eux
- associe des chiffres et des constellations



1 «Dans ma maison» Jeu d'observation

Âge : 3 ans - 2, 3 ou 4 joueurs

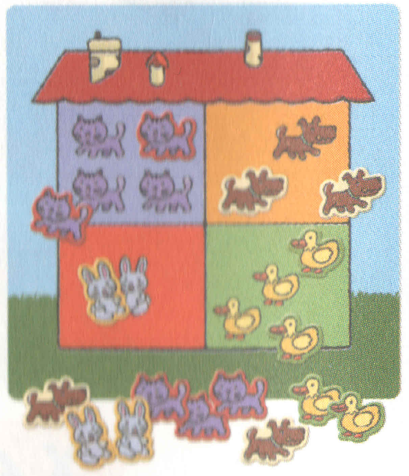
Objectif pédagogique : Observer/trier/ranger (apprentissage de la notion de quantité).

Matériel :
4 planches face maison, 40 petits animaux (10 chiens, 10 chats, 10 canards, 10 lapins).

But du jeu : être le premier à placer ses 10 animaux à la bonne place dans la maison.

Déroulement :
Chaque joueur choisit une planche maison et la place devant lui.
Les petits animaux sont placés au centre du jeu.

Le départ est donné : les enfants cherchent les animaux de leur maison, et les placent au bon endroit.



Qui gagne ?
Le gagnant est celui qui a complété sa maison en premier.
En rangeant ainsi les animaux par famille, l'enfant se familiarise avec les notions de quantités (1, 2, 3, et 4).

Pour jouer seul
L'enfant trie tous les animaux, puis les pose au bon endroit dans chaque maison.

2 «1, 2, 3 chats !» Jeu d'association et de hasard

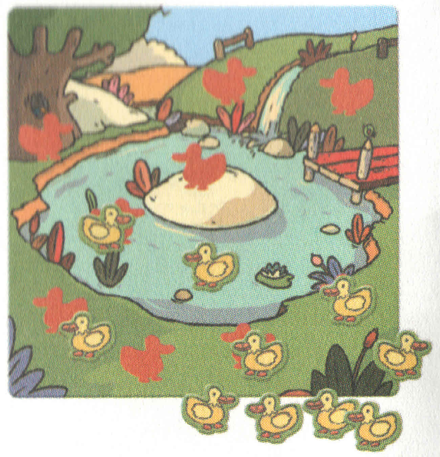
Âge : 3 ans - 2, 3 ou 4 joueurs

Objectif pédagogique : Associer une quantité à une constellation de points (1, 2 et 3).

Matériel :
4 planches « paysage », 40 animaux (10 chiens, 10 chats, 10 canards, 10 lapins), 1 dé (1, 2 ,3).

But du jeu : être le premier à placer 10 animaux dans un paysage.

Déroulement : Chaque joueur choisit une planche « paysage » et la place devant lui. Les animaux sont placés au centre du jeu.
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence, lance le dé, et place sur sa planche paysage 1, 2 ou 3 animaux selon le résultat du dé.
Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé...



Remarque : Pour terminer de compléter sa maison, le joueur doit effectuer le nombre exact de points (ex : lorsqu'il n'a plus que 2 animaux à placer, il doit impérativement obtenir un 2 avec le dé).

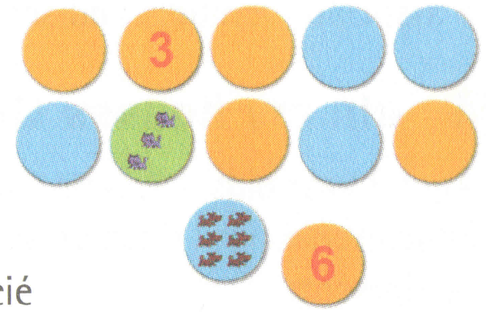
Qui gagne ?
Le gagnant est celui qui a complété sa planche paysage le premier.

3 «Mémo chats et chiens» Jeu de mémoire et d'association

Âge : 4 ans - 2 joueurs et plus

Objectif pédagogique : Associer un chiffre à une constellation d'animaux (1 à 6), (se familiariser avec la notion de paire, exercer sa mémoire).

Matériel : 24 cartes rondes



But du jeu : retrouver le plus grand nombre de paires.

Déroulement :
Les cartes sont mélangées puis posées, faces cachées, sur la table.
Chacun leur tour, les joueurs retournent 2 cartes.
Si ces 2 cartes peuvent être associées (par ex : le chiffre « 2 » associé aux « 2 chats » ou aux « 2 chiens »), il les garde et retourne 2 nouvelles cartes.
Sinon, il les replace au même endroit ; et c'est au tour du joueur suivant.

Qui gagne ?
Le gagnant est celui qui a remporté le plus grand nombre de paires.

4 Jeu de 7 familles

Âge : 4 ans - 2 à 4 joueurs

Objectif pédagogique : Reconnaître la suite de nombre de 1 à 6, comparer des ensembles.

Matériel : 42 cartes

But du jeu : réunir le plus grand nombre de familles.

Déroulement :
Les cartes sont mélangées.
Au début de la partie, chaque joueur reçoit 6 cartes.
Les cartes restantes constituent la pioche.
Les joueurs classent leurs cartes par « famille » (chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6 d'un même animal), sans les montrer aux autres.

Le joueur le plus jeune commence. Il demande au joueur de son choix une carte qui lui manque, dans le but de compléter une famille.
(Par exemple, il annonce : « Dans la famille chat, je voudrais les 6 chats. »).

- Si le joueur interrogé a la carte demandée, il la donne au joueur demandeur.
Ce dernier fait une nouvelle demande au joueur de son choix.
- Si le joueur questionné n'a pas la carte attendue, le joueur demandeur pioche une carte.

Dans le cas d'une « bonne pioche », le joueur fait une nouvelle demande auprès du joueur de son choix (il pourra même rejouer ensuite s'il a de nouveau obtenu la carte demandée) sinon c'est au joueur suivant de poser une question.

Lorsqu'un joueur a rassemblé une famille, il l'étale sur la table en disant « famille ! », puis rejoue.

Qui gagne ?
La partie se termine lorsque les 7 familles ont été réunies.
Le gagnant est celui qui a réuni le plus de familles.