



C'est parti !

Le plus jeune joueur commence. Tu possèdes, par exemple, les images représentant trois chats, six oiseaux et sept grenouilles. Si tu obtiens le symbole Chiffre en lançant le dé, cherche un chiffre correspondant parmi les pièces Chiffre : dans notre exemple, le « 3 », le « 6 » ou le « 7 ». As-tu trouvé un bon chiffre, le « 3 », par exemple ? Place-le alors au milieu de l'image avec les trois chats. Annonce à voix haute : « J'ai trois chats et le chiffre "3" ! ».

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé. Tu obtiens, par exemple, le symbole montrant la main et cherches alors une pièce Doigts correspondant à tes images. Si, en posant, tu t'aperçois que tu as mal compté et que la pièce ne correspond pas à ton image, tu dois la remettre au milieu. C'est alors au tour du joueur suivant.

Si un joueur obtient un symbole sur le dé dont il possède déjà toutes les pièces correspondantes, tant pis, il passe son tour !

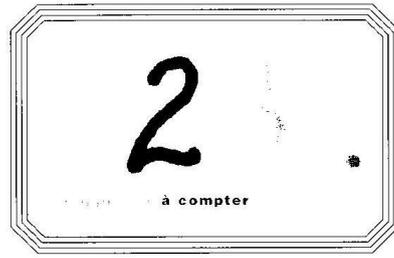
Fin de la partie

Le premier joueur qui a assemblé toutes les pièces de ses images gagne la partie.

Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois.
Présence de petits éléments pouvant être avalés.

©2004 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Joux Ravensburger S.A. Service Consommateurs
B.P. 60159 - 60111 M&HU Cedex
Distr. CH Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 - CH-5436 Würenlos



Contenu :

- 1 dé Symboles
- 10 images
- 30 pièces de puzzle réparties en :
 - 10 pièces Dé
 - 10 pièces Chiffre
 - 10 pièces Doigts

Le Ravensburger® n°24225-4
Jeu de pose et d'association pour les
4 enfants de 3 à 6 ans
Autheur : Christiane Metz
Illustrations : Beppi Osting

Chers parents,

Ce jeu permet aux enfants de découvrir les nombres de 1 à 10. Ils apprennent à compter seuls et s'aperçoivent que les nombres peuvent être représentés par des points sur un dé, des chiffres et un nombre de doigts.

Préparation du jeu

Avant la première partie, détachez chaque image et les trois pièces de puzzle correspondantes des planches prédécoupées.





Qu'est-ce qui va ensemble ?

Sur la grande image figure toujours un certain nombre d'animaux. Sur l'exemple ci-dessous, tu vois 5 souris. Cette quantité est représentée de différentes façons sur les pièces de puzzle :

Par 5 points sur le dé



Par chiffre 5

5

Par 5 doigts



Le dé se place toujours en haut à gauche de l'image ; le chiffre toujours au milieu ; les doigts toujours à droite. Tu peux vérifier toi-même facilement si tu as choisi la bonne pièce, car la « tête » de la pièce ne rentre que sur la bonne image.



Pour jouer seul

Après avoir bien mélangé les pièces de puzzle, étale-les sur la table, face visible. Empile toutes les images face cachée. Pioche une image de ce paquet (1 seule à la fois) et essaye de retrouver et d'assembler le dé, le chiffre et les doigts correspondants.

Petit conseil :

Au début, joue uniquement avec les images jaunes, de 1 à 5. Quand tu les connaîtras bien, tu prendras les images bleues de 6 à 10.

Pour 2 à 4 joueurs

Mélangez les grandes images. Chaque enfant en prend 3 et les pose devant lui. À 4 joueurs, chacun ne prend que 2 images. Les images restantes, ainsi que les pièces correspondantes, sont laissées de côté. Vous pourrez les échanger contre d'autres à la prochaine partie. Vous jouerez ainsi petit à petit avec tous les nombres de 1 à 10.

Mélangez bien toutes les pièces de puzzle et étalez-les sur la table, face visible. Laissez le dé à portée de main. Celui-ci indique 3 symboles différents :



Pour les pièces Dé



Pour les pièces Chiffre



Pour les pièces Doigts

