



1, 2, 3,

chiffres . numbers . zahlen . cifras





# 1, 2, 3,

chiffres . numbers . zahlen . cifras

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Inhoud • Innehåll  
Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



X 10



X 10



X 4



X 13



X 14



X 14



X 14

## EDULUDO chiffres : Découvrir les chiffres en jouant...

EDULUDO, une collection ludique et éducative  
pour accompagner l'enfant dans ses premiers apprentissages.

Conception Alice Arthur - Design Xavier Deneux

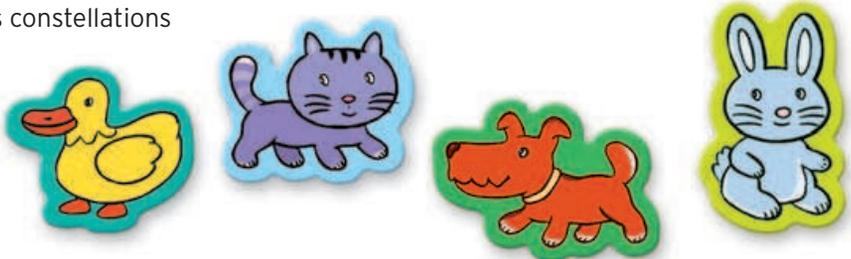
EduLudo chiffres propose des jeux de difficultés croissantes.

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

### Contenu :

- 4 planches
- 14 chats
- 13 chiens
- 14 lapins
- 14 canards
- 1 dé
- 10 cartes rondes « constellations »
- 10 cartes rondes « chiffres »



### • 1) Jeu d'observation, 3/4 ans

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

**Nombre de joueurs :** Seul ou à plusieurs

**Matériel utilisé :** 10 cartes rondes chiffres, 10 cartes constellation, 55 animaux silhouettés

**But du jeu :** placer le bon nombre d'animaux sous les chiffres correspondants

**Préparation :**

On pose les 10 cartes constellations côte à côte dans un ordre croissant.  
(Pour les plus petits, on peut poser moins de cartes)

**Déroulement :**

Sous chaque carte, les enfants posent la carte « chiffre » correspondante  
puis le bon nombre d'animaux correspondant à la constellation  
et au chiffre.



## • 2) Jeu d'association, 3/4 ans

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

**Nombre de joueurs :** 2, 3 ou 4 joueurs

**Matériel utilisé :** 4 planches « paysage » avec silhouettes d'animaux, 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.

**Préparation :**

Chaque joueur choisit une planche « paysage » et la place devant lui.  
Les animaux sont placés au centre du jeu.

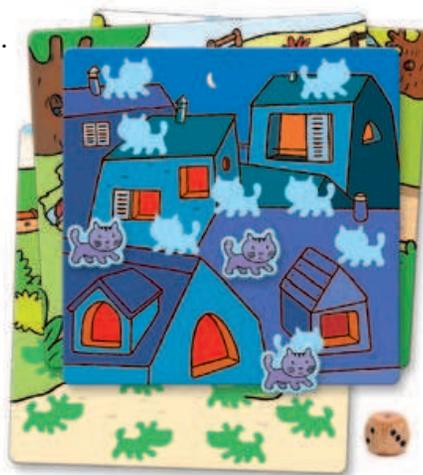
**Déroulement :**

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) jeu de dénombrement, 3/4 ans

**Objectif pédagogique :** apprendre à dénombrer

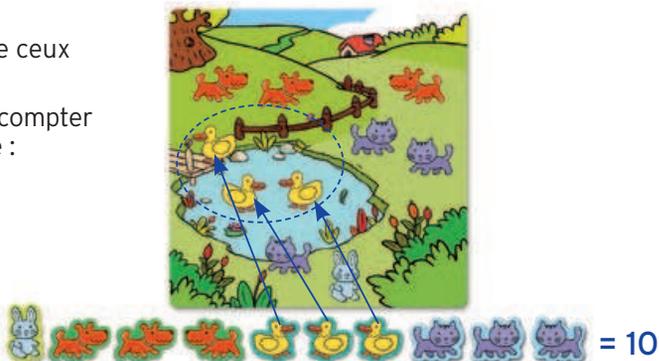
**Matériel utilisé :** 4 planches coté « paysage », 55 animaux silhouettés

Chaque joueur compte le nombre de canards, lapins, chats et chiens présents sur sa propre carte paysage.

## F Règle du jeu

Il prend ensuite le même nombre d'animaux que ceux présents sur sa carte et les pose sous la carte.

Afin de vérifier qu'il ne s'est pas trompé, il peut compter tous les petits animaux qu'il a posé sous la carte : il doit toujours en trouver 10 !



### • 4) Jeu de mémoire, 4/5 ans

**Objectif pédagogique :** Associer un chiffre à une constellation de papillons.  
(se familiariser avec la notion de paire, exercer sa mémoire)

**Nombre de joueurs :** Seul, à 2 et plus

**Matériel utilisé :** 10 cartes rondes « constellation » (1 à 10), 10 cartes rondes « chiffres » (1 à 10)

Selon l'âge des enfants on jouera avec toutes les cartes rondes ou uniquement avec une partie (constellations et chiffres de 1 à 6 par exemple)

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

**Préparation :** Les cartes sont mélangées puis posées, faces cachées, sur la table.

**Déroulement :** Chacun leur tour, les joueurs retournent 2 cartes.

Si ces 2 cartes peuvent être associées (par ex : le chiffre « 2 » associé aux « 2 papillons ») il les garde et retourne 2 nouvelles cartes. Et ainsi de suite.

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.

