

nouvelle carte, puis pourra alors effectuer l'action décrite.

Si après cette action le joueur obtient une ou plusieurs des cartes personnage lui étant utile, il peut les placer immédiatement sur les cases prévues à cet effet, (fig. H) sans attendre le tour suivant, et piochera le nombre de cartes qu'il a joué.

- Dans le cas où le joueur peut, au contraire, jouer une ou plusieurs cartes personnage, pour chaque carte placée sur le plan de jeu, le joueur devra piocher une nouvelle carte.

**Suggestion:** Dans le cas où le joueur en question ait une carte action et une ou plusieurs des cartes personnage et soit indécis quant au choix à effectuer, il lui sera plus avantageux de jouer en premier la carte action. Une fois cette action complétée, le joueur peut, en effet, encore placer ses cartes personnage sur son secteur du plan de jeu.

Une fois terminé son tour de jeu, le joueur concerné devra proposer ses cartes, sans les montrer, au joueur situé à sa gauche, lequel choisira une carte et la prendra (fig. C). A ce moment là le tour passe au joueur suivant, qui vient de prendre une carte. Maintenant il doit choisir comment jouer, exactement comme décrit précédemment. Une fois son action de jeu effectuée, il proposera lui aussi ses cartes à son voisin de gauche, qui devra, à son tour, choisir une carte.

Le jeu continue de cette manière jusqu'à ce que l'un des joueurs réussisse à placer 4 des 5 cartes personnage, relatives à son environnement, sur les cases prévues à cet effet sur son secteur de jeu. Ce joueur sera alors déclaré vainqueur.

### VARIANTE DES RÈGLES DU JEU:

Afin de rendre le jeu plus complexe et plus long, il est possible d'expérimenter une autre version du jeu "Le monde de Franklin": le but du jeu sera de "collectionner" les 5 cartes personnage relatives à son environnement.

Livret à conserver

**Clementoni France**

• Les Maradas • 1 BD de l'Oise

95000 Cergy Pontoise

Tél.: 01.30.17.17.17

Fax: 01.30.17.17.19

[www.clementoni.fr](http://www.clementoni.fr)

S79771



## L'école de Franklin

### INSTRUCTIONS

*C'est une splendide journée ensoleillée et Franklin se réveille heureux car il pourra la passer en compagnie de ses meilleurs amis. Hélas Martin n'est pas de bonne humeur: "je n'ai aucune envie d'aller à l'école aujourd'hui: je suis tellement fatigué!" se lamente-t-il en bâillant.*

*"Allez, viens!", l'encourage Franklin, "Tu verras que l'air frais du matin t'aidera à te sentir mieux! Pense un peu à combien de choses nouvelles tu apprendras et comment nous nous amuserons ensemble...Tu te souviens, par*

*exemple, des jeux avec les*

*chiffres que nous a enseigné*

*Monsieur Hibou?" – "Mais bien sûr!"*

*s'exclame Martin qui a finalement retrouvé*

*le sourire "Explique-le moi de nouveau, de*

*cette façon je pourrai compter à toute vitesse!"*



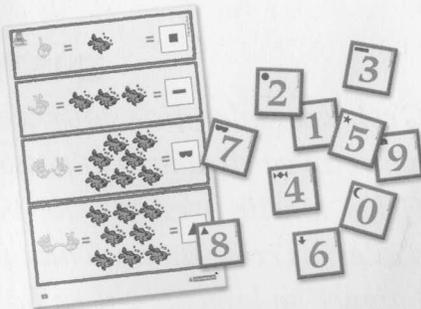
## MES PREMIÈRES OPÉRATIONS AVEC FRANKLIN

### ÉLÉMENTS DU JEU

- 117 cartes des chiffres
- 3 fiches 1er niveau de difficulté
- 8 fiches 2ème niveau de difficulté
- 5 fiches 3ème niveau de difficulté

#### 1er niveau

Durant cette première phase, l'activité proposée présente le concept de quantité à l'enfant. Sur chaque fiche, sur la même ligne, sont illustrés des groupes d'objets, des mains "qui comptent sur leur doigts" et une case contenant un symbole dans laquelle l'enfant devra placer la carte correspondant aux deux autres illustrations. La comparaison entre le symbole figurant sur la carte et celui illustré dans la case permettra à l'enfant de contrôler seul l'exactitude de ses propres choix. Il est conseillé de commencer avec les fiches présentant un nombre inférieur d'objets et de poursuivre dans l'ordre croissant; ceci permettra à l'enfant de se familiariser avec les premiers éléments mathématiques de manière simple et amusante.

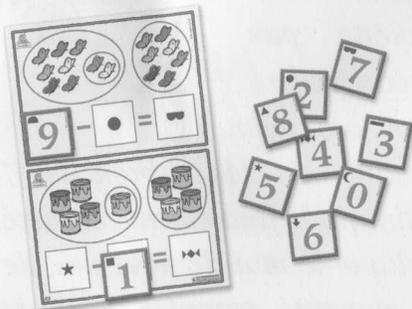


#### 2ème niveau

Le deuxième niveau de difficulté permettra à l'enfant de s'amuser et d'apprendre les premières opérations les plus simples. Sur chaque fiche, en correspondance avec les objets illustrés, sont représentées des cases contenant des symboles. Les deux premières sont relatives à l'opération à effectuer et dans la dernière figure le résultat de

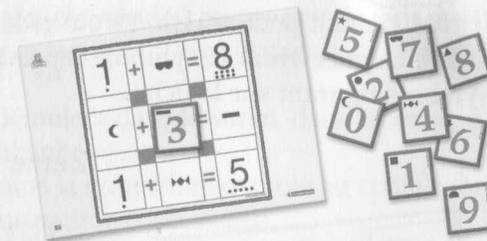
l'opération. L'enfant devra compléter ou construire l'opération; il sera toujours aidé par la correspondance entre les symboles et les chiffres qui lui serviront également d'autocontrôle.

De plus, la représentation des ensembles correspondant aux numéros formant les opérations, lui consentira de quantifier véritablement ce qui se passe lors de l'opération qu'il effectue.



#### 3ème niveau

Le troisième niveau stimule les capacités de logique et d'association de l'enfant. Chaque fiche représente une série de 3 opérations de base dont il manque 1, 2 ou 3 chiffres. Ces chiffres manquants sont remplacés par une case contenant le symbole du chiffre correspondant. L'enfant doit compléter les opérations en ne s'aidant que du symbole relatif à chaque chiffre figurant sur la carte chiffre et sur la fiche. Ainsi, même s'il ne connaît pas encore tous les chiffres, il pourra compléter les opérations.



Nos deux amis poursuivent leur route en direction de l'école et, sur le chemin, rencontrent Raffin et Lili qui se joignent à eux. Cependant, une fois arrivés, ils trouvent la porte de l'école fermée et un étrange message apposé sur celle-ci. "Qu'y-a-t-il d'écrit?", demande avec grande curiosité Martin. "Je ne comprends pas..."; répond Raffin, "Ce ne sont pas des lettres de l'alphabet..." - "Mais bien sûr!", s'exclame Franklin qui a trouvé la solution du mystère: "Monsieur Hibou veut nous mettre à l'épreuve: Allons les amis, déchiffrons ces symboles et nous pourrons ainsi comprendre le message laissé par notre Maître".

## MES PREMIERS MOTS AVEC FRANKLIN

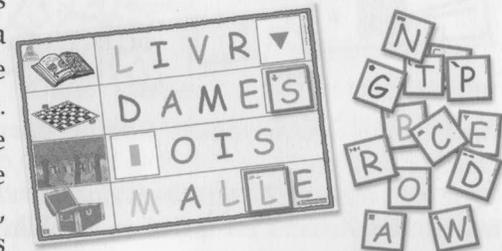
### ÉLÉMENTS DU JEU

- 117 cartes des lettres
- 4 fiches 1er niveau de difficulté
- 4 fiches 2ème niveau de difficulté
- 4 fiches 3ème niveau de difficulté
- 4 fiches 4ème niveau de difficulté

#### 1er niveau

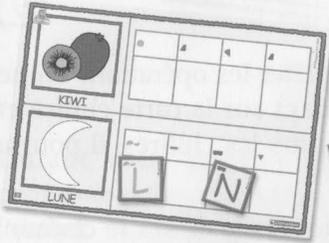
Dans le premier niveau de jeu l'enfant devra reconnaître les "lettres manquantes" et les placer dans les espaces laissés vides pour chacun des mots des différentes fiches.

Cette opération est facilitée grâce aux images qui illustrent les mots et aux symboles, tous différents les uns des autres, qui se retrouvent à la fois sur la fiche à la place de la lettre manquante et sur la carte de la lettre correspondante. Dans ce cas, il s'agit de la faculté visuelle qui assume un rôle déterminant dans le processus de perception et d'association, parce que, même sans connaître les



lettres, l'enfant peut réussir à trouver la solution exacte, tout seul, en contrôlant la coïncidence entre le symbole représenté sur la carte de la lettre choisie et le symbole figurant sur la fiche.

### 2ème niveau



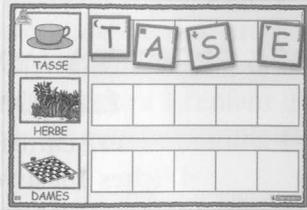
Cette phase du jeu se déroule d'une manière identique à celle du premier niveau, impliquant encore une fois les capacités de perception et d'association de l'enfant.

Dans ce cas l'enfant doit composer des mots entiers, en disposant les lettres des mots représentés sur la fiche; une

aide non négligeable lui sera offerte grâce aux symboles des lettres mis en évidence près des espaces vides réservés aux lettres. Il pourra également comparer les mots ainsi composés avec ceux figurant sous chaque illustration. Dans ce cas l'enfant fera appel à un double processus d'association puisque, outre à reconnaître les lettres, il apprend aussi à relier l'objet avec le terme auquel il se réfère.

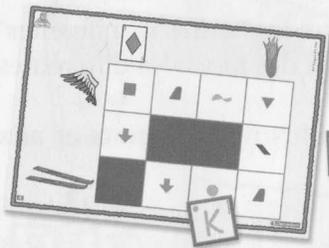
### 3ème niveau

Dans le troisième niveau l'association sera réalisée sans l'aide des symboles mais seulement en confrontant les lettres. Sur les fiches les espaces vides ne contiennent donc aucun symbole de référence.



### 4ème niveau

Le niveau plus difficile propose une série de mots croisés.



Sur les fiches les symboles relatifs à chaque lettre apparaissent ainsi que les illustrations des mots à former.

La correspondance des symboles représentés sur les cartes et de ceux figurant sur les fiches est le principe de base qui guidera l'enfant.

"Ça y est!", s'exclame Franklin satisfait, "Le message laissé sur la porte dit ceci: je

vous attends dans le jardin". "Hourra!" crient en coeur ses camarades qui ne peuvent contenir leur joie.

"Que se passe-t-il?...qu'est-ce que ce vacarme?" demande une voix familière: finalement Arnaud est arrivé et Franklin commence à lui raconter leur aventure.

"Inutile de tout me raconter" dit notre petit ami, "Je suis déjà au courant de tout mais Monsieur Hibou m'a demandé de conserver le secret" – "De quoi s'agit-il?" demande Lili, toujours plus curieuse.

Arnaud explique à ses amis que le jeu se déroulera dans le jardin, dans la ferme, à l'école et...pour finir dans la maison de Franklin!

"Bientôt nous retrouverons le Maître!" s'exclame la sympathique tortue au comble du bonheur. "Il nous donnera alors toutes les instructions nécessaires..."

Nos cinq amis se dirigent enthousiastes, vers l'endroit indiqué par Monsieur Hibou, persuadés de vivre une journée fantastique dont ils se souviendront.

## LE MONDE DE FRANKLIN

2-4 joueurs

Pour jouer à "Le monde de Franklin" il faut:

1 Plan de jeu

2 planches décor à monter sur le plan de jeu

4 bases en plastique

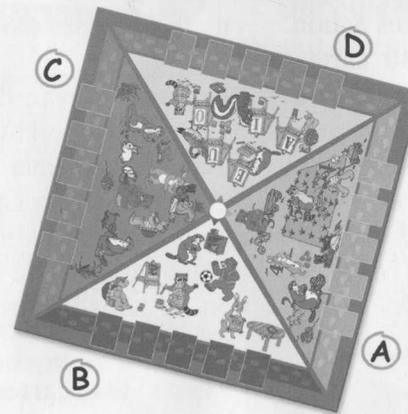
60 cartes (40 cartes personnage et 20 cartes action)

1 livret d'instructions

## DESCRIPTION DES COMPOSANTS DU JEU

### LE PLAN DE JEU

Le plan de jeu représente 4 environnements, qui se distinguent par une couleur différente pour chacun d'entre eux:



LE JARDIN DES CHIFFRES  
- couleur ORANGE (A)

LA CHAMBRE DES FORMES  
- couleur BLEUE (B)

LE BOIS DES ANIMAUX  
- couleur ROUGE (C)

L'ÉCOLE DES VOYELLES  
- couleur VERTE (D)

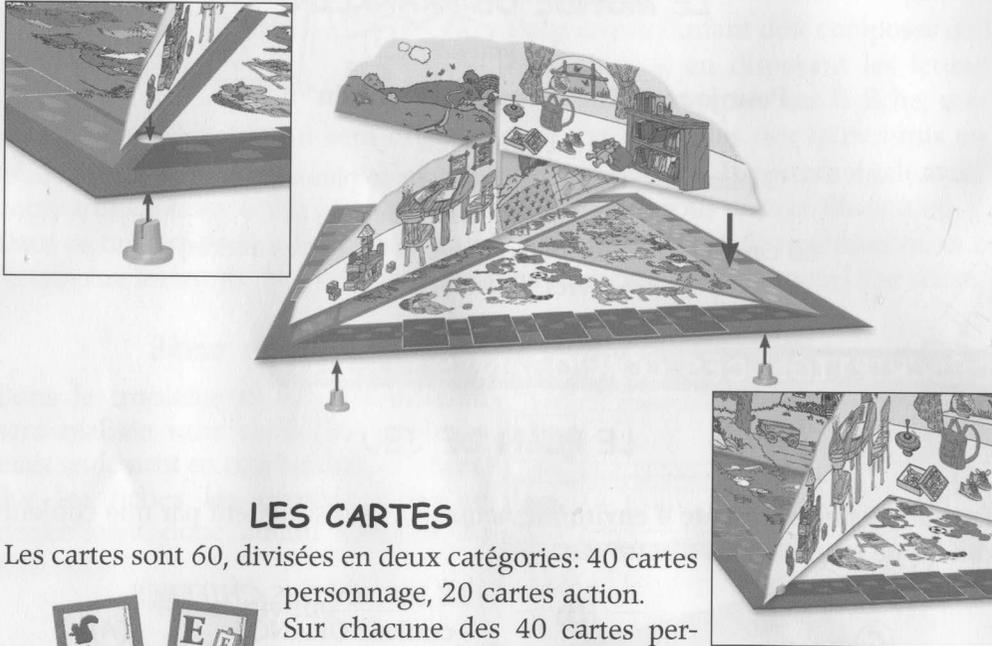
Dans chaque environnement sont présents 5 personnages du monde de Franklin, représentés en compagnie d'un élément caractéristique de l'environnement: par exemple dans le bois des animaux, Franklin se lie d'amitié avec un OISILLON, dans l'école des voyelles Franklin peint la lettre A, dans le jardin des

chiffres il transporte UNE citrouille.

Au bord de chaque secteur, se trouvent cinq cases "cartes" qui jouent le rôle de tableau des scores.

### Les planches décor

Les deux planches décor fournies dans la boîte, permettent la division spatiale (tridimensionnelle) des 4 environnements. Elle doivent être montées ensemble et fixées au centre du plan de jeu à l'aide des supports en plastique qui doivent être insérés dans les orifices correspondants, du bas vers le haut.



### LES CARTES

Les cartes sont 60, divisées en deux catégories: 40 cartes personnage, 20 cartes action.

Sur chacune des 40 cartes personnage (fig.A) figure une des 20 scènes du plan de jeu qui représentent un personnage du monde de Franklin accompagné d'un élément caractéristique de l'environnement (chacune de ces scènes est répétée sur deux cartes). Les 20 cartes restantes représentent les "actions" que le joueur en possession de ces cartes peut effectuer au cours du jeu.

Plus précisément les cartes action se sous-divisent en deux catégories:



fig.A

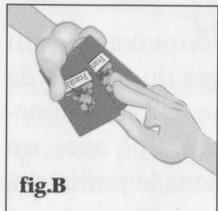


fig.B



fig.C



Fig.D

- avec les cartes du premier groupe (fig. D) le joueur concerné peut échanger un nombre déterminé de cartes avec

un joueur de son choix (1, 2 ou 3 cartes), (fig. B) e (fig. C)

- avec les cartes du second groupe (fig. E) le joueur peut changer un numéro déterminé de cartes en les posant sous la pioche (fig. F) et en piochant (fig. G) le même nombre (1, 2 ou 3 cartes).

### But du jeu

Le but du jeu est d'obtenir 4 des 5 cartes personnage, qui correspondent à l'environnement auquel chacun des joueurs est associé, et de les positionner sur les cases prévues à cet effet sur le bord de chaque secteur du plan de jeu (fig. H).



fig.E

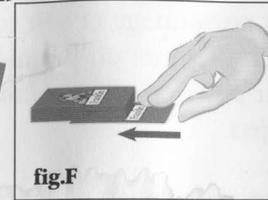


fig.F



fig.G

### Préparation du jeu

Avant de commencer le jeu, il convient de suivre les étapes suivantes de préparation:

- 1) Monter le plan de jeu et les planches-décor
- 2) Chacun des joueurs se place face à l'un des 4 environnements du plan de jeu
- 3) Mélanger les 60 cartes
- 4) Distribuer à chaque joueur 4 cartes
- 5) Mettre le reste des cartes près du plan de jeu, celles-ci serviront de pioche.

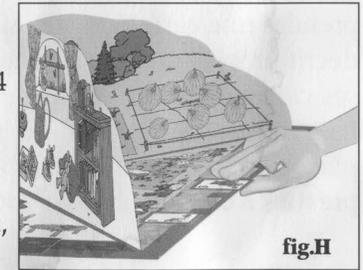


fig.H

### Déroulement du jeu

C'est le joueur le plus jeune qui commence et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur prend avant toute chose une carte dans la pioche, puis observe les cartes en main et décide comment jouer.

Il existe 3 possibilités:

- 1) Le joueur peut jouer une carte action s'il en possède (il n'est pas possible de jouer plus d'une carte action par tour de jeu)
- 2) Le joueur peut placer sur les cases prévues à cet effet, dans son secteur de jeu, une ou plusieurs des cartes personnage se référant à son environnement (attention: il n'est pas possible de placer deux cartes identiques).
- 3) Le joueur ne peut effectuer aucune des opérations précédemment décrites.

- Dans le cas où le joueur décide de jouer une carte action, il montrera avant toute chose la carte action concernée, la mettra sous la pioche et piochera une