

JEU 2 : QUI A MON ADDITION ?

Pour préparer le jeu, sépare les pièces des opérations des pièces contenant les résultats sous forme de chiffres ou d'images. Ensuite, place les pièces représentant les opérations dans un sac en tissu et distribue les résultats (en faisant correspondre le résultat numérique et l'image) aux joueurs.

Vous pouvez maintenant commencer la partie. Chacun leur tour, les joueurs tirent du sac une pièce contenant les opérations, la lisent à voix haute (par exemple « 3 plus 5 ») et la montrent aux autres joueurs. Si le joueur ayant lu l'opération possède la pièce avec le résultat, il doit emboîter les deux pièces et les garder. S'il ne possède pas le résultat, il doit remettre la pièce avec l'opération dans le sac. Si, avant qu'il ne remette la pièce dans le sac, un autre joueur se rend compte qu'il possède la pièce avec le résultat de l'opération, ce dernier doit dire « Je l'ai ! », et la pièce lui revient.

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur est parvenu à associer correctement tous ses résultats avec les opérations correspondantes.

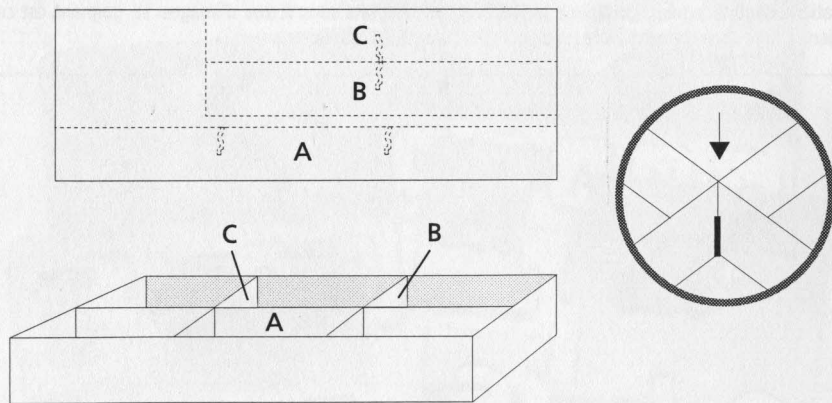
JEU 3 : À LA RECHERCHE DU RÉSULTAT PERDU

Pour ce jeu, il faut faire preuve de mémoire et d'attention. Faites un tas avec toutes les pièces des opérations, face contre terre, et un autre avec toutes les pièces contenant les résultats numériques, également face contre terre.

Chacun leur tour, les joueurs doivent retourner deux pièces, une de chaque tas. Si le dessin correspond au résultat, le joueur emboîte les pièces, les conserve et continue à jouer. S'il ne correspond pas, il doit reposer les pièces sur les deux tas et passer son tour au joueur suivant. La partie est terminée lorsqu'il ne reste plus de pièces à retourner sur la table.

Le gagnant est celui qui parvient à former le plus grand nombre de puzzles.

MONTAGE DES SÉPARATEURS



EP899/00/17064



Fabriqué en Espagne par
EDUCA BORRAS, S.A.U.

Osona, 1 • 08192
Sant Quirze del Vallès
(Barcelone) Espagne

www.educaborras.com



ATTENTION !
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.
PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.

Réf. 17064



Apprenons

3-6
ans

L'école maternelle

DÉCOUVRE TON JEU

Maintenant que tu as ouvert la boîte, tu vas pouvoir découvrir son contenu :

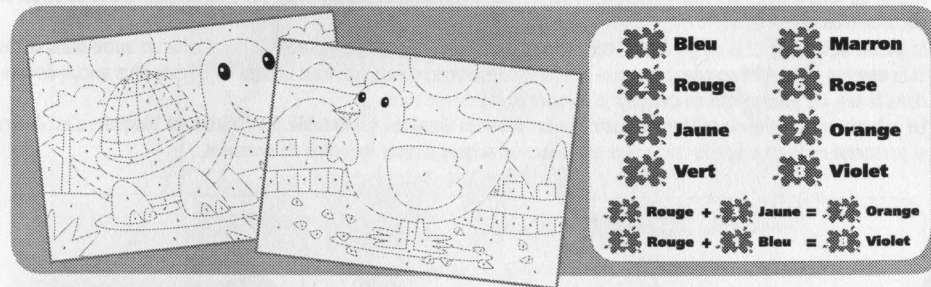
- 12 fiches à colorier ;
- 6 crayons de couleur en cire ;
- 16 cartes d'animaux ;
- 4 plateaux du Loto animal (1 jaune, 1 rouge, 1 vert, 1 bleu) ;
- 28 dominos ;
- Jeu de l'alphabet avec 26 images et 26 lettres ;
- 1 ardoise effaçable, 1 feutre effaçable et 1 éponge ;
- 55 pièces permettant de réaliser 10 puzzles sur les chiffres ;
- Pour le jeu de société : (en plus des 16 cartes d'animaux et des 4 plateaux du Loto animal)
 - 1 plateau de jeu, 4 pions et 1 dé ;
- 11 plateaux, 40 lettres et une loupe correctrice pour le jeu « Je sais lire » ;
- 30 pièces du jeu des calculs ;
- Séparateurs de jeux montables .

Ce contenu te permettra de jouer et d'apprendre en t'amusant tout au long de ta scolarité en maternelle :

PETITE section

COLORIAGE

Choisis une fiche et peins chaque zone dans la couleur correspondant au nombre indiqué.



LOTO ANIMAUX

Avec EDUCA® LOTO, les enfants découvriront l'univers qui les entoure et apprendront rapidement à associer différents éléments.

Un seul joueur : Tant que l'enfant ne sait pas reconnaître et nommer les animaux qui figurent dans le jeu, il peut se faire aider par un adulte pour associer animal, silhouettes et habitat.

Plusieurs joueurs : Pour les enfants déjà familiarisés avec les images, il existe différentes variantes auxquelles ils peuvent jouer à plusieurs.

LOTO : Le meneur de jeu distribue les cartons aux joueurs et conserve les cartes qu'il montre une à une. Les joueurs doivent réclamer celles qui leur reviennent en nommant l'élément qui y figure. Le vainqueur est le premier qui parvient à compléter son carton.

