



## J'apprends à compter avec Dora



**Chers Parents,**

**Apprendre à compter avec Dora l'Exploratrice et tous ses amis devient vraiment un ... jeu d'enfant!**

**Les différentes activités éducatives proposées sont destinées à familiariser progressivement vos enfants à l'apprentissage des chiffres, à reconnaître leur valeur et à les associer correctement aux quantités correspondantes.**

**De superbes illustrations et d'amusantes activités stimulent l'imagination de vos enfants qui, outre à apprendre à connaître les chiffres de 1 à 10, abordent simplement et progressivement les premières difficultés des mathématiques. Vos enfants améliorent ainsi leurs capacités logiques et leur esprit d'observation, tout en s'amusant.**

**Tous les jeux proposés, grâce aux différents niveaux de difficulté, conviennent même aux plus petits et sont particulièrement adaptés pour jouer entre amis.**

**Grâce au système d'autocorrection, vos enfants peuvent vérifier tout seuls les choix effectués, sans l'aide d'un adulte.**

**Pour jouer avec "J'apprends à compter avec Dora", votre enfant dispose de :**

- 2 fiches "chiffres"
- 20 cartes "puzzle"
- 20 cartes "chiffres"
- 1 plan de jeu
- 1 roulette
- 1 livret d'instructions

### **LES FICHES "CHIFFRES" ET LES CARTES "PUZZLE"**

Les 2 fiches "chiffres" représentent respectivement Dora l'exploratrice dans une situation amusante et le logo Dora l'exploratrice. 10 cartes "puzzle" correspondent à chacune de ces fiches.

Fiche 1 : Dora et Babouche à la campagne. L'illustration représente Dora et Babouche cueillant des fruits et des fleurs. Autour de cette scène, correspondant à chaque encastrement, les chiffres de un à dix sont inscrits dans l'ordre (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Les dix cartes des fleurs correspondent à cette fiche. Chaque carte représente un certain nombre de fleurs et son numéro correspondant en chiffre (par ex. : 3, trois fleurs). La carte s'emboîte sur la fiche centra-



le d'une seule manière, en correspondance avec le chiffre relatif (par ex. : carte avec trois fleurs, numéro 3).

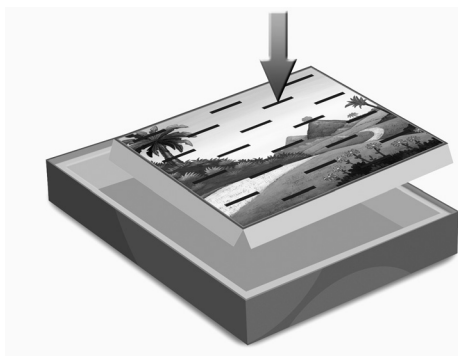
Fiche 2 : logo Dora l'exploratrice. Les chiffres de un à dix sont inscrits au hasard tout autour de cette illustration, c'est-à-dire dans le désordre.

Les dix cartes, sur lesquelles sont illustrées des mains qui comptent, correspondent à cette fiche : chaque carte représente également une certaine quantité d'objets ou d'animaux du monde fantastique de Dora. Les mains qui comptent correspondent à la quantité numérique illustrée dans la carte (par ex. : quatre, 4 papillons). La carte s'emboîte sur la fiche centrale d'une seule manière, en correspondance avec le chiffre relatif (par ex. : carte avec quatre papillons, numéro 4).



### LES CARTES "CHIFFRES"

Il y a 20 cartes "chiffres", deux pour chaque numéro de un à dix. Chaque carte représente un personnage du monde de Dora, une série d'objets et un numéro en chiffres imprimé sur la languette colorée. Le numéro en chiffres correspond à la quantité indiquée sur la carte (par ex. : 7, sept citrouilles). Le numéro en chiffres et la couleur de la languette colorée correspondent à ceux de la roulette (par ex. : 7, jaune).



### LE PLAN DE JEU

Le plan de jeu est constitué d'une base d'appui qui représente un paysage typique du monde de Dora. Pour monter le plan de jeu, procéder comme suit :

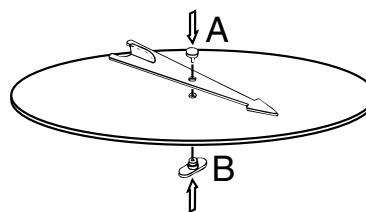
- a) enlever les morceaux de carton prédécoupés en exerçant une légère pression ;
- b) plier les "ailettes" situées sur les côtés ;
- c) poser le plan sur la base en plastique située dans le fond de la boîte.

### COMMENT MONTER LA ROULETTE

Elle est divisée en 10 secteurs de couleurs différentes. On joue à l'aide des cartes "chiffres" : deux cartes avec le même chiffre et la même couleur (par ex. : 2, bleu) correspondent à chaque secteur.

Pour assembler la flèche de la roulette, procéder comme suit :

- a) Découper avec des ciseaux les deux pivots situés sur la queue de la flèche ;
- b) Insérer la base de la flèche sous la roulette, dans le trou correspondant ;
- c) Enfiler la flèche dans la base de la roulette ;
- d) Bloquer en serrant les pivots ; lors de l'encastrement, on entend un "clic".



### LES JEUX

#### JEU 1 (1<sup>er</sup> niveau de difficulté)

##### Préparation du jeu

Détacher toutes les cartes des fleurs de la fiche Dora et Babouche à la campagne. Prendre la fiche "chiffres" et la positionner devant le joueur, sur une table ou une autre grande surface.

Mélanger toutes les cartes des fleurs et les poser au centre de la table.

#### Déroulement du jeu

Ce jeu, très simple, est une toute première approche aux rudiments des mathématiques. Votre enfant apprend à compter de 1 à 10 et à reconnaître le lien entre la quantité et le chiffre numérique.

Le but du jeu est de remettre à leur place, dans le bon ordre, indiqué par la fiche "chiffres", toutes les cartes des fleurs.

On commence par le numéro un. Votre enfant doit observer attentivement les cartes disposées sur la table ; il cherche celle qui représente une seule fleur. Votre enfant peut compter sur les doigts le nombre de fleurs ; il peut également s'aider en comparant le numéro en chiffres illustré sur la carte "puzzle" et celui sur la fiche "chiffres".

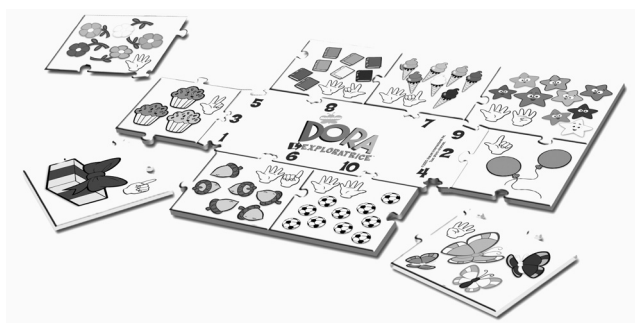
Au fur et à mesure, une carte "puzzle" après l'autre, l'enfant essaie de compléter la fiche "chiffres" à l'aide de toutes les cartes "puzzle" manquantes. Les encastresments uniques lui permettent de vérifier instantanément le choix effectué, sans l'aide d'un adulte.

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes "puzzle" ont été correctement insérées autour de la fiche "chiffres".

#### JEU 2 (2<sup>ème</sup> niveau de difficulté)

##### Préparation du jeu

Détacher toutes les cartes de la fiche avec Dora et ses amis. Prendre la fiche "chiffres" et la positionner devant le joueur. Mélanger toutes les cartes et les poser au centre de la table.



##### Déroulement du jeu

Les mécanismes du jeu numéro deux sont similaires à ceux du jeu précédent, mais le niveau de difficulté est supérieur. Tout d'abord, les numéros représentés sur la fiche "chiffres" sont disposés au hasard. De plus, le numéro de référence, en chiffres, n'est plus représenté sur les cartes "puzzle".

Pour réussir à compléter la fiche "chiffres", votre enfant doit apprendre à compter les objets et à se rappeler le chiffre numérique correspondant à la quantité indiquée sur la carte "puzzle".

Les cartes "puzzle" étant disposées au hasard, votre enfant ne doit plus observer un ordre précis ; il choisit une carte "puzzle" et il compte avec ses mains le nombre d'objets qui y est illustré. Lorsque le calcul est terminé, il essaie d'insérer la carte "puzzle" sélectionnée en correspondance du chiffre relatif.

Au fur et à mesure, une carte après l'autre, votre enfant essaie de compléter la fiche "chiffres" à l'aide de toutes les cartes "puzzle" manquantes. Les encastresments uniques lui permettent de vérifier instantanément le choix effectué, sans l'aide d'un adulte.

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes "puzzle" ont été correctement insérées autour de la grande fiche "chiffres".

#### JEU 3 (3<sup>ème</sup> niveau de difficulté)

##### Préparation du jeu

Prendre le plan de jeu et enlever toutes les entailles de carton. Poser le plan sur le fond de la boîte. Prendre toutes les cartes "chiffres" et les insérer, au hasard, dans les entailles prévues sur le plan de jeu (la partie à encastrer dans le plan est celle plus étroite, c'est à dire la languette où le numéro est imprimé). Lorsque les cartes sont insérées dans le plan de jeu, le numéro, imprimé sur la languette, n'est plus visible ; uniquement la quantité d'objets correspondante est visible (par ex. 3, trois gâteaux). Prendre la roulette et la positionner devant le joueur.

### Déroulement du jeu

Ce jeu complète le parcours d'apprentissage affronté dans les deux jeux précédents. C'est une vérification, que votre enfant aborde en s'amusant, de la bonne compréhension des notions préalablement apprises. Le but du jeu est de récolter le plus grand nombre de cartes "chiffres" insérées dans le plan de jeu. Votre enfant fait tourner la roulette. Il observe le numéro pointé par la flèche (le 3, par exemple). Maintenant, il observe attentivement le plan de jeu, en essayant d'identifier l'une des deux cartes correspondant au numéro de la roulette (dans notre cas, la carte avec 3 gâteaux ou celle avec 3 ballons).

Votre enfant compte les objets illustrés, il associe ce chiffre à la carte "chiffres" qu'il extrait du plan de jeu. Si le chiffre et la couleur imprimés sur la carte correspondent au chiffre et à la couleur indiqués par la roulette, votre enfant conserve la carte "chiffres" remportée en la mettant devant lui, tandis que s'il s'est trompé, il remet la carte "chiffres" dans le plan de jeu et il continue à rechercher la bonne réponse.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que le joueur remporte toutes les cartes "chiffres".

Après plusieurs tours de jeu, en tournant la roulette, il se peut que certains numéros sortent trop fréquemment, ralentissant ainsi excessivement le jeu (surtout si les numéros correspondants à plusieurs cartes "chiffres" ont déjà été tirés). Dans ce cas, le joueur peut décider de son chef quels numéros il veut chercher, pour compléter le jeu.

### Variante à plusieurs joueurs

Le même mécanisme de jeu prévoit aussi une variante à plusieurs joueurs.

L'un après l'autre, les participants tournent la roulette. Le joueur observe le numéro pointé par la flèche et cherche la quantité correspondante parmi les cartes "chiffres" insérées dans le plan de jeu. Si le choix est juste, il remporte la carte et c'est au joueur suivant de tourner la roulette, tandis que si la carte choisie est erronée, il doit remettre la carte dans le plan de jeu et le tour passe de toute façon au joueur suivant.

Lorsque toutes les cartes ont été remportées par les joueurs, le gagnant est l'enfant qui en a remporté le plus grand nombre. En cas de parité, les joueurs sont déclarés vainqueurs à égalité.

Livret à conserver.

**Clementoni France**  
ZAC de la Bérangerais  
10 Rue de Fionie  
44 240 La Chapelle sur Erdre  
Tél.: 02.40.42.60.60  
Fax: 02.40.42.60.65

S84927

©2005 Viacom International Inc.  
Tous droits réservés. Nickelodeon,  
Dora l'exploratrice et tous les  
autres titres, logos et personnages  
qui y sont associés sont les marques  
de commerce de Viacom International Inc.

