

Jeux pour apprendre

Développés avec des enseignants

maîtriser le langage écrit et oral
s'approprier les mathématiques
découvrir le monde

Mon Atelier Calcul

5+



J'apprends à :

- compter jusqu'à 100
- dénombrer et associer des quantités
- faire mes premières opérations

Jeu Ravensburger® n° 24245 0

La dragon des chiffres

$45+5$

$75+5$

Le loto des sorcières

Magie magique

9

20

16

Ravensburger

Mon Atelier Calcul

Magie magique

La couleur permet de trier le matériel nécessaire à un jeu. Les cartes ont un vergo assorti au cadre des jeux.

Au pays des lutins

loto des sorcières

$75+5$

Contenu

- 7 planches de jeu illustrées recto-verso
- 27 cartes quantités "Loto des sorcières"
- 24 cartes quantités "Au pays des lutins"
- 48 cartes quantités "Magie Magique"
- 20 cartes addition "Dragon des chiffres"
- 4 pions
- 1 dé
- 1 livret pédagogique
- 1 planche de tri en fond de coffret

Rédaction Bilkis Média · Graphisme Sophie Voisin
Illustrations Anne de Chambourcy et François Daniel

© 2012 Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach - F-68120 Pfaffstätt
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC/mn)
www.ravensburger.com

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG



MATÉRIEL :
3 planches
27 cartes quantités



1 - Le loto des sorcières

Cette activité entraîne l'enfant à identifier des quantités de sujets et d'objets, et à les associer à des quantités identiques. Les quantités s'échelonnent de 1 à 5.

Pour jouer à plusieurs :

1 à 3 joueurs

- Chaque joueur choisit 1 planche. À 2 joueurs, la planche qui n'est pas utilisée est mise de côté.
- Les 27 cartes sont mélangées, **face cachée**.

Le plus jeune joueur commence et pioche une carte.

Si elle présente la même quantité d'objets figurant sur sa planche, il la pose dessus.

Si elle n'appartient pas à sa planche, il la remet dans la pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant, qui pioche une carte à son tour.

FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur qui a **complété sa planche**.

Pour jouer seul :

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme.

MATÉRIEL :
4 planches
24 cartes quantités



2 - Au pays des lutins

L'enfant doit dénombrer des quantités de jouets de 3 à 8 dans des scènes différentes et les associer aux cartes quantités correspondantes.

Pour jouer à plusieurs :

1 à 4 joueurs

- Chaque joueur choisit 1 planche. À 3 joueurs, la planche qui n'est pas utilisée est mise de côté.
- Les 24 cartes sont mélangées, **face cachée**.

Le plus jeune joueur commence. Il pioche une carte, annonce le nombre de jouets qu'il voit (exemple : 6 robots) et compte combien de robots sont représentés sur sa planche.

Si la quantité de jouets correspond, il pose la carte sur sa planche ; si la carte ne correspond pas, il la remet dans la pioche.

C'est ensuite au joueur suivant de piocher une carte...

FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur qui a **complété sa planche**.

Pour jouer seul :

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme.

MATÉRIEL :
4 planches
48 cartes quantités



3 - Magie magique

Un jeu qui consiste à associer des quantités d'objets de 10 à 20 et des faces de dés à des chiffres, jusqu'à 20.

Pour jouer à plusieurs :

1 à 2 joueurs

- Selon le nombre de joueurs, chacun choisit 1 ou 2 planches. À 3 joueurs, la planche qui n'est pas utilisée est mise de côté.
- Les 48 cartes sont mélangées, **face cachée**.

Le plus jeune joueur commence. Il pioche une carte, annonce le nombre d'objets qu'il compte (exemple : 12 boîtes à foulard) et vérifie s'il a le même nombre de boîtes à foulard sur sa planche. Si la carte présente des faces de dé, il additionne les points qu'il voit et vérifie si cela correspond à l'un des chiffres sur sa planche.

Si la quantité d'objets ou de points correspond, il pose la carte sur sa planche. Si la carte ne correspond pas, il la remet dans la pioche.

C'est ensuite au joueur suivant de piocher une carte...

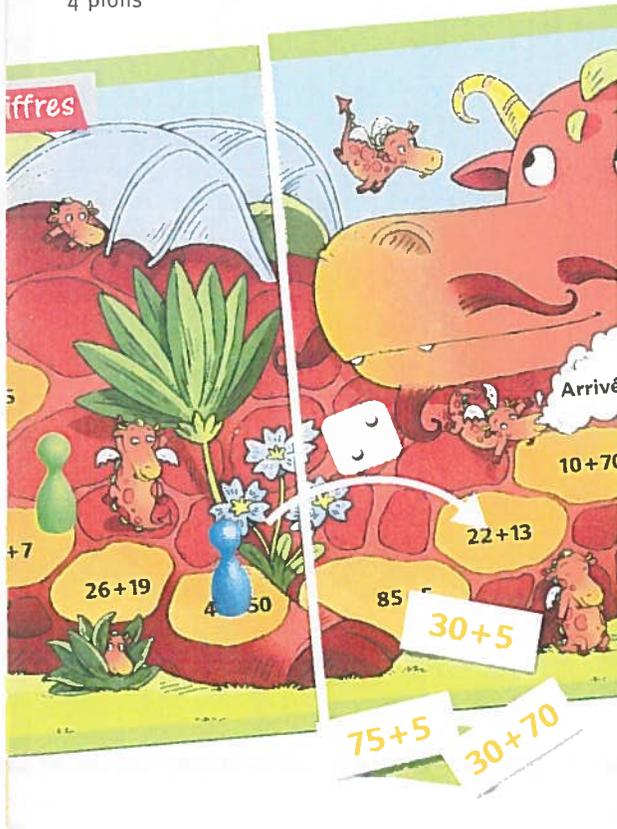
FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur qui a complété sa planche.

Pour jouer seul :

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme.

MATÉRIEL :
3 planches à associer pour reconstituer le parcours
20 cartes addition
1 dé
4 pions



4 - Le dragon des chiffres

Ce jeu entraîne l'enfant à calculer des résultats d'addition très vite, en l'incitant à trouver des stratégies pour associer des additions différentes aboutissant au même résultat.

Pour jouer à plusieurs :

1 à 4 joueurs

- Placer les 3 planches assemblées pour **reconstituer le dragon** au milieu des joueurs. Les 20 cartes addition mélangées à côté, **face visible**.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case « Départ ».

Le plus jeune joueur commence ; il lance le dé et déplace son pion du nombre de cases indiqué. Il annonce le **résultat de l'addition** qui figure sur la case où il pose son pion et cherche la carte addition présentant le même résultat.

Si le choix de la carte addition est correct, il reste sur la case qu'il vient d'atteindre et gagne la carte addition.

S'il se trompe, il retourne sur la case qu'il vient de quitter. La carte addition est replacée avec les autres et c'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.

Il peut y avoir plusieurs pions sur une même case.

FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur qui a complété ses planches.

Pour jouer seul :

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme.

La collection Jeux pour apprendre



Dès la maternelle, votre enfant s'apprête à acquérir de nouvelles compétences. Bien se préparer à lire, écrire, compter, se repérer dans le temps permet à votre enfant de développer des aptitudes pour maîtriser progressivement ces **apprentissages fondamentaux**.

La collection « Jeux pour apprendre » de Ravensburger propose des jeux simples et amusants pour l'accompagner de façon ludique dans ses apprentissages.

Développés avec des enseignants, ces jeux sont adaptés au passage de la maternelle au primaire.

Mon Atelier Calcul

propose **4 jeux progressifs** pour exercer votre enfant aux notions clés de quantités, chiffres, nombres et aux premières opérations.

Le contenu riche et les illustrations amusantes rendent ce coffret particulièrement ludique et pédagogique.

Conseils aux parents

L'apprentissage du calcul nécessite de maîtriser différentes compétences, aussi les activités sont-elles à aborder de façon progressive et il est important de suivre l'ordre des jeux.

1 - Le loto des sorcières

Un jeu d'association où l'enfant identifie des petites quantités ou des collections identiques.

2 - Au pays des lutins

Un jeu d'observation et d'association où l'enfant dénombre dans chaque scène le nombre de jouets correspondants.

3 - Magie magique

Un jeu d'association où l'enfant identifie des quantités identiques d'objets ou associe des faces de dés à des chiffres pour se familiariser avec l'abstraction.

4 - Le dragon des chiffres

Un petit jeu de parcours pour apprendre à maîtriser les règles du calcul mental.

