

mon premier CARTATOTO

découvrir
les chiffres
en s'amusant

Âge : à partir de 3 ans

De 1 à 4 joueurs

Détail des cartes :

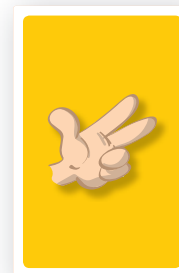
Carte Numéro :



Carte Mot :



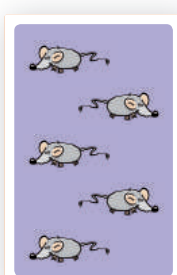
Carte Main :



Carte Domino :



Carte Quantité :

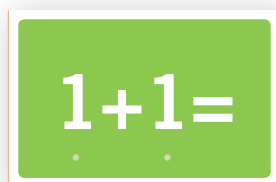


Carte Récap' :



2

Cartes Additions :



Cartes Symboles :



Découverte (jeu pour un joueur)

But du jeu : se familiariser avec les chiffres .

Préparation : les cartes Additions et les cartes Symboles sont mises de côté. Les autres cartes doivent être triées et mises dans l'ordre suivant : Carte Numéro, Carte Mot, Carte Main, Carte Domino, Carte Quantité, Carte Récap'.

Déroulement : Le joueur prend la première carte de la pile et suit les indications

Carte Numéro : dessine avec ton doigt le chiffre sur la carte.

Carte Mot : dire le mot.

Carte Main : reproduire le geste de la carte.

Carte Domino : avec ton doigt compte le nombre de points sur le domino.

Carte Quantité : dire le chiffre et l'animal représenté (ex : 5 souris).

Carte Récap' : reprendre toutes les informations mentionnées ci-dessus : 1, un, faire le geste 1 avec la main, 1 point, 1 lapin.

En fonction de l'âge des enfants, il est possible de ne jouer qu'avec les 5 premiers chiffres..

Rapido Chiffres

But du jeu : avoir le plus de cartes.

Préparation : Mettre de côté les cartes Additions et les cartes Symboles. Les cartes Récap' constituent 1 pioche, les autres cartes sont disposées faces visibles sur la table.

Déroulement : le premier joueur pioche une carte Récap' pour tous les joueurs. Chaque joueur doit trouver les cartes associées au chiffre tiré. Le premier joueur qui trouve une carte associée la gagne et ainsi de suite.

Le jeu s'arrête quand toutes les cartes ont été ramassées.

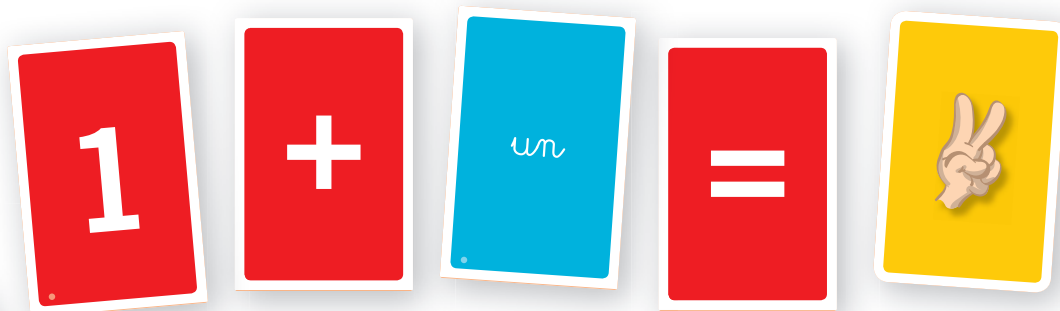
Celui qui a le plus de cartes a gagné !

Le calcul

But du jeu : construire des additions

Préparation : les cartes Additions et les cartes Récap' sont mises de côté. Les autres cartes sont triées par familles (Numéro, Mot, Main...) en pile et placées au centre de la table.

Déroulement : Le plus jeune joueur commence, il choisit 1 carte dans un tas, il prend la carte Symbole «+», choisit une autre carte dans un autre tas, il prend la carte Symbole «=». Les autres joueurs doivent alors donner le résultat. Celui qui donne le bon résultat gagne un point. C'est au joueur ayant bien répondu de proposer une addition, et ainsi de suite.



4

Additions

But du jeu : avoir le plus de cartes

Préparation : seules les cartes Additions sont utilisées, les autres sont mises de côté. Après les avoir mélangées, distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur. Les cartes étant imprimées recto verso, il est important de veiller à ne montrer aux joueurs ni les faces opérations, ni les faces résultats. Pour cela tenir les cartes horizontalement, faces des opérations vers le haut, recouvertes par la paume de la main.



Le plus jeune commence et pose une carte face opération visible. Le premier à donner le bon résultat remporte la carte.

C'est alors au joueur suivant de poser une carte, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes en main.

Mémo Chiffre

But du jeu : avoir le plus de familles de cartes.

Préparation : Avant de disposer toutes les cartes, faces cachées, sur la table, les joueurs doivent choisir les 2 catégories avec lesquelles ils vont jouer, par exemple les cartes Numéro et les cartes Quantité.

Déroulement : le premier joueur retourne 2 cartes au choix. S'il retourne 2 cartes associées, il les gagne et peut rejouer. Sinon, il repose les cartes à leur emplacement, faces cachées et c'est au suivant de jouer.

Le joueur ayant récupéré le plus de familles gagne la partie.



5

Devin'chiffre

But du jeu : construire des additions.

Préparation : les cartes Additions et les cartes Récap' sont mises de côté. Les autres cartes sont triées par familles (Numéro, Mot, Main...) en piles séparées et placées au centre de la table.

Déroulement : Le plus jeune joueur commence, il choisit 1 carte dans un tas, il prend la carte Symbole «+», il laisse un trou, il prend la carte Symbole «=» et choisit une carte dans un tas pour le résultat. Les autres joueurs doivent alors trouver la carte manquante pour que l'addition soit correcte. Celui qui donne la bonne réponse, gagne un point. C'est au joueur ayant bien répondu de proposer une addition, et ainsi de suite.

