



Dredika - dredika

12



roa ambin'ny  
folo  
roa ambin'ny  
folo



Bokombolomena - bokombolomena



1



iray  
iray



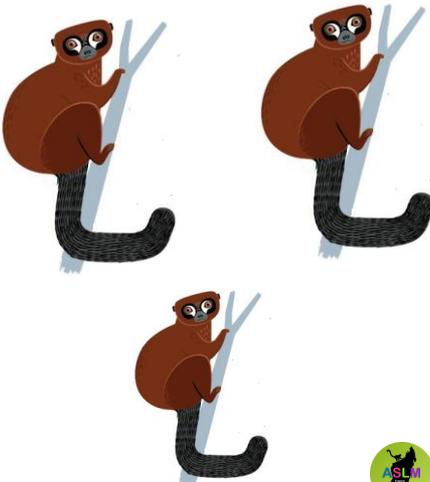
Sifaka satroboninahitra - sifaka satroboninahitra



2



roa  
roa



Akomba mena kibo - akomba mena kibo

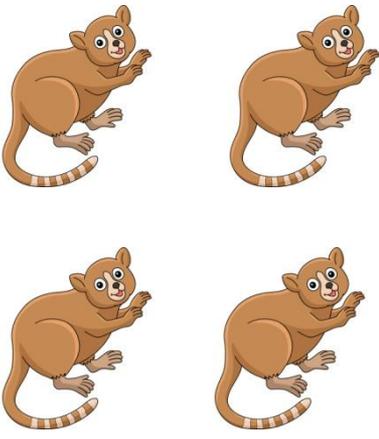


3



telo  
telo





Tsidin'i Jonah - tsidin'i Jonah



4



efatra  
efatra



Babakoto - babakoto



5



dimy  
dimy



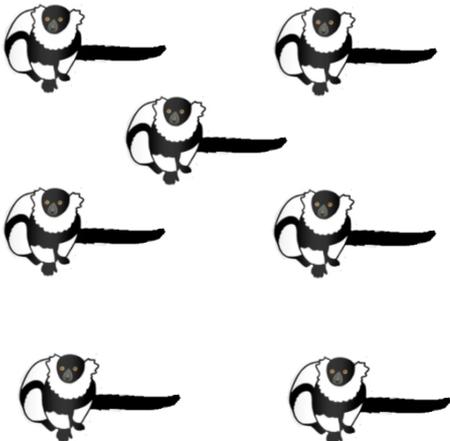
Varimena - varimena



6



enina  
enina



Varikandana - varikandana

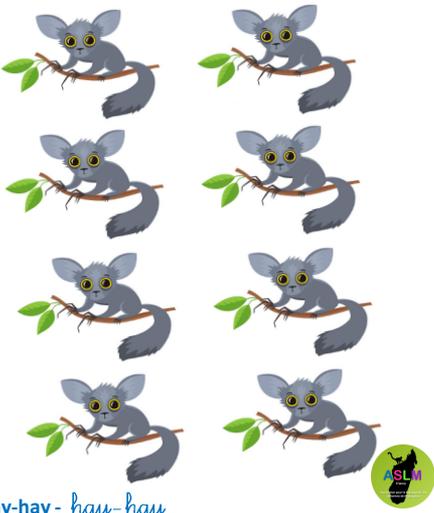


7



fito  
fito





Hay-hay - hay-hay



8



valo  
valo



Sifaka voamarika - sifaka voamarika



9



sivy  
sivy



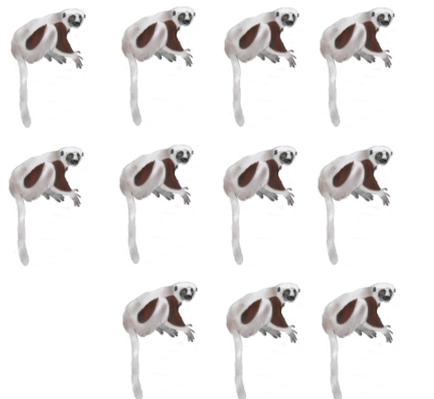
Maky - maky



10



folo  
folo



Sifak'i Coquerel - sifak'i Coquerel



11



iraika  
ambin'ny folo  
iraika  
ambin'ny folo



# APPRENDRE A COMPTER de 0 à 12

Jeu conçu par Catherine RHIAT

Pour jouer seul  
Dès l'âge de 3 ans



**Étapes préalables :** Imprimez en format A4 -21 cm x 29.7 cm.  
Plastifiez-les pour une bonne conservation.

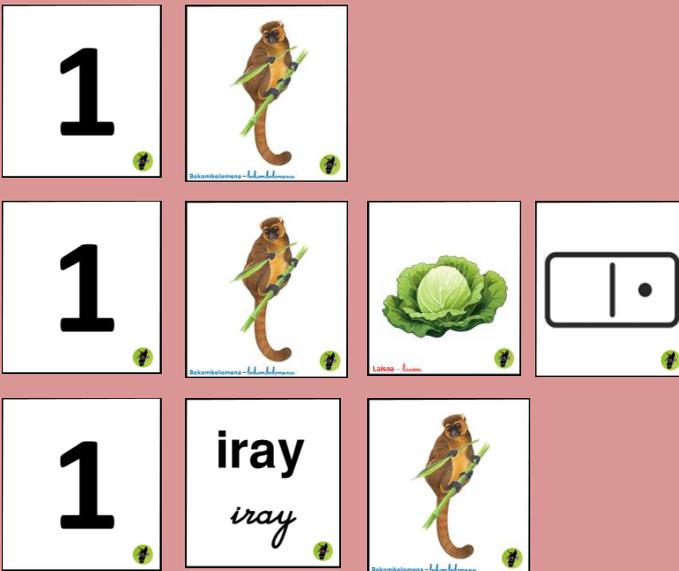
Découpez chaque carte



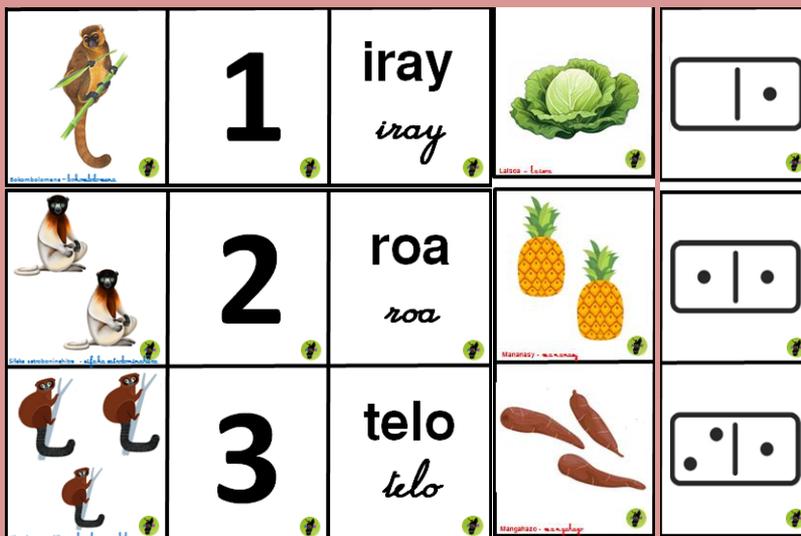
**Déroulement :** Il est possible de mélanger les cartes du jeu NUMASSO lémuriens et NUMASSO fruits et légumes  
**Sélectionnez quelques cartes** (les chiffres et les lémuriens, les chiffres et les dominos, les chiffres et les fruits et légumes, soit les nombres avec leur écriture + les lémuriens, etc... ou **jouez avec toutes les cartes**

Mélangez es cartes

L'enfant doit faire correspondre les dessins au nombre



L'enfant fait cela pour les nombres de 1 à 12



La connaissance  
est le plus grand  
des pouvoirs.

Ce jeu a été conçu pour  
apporter la connaissance de manière ludique.  
Il peut donc être utilisé mais ne peut pas être vendu.