



Pour les enfants de 4 ans à 7 ans...

## Ce jeu est conçu

- pour que les enfants se construisent des images mentales des nombres jusque 6;
- pour qu'ils manipulent des schèmes différents (3 variétés);
- pour qu'ils comparent des quantités;
- pour qu'ils découvrent la notion d'égalité;
- pour qu'ils quittent petit à petit le comptage;
- pour qu'ils soient prêts à apprendre à calculer en 1<sup>re</sup> année (et après) avec les cartes « Minor » et les cartes « Trezor »

(voir sur [www.atzeo.com](http://www.atzeo.com))



1

## Il y a 4 sortes de cartes (A - B - C - D) que vous utilisez ENSEMBLE ou séparément...

Les dos de cartes vous permettent de les reconnaître.

### A. Des cartes « égalité » recto-verso

Celles-ci contiennent uniquement le signe « = » sur le recto et le verso (13 cartes).

Elles permettent de réaliser des égalités avec les autres cartes (ou du matériel de votre classe).



2



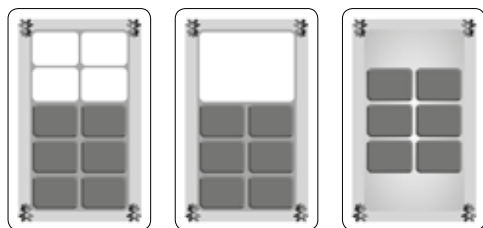
### B. Des cartes avec un « Zador » (en miroir) sur le verso

#### Dans la dizaine,

des cartes (\*) jusque 6 avec les dix unités visibles (9 cartes) et des cartes (\*\*) jusque 6 avec les unités visibles alors que le reste est fusionné (9 cartes).

#### Hors de la dizaine,

des cartes (\*\*\*) avec les unités visibles (9 cartes).



6 \*

6 \*\*

6 \*\*\*

3

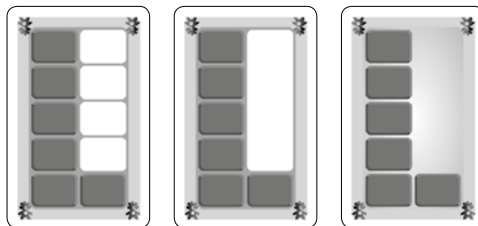
#### Dans la dizaine,

#### MAIS dans une autre présentation,

des cartes jusque 6 (\*) avec les dix unités visibles (9 cartes) et des cartes (\*\*) jusque 6 avec les unités visibles alors que le reste est fusionné (9 cartes).

#### Hors de la dizaine,

des cartes (\*\*\*) avec les unités visibles (9 cartes).



6 \*

6 \*\*

6 \*\*\*

Toutes ces présentations correspondent aux cartes « Minor » et « Trezor » pour apprendre en primaires.

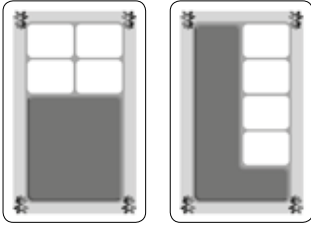
4

## C. Des cartes avec deux « Zador » (en miroir) sur le verso

Dans la dizaine,

des cartes jusque 6 « globalisées » ET le complément permet de voir les unités jusque 10.

Elles sont proposées dans deux versions et favorisent la disparition progressive du comptage (12 cartes).



6

6

Cette présentation correspond aussi aux cartes « Minor » et « Trezor » pour apprendre en primaires.

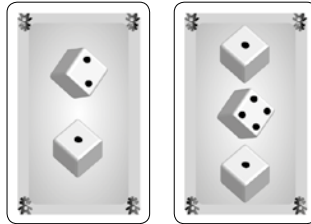
5

## D. Des cartes avec trois « Zador » (en miroir) sur le verso

Ce sont des cartes avec des dés

pour visualiser les nombres jusque 6 (31 cartes).

Les cartes sont constituées avec 1, 2 ou 3 dés pour aborder la décomposition des nombres.



3

6

6

## Comment utiliser les cartes ?

- A. 13 cartes « égalité »
- B. 54 cartes (avec UN « Zador » au verso)
- C. 12 cartes (avec DEUX « Zador » au verso)
- D. 31 cartes « dés » (avec TROIS « Zador » au verso)

### TRÈS IMPORTANT :

**Pour favoriser la mise en mémoire à long terme !**

Fournir aux enfants un petit carnet ou prévoir des feuilles à cet effet. Selon l'activité proposée, demander à chaque enfant à la fin de celle-ci, de dessiner

- soit des cartes dont il se souvient ;
- soit des paires de nombres identiques ;
- soit des paires de nombres avec 1 d'écart ;
- soit des égalités ;
- soit des suites ;
- soit des nombres avec une, deux ou trois cartes ;
- soit...



7

Comment utiliser les cartes ?

## 1. Activités de découverte des cartes (sans les cartes « égalité »)

**Sans regarder les « verso », étaler les cartes et ...**

- Imaginer avec les enfants les exploitations éventuelles.
- Retrouver les mêmes « nombres », les séries.
- Faire des suites de 1 à 6.
- Réaliser des paires avec des cartes identiques ou des cartes avec 1 d'écart.
- Lancer un dé et aller chercher une carte correspondante (ou le plus possible de cartes correspondantes).
- Créer des algorithmes de type 1 - 3 - 5 - 1 - 3 - 5 - ...
- Réaliser un nombre choisi avec une, deux ou trois cartes...

**Trier les cartes selon les « verso »,**

- Expliquer les caractéristiques de chaque série, préciser aussi les sous-catégories et les exploitations éventuelles.

8

## 2. Activités AUTOUR de l'égalité

- Former le plus d'égalités possibles avec 1 carte de chaque côté du signe.
- Former le plus d'égalités possibles avec 1 carte d'un côté du signe et 2 cartes de l'autre côté.
- Former le plus d'égalités possibles avec 2 ou 3 cartes (différentes) de chaque côté du signe.
- Former le plus d'égalités possibles avec 2 cartes d'un côté du signe et 3 cartes de l'autre côté.
- Distribuer aux enfants des égalités écrites sur des morceaux de papier et ils les reproduisent avec des cartes.

9

## 3. Activités de reconnaissance rapide des nombres (sans les cartes « égalité »).

### Bataille « reconnaître » (à 2, 3 ou 4 joueurs) :

- Former une pile avec toutes les cartes mélangées : on retourne une carte et le premier qui dit le nombre gagne la carte. Dès qu'un joueur a gagné 5 cartes, il reçoit un jeton. On continue avec le reste des cartes mais chacun repart à 0. La partie se termine quand il n'y a plus de cartes. Celui qui a le plus de pions a gagné !

### Bataille « paire » (à 2, 3 ou 4 joueurs) :

- Chacun reçoit cinq cartes. Le reste du jeu forme une pioche. Chacun peut déposer deux cartes s'il forme une paire (2 « nombres » identiques). Sinon, il prend une carte. S'il sait alors former une paire, il la dépose. Sinon, il passe son tour. Le jeu se termine dès qu'un participant n'a plus de carte...

### Bataille « classique » :

- Comme avec des cartes à JOUER...

10

### Bataille « Halli Galli » :

- Jouer comme avec « Halli Galli » (prendre la sonnette) MAIS avec les cartes « Zador ».

### Bataille « égalité » (à 2, 3 ou 4 joueurs) :

- Chacun reçoit 5 cartes « Zador ». Il y a un pot avec les cartes « égalité » et un avec le reste des cartes « Zador ».
- On retourne une carte « égalité ». Le premier joueur pose une carte d'un côté de l'égalité. Si le suivant pose une carte et forme une égalité, **il prend le pli près de lui en posant la carte égalité au-dessus.** Sinon, il pose une carte en espérant que l'autre joueur ne puisse pas mettre une autre carte pour former l'égalité.
- En dessous, on pose une nouvelle carte « égalité » et le jeu se poursuit. On peut à n'importe quel moment terminer une égalité commencée. Lorsque les 13 cartes « égalité » ont été utilisées, le jeu est terminé. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus d'égalités.

D'AUTRES EXPLOITATIONS  
seront proposées sur [www.atzeo.com](http://www.atzeo.com)

11

## Découvrez les produits des éditions atzeo

### POUR LA CONTINUITÉ EN SAVOIR CALCULER DES JEUX DE CARTES Calcul'AS Minor, Calcul'AS Trezor et Calcul'AS Major

au service de la construction des images mentales des nombres, de l'addition et la soustraction.

**Tabl'AS Izzy et Tabl'AS Owy**  
au service de la construction des images mentales des tables de multiplication.

### POUR LA CONTINUITÉ EN ORTHOGRAPHE

**OhOh... C'est de l'ortho ! 2<sup>e</sup> primaire**

**OhOh... Des dictés à gogo ! 3<sup>e</sup> primaire**

**OhOh... Yes de l'ortho ! 5<sup>e</sup> primaire**

**OhOh... 4<sup>e</sup> P. et OhOh... 6<sup>e</sup> P. (sortie en mai 2014)**

**des dictées pour apprendre...**