



Oupps!

Pour les enfants de 5 ans à 8 ans...

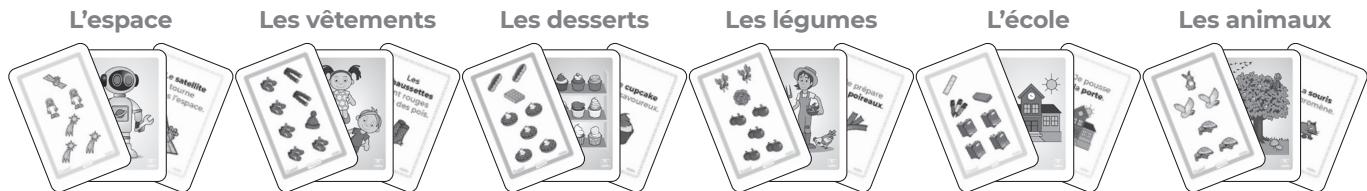


Le verso des cartes permet des activités d'observation.

Le recto des cartes vise des activités mathématiques.

Les cartes "vocabulaire" aident à s'exprimer.

VOICI LES SIX THÈMES PROPOSÉS :



Ce matériel est conçu pour mener de nombreux apprentissages et ensuite pour s'entraîner en jouant. Même s'il est très plaisant, sa création répond à la construction de savoirs très importants : des fonctions exécutives, du langage, des nombres de 1 à 6. **À vous de choisir de lire tout le mode d'emploi et de vivre des activités d'apprentissages ou, si vous voulez tout de suite jouer, de vous rendre directement pages 3 et 5.**

LES CARTES "VOCABULAIRE"

À télécharger sur : www.atzeo.com

Comme il est fortement conseillé pour l'enseignement du FLA ou FLE, le vocabulaire est présenté dans des phrases. Les mots des "objets" sont écrits en noir tandis que le reste de la phrase est écrit en gris. Chaque mot bénéficie ainsi de son déterminant.

Les phrases proposées :

- sont conjuguées à la première personne pour le thème de l'école : "Je...";
- présentent des informations sur le thème des animaux ainsi que du vocabulaire spatial (gauche...);
- offrent des qualificatifs pour le thème des desserts;
- nomment des éléments et des actions à propos du thème de l'espace;
- indiquent les couleurs pour le thème des vêtements;
- décrivent à la première personne des actions sur le thème des légumes.

Toutes ces cartes sont également disponibles sur : www.atzeo.com en format A4 et sont conçues pour être photocopiées. Elles offrent le vocabulaire nécessaire pour s'exprimer lors des activités numériques.

POURQUOI ces cartes ?

Comme l'exploitation logico-mathématique des cartes implique l'usage de vocabulaire, c'est l'occasion de proposer un matériel qui intègre l'apprentissage de mots. Après la découverte de toutes ces cartes, nous vous conseillons de les placer au fond de la boîte avec un élastique pour que les enfants utilisent ensuite UNIQUEMENT les autres cartes.



COMMENT EXPLOITER les cartes "vocabulaire" et les 6 thèmes ?

Activité n°1 (Vocabulaire)

À télécharger sur : www.atzeo.com

Imprimez les six cartes VERSO avec les thèmes de la boîte "OUPPS!" au format A4 ou projetez-les.

À partir de la consigne ci-dessous, animez une séquence de savoir parler avec toute la classe.

Consigne : "Lorsque je vous montre une image, dites ce que vous voyez ou ce que vous avez envie de dire."

Activité n°2 (Vocabulaire)

Distribuez à chaque élève une carte "vocabulaire".

Consigne (en duo ou en petit groupe) : "Dites aux autres ce que vous voyez sur la carte et aussi ce que vous pouvez lire."

En grand groupe, chacun(e) exprime une info sur sa carte.

Activité n°3 (Vocabulaire)

Distribuez à chaque élève une carte "vocabulaire". Elle permet d'exprimer ce qu'on voit, ce qu'on lit ET de l'associer à un des 6 thèmes de la boîte "OUPPS!".

Consigne (en duo ou en petit groupe) : "Dites aux autres ce que vous voyez sur la carte, ce que vous pouvez lire ET à quel thème vous l'associez."

LES VERSOS DES CARTES

Les versos représentent le thème de chaque jeu. Aucune carte n'est identique. Chaque jeu est conçu pour que chaque verso comporte 1, 2 ou 3 différences dans son thème. Les différences se rapportent à diverses catégories : la quantité · la couleur · la place · la présence ou l'absence · la position · la forme · la texture. Voici précisément les différences :



À télécharger sur : www.atzeo.com

Les légumes (la jardinière)

- Position gauche-droite de la poule.
- Couleur, nombre et position des fleurs.
- Grandeur des bottes.
- Présence-absence d'une pièce sur le pantalon, d'une carotte.
- Texture d'une partie du chapeau.

Les animaux (l'arbre)

- Nombre de fruits, d'oiseaux, de champignons.
- Position de l'oiseau.
- Couleur des fruits, des oiseaux.

L'école

- Position du soleil : gauche-droite / haut-bas.
- Soleil entier, caché en partie, absent.
- Présence-absence de l'horloge, du buisson.
- Nombre de marches, de fenêtres.

Les desserts (les cupcakes)

- Position des cupcakes : sur les rangées 1, 2 et 3 ou gauche-droite.
- Présence d'une tache sur l'étagère.
- Présence et nombre d'étagères avec des rayures.
- Couleur du pot ou de la décoration.

Les vêtements (les poupées)

- Position des personnages : gauche-droite, haut-bas, droit-incliné.
- Couleur du short ou des chaussures.
- Logo (OK) sur le tee-shirt.
- Présence-absence de la corde à sauter.
- Sourire ou grimace.

L'espace (le robot)

- Forme des yeux.
- Diversité de logos sur le torse.
- Couleur des bottes, du fond du logo, du cache-oreilles, de la clé.
- Présence-absence d'une roue, d'une clé ou d'une mallette.
- Texture de la mallette.

POURQUOI avoir créé ainsi ces versos ?

Ils permettent d'offrir aux élèves des activités d'observation qui sollicitent des fonctions exécutives telles que l'attention, la flexibilité et l'inhibition.

COMMENT EXPLOITER les versos ?

Il sera très intéressant que les groupes d'enfants changent de thème pour chaque activité.

Activité n°4 (Découverte)

Installez les élèves par 4 autour d'une table et étalez chaque jeu (côté verso visible).

Consigne (en petit groupe) : "Prenez une carte. Dites aux autres ce que vous voyez sur la carte ET à quel thème vous l'associez."

Consigne (en grand groupe) : "Dites à tour de rôle ce que vous voyez sur la carte ET à quel thème vous l'associez."

Activité n°5 (Comparaison)

Installez les élèves par 4 autour d'une table et étalez chaque jeu (côté verso visible).

Consigne (en petit groupe) : "Observez toutes les cartes et cherchez un maximum de différences en comparant chaque fois deux cartes."

Consigne (en grand groupe) : "À tour de rôle, montrez deux cartes et exprimez 1, 2 ou 3 différences entre celles-ci."

Activité n°6 (Comparaison)

Installez les élèves par 4 autour d'une table et étalez chaque jeu (côté verso visible).

Consigne (en petit groupe) : "Observez toutes les cartes et classez des paires de cartes avec une différence, avec deux différences et avec + que deux différences."

Consigne (en grand groupe) : "À tour de rôle, montrez deux cartes et exprimez 1, 2 ou 3 différences entre celles-ci."

Activité n°7 (Comparaison)

Installez les élèves par 4 autour d'une table et étalez chaque jeu (côté verso visible).

Consigne (en petit groupe) : "Faites des séries de 5-6 cartes juxtaposées. Entre chaque carte, posez 1, 2 ou 3 pions selon le nombre de différences."

Activité n°8 (Savoir écouter - Comparaison)

Installez les élèves par 4 autour d'une table et étalez chaque jeu (côté verso visible).

Consigne (en petit groupe) : "Observez toutes les cartes et prenez deux cartes qui correspondent à ce que je vous dicte :

- Prenez deux cartes avec une et une seule différence.
- Prenez deux cartes avec deux différences.
- Prenez deux cartes avec trois différences."

Variante : "Réalisez une "ribambelle" selon les instructions qui se suivent. Les enfants manipulent à tour de rôle."

Activité n°9 (Comparaison - Catégorisation)

À télécharger sur:
www.atzeo.com

Installez les élèves par 4 autour d'une table et étalez chaque jeu (côté verso visible). Montrez aux élèves ou faites découvrir que les différences entre les cartes peuvent être catégorisées. Téléchargez les fiches "catégories" et imprimez-les en format A4. Elles concernent : la quantité · la couleur · la présence-absence · le motif · la position · la forme · la texture.

Consigne (en petit groupe) : "En dessous de chaque titre de catégorie, posez des paires de cartes qui présentent une différence conforme à la catégorie."

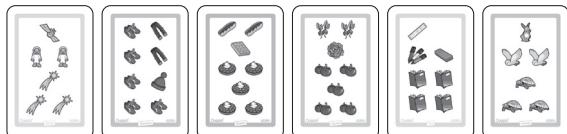
Consigne (en grand groupe) : "À tour de rôle, chacun montre deux cartes et exprime une différence ainsi que le terme de la catégorisation."

Activité n°10 (Savoir écouter - Catégorisation)

Installez les élèves par 4 autour d'une table et étalez chaque jeu (côté verso visible).

Consigne (en petit groupe) : "Je vous nomme une catégorie et vous cherchez sur la table des paires de cartes dont la différence correspond à cette catégorie. Attention, l'important n'est pas d'être le plus rapide."

LES RECTOS DES CARTES



Les rectos présentent des éléments disposés de façon diverses et en quantités variées. Dans certains jeux, les unités sont présentées :

- selon les schèmes "dés";
- de façon regroupées ou séparées ou imbriquées;
- selon les schèmes des cartes "Minor" ou des cartes "Trezor" (voir www.atzeo.com);
- selon la quantité 6, 7 ou 8;
- avec des paires ou des trios d'éléments (des paires de chaussettes, des trios de marqueurs, des duos de radis, des duos de tomates...).

Les cartes des thèmes de l'espace et des animaux présentent 6 ou 7 symboles et les quantités d'un même symbole ne dépassent pas la quantité 5.

Les configurations proposées sont constantes.

Le 2 se présente sous la forme d'une ligne. Le 3 prend la forme d'un triangle et le 4 la forme d'un carré. Le 5 est disposé en 4 + 1 et peut être reconnu sous la forme d'un 2 + 3. Le 6 est constitué de 2 triangles superposés.

Jeu n°1 : Bataille "différence" (Comparaison)

Chaque joueur reçoit 5 cartes, le reste des cartes forme la "pioche" face verso cachée.

Consigne : "À tour de rôle, un joueur retourne une carte de la "pioche" et ne joue pas. Le premier des autres joueurs qui retourne une carte en nommant une différence, gagne les 2 cartes. Quand un joueur n'a plus de carte, la partie s'arrête et le gagnant est celui qui a le plus de cartes."

Jeu n°2 : Bataille "catégorie" avec un dé "velléda"

À télécharger sur:
www.atzeo.com

Sur une table pour 4 élèves, étalez toutes les cartes de chaque jeu (côté verso visible). Pour chaque groupe, mettez à disposition un dé avec une face "couleur", une face "quantité", une face "position", une face "présence-absence", une face "forme", une face "aspect". Attention, vous devez créer ce genre de dé!

Consigne : "À tour de rôle, un élève lance le dé et ne joue pas. Si la face du dé indique "couleur", le premier joueur qui montre 2 cartes avec une couleur de différence, gagne et prend les 2 cartes. Ainsi de suite jusqu'à la fin des cartes."

Les cartes de la quantité 7 sont formées du rectangle de 6 (comme sur le dé) et d'un point au-dessus.

Les cartes du thème de l'école et des vêtements présentent 6, 7 ou 8 objets. Les quantités d'un même symbole ne dépassent pas la quantité 5 et ressemblent aux configurations proposées dans "Minor" ou "Trezor".

Les cartes du thème des légumes et des desserts présentent 6, 7 ou 8 objets. Les quantités d'un même symbole ne dépassent pas la quantité 5. Les configurations sont parfois imbriquées les unes dans les autres. Cela augmente la place de l'inhibition dans la reconnaissance des quantités.

POURQUOI ces cartes ?

Ces cartes développent :

- la construction et l'automation de la reconnaissance de quantités, de sous-quantités et donc de la décomposition des nombres;
- la construction de l'ordinalité.

Elles impliquent des fonctions exécutives telles que :

- l'attention car il faut se concentrer pour reconnaître et comparer des quantités d'éléments;

- la flexibilité car les unités sont présentées de manières différentes et les illustrations varient d'un thème à l'autre;
- l'inhibition car les objets proposés peuvent susciter la distraction, l'envie de jouer.

Par ailleurs, ce matériel répond à la nécessité pour les enfants d'apprendre qu'un nombre est inclus dans un autre.

COMMENT EXPLOITER les rectos ?

ATTENTION :

- Il est important de manipuler les cartes AVANT de jouer.
- Il est essentiel que les élèves verbalisent les quantités qu'ils voient en exprimant le nom de l'objet. Ils ne peuvent pas dire "C'est 3" mais "C'est 3 gommes". Comme insiste depuis de nombreuses années Stella Baruk : "Le nombre n'existe pas! Ce qui est existe, c'est un "nombre de...".

Activité n°11 (Découverte)

Installez les élèves par 4 autour d'une table et étalez chaque jeu (côté recto visible).

Consigne (en petit groupe) : "Prenez une carte. Dites aux autres ce que vous voyez sur la carte."

Consigne (en grand groupe) : "Dites à tour de rôle ce que vous voyez sur la carte."

Activité n°12 (Découverte numérique)

Installez les élèves par 4 autour d'une table et étalez chaque jeu (côté recto visible).

Consigne (en petit groupe) : "Prenez une carte. Dites aux autres ce que vous voyez sur la carte. Par exemple : il y a 3... et 2... et encore 2..."

Consigne (en grand groupe) : "Dites à tour de rôle les quantités que vous voyez sur la carte."

ATTENTION : Il ne faut pas autoriser les enfants à dire (par exemple) : "Il y a 1..., et encore 1..., et encore 1..."

Activité n°13 (Reconnaissance numérique)

Installez les élèves par 4 autour d'une table avec un des jeux (recto visible).

Consigne (en petit groupe) : "Prenez deux cartes et dites aux autres les différences que vous voyez. Par exemple : sur cette carte, il y a 2... et sur l'autre, il y a 3..."

Consigne (en grand groupe) : "Dites à tour de rôle des différences entre les 2 cartes."

Activité n°14 (Savoir écouter - Reconnaissance numérique)

Installez les élèves par 4 autour d'une table avec un des jeux (recto visible).

Consigne (en petit groupe) : "Écoutez la consigne puis prenez une carte qui correspond à la consigne."

Par exemple : Prenez une carte où il y a 3 éléments identiques.

Par exemple : Prenez une carte où il y a 1 élément tout seul. Chacun montre ce qu'il a pris et les autres élèves disent si c'est correct."

Activité n°15 (Savoir écouter - Tri numérique)

Installez les élèves par 4 autour d'une table avec un des jeux (recto visible).

Consigne (en petit groupe) : "Écoutez la consigne puis prenez toutes les cartes qui correspondent à la consigne."

Par exemple : Prenez une carte où il y a 3 éléments identiques.

Par exemple : Prenez une carte où il y a 1 élément tout seul."

Variante : Les enfants peuvent lancer un dé puis chercher sans intervention de l'adulte les cartes qui contiennent ce nombre d'éléments identiques.

Variante : Les enfants prennent des paires ou des trios de cartes avec 2 éléments identiques ou trois.

Activité n°16 (Classement numérique)

Installez les élèves par 4 autour d'une table avec un des jeux (recto visible). Donnez à chaque groupe des "titres" qui sont les faces des dés de 1 à 5.

Consigne (en petit groupe) : "Rassemblez les cartes selon la quantité : des cartes avec un seul élément, avec des paires, avec des trios, avec des quatuors, avec +."

Activité n°17 (Ordinalité)

Installez les élèves par 4 autour d'une table avec un des jeux (recto visible).

Consigne (en petit groupe) : "Réalisez des séries ordinaires (de 1 à 5) avec le même objet représenté PUIS énoncez la série."

Consigne (en petit groupe) : "Faites une 2^e série ordinaire (de 1 à 5) avec un autre objet représenté PUIS énoncez la série."

Consigne (en petit groupe) : "Réalisez les 6 séries ordinaires (de 1 à 5) avec le même objet représenté. Attention, cela obligera à changer des cartes d'une série existante car on en a besoin pour une autre."

Variante : Celle-ci est très difficile au niveau de la flexibilité cognitive, de la mémoire et de la verbalisation.

Consigne : "Réalisez des séries ordinaires (de 1 à 5) avec des objets différents PUIS énoncez ces séries."

Activité n°18 (Décomposition numérique - Association à des schèmes)

À télécharger sur:
www.atzeo.com

Installez les élèves par 4 autour d'une table avec un des jeux (recto visible). Distribuez des étiquettes avec deux ou trois schèmes (dés ou autres).

Consigne (en petit groupe) : "À côté de chaque carte, posez les schèmes proposés sur les étiquettes."

Activité n°19 (Décomposition numérique - Association à des additions)

À télécharger sur:
www.atzeo.com

Installez les élèves par 4 autour d'une table avec un des jeux (recto visible). Distribuez des étiquettes avec des additions.

Consigne (en petit groupe) : "À côté de chaque carte, posez les étiquettes "additions."

Variante : L'enseignante dicte des additions et les enfants cherchent des cartes qui correspondent.

Jeu n°3 - Bataille +1 (ou simplement +)

But du jeu : Se débarrasser le premier de ses cartes en posant une carte ayant un "symbole" de plus (+1 ou plusieurs) parmi ceux proposés.

ATTENTION : Chaque enfant DOIT absolument verbaliser lorsqu'il dépose une carte. Par exemple : Je pose 3 lunes sur 2 lunes OU Je pose 5 gaufres sur 4 gaufres OU...

Déroulement :

- Chaque élève reçoit 5 cartes et une carte est posée face visible sur la table. Le reste du paquet sert à piocher si nécessaire. Soit chacun pose ses cartes sur la table devant lui, soit les tient en main.

- À tour de rôle, les joueurs déposent une carte qui a un symbole en + que celle exposée. Si la carte déposée présente 2 nounours, 3 poupées et 1 ballon, je peux déposer soit une carte avec 3 nounours, soit une carte avec 4 poupées, soit une carte avec 2 ballons. Si je n'ai pas de carte utile, j'en prends une dans la pioche : soit je la pose car elle convient, soit je passe mon tour.

- Le premier joueur qui n'a plus de carte en main a gagné.
- Lorsque le jeu est bloqué et que la pioche est vide, le joueur qui a le moins (-) de cartes en main a gagné.

Jeu n°4 - Bataille -1

C'est le même principe que le jeu n°3, mais la carte posée a un symbole en moins (-1) par rapport à ceux sur la carte visible.

Jeu n°5 - Bataille égalité

Chacun pose une carte et dit très vite le nombre s'il y a une égalité.

S'il n'y a aucune égalité, chacun pose une nouvelle carte en + et on cherche parmi toutes les cartes. Le gagnant prend toutes les cartes sur la table.

ATTENTION à la verbalisation : "3. Il y a 3 pantalons comme 3 bonnets."

Jeu n°6 – Comme "Halli Galli"

Prévoir une sonnette sur laquelle on tape comme dans le jeu "Halli Galli".

Pour "Halli Galli 5", chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Dès qu'il y a 5 objets identiques sur l'ensemble des cartes visibles, le premier qui tape sur la sonnette gagne les cartes retournées. Le but du jeu est de gagner toutes les cartes.

Idem pour "Halli Galli 6" (6 objets identiques).