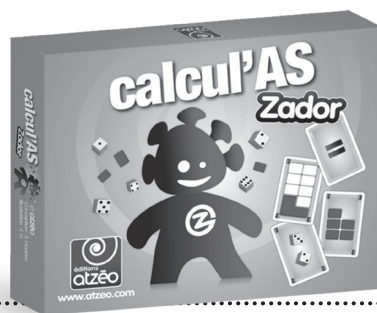




calcul'AS Zador



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 1re année (et après) avec les cartes « Minor » et les cartes « Trezor »

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).



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

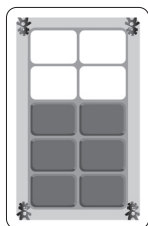
Dans la dizaine,

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).

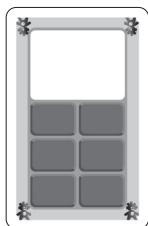


Hors de la dizaine,

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



6 *



6 **

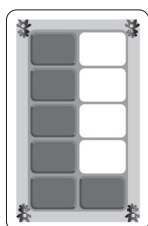


6 ***

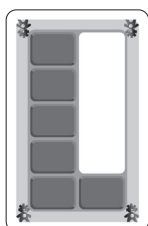
Dans la dizaine, MAIS dans une autre présentation, des cartes jusque 6 (*) avec les dix unités visibles (9 cartes) et des cartes (**) jusque 6 avec les unités visibles alors que le reste est fusionné (9 cartes).

Hors de la dizaine,

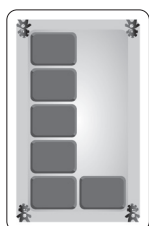
des cartes (***) avec les unités visibles (9 cartes).



6 *



6 **



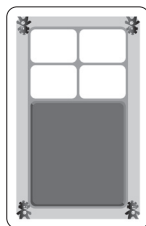
6 ***

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

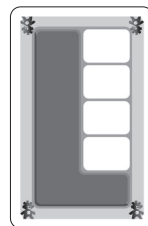
C. Des cartes avec deux « Zador » (en miroir) sur le verso

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.

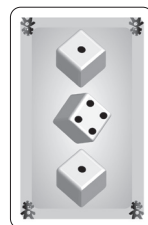
D. Des cartes avec trois « Zador » (en miroir) sur le verso

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



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...

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)

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.

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.



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...

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.