

FICHE PÉDAGOGIQUE

CRAZY CUPS

Auteur : Haim Shafir

Illustrateur : Yaniv Shimoni & Barbara Spelger

L'ENJEU



CRAZY CUPS



SOMMAIRE

- PAGE 3 : PRÉSENTATION DU JEU

- PAGE 4 : RÈGLES DU JEU

- PAGE 5 : DOMAINES D'APPRENTISSAGE ET COMPÉTENCES : CYCLE 1

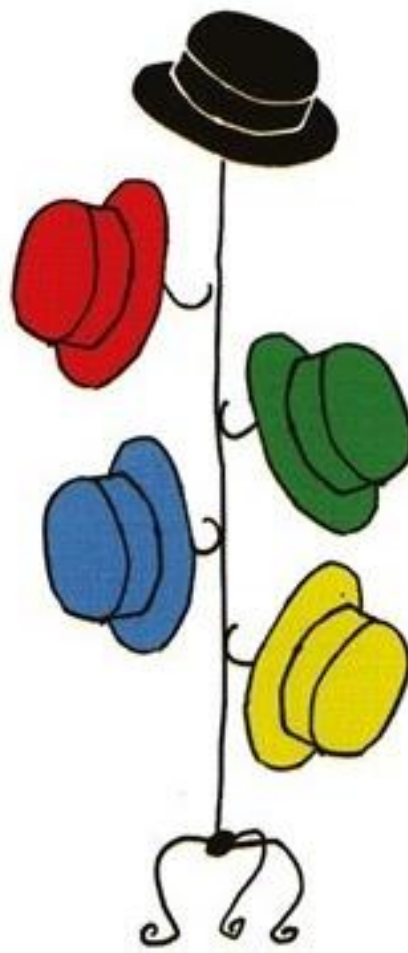
- PAGE 6 : OBJECTIFS

- PAGE 7 : VARIANTES POSSIBLES

- PAGE 8 : PS

- PAGE 9 : MS

- PAGE 10 : GS



TEMPS DE JEU



NOMBRE DE JOUEURS



Matériel

- 24 cartes illustrées
- 20 gobelets (5 de chaque couleur)
- 1 Sonnette



But du jeu :

Remporter le plus de cartes en réalisant les séries représentées.

RÈGLES DU JEU

Préparation

1. Chaque joueur reçoit 5 gobelets, un de chaque couleur.
2. Placer la sonnette au milieu de la table.
3. Mélanger les 24 cartes et former une pioche face cachée, à côté de la sonnette.

Déroulement de la manche

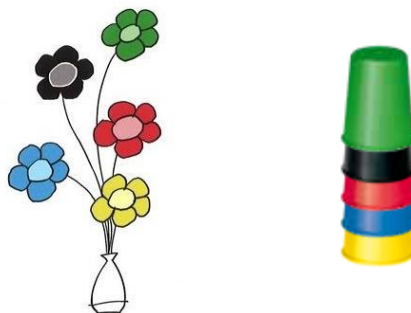
1. Un joueur révèle la première carte de la pioche et la laisse en haut de la pile, de manière à ce qu'elle soit bien visible de tous.
2. Tous les joueurs doivent, en même temps, reproduire avec leurs gobelets la disposition des éléments représentés sur la carte.

ATTENTION : Il faut bien veiller à respecter la disposition des éléments, qui peuvent être soit en ligne (fig. 1), soit en colonne (fig. 2).

Fig.1



Fig.2



3. Dès qu'un joueur a fini de disposer ses gobelets, il doit appuyer le plus vite possible sur la sonnette, même si plusieurs adversaires l'ont déjà fait.
4. Quand tous les joueurs ont sonné, le jeu s'arrête et on vérifie les gobelets du joueur le plus rapide. Si la disposition de ses gobelets est bonne, il gagne alors la carte du tour. Sinon on vérifie le placement des gobelets du second joueur et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'un des joueurs gagne la carte. Si aucun joueur n'a réussi à bien disposer ses gobelets, alors la carte est mise de côté.

Fin de partie

La partie se termine lorsque les 24 cartes ont été jouées. Les joueurs comptent alors leurs cartes et celui qui en a le plus gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

DOMAINES D'APPRENTISSAGE ET COMPÉTENCES CYCLE 1

- **CONSTRUIRE DES OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE**

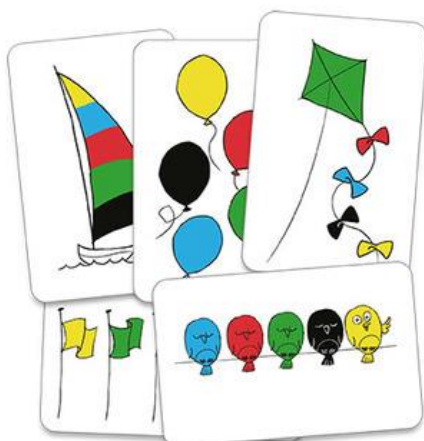


- ❖ Construire le nombre pour exprimer une quantité.
- ❖ Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position.
- ❖ Étudier les nombres (avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments).
- ❖ Utiliser les nombres (Utiliser les nombres pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions).
- ❖ Explorer des formes, des grandeurs et suite organisées
 - Construire des connaissances & repères sur quelques formes et grandeurs.
 - Descriptions des objets et des actions qui favorisent l'identification.

- **COMPÉTENCES TRANSVERSALES**

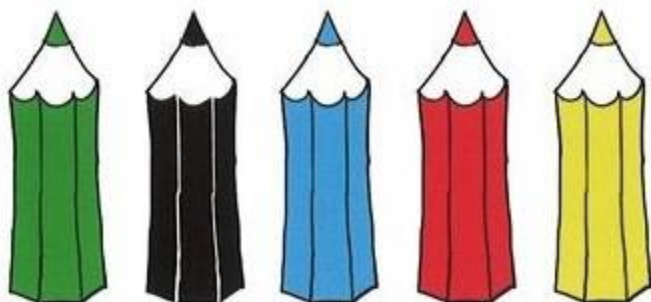


- ❖ Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- ❖ Connaître le vocabulaire des couleurs.
- ❖ Utilisation de marqueurs spatiaux adaptés (vocabulaire de position)
- ❖ Coopérer, s'entendre, s'opposer.



OBJECTIFS

- **Observer**
- **Exercer sa motricité fine**
- **Prendre des indices**
- **Reproduire un modèle simple**
- **Manipuler une disposition spatiale en ligne et en colonne**
- **Développer son attention**
- **Dénombrer et exprimer une quantité**

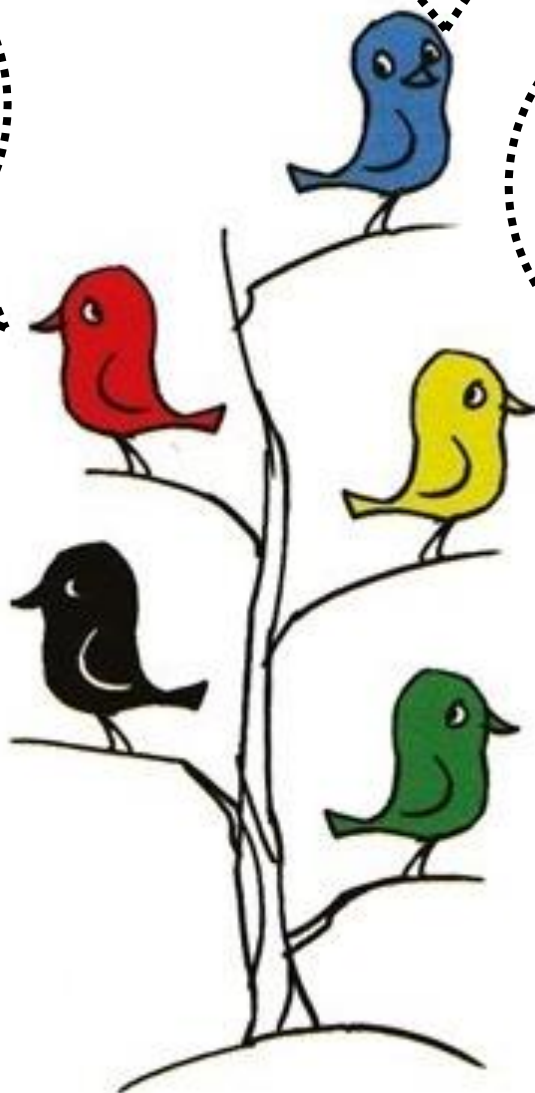


VARIANTES POSSIBLES

MS
Page 9

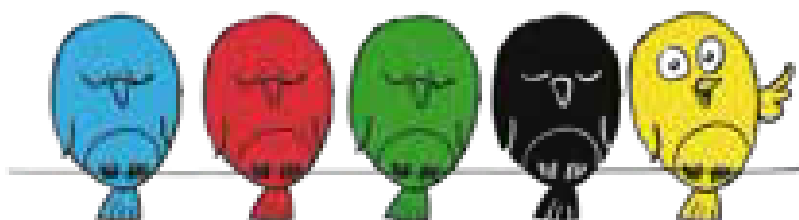
PS
page 8

GS
page 10



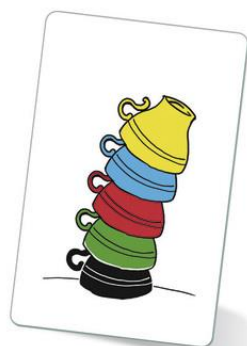
PS

- ❖ Manipulation du matériel/ Jeu libre
- ❖ Description du matériel.
- ❖ Donner une image identique à chacun (faire une photocopie de l'image).
- ❖ Ne commencer qu'avec 3 couleurs (mettre un cache sur les 2 formes restantes puis augmenter la difficulté jusqu'à 5).
- ❖ Demander à l'enfant d'aligner ou d'empiler 2 ou 3 gobelets de la même couleur OU couleurs choisies par l'enseignant(e).
- ❖ Commencer par les gobelets à « aligner » (fig. 1 page 4) puis augmenter la difficulté en ajoutant les cartes « empiler » (Fig.2 page 4)
- ❖ **Lexique spécifique**
 - ❖ Couleur : noir / jaune / rouge / vert / bleu
 - ❖ Position : dessus / dessous / à côté / sur / sous



MS

- ❖ Pour les élèves en difficulté, reprendre les variantes des PS.
- ❖ L'enseignant(e) montre la carte et la décrit à l'oral. Les enfants doivent reproduire la carte selon les indications données.
- ❖ Jeu libre → Développer l'autonomie.
- ❖ L'enfant doit décrire ce qu'il fait pour utiliser au mieux le lexique spécifique.
- ❖ **Lexique spécifique**
 - Couleurs : noir / jaune / rouge / vert / bleu
 - Positions : dessus / dessous / à côté / sur / sous
 - Actions : poser / accrocher / empiler / mettre à côté de / emboîter...



GS

- ❖ Jeu libre & autonome.
- ❖ Un élève décrit la carte aux autres, ils doivent suivre ses indications.
- ❖ **Lexique spécifique**
 - ❖ Construire des phrases complexes pour décrire le procédé de réalisation (Augmenter la difficulté en fonction de vos attendus).
 - ❖ Exemple : « En premier, j'ai posé le gobelet **vert**, puis le noir. En troisième j'ai mis le **bleu**, ensuite du **rouge** et le **jaune** pour finir. »



- Couleurs : noir / jaune / rouge / vert / bleu
 - Positions : dessus / dessous / à côté / sur / sous
 - Actions : poser / accrocher / empiler / mettre à côté de / emboîter...
- ❖ Pour aller plus loin: Extension Crazy Cups + qui propose de nouvelles dispositions plus complexes.