



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Diseaux compteurs

LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT POUR LES PARENTS



OISEAUX-COMPTEURS



Votre enfant a reçu un cadeau : le coffret de cartes « Oiseaux-Compteurs ». Comme 100 000 enfants en France, il va participer à un projet pédagogique national visant à évaluer la relation entre la pratique du jeu et l'apprentissage des mathématiques : des oiseaux pour compter, des oiseaux pour conter des histoires à travers le jeu.

Ce jeu appartient à votre enfant. Il va l'utiliser en classe avec son enseignant(e) qui s'est porté(e) volontaire pour ce projet. Mais il va aussi pouvoir l'emmener chez lui, chez vous, afin que vous puissiez jouer ensemble. « Oiseaux-Compteurs » est une passerelle entre l'école et la maison.

De cette complémentarité naîtra, c'est notre espoir, une meilleure représentation de ce que sont les mathématiques et un plaisir accru de les apprendre.

Le coffret, illustré par Charlotte Gastaut, dévoile l'univers onirique et enchanteur du jeu. On y découvre 4 oiseaux qui formeront les 4 familles de cartes et les arbres qui abritent leurs nids.

Il abrite 49 cartes composées de :

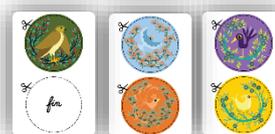
40 cartes de jeu : 4 familles de 10 cartes
d'une valeur de 1 à 10



6 cartes exposant
8 règles de jeu.



3 cartes à découper pour
fabriquer les jetons



Si les règles s'adressent prioritairement à des élèves de cours préparatoire, elles peuvent convenir à des enfants plus jeunes ou plus âgés. Ainsi elles permettent de jouer en famille, quel que soit l'âge des participants.

Les concepteurs ont souhaité que la beauté du jeu et la simplicité des règles incitent avant tout au plaisir de jouer et à la convivialité.

LES RÈGLES DE JEU

Elles sont détaillées sur les cartes dans le coffret, et développées avec des variantes sur le document « enseignant » auquel vous avez accès. Vous pourrez aussi les retrouver sur des vidéos en ligne sur notre site. Les voici succinctement décrites avec les opérations mentales qu'elles activent.

La bataille :

Chaque joueur propose une carte, celui qui pose la plus forte en valeur ramasse toutes les cartes. Le gagnant est celui qui possède le plus de cartes quand un des joueurs n'en a plus.

COMPARAISON DE NOMBRES, CHANCE



La course au nombres :

Les joueurs avancent leur jeton en fonction du résultat du jet d'un dé. le premier qui arrive exactement à 10 gagne.

COMPARAISON DE NOMBRES, CHANCE, COMPTAGE, CALCUL



Oiseau-Querelle :

Chaque joueur joue une des trois cartes qu'il a en main dans le but de ramasser le plus de cartes parmi les 4 qui sont exposées dont la valeur est inférieure à celle jouée.

COMPARAISON DE NOMBRES, CHOIX TACTIQUE, RÉFLEXION



Oiseau, compte ! :

Chaque joueur joue une des trois cartes qu'il a en main dans le but de ramasser le plus de cartes parmi les 4 qui sont exposées dont la somme est égale à la valeur de celle jouée.

CALCUL, CHOIX TACTIQUE, RÉFLEXION



Oiseau, vole ! :

Ce Jeu se joue seul ou en coopération. Les cartes sont disposées en 4 lignes de 10. Il s'agit de ramasser le maximum de cartes en déplaçant son oiseau sur une carte de valeur inférieure, égale ou double à celle où il se trouve.

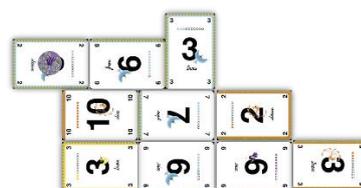
COMPARAISON DE NOMBRES, RÉFLEXION, OBSERVATION, ORGANISATION SPATIALE



Oiseau, fais ton nid !

Les joueurs, seuls ou à plusieurs, doivent réussir des défis qui les contraignent à créer des espaces (des nids) en utilisant les bordures (feuillage) des cartes.

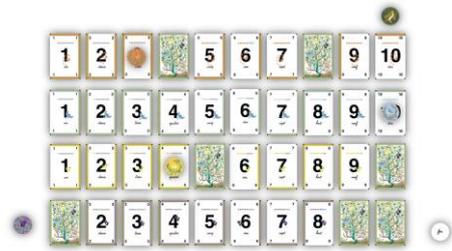
ORGANISATION SPATIALE, RÉFLEXION, CALCUL



Oiseaux, migre !

Il s'agit d'une course collective ou individuelle contre un épervier qui profite des obstacles que rencontrent les oiseaux des joueurs pour avancer. Si vous arrivez au bout de votre voyage avant lui, vous gagnez, sinon, c'est lui qui gagne !

COMPRAISON DE NOMBRES, RÉFLEXION TACTIQUE, COOPÉRATION, MÉMOIRE



Oiseau, quel temps fait-il ?

Le jeu nécessite un plateau téléchargeable sur le site eduscol. Le joueur doit faire parvenir son jeton « oiseau » à la case 50 en le faisant avancer grâce au choix d'une des deux cartes dont il dispose à chaque tour. Il pourra profiter des rayons de lumière qui le feront avancer plus vite, mais il devra se méfier des nuages de pluie et des éclairs qui le feront reculer !

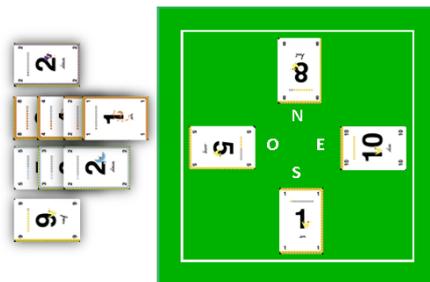
ORGANISATION SPATIALE, ANTICIPATION, CALCUL



Le Petit Bridge

Petit frère du bridge, le petit bridge se joue par équipe de deux. Chaque joueur dispose de 10 cartes. A chaque tour, il faut jouer une carte de la famille (couleur) demandée par le premier joueur. La plus forte carte de la famille demandée ramasse toutes les cartes (fait une levée). L'équipe qui a fait le plus de levées en fin de partie est déclarée gagnante.

COMPRAISON DE NOMBRES, RÉFLEXION TACTIQUE, MÉMOIRE, PRISE D'INDICES



POUR TIRER LE MEILLEUR PROFIT DU JEU « OISEAUX-COMPTEUR »



Jouer est une **activité volontaire**. Il est donc important d'être disponible pour saisir les moments où votre enfant a envie de jouer. Mais ce n'est pas toujours possible ! Vous pouvez instaurer un **rituel de jeu** à une heure de la journée, après le dîner, à certains moments de la semaine. Cela permet de créer une attente pour peu que ce moment soit associé à une sensation de plaisir pour l'enfant...et pour vous.



Vous pouvez aussi inviter des camarades de classe pour faire des parties avec votre enfant.



On joue, certes, pour gagner. Mais il n'y a souvent qu'un seul gagnant. Et tous les enfants ne sont pas capables de prendre la distance nécessaire pour relativiser une « défaite » qu'ils peuvent vivre comme un échec. Votre rôle, à travers votre attitude pendant le jeu, prend ici toute son importance. Elle est « modélisante » pour votre enfant.

- Montrer votre **plaisir** d'avoir joué, bien que vous ayez perdu.
- Reconnaître que le gagnant a mieux su tirer parti du jeu que vous,
- **Féliciter** le vainqueur et **remercier** les autres joueurs

- Vous **projeter** dans une prochaine partie **en expliquant** que vous jouerez peut-être autrement...
- Si vous gagnez, gardez une **attitude respectueuse** des autres joueurs, sans exaltation excessive, sans montrer de « supériorité ». En effet, si ces attitudes sont souvent « jouées » et, elles ne sont pas perçues comme telles par beaucoup d'enfants (et d'adultes, d'ailleurs)



Si votre enfant vit mal les situations où il ne gagne pas, privilégiez les **versions coopératives** ou en équipe des jeux lorsqu'elles sont proposées. « Oiseau, migre ! » ou « Oiseau, fais ton nid ! » s'y prêtent bien.



Faire preuve de **bienveillance** et de **bonne humeur** : c'est la base pour qu'un jeu se déroule bien. C'est ce qui doit prédominer dans la sensation que retient votre enfant lorsqu'il joue, et qui lui fera accepter plus facilement de perdre.



Autorisez-vous, par moments, à **réfléchir « tout haut »**, afin que votre enfant entende votre pensée. Certains enfants ont du mal à réfléchir parce qu'ils ne savent pas avec quels mots le faire. S'ils vous entendent dire, par exemple : « si je jouais ma carte huit, je pourrais prendre les cartes 5, 2 et 3 parce que leur valeur est inférieure (ou plus petite) », ils ont une représentation de que c'est que **faire une hypothèse**, par exemple.



Laisser votre enfant **prendre ses propres décisions**, même si ce ne sont pas les plus pertinentes. Le jeu est un espace privilégié d'expériences : pas d'évaluation, pas de jugement, pas de risques dommageables.



Appuyez-vous sur toutes les situations qui peuvent permettre à votre enfant **de gagner en autonomie** : mélanger les cartes, les distribuer, prendre seul ses décisions sans les juger, compter les points, ranger le jeu (en prendre soin) ...

Vous remarquerez qu'il est peu question de mathématiques dans ce qui précède. Elles sont pourtant omniprésentes à travers la manipulation des cartes, les choix que les enfants vont faire, les règles des jeux. C'est la grande force de ce projet : utiliser les mathématiques de la manière la plus naturelle qui soit ... en jouant !

En souhaitant que vos enfants deviennent, comme les oiseaux du jeu, des « enfants-compteurs ».