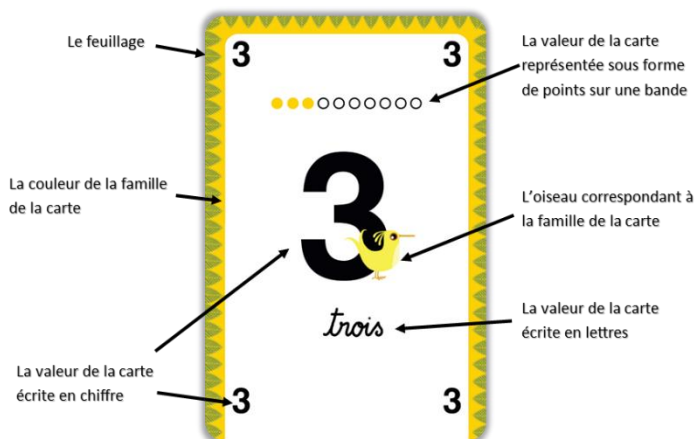


# OISEAUX - COMPTEURS

## Le matériel

Le jeu est constitué de 4 familles d'oiseaux de couleurs orange, bleu, violet, jaune.

Chaque famille est composée de 10 cartes numérotées de 1 à 10. Sur le recto de la carte, figurent plusieurs informations :



Dos des cartes

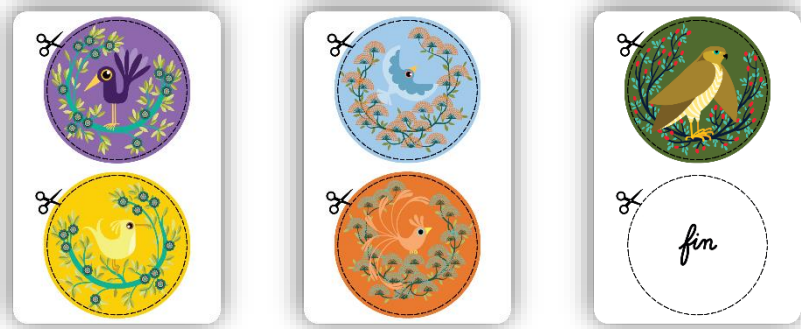


Trois cartes permettent de découper six jetons :

- un jeton représentant chaque famille d'oiseaux ;
- un jeton « épervier » ;
- un jeton « Fin ».

Ces jetons sont utilisés dans :

- une des variantes du jeu « Oiseau, compte ! » ;
- le jeu « Oiseau, vole ! » ;
- le jeu « Oiseau, Migre ! ». Le jeton « Fin » est utilisé pour indiquer la case d'arrivée du parcours de « l'épervier » dans ce jeu.



Jeu de cartes évolutif et adaptable

La course aux nombres travaille la suite numérique de 1 à 10.

La bataille travaille la comparaison des nombres et le tri des nombres de 1 à 10.

« Oiseau, vole ! » est un jeu individuel pour comparer les nombres et travailler les doubles.

« Oiseau, migre ! » permet de construire une suite numérique de 1 à 10.

« Oiseaux-querelle » est basé sur le principe de la comparaison des valeurs numériques les cartes.

« Oiseau, compte ! » est basé sur le calcul, principalement addition et soustraction.

« Oiseau, fais ton nid ! » prend en compte la composante géométrique des cartes matérialisée par les feuillages sur les bords des cartes, afin de construire des nids pour les oiseaux.

Le petit bridge aborde la comparaison des nombres et le tri des nombres de 1 à 10, le dénombrement des cartes, ce qui peut faire travailler le complément à dix.

De façon générale, la majorité de ces jeux développe la mémoire de travail des cartes déjà tombées et des cartes restantes, le raisonnement pour découvrir la stratégie gagnante et/ou la coopération avec un autre joueur en équipe.