

# OISEAU-VOLE !

## Séquence de découverte des règles











Cette fiche séquence de 6 séances accompagne le diaporama-vidéo « Oiseau-Vole ! ».







Elle est destinée à faire découvrir les règles aux élèves, à travers l'observation d'actions, le questionnement et l'émission d'hypothèses.







La place de l'oral y est prépondérante. Celle de l'écoute de l'enseignant aussi qui note les interventions des élèves pour suivre et l'évolution de leur cheminement et leur rappeler leurs réflexions.





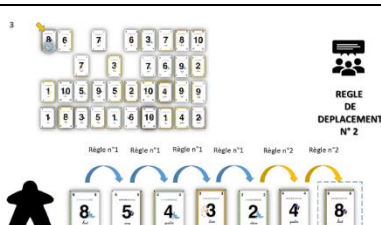
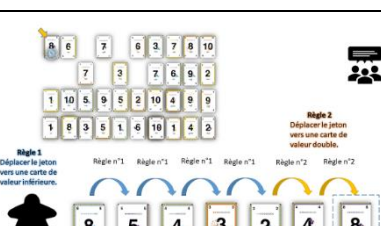
Des logos permettent de jalonner la démarche et d'attribuer les temps nécessaires à l'observation, les échanges et aux questions.





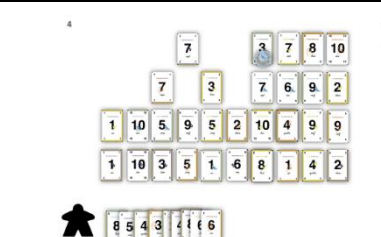
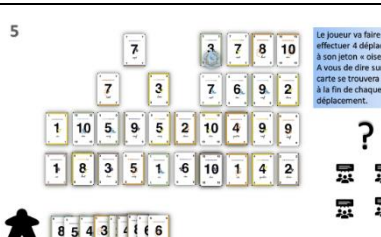
Mais ce ne sont que des pistes de travail à adapter si vous le souhaitez.

séance	diapo	notes
1	<p>OISEAU, VOLE !</p> 	<p>Séquence de 6 séances permettant d'aborder les règles du jeu « oiseau, vole » (n° de séance en haut à gauche de la diapositive)</p> <p>Ce découpage est indicatif.</p>
2	<p>OISEAU, VOLE !</p>  <div>     </div>	
3	<p>1</p>    	<p><b>Séance 1</b></p> <p><b>Mise en place du jeu</b></p> <p>Demander aux élèves comment s'est fait la mise en place du jeu.</p> <p>Les 40 cartes du jeu ont été mélangées.</p> <p>Elles ont été disposées faces visibles de sorte à constituer 4 lignes de 10 cartes alignées verticalement et horizontalement.</p> <p>Le joueur dispose d'un jeton « oiseau ». Le jeu se joue donc seul.</p> <p>Les contours des 4 cartes centrales sont accentuées.</p> <p>Pourquoi selon vous ?</p> <p>Les 4 Cartes de départ possible du jeton « oiseau »</p> <p>Demander aux élèves s'ils ont une idée du but du jeu.</p> <p>Relever les hypothèses</p>



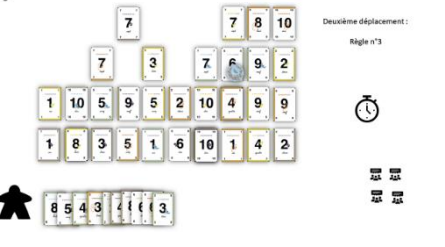
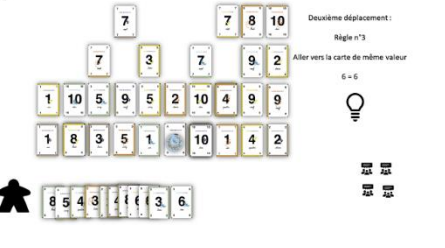
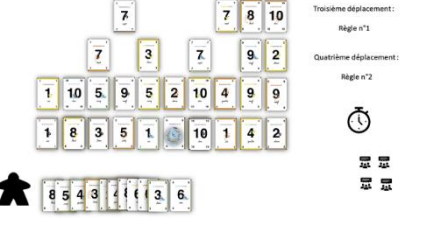
4	<p>2</p> 	<p><b>Séance 2</b></p> <p>A la découverte du secteur de déplacement pour les règle n° 1( et n° 2) : les cartes (8 au maximum) situées autour de celle où est posé le jeton.</p> <p>À la découverte de la règle n°1 : « aller vers une carte de valeur inférieure »</p> <p>Le joueur, la joueuse a posé son jeton sur la carte « oiseau-bleu » de valeur 8.</p> <p>La croix rouge indique une carte qui pourrait être accessible au jeton mais qui ne correspond pas à la première règle.</p>
5	<p>2</p> 	<p>Demander aux élèves de décrire l'action :</p> <p><i>Le pion « oiseau » a été déplacé de la carte « oiseau-bleu » de valeur 8 vers la carte « oiseau-violet » de valeur 5.</i></p>
6	<p>2</p> 	<p>Qu'a fait le joueur ?</p> <p><i>Le joueur ramasse la carte « oiseau-bleu » de valeur 8 et la pose à côté devant lui.</i></p> <p><i>Le joueur a gagné 1 carte parmi les 40 cartes du jeu. Il en reste 39 ...</i></p> <p><i>Avez-vous une meilleure idée du but du jeu ?</i></p>
7	<p>2</p> 	<p>Voici les cartes sur lesquelles le joueur peut déposer son pion...</p> <p>La croix rouge indique une carte qui pourrait être accessible au jeton mais qui ne correspond pas à la règle.</p> <p>Demander aux élèves : « <i>Pouvez-vous proposer les conditions pour que le jeton puisse se déplacer sur une carte ?</i> »</p>
8	<p>2</p> 	<p>Demander aux élèves de décrire l'action :</p> <p><i>Le pion « oiseau » a été déplacé de la carte « oiseau-violet » de valeur 5 vers la carte « oiseau-bleu » de valeur 4.</i></p>
9	<p>2</p> 	<p><i>Le joueur ramasse la carte « oiseau-violet » de valeur 5 et la pose à côté de la première carte prise, devant lui.</i></p> <p>2 carte enlevée</p> <p>Il reste 38 cartes</p>

10		<p>Voici les cartes sur lesquelles le jeton « oiseau » peut être déplacé selon la règle 1</p> <p><i>Avez-vous une meilleure idée du but du jeu ?</i></p>
11		<p>Selon le principe de la règle 1, le joueur a déplacé son jeton « oiseau » sur la carte « oiseau-orange » de valeur 3</p>
12		<p><i>Le joueur ramasse la carte « oiseau-violet » de valeur 5 et la pose à côté de la première carte prise, devant lui.</i></p> <p>3 carte enlevée Il reste 37 cartes</p>
13		<p><i>Selon le principe de la règle 1, où le joueur va-t-il déplacer son jeton « oiseau »</i></p>
14		<p><i>Pouvez-vous énoncer le principe de la règle de déplacement n°1 du jeton « oiseau » ?</i></p>
15		<p><b>Séance 3</b></p> <p><b>À la découverte de la règle n° 2 : « aller à la carte de valeur double »</b></p> <p><i>Le jeton pourrait être déplacé selon la règle n° 1 (flèche bleue) mais il peut aussi se déplacer selon les principes d'une deuxième règle (n° 2, flèche orange)</i></p>

16		<p>Le joueur choisit de déplacer son jeton selon les principes de la règle n° 2, flèche orange</p> <p><i>Avez-vous une idée du principe de la règle n° 2 ?</i></p>
17		<p>Le joueur a 2 choix pour déplacer son jeton « oiseau ».</p> <p><i>Selon la règle n° 1 : quelle carte ?</i></p> <p><i>Selon la règle n° 2 : quelle carte ?</i></p>
18		<p>Le joueur a 2 choix pour déplacer son jeton « oiseau ».</p> <p>Selon la règle n° 1 : la carte « oiseau jaune » de valeur 1</p> <p>Selon la règle n° 2 : la carte « oiseau violet » de valeur 8</p>
19		<p>Le joueur a choisi de déplacer son jeton « oiseau » selon la règle n° 2 sur la carte « oiseau violet » de valeur 8</p>
20		<p><i>L'ordre des cartes ramassées peut aider à retrouver les principes des règles 1 et 2</i></p>
21		<p><i>Règle 1 = vers une carte de valeur inférieure ou plus petite</i></p> <p><i>Règle 2 = vers une carte de valeur double, ou deux fois plus grande ou multipliée par 2</i></p>

22		<p><b>Séance 4</b></p> <p><b>À la découverte de la règle n° 3 : « aller vers une carte de même valeur, n'importe où »</b></p> <p>« Où le joueur peut-il déplacer son jeton « oiseau » ? » = Carte jaune de valeur 6</p>
23		<p>« Où le joueur peut-il déplacer le jeton « oiseau » ? »</p> <p>Impossible selon la règle n° 1 car la seule carte accessible (« oiseau orange » de valeur 7) a une valeur supérieure et non inférieure à la carte où se trouve le jeton « oiseau »</p> <p>Impossible selon la règle n° 2 car la seule carte accessible (« oiseau orange » de valeur 7) a une valeur différente du double de 6 (&lt;&gt;12), valeur de la carte où se trouve le jeton « oiseau »</p>
24		<p>« Voici le déplacement que la règle n° 3 permet de faire. »</p>
25		<p>Règle n° 3 = Déplacement du jeton sur une carte de valeur égale, n'importe où sur l'aire du jeu.</p>
26		<p>« Quelle règle vient d'être activée pour le déplacement du jeton « oiseau » ? »</p>
27		<p><b>Séance 5</b></p> <p><b>Reprise des 3 règles : Situation problème</b></p> <p>« Le joueur va faire effectuer 4 déplacements à son jeton « oiseau ».</p> <p>A vous de dire sur quelle carte se trouvera ce jeton à la fin de chaque déplacement. »</p>

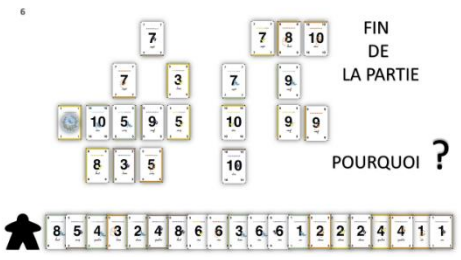

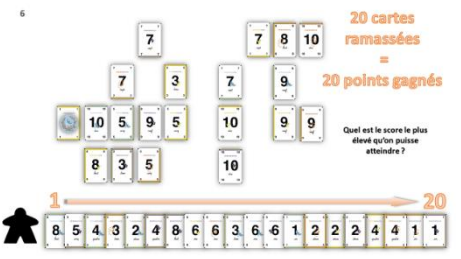




		<p>PS : pour certains élèves, il est possible de complexifier en demandant directement la position du jeton à la fin des 4 déplacements</p> <p>Il est aussi envisageable de demander aux groupes d'élèves de reconstituer la disposition des cartes avec leur propre jeu pour manipuler jeton et cartes ou de donner une photocopie de la diapo pour qu'ils y déplacent leur jeton en entourant les cartes d'arrivée et en barrant les cartes enlevées, par exemple.</p>
28		<p>Laisser un temps déterminé aux élèves en activant le mode « pause » sur cette diapo.</p>
29		<p>Vérifier les déplacements avec les élèves.</p>
30		<p>Laisser un temps déterminé aux élèves en activant le mode « pause » sur cette diapo.</p>
31		<p>Vérifier les déplacements avec les élèves.</p>
32		<p>Laisser un temps déterminé aux élèves en activant le mode « pause » sur cette diapo.</p>

33	<p>5</p> <p>Troisième déplacement: Règle n°1 Aller vers la carte de valeur inférieure Seul 1 est inférieur à 6</p> <p>8 5 4 3 2 1 6 6</p>	Vérifier les déplacements avec les élèves.
34	<p>5</p> <p>Troisième déplacement: Règle n°1 Aller vers la carte de valeur inférieure Seul 1 est inférieur à 6</p> <p>Quatrième déplacement: Règle n°2 Aller vers la carte de valeur double Seul 2 est le double de 1 (2x1)</p> <p>8 5 4 3 2 1 6 6 1</p>	Vérifier les déplacements avec les élèves.
35	<p>6</p> <p>Le joueur n'a plus que 7 déplacements possibles. Quelle est la dernière carte qu'il pourra atteindre ?</p> <p>?</p> <p>8 5 4 3 2 1 6 6 1</p>	<p><b>Séance 6</b></p> <p><b>Il s'agit ici de :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mettre en pratique les 3 règles de déplacement</li> <li>- Faire prendre conscience de l'importance de l'anticipation</li> <li>- Faire découvrir les conditions de fin de jeu.</li> <li>- Définir les modalités de calcul du score</li> </ul> <p>Comme pour les situations précédentes, le passage par la manipulation des cartes ou à une feuille photocopiée sur laquelle les élèves déplacent leur jeton peu s'avérer facilitante. On peut aussi laisser les élèves qui le souhaitent y réfléchir mentalement.</p>
36	<p>6</p> <p>Le joueur n'a plus que 7 déplacements possibles. Quelle est la dernière carte qu'il pourra atteindre ?</p> <p>8 5 4 3 2 1 6 6 1</p>	Laisser un temps déterminé aux élèves. Diaporama en « pause »
37	<p>6</p> <p>Déplacement 1 Vers une carte de même valeur</p> <p>8 5 4 3 2 1 6 6 1 2</p>	Vérifier les déplacements avec les élèves.

38	<p>Déplacement 1 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 2 Vers une carte de même valeur</p>	Vérifier les déplacements avec les élèves.
39	<p>Déplacement 1 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 2 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 3 Vers une carte de valeur double</p>	Vérifier les déplacements avec les élèves.
40	<p>Déplacement 1 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 2 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 3 Vers une carte de valeur double</p> <p>Déplacement 4 Vers une carte de même valeur</p>	Vérifier les déplacements avec les élèves.
41	<p>Déplacement 1 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 2 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 3 Vers une carte de valeur double</p> <p>Déplacement 4 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 5 Vers une carte de valeur inférieure</p>	Vérifier les déplacements avec les élèves.
42	<p>Déplacement 1 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 2 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 3 Vers une carte de valeur double</p> <p>Déplacement 4 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 5 Vers une carte de valeur inférieure</p> <p>Déplacement 6 Vers une carte de même valeur</p>	Vérifier les déplacements avec les élèves.
43	<p>Déplacement 1 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 2 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 3 Vers une carte de valeur double</p> <p>Déplacement 4 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 5 Vers une carte de valeur inférieure</p> <p>Déplacement 6 Vers une carte de même valeur</p> <p>Déplacement 7 Vers une carte de même valeur</p>	Vérifier les déplacements avec les élèves.



44		<p><b>« Quelle est la condition de fin de partie ? »</b></p> <p>Le joueur ne peut plus déplacer son jeton « oiseau » : Les cartes autour du jeton ne sont pas de valeurs inférieures et elles ne sont pas des doubles de 1. Les autres cartes de valeurs 1 ont été ramassées.</p>
45		<p><b>« Comment est calculé le score du joueur ? »</b></p> <p><b>« Quel est le score maximum ? »</b></p>
46		<p>En comptant le nombre de cartes ramassées. Celle sur laquelle se trouve le jeton « oiseau » ne compte pas, sauf si elle est la dernière en jeu.</p>
47		<p><b>Fin de la séquence</b></p>
48		<p><b>Fin de la séquence</b></p>