

OISEAU, VOLE !

PERIODE 3 à 5

Attendus de fin de CP abordables

NOMBRES ET CALCULS

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer

- Il compare, encadre, intercale des nombres entiers en utilisant les symboles =, < et >.
- Il comprend et sait utiliser à bon escient les expressions : égal à, autant que, plus que, plus grand que, moins que, plus petit que...

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

- Il lit un nombre écrit en chiffres. Il connaît et utilise diverses représentations d'un nombre et il passe de l'une à l'autre.

Calculer avec des nombres entiers

Faits numériques mémorisés utiles pour tous les types de calcul

- Il connaît le double des nombres inférieurs à 10.
- Il connaît ou sait retrouver rapidement la moitié des nombres pairs inférieurs à 20.

ESPACE ET GÉOMÉTRIE

(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations

- Il situe les uns par rapport aux autres des objets ou des personnes qui se trouvent dans la classe ou dans l'école en utilisant un vocabulaire spatial précis : à gauche, à droite, sur, sous, entre, devant, derrière, au-dessus, en-dessous.

Règle du jeu

Nombre de joueur

1 joueur ou 2 joueurs en coopération

Mise en place du jeu

Le joueur :

- dispose aléatoirement les 40 cartes en 4 lignes de 10 cartes face visible ;
- place son oiseau sur la carte de son choix.

Principe général

L'objectif du joueur est de ramasser le maximum de cartes en faisant voler son jeton « oiseau » d'une carte à l'autre.

À chaque déplacement, le joueur ramasse la carte sur laquelle son jeton « oiseau » était posé.

3 déplacements possibles du jeton « oiseau »

Le joueur peut faire voler son jeton « oiseau » sur :

- une des cartes qui l'entourent horizontalement, verticalement ou diagonalement, dont ;
 - o la valeur est inférieure à celle sur laquelle son jeton « oiseau » est posé ;
 - o la valeur est le double de celle sur laquelle son jeton « oiseau » est posé ;
- une carte n'importe où si elle est de même valeur

Exemple

Disposition initiale aléatoire des cartes



Les déplacements possibles du jeton « oiseau »

Le jeton « oiseau » est placé sur la carte 5 bleu. Le joueur peut déplacer son jeton « oiseau » sur :

- la carte 4 violet, car sa valeur est inférieure à 5 ;
- l'une des deux cartes 10, car 10 est le double de 5 ;
- l'une des carte 5, car leur valeur est égale.



Après avoir déplacé son jeton « oiseau », le joueur ramasse la carte 5 bleu.

Fin de la partie

La partie se termine, quand le joueur estime qu'il ne peut plus déplacer son jeton « oiseau ».

Le joueur calcule son score à l'issue de chaque partie en attribuant un point à chaque carte ramassée. Il peut ainsi comparer le score de ses différentes parties.