

OISEAU-QUERELLE ! (1)

Séance de découverte des règles


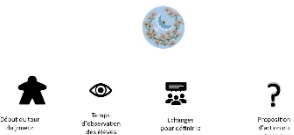


Cette fiche accompagne le diaporama-vidéo « Oiseau-Querelle ! ».








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







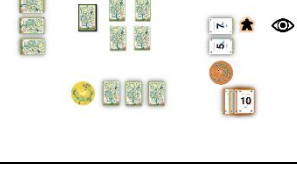
La place de l'oral y est prépondérante. Celle de l'écoute de l'enseignant aussi qui note les interventions des élèves pour suivre et l'évolution de leur cheminement et leur rappeler leurs réflexions.





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.

	diapo	note
1		On peut demander aux élèves la raison de la présence d'un cœur et d'ailes autour du titre ...
2		<p>L'apparition du MEEPLE indique que le joueur commence un tour en retournant 2 cartes.</p> <p>L'apparition de l'œil suggère un temps d'observation pour les élèves, de description de l'animation.</p> <p>L'apparition du groupe propose un temps de formalisation de la règle.</p> <p>L'apparition du point d'interrogation annonce une phase pendant laquelle les élèves vont proposer une action de jeu. Elle devra être argumentée et sera validée par un « oui » ou par un « non ».</p>
3		<p>Description</p> <p>Mise en place du jeu :</p> <p>Chaque joueur reçoit 3 cartes.</p> <p>4 cartes sont piochées et placées au centre. Cet espace, représenté par le carré bleu, est appelé « la volière »</p> <p>La pioche est posée à côté des 4 cartes du centre.</p> <p>Hypothèses</p> <p>En quoi pourrait consister le jeu ?</p>
4		<p>Le joueur utilise sa carte violette de valeur 5.</p> <p>Il va pouvoir prendre 3 cartes dans « la volière » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une carte orange de valeur 2 - Une carte orange de valeur 4 - Une carte bleue de valeur 4

5		<p>Description de l'action</p> <p>Le joueur ramasse les 3 cartes du centre + la sienne.</p> <p>Ces cartes forme un pli de 4 cartes qui sont posées à côté de lui (face cachée ou visible)</p> <p>Questions :</p> <p>Pourquoi la carte mauve de valeur 9 n'a-t-elle pas été ramassée ?</p> <p>Hypothèse</p> <p>Avez-vous une règle à énoncer ?</p>
6		<p>Le joueur pioche une carte pour renouveler sa main à 3 cartes.</p>
7		<p>C'est une carte orange de valeur 1</p> <p>Son tour est terminé.</p> <p>Question</p> <p>En quoi consiste le tour de jeu d'un joueur ?</p>
8		<p>C'est au joueur « oiseau-bleu » de jouer.</p> <p>Il joue une carte violette de valeur 6.</p>
9		<p>Il la place au centre, dans « la volière », avec le neuf qui s'y trouve déjà.</p> <p>Il ne prend pas de cartes et laisse sa carte au centre.</p>
10		<p>Le joueur « oiseau-bleu » pioche une carte pour renouveler sa main à 3 cartes. (une carte jaune de valeur 7)</p> <p>Son tour est terminé.</p> <p>Question</p> <p>Pourquoi le joueur « oiseau-bleu » n'a-t-il pas ramassé de cartes ?</p>
11		<p>C'est au joueur « oiseau jaune » de jouer.</p> <p>Il place une carte « oiseau jaune » dans la volière.</p>

12		Il la laisse avec le 9 et le 6.
13		Il pioche une carte (le 10 jaune). Son tour est terminé. Pourquoi le joueur « oiseau-bleu » n'a-t-il pas ramassé de cartes ?
14		C'est au joueur « oiseau-orange » de jouer. Question Quelle carte lui conseilleriez-vous de jouer ?
15		Il choisit de jouer la carte « oiseau orange » de valeur 10.
16		Il ramasse toutes les cartes : la carte mauve de valeur 9, la carte mauve de valeur 6 et la carte bleu de valeur 2. Il pose son pli contenant les cartes de la volière et la carte qu'il a jouée, à côté de lui. Si il avait joué la carte « oiseau-bleu » de valeur 7 , il aurait ramassé la carte violette de valeur 6 et la carte bleu de valeur 2. Si il avait joué la carte « oiseau-bleu » de valeur 5, il aurait ramassé la carte bleu de valeur 2.
17		La volière étant vide, il pioche 4 nouvelles cartes...
18		...Pour constituer une nouvelle volière.

19		Le joueur « oiseau orange » pioche une carte pour renouveler sa main à 3 cartes.
20		C'est au joueur « oiseau-violet » de jouer. Question Quelle carte va-t-il jouer d'après vous ? Quelles cartes va-t-il ramasser ?
21		Il joue la carte violette de valeur 5 et ramasse la carte jaune bleue de valeur 4 et la carte violette de valeur 1. Il faudra alors retourner la carte qui n'a pas été déplacée et faire avancer l'épervier d'une case.
22		Le joueur « oiseau violet » ajoute son pli de 3 cartes à celui de 4 cartes qu'il avait déjà. Il pioche une carte (violet 9) pour reconstituer sa main. Récapitulatif des règles Principe du jeu : 1 - pour ramasser une ou plusieurs cartes de la volière, il faut jouer une carte de valeur supérieure. Ou On ne peut ramasser que des cartes de valeurs inférieures à celle qu'on joue. Exception : le 10 peut ramasser un ou d'autres 10 Autres points de règle 2- les cartes qu'on ramasse sont mises de côté 3- on pioche toujours une carte après avoir joué pour en avoir toujours 3 en main 4- quand la volière est vide, on prend 4 cartes de la pioche pour la reconstituer 5- on doit poser une carte dans la volière, même si on ne peut pas ramasser de cartes Des variantes sont proposées dans les fiches de jeux. On peut par exemple inverser le règle de prise en ne prenant que les cartes supérieures à celles qu'on joue. Dans ce cas, le 1 peut ramasser un ou plusieurs 1.