




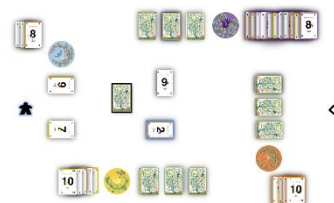

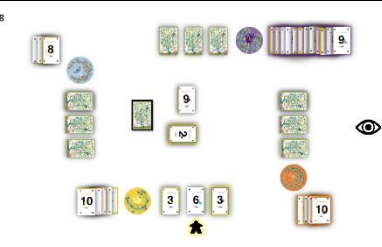
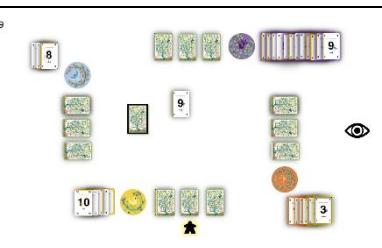
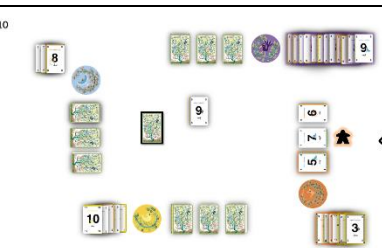
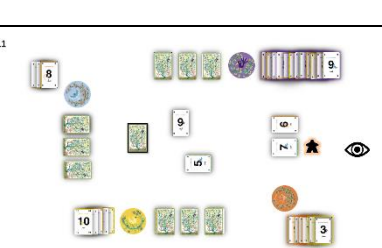
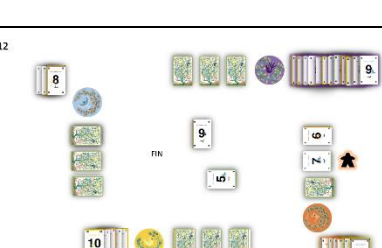




# OISEAU-QUERELLE ! (2)

## Séance de découverte des règles

	diapo	note
1	<p><sup>1</sup></p> <p>OISEAU, QUERELLE !</p> 	On peut demander aux élèves la raison de la présence d'un cœur et d'ailes autour du titre ...
2	<p><sup>2</sup></p> <p>OISEAU, QUERELLE !</p> 	<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><sup>3</sup></p> 	Le joueur « oiseau violet » joue la carte bleue de valeur 9 pour prendre les cartes de valeurs inférieures ( 8,8,8,3)
4	<p><sup>4</sup></p> 	Le joueur « oiseau violet » ajoute son pli de 34 cartes à celui de 7 cartes qu'il avait déjà. Il pioche une carte pour reconstituer sa main.
5	<p><sup>5</sup></p> 	Le joueur « oiseau bleu » joue la carte bleue de valeur 2 mais il n'y a aucune carte de valeur inférieure dans la volière.
6	<p><sup>6</sup></p> 	Il dépose la carte dans la volière et ne ramasse aucune carte. Il pioche une carte pour compléter sa main.

7		Il pioche une carte pour compléter sa main. C'est à « oiseau jaune » de jouer.
8		Le joueur « oiseau jaune » joue la carte jaune de valeur 3 pour prendre la carte jaune de valeur 2 dans la volière.
9		Il ajoute les deux cartes à ses plis et pioche une carte pour compléter sa main.
10		Le joueur « oiseau orange » ne dispose d'aucune carte supérieure à 9. Il joue une de ces cartes : la carte bleu de valeur 5.
11		Il ne peut ramasser aucune carte. Il la laisse donc dans la volière.
12		<p>Le joueur « oiseau orange » pioche la dernière carte de la pioche.</p> <p>Le jeu peut s'arrêter quand la pioche est vide.</p> <p>On peut aussi décider de continuer avec les cartes qui restent en main des joueurs, jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de jouer.</p> <p>Question :</p> <p>À quel moment la partie s'arrête-t-elle ?</p>

13		<p>Question :</p> <p>Qui a gagné ? Le joueur « oiseau violet »</p> <p>Pourquoi ? C'est lui qui a le plus de cartes : il en a 12. les autres en ont 3 (oiseau-bleu), 5 (oiseau jaune), 6 (oiseau orange)</p> <p>Les cartes de la voilière ne comptent pas dans le décompte.</p>
14		<p>Nous proposons des variantes pour le calcul du score :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- additionner le nombre de points indiqués sur les cartes ramassées.</li> <li>- Additionner le nombre de points indiqués sur les cartes ramassées de la couleur du joueur uniquement</li> </ul> <p>Voir les variantes sur les fiches de jeux</p>