

OISEAU, COMPTE !

Séquence destinée à faire découvrir le jeu aux élèves








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

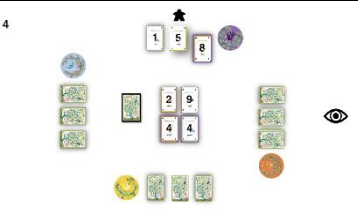

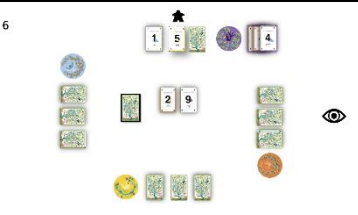



Elle est destinée à faire découvrir les règles aux élèves, à travers l'observation d'actions, le questionnement et l'émission d'hypothèses.

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 jaloner 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	<p>1</p> <p>OISEAU, COMPTE !</p> 	<p>Voici une proposition de séquence.</p> <p>Elle s'appuie sur la connaissance préalable de la règle « oiseau, querelle », ce jeu ayant sans doute déjà été vu selon la programmation proposée.</p> <p>Utilisez le mode « pause » pour interrompre le fil de la vidéo.</p>
2	<p>2</p> <p>OISEAU, COMPTE !</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <small>Début du tour du joueur</small> </div> <div style="text-align: center;">  <small>Temps d'observation des élèves</small> </div> <div style="text-align: center;">  <small>Echanges pour définir la règle</small> </div> <div style="text-align: center;">  <small>Préparation d'action du joueur</small> </div> </div>	<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>3</p> 	<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 jaune de valeur 8.</p> <p>Il va pouvoir prendre 2 cartes dans « la volière » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une carte bleue de valeur 4 - Une carte orange de valeur 4
5		<p>Le joueur ramasse les 2 carte de la volière et y joint la carte qu'il a jouée.</p> <p>Il les pose à côté de lui et ne s'en sert plus avant la fin de la partie.</p> <p>Il pioche une carte pour en avoir de nouveau 3 en main.</p>
6		
7		<p>Comparé à la règle du jeu « oiseaux, querelle », quels sont les points communs ? Quelles sont les différences ?</p> <p>Les conditions de prise ne sont pas les mêmes.</p> <p>Ici, l'addition des cartes ramassées dans la volières doivent correspondre à la somme indiquée sur la carte jouée par le joueur.</p>
8		<p>Il choisit la carte violette de valeur 2 pour prendre la carte de même valeur dans la volière.</p>
9		<p>Il ramasse les deux cartes et pioche une nouvelle carte.</p>

10		<p>Demander aux élèves s'il était possible de faire cette action à « oiseau, querelle ».</p> <p>Seul le 10 pouvait prendre une carte de valeur identique.</p> <p>Dans « oiseau, compte !, c'est possible avec chaque carte.</p>
11		<p>C'est à « oiseau jaune » de jouer.</p> <p>Il ne peut pas ramasser de cartes. Il pose donc une de ses cartes dans la volière : la carte « oiseau-jaune » de valeur 1.</p>
12		<p>C'est à « oiseau jaune » de jouer.</p> <p>Il ne peut pas ramasser de cartes. Il pose donc une de ses cartes dans la volière : la carte « oiseau-jaune » de valeur 1.</p>
13		<p>Demander aux élèves si la règle est la même au jeu « oiseau, querelle ».</p> <p>C'est le cas quand le joueur ne peut pas ramasser de cartes dans la volière.</p>
14		<p>C'est à « oiseau, orange » de jouer.</p> <p>Demander aux élèves quelle carte il va jouer.</p>
15		<p>Il va jouer sa carte de valeur 10 car c'est la somme des valeurs des cartes 1 et 9 qui sont dans la volière.</p>

16	<p>16</p>	Il va jouer sa carte de valeur 10 car c'est la somme des valeurs des cartes 1 et 9 qui sont dans la volière
17	<p>17</p>	Demander aux élèves s'ils ont une idée de la raison de l'apparition de ce « piou-piou »
18	<p>18</p>	« Piou-Piou ! », c'est ce que doit annoncer le joueur qui ramasse toutes les cartes de la volière pour bénéficier d'un point supplémentaire en fin de partie !
19	<p>19</p>	Pour s'en souvenir, il retourne la dernière carte qu'il a ramassée. Vous pouvez, si vous souhaitez « animer » la présentation, prévenir les élèves qu'ils devront tous faire « piou-piou » la prochaine fois qu'un joueur aura ramassé toutes les cartes de la volière...
20	<p>20</p>	Pour s'en souvenir, il retourne la dernière carte qu'il a ramassée.

21	<p>21</p>	C'est à « oiseau-violet » de jouer
22	<p>22</p>	<p>Il n'y a pas de cartes dans la volière.</p> <p>« oiseau violet » va placer une de ses cartes dans la volière.</p> <p>Demander aux élèves ce qui change par rapport à la règle « oiseau, querelle! »</p>
23	<p>23</p>	<p>Contrairement à « oiseau, querelle », on ne remet pas 4 cartes au centre de la volière.</p>
24	<p>24</p>	<p>Le joueur « oiseau bleu » ne peut rien ramasser. Il dépose une carte dans la volière.</p>
25	<p>25</p>	<p>Le joueur « oiseau bleu » ne peut rien ramasser. Il dépose une carte dans la volière.</p>

26	<p>26</p>	C'est au joueur « oiseau jaune » de jouer »...
27	<p>27</p>	Avec la carte « oiseau jaune » de valeur 5, il ramasse les 2 cartes bleues de valeurs 1 et 4... et vide la volière.
28	<p>28</p>	Le joueur retourne la dernière carte qu'il a ramassée.
29		FIN DE PARTIE Demander aux élèves quelles sont les conditions de fin de partie, à quel moment la partie s'arrête ?
30	<p>30 FIN DE PARTIE</p>	La partie prend fin quand la pioche est épuisée et que les joueurs n'ont plus de cartes à jouer.

31	<p>31 CALCUL DU SCORE DES JOUEURS</p>  <p>Les cartes de la volière qui n'ont pas été ramassées sont écartées du jeu : elles ne comptent pas dans le calcul du score</p>	<p>Les cartes de la volière qui n'ont pas été ramassées sont écartées du jeu : elles ne comptent pas dans le calcul du score.</p>
32	<p>32 CALCUL DU SCORE DES JOUEURS</p>  <p>$9 + 1 = 10$</p> <p>$11 + 1 = 12$</p> <p>8</p> <p>$9 + 1 = 10$</p>	<p>Faire expliciter la règle qui régit le calcul du score : 1 carte ramassée = 1 point Les cartes « piou-piou » retournées valent 1 point supplémentaire. Ou Chaque carte ramassée vaut 1 points, les cartes « piou-piou » en valent 2.</p>
33	<p>33</p> <p>OISEAU, COMPTE !</p>  <p>Et maintenant, c'est pas le moment de faire un somme : faites plutôt des sommes !</p>	<p>Fin de séance</p>