

# OISEAU, FAIS TON NID !

## PERIODE 1 à 5

Attendus de fin de CP abordables :

### NOMBRES ET CALCULS

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

- Il dénombre des collections en les organisant.
- 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.

**Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul**

- Il résout des problèmes du champ additif (addition et soustraction) en une ou deux étapes.
- Il résout, en mobilisant ses connaissances du champ additif sur des petits nombres ou en s'aidant de manipulations, des problèmes du champ multiplicatif en une étape (recherche d'un produit ou recherche de la valeur d'une part ou du nombre de parts dans une situation d'un partage équitable). Les écritures mathématiques avec les symboles : et x ne sont pas attendues.

**Calculer avec des nombres entiers**

**Faits numériques mémorisés utiles pour tous les types de calcul**

- Il connaît ou sait retrouver rapidement la moitié des nombres pairs inférieurs à 20.
- Il connaît ou sait retrouver rapidement la somme de deux nombres inférieurs ou égaux à 10.

**Procédure de calcul mental**

- Il calcule mentalement des sommes et des différences.

### 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.
- Il utilise ou il produit une suite d'instructions qui codent un déplacement sur un tapis quadrillé, dans la classe ou dans l'école en utilisant un vocabulaire spatial précis : avancer, reculer, tourner à droite, tourner à gauche, monter, descendre.

**Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques. Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie**

- Il reconnaît les figures usuelles suivantes : cercle, carré, rectangle et triangle.
- Il repère des figures simples dans un assemblage, dans son environnement proche ou sur des photos.
- Il nomme le cercle, le carré, le rectangle et le triangle.
- Il donne une première description du carré, du rectangle, du triangle en utilisant les termes sommet et côté.
- Il repère visuellement des alignements

## Règle du jeu

### Nombre de joueur(s)

Jeu en individuel sous forme de défis ou à plusieurs.

### 3 informations sur les cartes

La couleur indique la famille d'oiseaux.

La valeur précise le nombre d'oiseaux.

Les bords de la carte informent de la présence ou de l'absence de feuillage.

### Définitions des différents espaces fermés

Un nid est un ensemble de cartes jointes, fermé par du feuillage.

Une réserve d'oiseaux est un ensemble fermé de feuillage contenant plusieurs nids.

Lorsque le feuillage ne forme pas de nid ou de réserve d'oiseaux, les oiseaux volent.

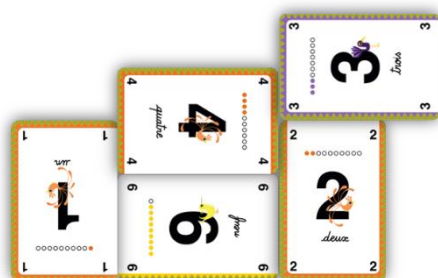
Exemple de nids et de réserves

#### Exemple A



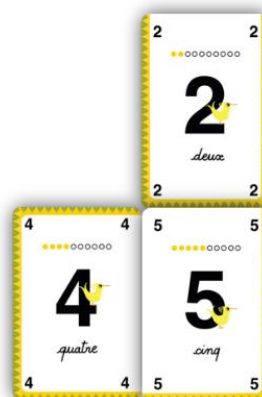
Ce nid abrite 5 oiseaux.

#### Exemple B



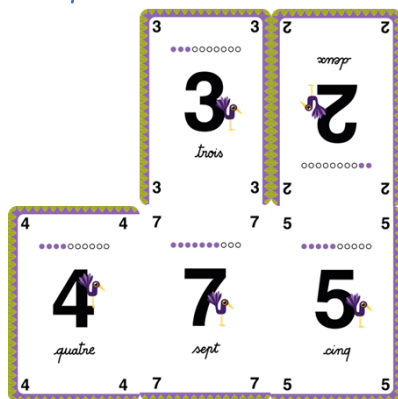
Cette réserve est composée de deux nids. Un nid abrite 2 oiseaux et un second 11. 3 oiseaux volent, sans nid.

#### Exemple C



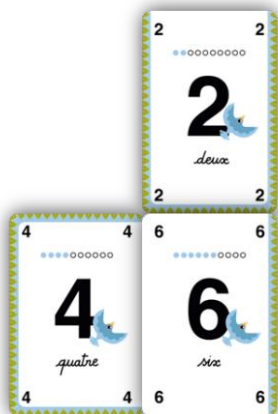
Cette réserve abrite 9 oiseaux dans un nid. 2 autres oiseaux volent, sans nid.

### Exemple D



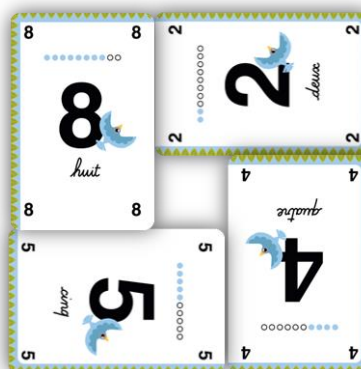
Ce nid abrite 21 oiseaux.

### Exemple E



Aucun feuillage n'est fermé, les 12 oiseaux volent, sans nid.

### Exemple F



Cette association de carte forme un vide au centre, cette proposition n'est pas un nid.

## Principe général

En tenant compte des contraintes d'un défi, construire, individuellement ou collectivement de manière coopérative, des nids ou des réserves d'oiseaux en utilisant le feuillage des cartes, pour que les oiseaux puissent nidifier.

### Les défis

#### Défi 1 : le plus grand nid possible

En utilisant une seule espèce d'oiseaux, construire le plus grand nid possible.

#### Défi 2 : la plus grande réserve possible contenant 3 nids

Avec toutes les cartes, construire la plus grande réserve possible contenant 3 nids.

#### Défi 3 : la réserve la plus peuplée

Construire une réserve pour accueillir au moins 60 oiseaux.

#### Défi 4 : la plus grande ligne droite de feuillage

Construire une réserve avec la plus longue ligne droite de feuillage.

#### Défi 5 : le même nombre d'oiseaux dans le nid

Construire une réserve dont chaque nid contient le même nombre d'oiseaux.

### Défi 6 : le plus de nids

Construire une réserve avec le plus grand nombre de nids possible.

### Défi 7 : l'accueil des oiseaux

Construire un nid pour un nombre déterminé d'oiseaux.

### Défi 8 : les nids paires ou impaires

Construire une réserve avec un nombre paire (ou impaire) d'oiseaux dans chaque nid.

### Défi 9 : le plus d'oiseaux en vol

Construire une réserve dans laquelle le plus grand nombre d'oiseaux peuvent voler.

## 2 Déroulements possibles

### Jouer avec les cartes face visible

Pour les défis : 1, 2, 3 ou 4

Choisir une carte et la positionner.

### Jouer avec une pioche de cartes face cachée

Pour les défis : 1, 2 et 4

Tirer une carte à tour de rôle et la positionner.

## Des modalités de décomptes pour comparer les parties

Choisir une modalité de comptage pour totaliser les points et obtenir le score. Cette modalité sera conservée au fil des parties.

Comparer les parties pour améliorer le score.

Modalité 1	Modalité 2	Modalité 3
Chaque carte d'un nid rapporte 1 point.	Chaque carte d'une réserve fermée rapporte 1 point et chaque nid rapporte également 1 point.	Compter les oiseaux présents dans les nids.
<i>Décomptes appliqués aux exemples</i> A = 2 B = 4 C = 2 D = 5 E = 0 F = impossible	<i>Décomptes appliqués aux exemples</i> A = 2 + 1 = 3 B = 4 + 2 = 6 C = 2 + 1 = 3 D = 5 + 2 + 3 + 7 = 21 E = 0 F = impossible	<i>Décomptes appliqués aux exemples</i> A = 4 + 1 = 5 B = 2 + 9 + 4 + 1 = 16 C = 5 + 4 = 9 D = 2 + 3 + 4 + 7 + 5 = 21 E = 0 F = 0

## Variante

Le jeu se déroule avec les cartes face cachée à l'aide d'une pioche.

Construire la réserve au fur et à mesure de la découverte des cartes.