

OISEAU, QUEL TEMPS FAIT-IL ?

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 comprend et sait utiliser à bon escient les expressions : égal à, autant que, plus que, plus grand que, moins que, plus petit que...
- Il repère un rang ou une position dans une file ou dans une liste d'objets ou de personnes, le nombre d'objets ou de personnes étant inférieur à 30.
- Il fait le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent pour des nombres inférieurs à 20.

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

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 connaît le sens des signes + et -

Faits numériques mémorisés utiles pour tous les types de calcul

- Il connaît la décomposition additive des nombres inférieurs ou égaux à 10.
- Il connaît ou sait retrouver rapidement la somme de deux nombres inférieurs ou égaux à 10
- il calcul 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.

Règle du jeu

Origine du jeu

Le jeu est issu des règles de « serpents et échelles », un jeu traditionnel dont l'origine serait hindoue et remonterait au II^e siècle av. J-C.

Les règles ont été adaptées pour le site « Bien Joué 2021 »

<https://bienjoue2021.wordpress.com/lianes-et-cascades/>

Elles ont été thématisées pour le projet « oiseaux –compteurs »

Nombre de joueur(s)

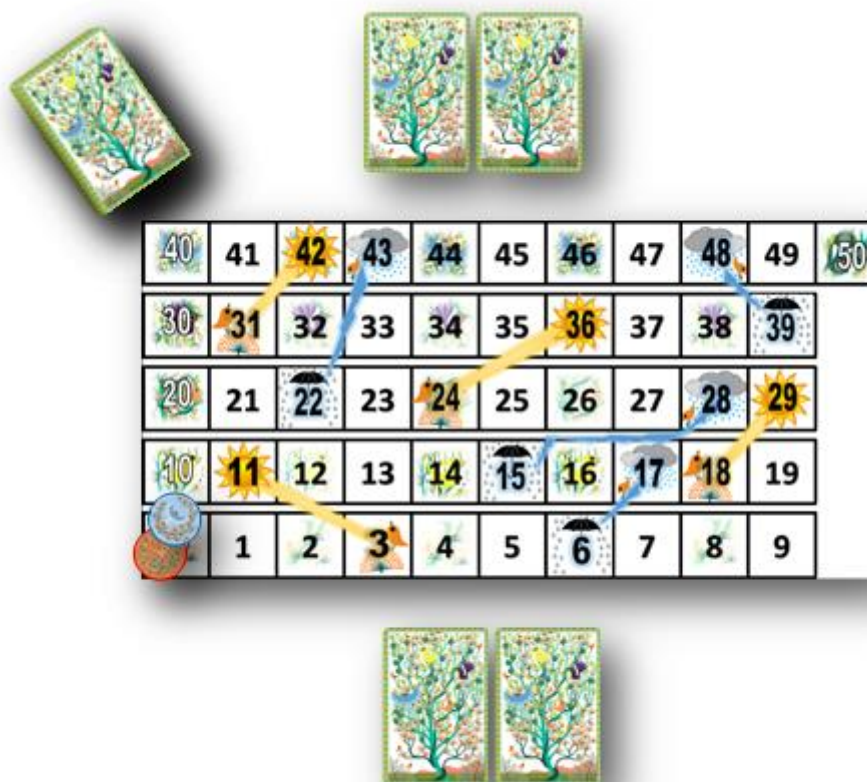
De 2 à 6 joueurs

Principe général

Il faut parcourir le trajet à partir de la case 0 et être le premier à parvenir exactement à la case 50. Il faudra tirer parti des rayons de soleil qui pointent sur le chemin pour monter plus rapidement et éviter les nuages de pluie qui feront redescendre les pions...

Mise en place

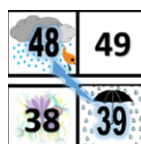
Mélanger toutes les cartes et en distribuer 2 à chaque joueur. Placer son pion sur la case 0.



A son tour, jouer une de ses deux cartes, piocher une nouvelle carte et avancer du nombre de cases. Regarder la case sur laquelle le pion arrive :



Si c'est un oiseau sur une fleur qui regarde en haut, suivre le rayon de soleil jaune et monter jusqu'à la case soleil.



Si c'est un oiseau sous un nuage de pluie qui regarde en bas, suivre l'éclair bleu et descendre jusqu'à la case parapluie.



Si un autre pion est déjà sur la case, le faire reculer de 2 cases. S'il tombe sur un oiseau sur une fleur qui regarde en haut ou un oiseau sous un nuage de pluie qui regarde en bas le faire monter ou descendre.



Le premier joueur qui arrive sur la case 50 est déclaré vainqueur. Mais attention, **il faut tomber pile sur 50 !** Si le nombre est trop grand, compter le reste en marche arrière.

