

OISEAU, QUEL TEMPS FAIT-IL ?

Séquence destinée à faire découvrir le jeu aux élèves


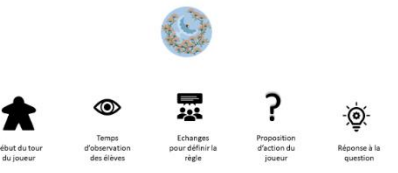

Cette fiche accompagne le diaporama-vidéo « OISEAU, QUEL TEMPS FAIT-IL ? ».


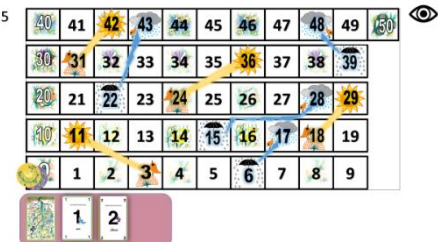



Elle est destinée à faire découvrir les règles aux élèves, à travers l'observation d'actions, le questionnement et l'émission d'hypothèses.


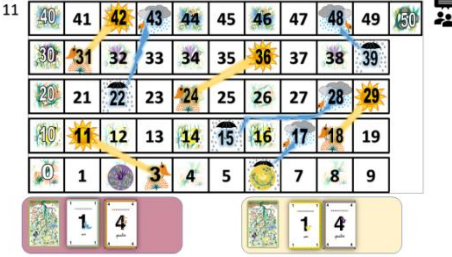



La place de l'oral y est prépondérante. Celle de l'écoute de l'enseignant aussi qui note les interventions des élèves pour suivre et l'évolution de leur cheminement et leur rappeler leurs réflexions.

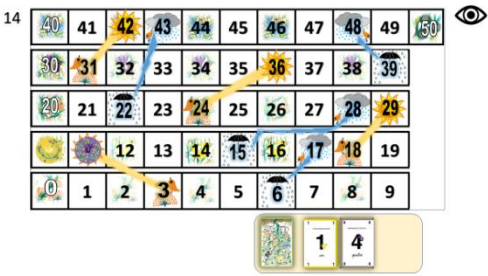

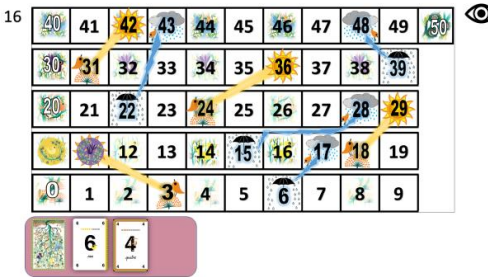
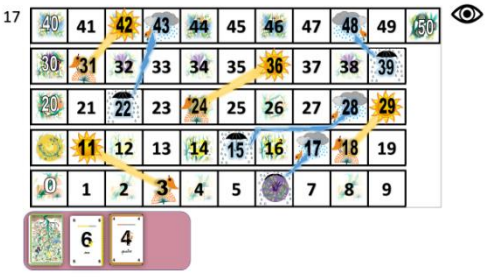

Des logos permettent de jaloner la démarche et d'attribuer les temps nécessaires à l'observation, les échanges et aux questions.

Mais ce ne sont que des pistes de travail à adapter si vous le souhaitez.

	diapo	note
1	<p>1</p> <p>OISEAU, QUEL TEMPS FAIT-IL ?</p> 	<p>Jeu thématique et inspiré du jeu traditionnel « serpents et échelles »</p>
2	<p>2</p> <p>OISEAU, QUEL TEMPS FAIT-IL ?</p> 	<p>L'apparition du MEEPLE indique le joueur qui joue.</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.</p> <p>L'apparition d'une ampoule pour indiquer une solution.</p>
3	<p>3</p> 	<p>Mise en place :</p> <p>Le jeu nécessite un plateau de jeu (à télécharger)</p> <p>La description du plateau va soulever des questions concernant les cases soleil/ fleur éventail ; nuage/parapluie. Laisser exprimer</p>

		<p>les hypothèses. Les réponses seront apportées un peu plus loin.</p> <p>Un jeton « oiseau » placé sur la case 0</p> <p>Un jeu de cartes complet qui forme une pioche pour le joueur. (Ou 20 cartes composé de 2 familles d'oiseaux)</p>
4		<p>Fonctionnement du jeu</p> <p>On peut jouer de 1 à 4 joueurs</p> <p>À son tour, chaque joueur prend 2 cartes de sa pioche.</p>
5		<p>Fonctionnement du jeu</p> <p>Chacun va devoir en choisir une dont la valeur définira le nombre de cases de déplacement pour son jeton « oiseau ».</p>
6		<p>Fonctionnement du jeu</p> <p>Oiseau violet choisit la carte de valeur 2 : il avance son jeton « oiseau » de deux cases.</p>
7		<p>Fonctionnement du jeu</p> <p>Le joueur actif se sépare ensuite de la carte qu'il vient de jouer et en pioche une nouvelle.</p>
8		<p>Fonctionnement du jeu</p> <p>C'est au joueur suivant qui choisit la carte de valeur 6 pour avancer de 6 cases.</p>

9		<p>Fonctionnement du jeu</p> <p>La carte jouée est défaussée et remplacée par un autre provenant de la pioche du joueur.</p>
10		<p>Demander aux élèves de décrire le déroulement du premier tour de jeu et de proposer les premiers principes du jeu. Noter les propositions.</p> <p>Demander aux élèves quel va être le rôle, selon eux, des rayons de lumière, des cases soleil, des cases fleurs-éventail, des éclairs, des cases nuages, des cases parapluie.</p> <p>Le rôle des cases spéciales va être présenté ci-après.</p>
11		<p>Deuxième tour</p> <p>Le joueur « oiseau violet » a choisi la carte de valeur 1. il avance donc d'une case et arrive sur la case « fleur-éventail ». L'oiseau montre la direction à suivre, sur la rayon de lumière, jusqu'à la case soleil contenant le nombre 11.</p>
12		<p>Deuxième tour</p> <p>« Oiseau violet » se défausse de la carte jouée et en pioche une nouvelle.</p>
13		<p>Le joueur « oiseau jaune » a choisi la carte de valeur 4. il avance donc son jeton « oiseau » de 4 cases. Arrivé à la case 9, au bout de 3 cases, il le replace sur la première case de la ligne du dessus, pour atteindre la case contenant le nombre 10.</p>

14		<p>Le joueur « oiseau jaune » se défait de la carte jouée et en pioche une nouvelle.</p>
15		<p>Demander aux élèves ce qu'ils ont appris après le visionnement des deux précédentes diapos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quand un jeton finit sa course sur une case « fleur-éventail », il remonte le rayon de lumière jusqu'à la case soleil. Ça ne compte pas pour un déplacement. - Quand un jeton arrive en fin de ligne, il continue sur la première case au début de la ligne du dessus.
16		<p>Troisième tour de jeu</p> <p>« Oiseau-violet » fait « l'erreur » de joueur sa carte de valeur 6. Il déplace son jeton « oiseau » jusqu'à la case 17 où il finit sa course. Mais cette case est un nuage de pluie. Le jeton descend donc le long de l'éclair pour arriver dans la case « parapluie » contenant le nombre 6.</p>
		<p>Troisième tour de jeu</p> <p>Le joueur « oiseau violet » se défait de la carte jouée et en pioche une nouvelle.</p>
		<p>Demander aux élèves ce qu'ils ont appris après le visionnement des deux précédentes diapos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quand un jeton finit sa course sur une case « nuage de pluie », il descend le long de l'éclair bleu jusqu'à la case parapluie. Ça ne compte pas pour un déplacement.

	<p>24</p>  <p>Il doit jouer la carte de valeur 8.</p>	
	<p>25</p> 