

OISEAU-MIGRE ! (1)

Séance de découverte des règles




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

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

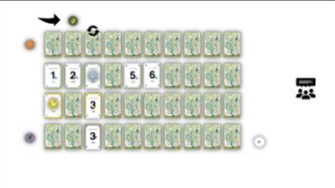

La place de l'oral y est prépondérante. Celle de l'écoute de l'enseignant aussi qui note les interventions des élèves pour suivre et l'évolution de leur cheminement et leur rappeler leurs réflexions.

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		
2		<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>
3		<p>Cette diapo montre comment est disposé le jeu lors de sa mise en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 ligne de 10 cartes disposées au hasard, faces cachées - 1 pion devant chaque ligne qui indique la couleur des cartes qui devront s'y trouver ordonnées - Le pion « épervier » disposé en haut, à gauche de la première carte de la première ligne - Le pion « fin » disposé à droite de la dernière carte de la dernière ligne. Son emplacement peut varier en fonction de la difficulté que l'on veut assigner au jeu <ul style="list-style-type: none"> - En le rapprochant du point de départ de l'épervier, on rend le jeu plus difficile - En l'éloignant de son emplacement « normal », vers le gauche, sous la 4^{ème} rangée, on le simplifie.

4		Le joueur retourne les cartes 1 bleu et 5 bleu
5		Comme elles sont de la même couleur, elles restent visibles toutes les deux et sont placées dans l'ordre qui convient dans la ligne précédée par le pion de l'oiseau bleu. Les cartes qui y figuraient sont échangées avec leurs emplacements. Le pion épervier ne bouge pas.
6		Le pion « oiseau bleu » avance d'une carte puisqu' elle est face visible et lui est directement accessible. Il est temps de demander aux élèves de formuler une première hypothèse de règle et de la noter pour y revenir au cours du diaporama si besoin.
7		Le joueur fait sa deuxième action : il retourne le 3 jaune et le 3 violet.
8		Comme les deux cartes ont la même valeur, elles restent visibles et sont rangées dans l'ordre croissant chacune sur les lignes correspondant à leur couleur. Celle-ci est définie par le pion « oiseau » qui se trouve devant la ligne. Les cartes qui y figuraient sont échangées avec leurs emplacements. Le pion épervier ne bouge pas. Il est temps de demander aux élèves de formuler une première hypothèse de règle et de la noter pour y revenir au cours du diaporama si besoin
9		Le joueur fait sa troisième action : il retourne le 2 bleu et le 8 jaune. Cette fois, les deux cartes diffèrent à la fois par leur couleur et par leur valeur. Dans ce cas, le joueur va devoir choisir une carte qu'il rendra visible et placera dans la ligne de sa couleur, à l'emplacement de sa valeur.
10		Il choisit le 2 bleu qu'il échange avec la carte qui s'y trouve en laissant cette dernière face cachée.

19		<p>Il retourne la carte qu'il n'a pas choisie en la laissant sur son emplacement.</p> <p>Il avance l'épervier d'une carte (le côté d'une carte, largeur ou longueur, équivaut à une case ».</p> <p>À l'issue de cette première découverte, les élèves devraient avoir induit les règles de fonctionnement concernant le choix des cartes, leurs déplacements et la manière d'avancer de l'épervier et des « oiseaux couleurs ».</p>
20		<p>Question</p> <p>Le joueur a retourné ces deux cartes.</p> <p>Que doit-il faire ?</p> <p>Faire les essais avec les propositions des élèves.</p> <p>Les cartes étant différentes par leur couleur et leur valeur, il ne sera possible d'en placer qu'une.</p> <p>Deux solutions sont donc possibles.</p> <p>Il faudra alors retourner la carte qui n'a pas été déplacée et faire avancer l'épervier d'une case.</p>