

OISEAU, MIGRE !

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 dénombre des collections en les organisant.
- Il compare, encadre, intercale des nombres entiers en utilisant les symboles =, < et >.
- Il ordonne des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.
- 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

Faits numériques mémorisés utiles pour tous les types de calcul

- Il connaît le double des nombres inférieurs à 10.
- Il connaît la décomposition additive des nombres inférieurs ou égaux à 10.
- Il connaît ou sait retrouver rapidement la moitié des nombres pairs inférieurs à 20.

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

Nombre de joueur(s)

De 1 à 4 joueurs

Principe général

Pour parvenir à destination, chaque oiseau doit faire sa migration en traversant de gauche à droite une ligne reconstituée de cartes classées par couleur de 1 à 10.

Les lignes colorées de cartes définissent le chemin migratoire que chaque oiseau doit parcourir pour atteindre la carte 10 de sa couleur, correspondant à son lieu de nidification.

Tous les oiseaux doivent réussir à atteindre leur destination avant que l'épervier n'atteigne son point d'arrivée pour les attraper.

Mise en place

Mélanger les cartes.

Disposer les cartes face cachée pour constituer 4 lignes de 10 cartes les unes en dessous des autres.

Placer un jeton « oiseau » à gauche de la première carte de chaque ligne. Ces cartes définissent la couleur de chaque ligne.

Placer le jeton « épervier » au-dessus de la première carte de la ligne du haut. Le jeton « épervier » se déplace en longeant le côté des cartes.

Le jeton « FIN » définit le point d'arrivée de l'épervier. Le placer à droite de la dernière carte de la ligne du bas.



Déroulement du jeu

Une partie se joue en individuel ou à plusieurs de façon collaborative à tour de rôle.

À son tour, le joueur retourne deux cartes.

Deux possibilités

- Si les 2 cartes sont différentes par leur valeur et par leur couleur, alors le joueur :
 - place face visible **une des deux cartes** retournées au rang indiqué par sa valeur, dans la ligne de sa couleur ;
 - Laisse l'autre carte à son emplacement d'origine et la retourne, face cachée.
 - avance le jeton « épervier » d'une case.
- Si les 2 cartes ont en commun leur couleur ou leur valeur, alors le joueur :
 - place face visible **les deux cartes** retournées au rang indiqué par leur valeur, dans la ligne de leur couleur ;
 - remplace, si nécessaire et sans les regarder, face cachée les cartes aux emplacements laissés vides par les cartes retournées ;
 - ne déplace pas le jeton « épervier ».



Exception de fin de jeu

S'il ne reste qu'une carte face cachée, celle-ci est retournée pour compléter la ligne sans déplacer l'épervier.

Déplacement des oiseaux

Au fur et à mesure que la suite numérique apparaît en partant de 1, le jeton « oiseau » se déplace, de gauche à droite, jusqu'à la dernière carte visible (10).

Fin du jeu

Si les 4 jetons « oiseaux » parviennent à la carte 10 en traversant chacun son chemin coloré avant que le jeton « épervier » n'ait atteint le point d'arrivée « fin », la partie est gagnée.

Si le jeton « épervier » atteint le point d'arrivée avant que les 4 jetons « oiseaux » réussissent à se poser sur la carte 10, la partie est perdue.