

OISEAU-MIGRE ! (2)

Séance de découverte des règles (fin de jeu)




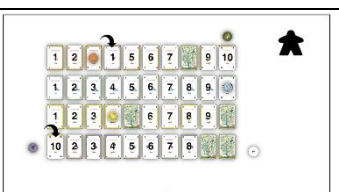
Cette fiche accompagne le diaporama-vidéo « Oiseau-Migre ! ».






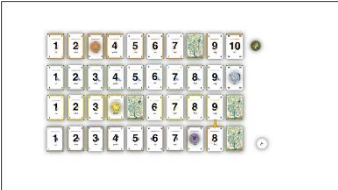

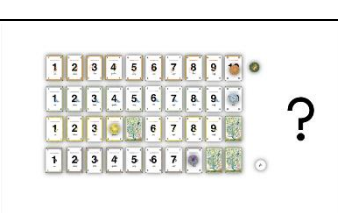
Elle est destinée à faire découvrir les règles aux élèves, à travers l'observation d'actions, le questionnement et l'émission d'hypothèses.




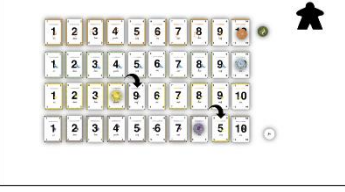



La place de l'oral y est prépondérante. Celle de l'écoute de l'enseignant aussi qui note les interventions des élèves pour suivre et l'évolution de leur cheminement et leur rappeler leurs réflexions.

Des logos permettent de jalonner 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		L'apparition du MEEPLE indique que le joueur commence un tour en retournant 2 cartes. L'apparition de l'œil suggère un temps d'observation pour les élèves, de description de l'animation. L'apparition du groupe propose un temps de formalisation de la règle.
3		Situation du jeu après 22 tours au cours desquels 2 ou 1 cartes ont été placées.
4		Le joueur retourne la carte violette de valeur 1 et la carte jaune de valeur 10.

5		Il choisit de garder la carte violette de valeur 1 qu'il échange avec la carte jaune de valeur 10 puisque cette dernière occupait le 1 ^{er} emplacement de la ligne violette.
6		La carte jaune de valeur 10 ne peut pas être utilisée : elle est donc retournée face cachée.
7		Le jeton « oiseau violet » peut être déplacé jusqu'à la carte de valeur 8 car toutes les cartes qui y mènent sont faces visibles, sans interruption.
8		Les deux cartes retournées étant différentes par leurs couleurs et leurs valeurs, l'épervier est déplacé d'une case.
9		Le joueur retourne la carte orange de valeur 4 et la carte orange de valeur 8. Comme elles ont la même couleur, elles peuvent être utilisées toutes les deux.
10		La carte orange de valeur 4 est placée en 4 ^{ème} position sur la ligne numérique orange. La carte qui s'y trouvait permute et la remplace.
11		La carte orange de valeur 8 est placée en 8 ^{ème} position sur la ligne numérique orange. La carte qui s'y trouvait permute et la remplace.
12		Le jeton « oiseau orange » peut avancer jusqu'à son nid qui se trouve sur la carte orange de valeur 10. Question Est-ce que le joueur « oiseau orange » a gagné ? Le jeu décrit est en mode coopératif ou en mode solo. Si ce n'était pas le cas, le joueur « oiseau bleu » aurait déjà gagné.

13		<p>Le joueur retourne la carte jaune de valeur 10 et la carte violette de valeur 10.</p> <p>Comme elles ont la même valeur, elles peuvent être utilisées toutes les deux.</p>
14		<p>La carte jaune de valeur 10 est placée en 10^{ème} position sur la ligne numérique jaune. La carte qui s’y trouvait permute et la remplace.</p>
15		<p>La carte violette de valeur 10 est placée en 10^{ème} position sur la ligne numérique violette. La carte qui s’y trouvait permute et la remplace.</p>
16		<p>Les deux dernières cartes sont retournées.</p> <p>Elles sont de valeurs et de couleurs différentes.</p> <p>Une seule d’entre elles devrait être utilisée.</p>
17		<p>Mais comme ce sont les deux dernières, elles vont être permutées et laissées visibles.</p>
18		<p>Les jetons « oiseau » sont placés sur leurs nids, représentés par les cartes de valeur 10 de chaque couleur.</p> <p>Cependant, l’épervier est déplacé !</p> <p>Si les cartes précédemment retournées avaient été semblables par leur couleur ou leur valeur, l’épervier n’aurait pas bougé.</p>
19		<p>Le joueur a donc gagné la partie, de justesse, face à l’épervier.</p>