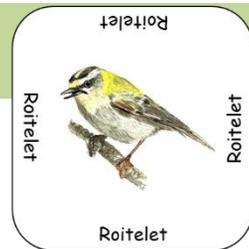




Jeu Les oiseaux du jardin

Ce jeu a été créé dans le but de jouer en classe ou en famille autour des oiseaux des jardin



Niveau :

Cycles 1 et 2

Cycle 3
(8-11 ans)

Résumé : est un jeu de cartes dans lequel il faut classer de façon chronologique des inventions, des découvertes, des événements, en lien avec l'énergie.

Temps d'utilisation : 15 min

Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs

Objectifs :

- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent
- Situer des objets par rapport à soi
- Reconnaître les oiseaux des jardins

Matériel :

- 7 planches de cartes (annexe 1) avec
 - 25 tuiles carrées oiseaux
 - 22 tuiles gouttes oiseaux

Préparation :

- Imprimer les annexes
- Découper les cartes (Les plastifier)

Déroulement :

Règle du jeu :

C'est un jeu de memory.

But du jeu: être le premier à avoir toutes ses tuiles gouttes faces visibles.

Installation du jeu: mélanger les cartes carrées et les poser faces cachées au centre de la table en formant un carré de 5 x 5.

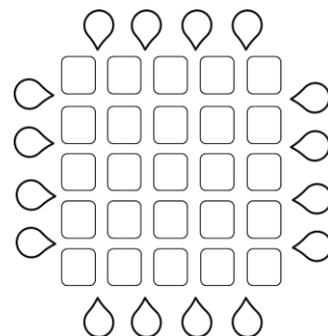
Mélanger les tuiles gouttes et en distribuer 4 à chaque joueur, sans les regarder, chacun les pose en ligne devant soi. (voir le schéma ci-contre)

Tour de jeu: le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

A son tour, un joueur retourne une tuile carrée et une tuile goutte en faisant en sorte que tous les joueurs puissent voir les tuiles.

Si les tuiles sont identiques, on les laisse visibles en place et le même joueur peut rejouer.

Si les tuiles ne sont pas identiques, il faut les retourner à nouveau faces cachées et c'est au joueur de gauche de jouer.



Remarques : Il est permis de retourner d'abord la tuile goutte et ensuite la tuile carrée. Après avoir retourné la tuile carrée dont on pense ne pas pouvoir trouver la paire, on peut aussi ne rien retourner d'autre, pour éviter les risques de vol.

Vol: Si vous pensez connaître la tuile d'un adversaire, vous pouvez tenter de trouver une paire incluant une de ses tuiles gouttes, Si vous réunissez, vous lui « volez » cette tuile et vous l'échangez avec l'une des vôtres. Sa tuile est posée face visible chez vous et votre tuile est désormais face cachée chez lui.

Fin du jeu : Le jeu s'arrête dès qu'un joueur se retrouve avec toutes ses tuiles gouttes faces visibles devant lui à la fin de son tour de jeu. Il remporte la partie

Remarque: les tuiles boule de graines et nichoir

Si vous commencez votre tour en retournant une tuile nichoir ou boule de graines et que vous arrivez à retourner les 2 autres, emparez vous des 3 tuiles et placez-les sur une tuile goutte. Celle-ci est considérée comme trouvée (elle ne peut plus être volée)

Bonne partie !

Du côté de l'enseignant- Jouer pour apprendre

Vers quoi ?

Concentration, mémorisation visuelle et auditive, lexique des oiseaux et manipulation des adjectifs de couleurs et des marqueurs spatiaux.

Quand utiliser ce jeu ?

Lors de l'aide personnalisée, pour travailler la concentration, l'écoute et la mémorisation visuelle et auditive

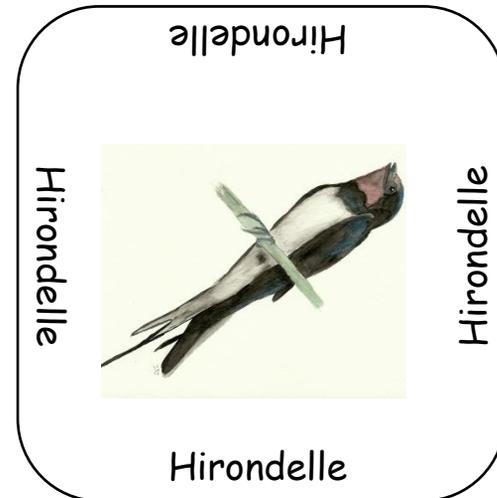
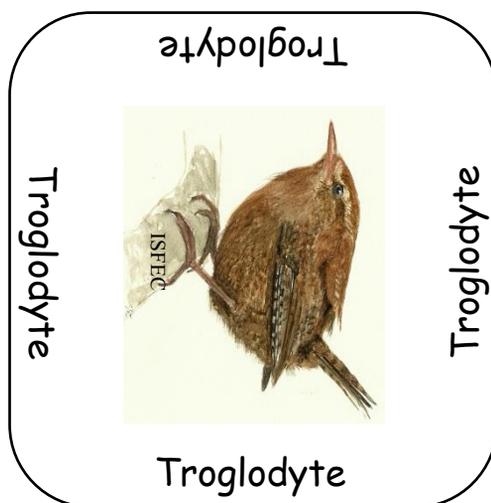
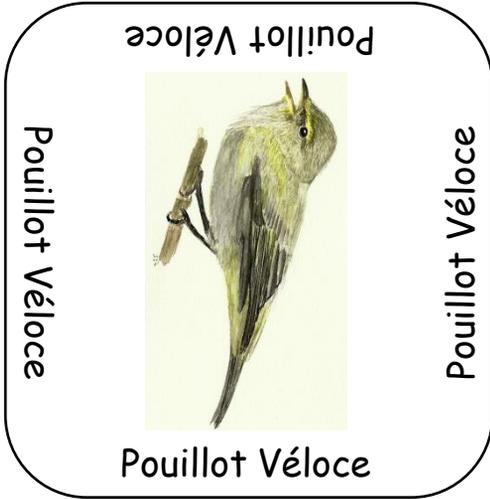
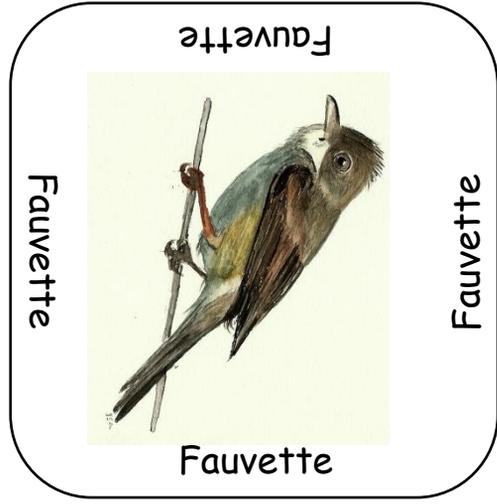
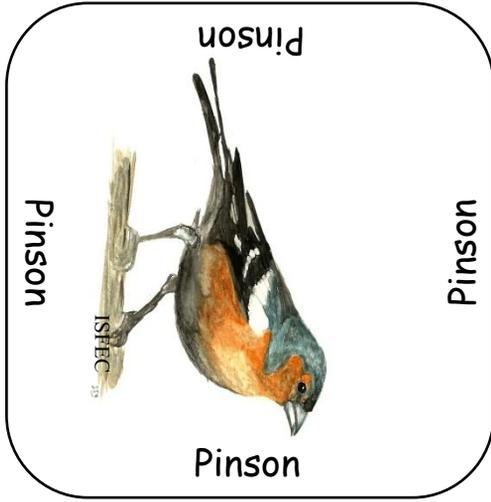
Projet sur la nature, le jardin (transdisciplinarité)

Il peut aussi être proposé aux élèves à l'accueil en école maternelle ou en autonomie chez les plus âgés quand ils ont terminé un travail.



Jeu les oiseaux du jardin

Annexe 1- les cartes



Etourneau Sansonnet



Etourneau Sansonnet

Roitelet



Roitelet

Nichoir



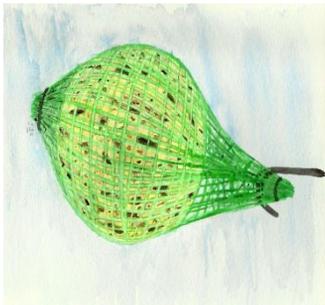
Nichoir

Rouge-queue



Rouge-queue

Boule de graines

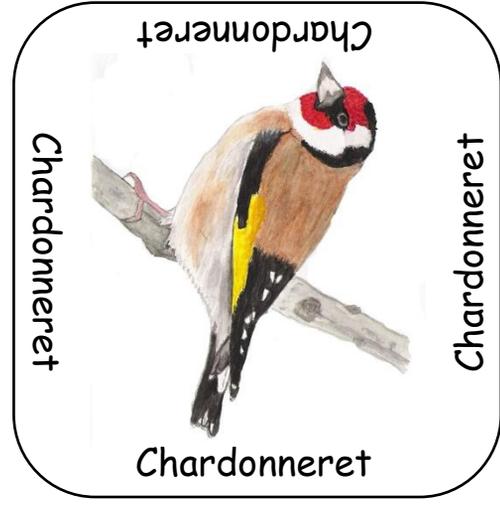
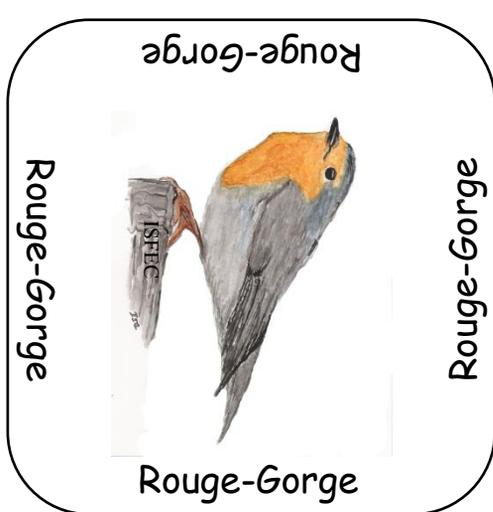
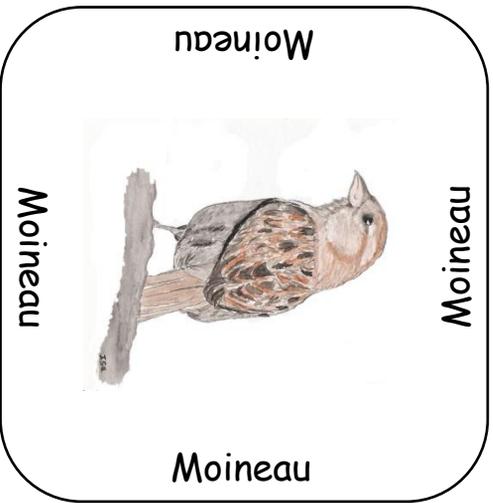
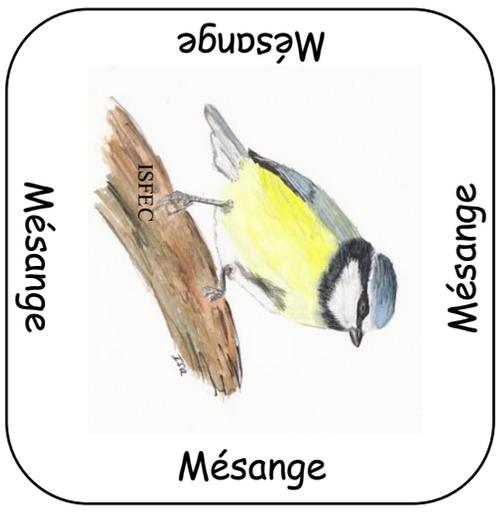
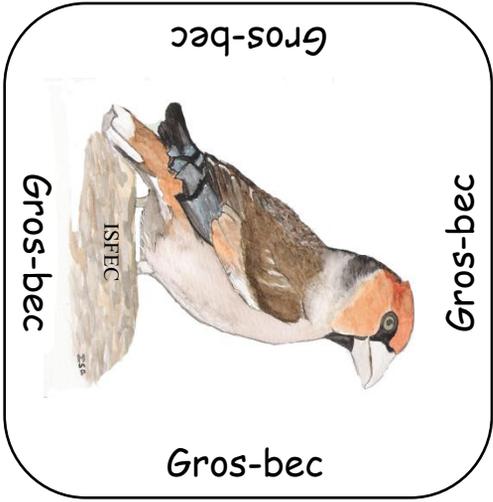


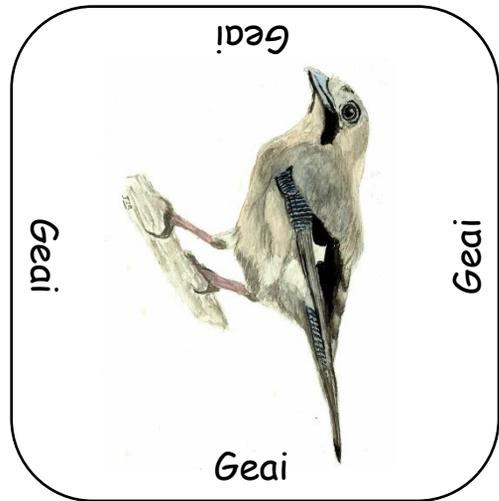
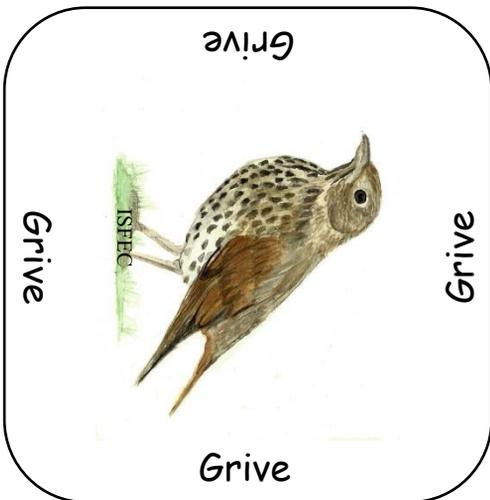
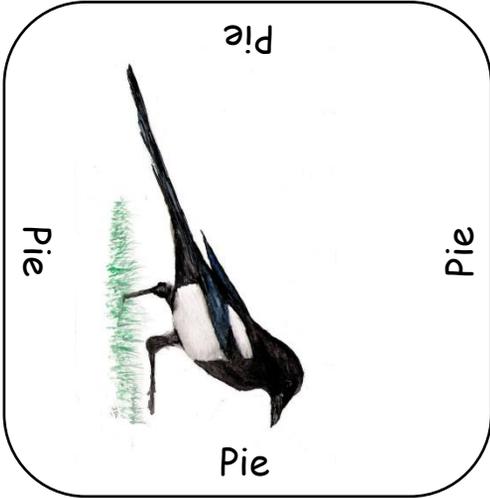
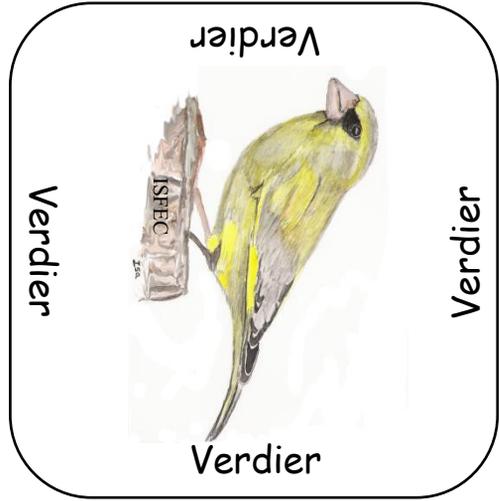
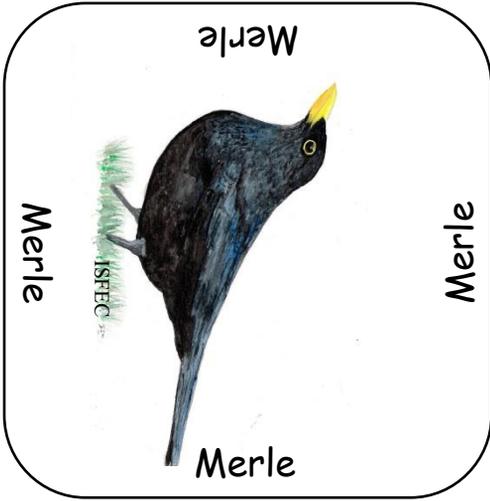
Boule de graines

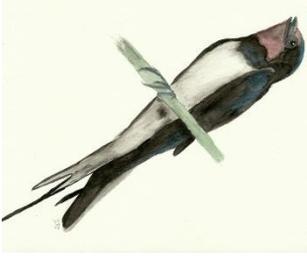
Pic-épeiche



Pic-épeiche







Boule de graines

Boule de graines

Boule de graines

Boule de graines



