



OISEAUX COMPTEURS : UN JEU DE CARTES MATHÉMATIQUES AU CP

DOCUMENT
D'ACCOMPAGNEMENT
GDT Mathématiques 54

ANNÉE
2021
2022

Sommaire

- [Fiche pratique](#)
- [Progression](#)
- [JEUX de piste](#) (course aux nombres et oiseau quel temps fait-il ?)
- [JEUX de comparaison](#) (bataille, oiseau querelle, oiseau compte, petit bridge)
- [JEUX de réussite](#) (oiseau migre et oiseau vole)
- [JEU d'organisation spatiale/ calcul](#) (oiseau fais ton nid)

[Lien vers le site du groupe départemental mathématiques](#)

Fiche Pratique



Les objectifs principaux :

- Développer des compétences en mathématiques, langagières et psycho-sociales
- Développer la verbalisation dans le jeu : oraliser les stratégies
- Développer la coopération et le tutorat
- Créer un lien école/famille autour du jeu

Mise en œuvre des jeux

Appropriation des règles	<p>L'organisation peut par exemple prévoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - De jouer contre le PE collectivement. - Faire jouer un groupe devant la classe. - Jouer avec le PE dans un atelier pendant que le reste de la classe joue en autonomie avec un ou 2 jeux connus. - Jouer avec le PE pendant que le reste de la classe est en autonomie sur d'autres activités. - L'effet « boule de Neige » : L'enseignant apprend le jeu à 4 élèves dans la classe. Ces derniers seront chargés de l'apprendre, à leur tour, à un groupe de 4 élèves. <div data-bbox="762 1115 1181 1406" data-label="Diagram"> <pre> graph LR ENSEIGNANT[ENSEIGNANT] --> G1[2 élèves] ENSEIGNANT --> G2[2 élèves] G1 --> G3[3 élèves] G1 --> G4[3 élèves] G2 --> G5[3 élèves] G2 --> G6[3 élèves] </pre> </div> <p>Des supports sont mis à disposition sur EDUSCOL et à retrouver ci-dessous : vidéos avec et sans son pour chaque jeu</p>
Place de l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> - La posture du maître : observateur/joueur : son rôle est nécessaire pour faire verbaliser des stratégies qui peuvent être utilisées par l'ensemble du groupe, de la classe. - Le PE peut soit être en atelier dirigé, soit circuler dans les différents ateliers de jeu.
Programmation et progressivité de chaque jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Il est conseillé d'introduire tous les 15 jours un nouveau jeu. - Les jeux ont été regroupés en catégories. Dans chaque catégorie, ils sont présentés en respectant une progression par rapport à leur(s) degré(s) de difficulté. - Dans le document d'accompagnement des liens sont faits entre les compétences travaillées et les jeux ET une possible programmation.

Composition des groupes de joueur(s)	- Les jeux peuvent se jouer quelquefois seul, à deux ou par groupe de 4.
Organisation spatiale de la classe	Les activités peuvent être un peu bruyantes : prévoir l'organisation spatiale de la classe en fonction des jeux utilisés.
Jouer en dehors de la classe	<p>- Lien école /famille</p> <p>Proposer aux parents de venir à l'école lorsque cela sera possible. Les enfants peuvent enseigner les règles aux parents/ jouer à la maison. Les règles du site peuvent être transmises dans un second temps aux parents.</p> <p>Nous vous conseillons de garder les jeux originaux dans l'école et d'utiliser lorsque la règle le permet des jeux de cartes traditionnels : voir la fiche technique de chaque jeu qui le précise.</p> <p>- Liaison GS/ CP- liaison cycle 2 / cycle 3</p> <p>Possibilité de prévoir tout au long de l'année des actions en intercycles avec des élèves qui expliquent les règles et qui jouent avec des élèves qui ne connaissent pas les règles.</p>

Progression



PERIODES	1	2	3	4	5
La bataille					
La course aux nombres					
Oiseau-querelle					
Oiseau fais ton nid !					
Oiseau migre !					
Oiseau vole !					
Oiseau compte !					
Le petit bridge					
Oiseau, quel temps fait-il ?					

[Retour sommaire](#)

JEUX de piste



Périodes 1 à 3

Introduction de la course aux nombres

Ce jeu peut se jouer avec un jeu de cartes traditionnel sans les figures et des pions

La course aux nombres

Les joueurs avancent leur jeton en fonction du résultat du jet d'un dé.

Le premier qui arrive exactement à 10 gagne.

COMPARAISON DE NOMBRES, CHANCE, COMPTAGE, CALCUL



[Lien vers vidéo de la règle](#)

Variante :

Quand les élèves ont tous joué plusieurs fois à la course aux nombres :

Introduction d'une variante pour permettre aux élèves d'anticiper par le calcul la case d'arrivée.

Chaque élève a une [bande numérique de 1 à 10](#), un jeton oiseau et les cartes de son jeu de **1 à 6** (comme les constellations du dé) mélangées (la réserve) .

Chacun son tour, un élève pioche 2 cartes dans sa réserve. Avant de déplacer son jeton, il choisit une des deux cartes et se défause de la deuxième. Il déplace son jeton du nombre de cases équivalent à la valeur de la carte.

Le reste de la règle est la même que pour la première version du jeu.

Périodes 3 à 5

Introduction de « oiseau quel temps fait-il » ?

Ce jeu peut se jouer avec le plateau de jeu à télécharger, un jeu de cartes traditionnel sans les figures et des pions

Oiseau, quel temps fait-il ?

le jeu nécessite un plateau téléchargeable sur le site eduscol. Le joueur doit faire parvenir son jeton « oiseau » à la case 50 en le faisant avancer grâce au choix d'une des deux cartes dont il dispose à chaque tour. Il pourra profiter des rayons de lumière qui le feront avancer plus vite, mais il devra se méfier des nuages de pluie et des éclairs qui le feront reculer !
ORGANISATION SPATIALE, ANTICIPATION, CALCUL



[Lien vers vidéo de la règle](#)

[Lien vers le plateau de jeu](#)

[Retour sommaire](#)

JEUX de comparaison

Ces jeux peuvent se jouer avec un jeu de cartes traditionnel sans les figures



Périodes 1 à 2

Introduction de la bataille

La bataille :

Chaque joueur propose une carte, celui qui pose la plus forte en valeur ramasse toutes les cartes. Le gagnant est celui qui possède le plus de cartes quand un des joueurs n'en a plus.

COMPARAISON DE NOMBRES, CHANCE



[LIEN](#) vers la vidéo de règle du jeu

Variante :

Quand les élèves ont tous joué plusieurs fois à la bataille, on peut introduire une variante pour permettre aux élèves d'anticiper le résultat de la main en jouant à la bataille à armes égales.

Chaque joueur prend une couleur / famille d'oiseaux. Les joueurs ont donc les mêmes cartes.

Ils jouent simultanément :

- o ils choisissent une carte parmi celles qu'ils ont encore en main.
- o ils dévoilent simultanément leur carte. Celui qui a mis la plus forte valeur ramasse toutes les cartes. En cas d'égalités, les joueurs concernés proposent une nouvelle carte. La plus forte valeur l'emporte sur toutes les cartes posées.

Périodes 2 à 4

Introduction de l'oiseau querelle

Oiseau-Querelle :

Chaque joueur joue une des trois cartes qu'il a en main dans le but de ramasser le plus de cartes parmi les 4 qui sont exposées dont la valeur est inférieure à celle jouée.

COMPARAISON DE NOMBRES, CHOIX TACTIQUE, RÉFLEXION



[Lien](#) vers la vidéo de règle du jeu

Variantes sur le principe général du jeu :

Variante 1 : prise en compte des égalités

Si la carte jouée est égale à des cartes exposées, le joueur ramasse ces cartes sans prendre les cartes de valeurs inférieures.

Variante 2 : évolutions des conditions de prises

- Le joueur peut ramasser une ou plusieurs des cartes exposées dont la valeur est **supérieure** à celle qu'il joue.
Exception : une carte de valeur 1 peut aussi ramasser une carte de valeur égale.

- b. Le joueur doit ramasser la (ou les) carte(s) de valeur inférieure la plus proche à celle qu'il joue.
- c. Le joueur peut ramasser la carte inférieure la plus éloignée de celle qu'il joue. Exemple : avec un 8, ramasser un 2 plutôt qu'un 7.
- d. Le joueur peut ramasser la (ou les) carte(s) dont les valeurs suivent ou précèdent directement la valeur de la carte jouée. Exemple : avec un 8, ramasser les cartes de valeur 7 et/ou 9.
- e. Le joueur peut ramasser les cartes qui forment une suite en incluant la carte jouée. Une suite est composée au minimum de trois cartes. Exemple : avec un 8, ramasser 9 et 10 ; ou 6 et 7 ; ou 6, 7 et 9.
- f. Le joueur peut ramasser les cartes paires s'il joue une carte paire, ou les cartes impaires s'il joue une carte impaire.

Variantes sur le déroulement du jeu :

Variante 3 : idées de simplifications

- Diminuer le nombre de cartes distribuées (au moins de 2 cartes pour qu'il y ait un choix).
- Diminuer le nombre de cartes sur la table (au moins 2 cartes).
- Jouer avec deux ou trois familles.

Variante 4 : contrainte de couleur

En début de partie, une couleur est attribuée à chaque joueur (par exemple à l'aide d'un tirage au sort des jetons « oiseau »).

Lors de la détermination du vainqueur, seules les cartes de la couleur attribuées par le jeton « oiseau » sont prises en compte.

Variante 5 : recouvrement des cartes exposées

Si 4 cartes sont déjà exposées, le joueur en recouvre une avec la sienne. Il ne peut pas y avoir plus de 4 cartes visibles exposées. Les plis ramassés par les joueurs suivants comprendront donc également les cartes recouvertes.

Variantes sur la détermination du vainqueur :

Les variantes proposées modifient les conditions de victoire.

Remarque : si l'on souhaite départager les joueurs ex aequo, il est, par exemple, possible de donner l'avantage à celui qui a ramassé le plus de cartes.

Variante 6 : contrainte d'une valeur maximale

Le joueur qui dans ses plis totalise le plus de cartes inférieures ou égales à 5 (ou autre à déterminer).

Variante 7 : la plus grande somme

Le joueur qui dans ses plis obtient la plus grande somme en additionnant la valeur des cartes.

Variante 8 : la plus grande suite

- a. Le joueur qui dans ses plis parvient à construire la plus grande suite sans prendre en compte les couleurs.
- b. Le joueur qui dans ses plis parvient à construire la plus grande suite de cartes d'une même couleur.

Variante 9 : décompte par points

- Attribuer 1 point par paire de cartes de même valeur ramassée.
- Attribuer 1 point au joueur qui a le plus de cartes dans chacune des 4 couleurs.

Proposition pour enrichir le décompte par points :

- Attribuer 1 point pour une carte seule.
- Attribuer 4 points pour une paire (2 cartes identiques).
- Attribuer 9 points pour un trio, également appelé brelan (3 cartes identiques).
- Attribuer 16 points pour un carré (4 cartes identiques).

Une carte ne peut être utilisée que pour une seule combinaison.

Périodes 3 à 5

Introduction de l'oiseau compte

Oiseau, compte ! :

Chaque joueur joue une des trois cartes qu'il a en main dans le but de ramasser le plus de cartes parmi les 4 qui sont exposées dont la somme est égale à la valeur de celle jouée.

CALCUL, CHOIX TACTIQUE, RÉFLEXION



[Lien vers la vidéo de règle du jeu :](#)

Variantes sur le principe général du jeu : évolution des conditions de prises

Variante 1 : toutes les cartes ramassées « Piou-piou ! »

Si un joueur ramasse toutes les cartes exposées, il fait « Piou-piou ! ».

Il marque alors un point qu'il matérialise en mettant une de ses cartes capturées de côté pour la comptabiliser en fin de manche.

Variante 2 : ramasser des cartes paires ou impaires

Le joueur ne ramasse que des cartes paires ou que des cartes impaires.

Variante 3 : soustraction

La carte jouée doit être le résultat d'une soustraction.

Exemple : le joueur présente 8, il peut ramasser un 10 et un 2, car $8 = 10 - 2$.

Variante 4 : les compléments à 10 pour faire un pli.

Quand un joueur parvient à obtenir un total de 10 en ajoutant la valeur de sa carte à celles des cartes qu'il ramasse, il marque un point, matérialisé par une carte mise de côté.

Variantes sur le déroulement du jeu :

Variante 5 : évolution dans la distribution des cartes

Les joueurs ne piochent plus de cartes pour compléter leur main à trois cartes.

Dès qu'ils n'ont plus de cartes en main, le donneur redistribue trois cartes à chacun.

Variantes sur la détermination du vainqueur :

Les variantes proposées modifient les conditions de victoire.

Remarque : si l'on souhaite départager les joueurs ex aequo, il est, par exemple, possible de donner l'avantage à celui qui a ramassé le plus de cartes.

Variante 6 : contrainte d'une valeur maximale

Le joueur qui dans ses plis totalise le plus de cartes inférieures ou égales à 5 (ou autre à déterminer).

Variante 7 : former des piles de compléments à 10

Le joueur réorganise ses cartes ramassées pour former des piles dont la somme des valeurs est 10. Le joueur qui a réussi à en faire le plus est déclaré vainqueur.

Variante 8 : la plus grande somme

Le joueur qui dans ses plis obtient la plus grande somme en additionnant la valeur des cartes.

Variante 9 : la plus grande suite

a. Le joueur qui dans ses plis parvient à construire la plus grande suite sans prendre en compte les couleurs.

b. Le joueur qui dans ses plis parvient à construire la plus grande suite de cartes de même couleur.

Variante 10 : décompte par points

- Attribuer 1 point par paire de cartes de même valeur ramassée.
- Pour chaque couleur, attribuer 1 point au joueur qui en a le plus grand nombre de cartes.

Proposition pour enrichir le décompte par points

- Attribuer 1 point pour une carte seule.
- Attribuer 4 points pour une paire (2 cartes identiques).
- Attribuer 9 points pour un trio, également appelé brelan (3 cartes identiques).
- Attribuer 16 points pour un carré (4 cartes identiques).

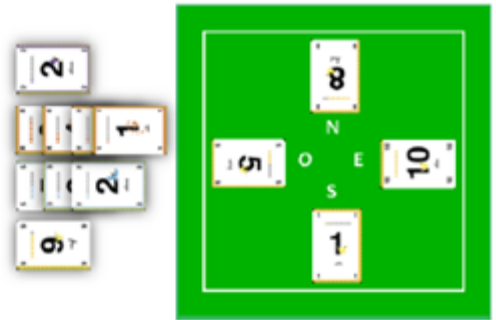
Une carte ne peut être utilisée que pour une seule combinaison.

Introduction du petit bridge

Le Petit Bridge

Petit frère du bridge, le petit bridge se joue par équipe de deux. Chaque joueur dispose de 10 cartes. A chaque tour, il faut jouer une carte de la famille (couleur) demandée par le premier joueur. La plus forte carte de la famille demandée ramasse toutes les cartes (fait une levée). L'équipe qui a fait le plus de levées en fin de partie est déclarée gagnante.

COMPARAISON DE NOMBRES, RÉFLEXION TACTIQUE, MÉMOIRE, PRISE D'INDICES



Vidéo de règle du jeu :

Sur youtube : <https://bit.ly/3o5T2KM>

Variantes :

Pour jouer à 3 ou à 2 :

- Si une table est constituée seulement de trois joueurs, alors le joueur placé à gauche du donneur sera le joueur manquant. Son jeu sera étalé après l'entame et son partenaire jouera pour lui.
- Si une table est constituée seulement de deux joueurs, alors un joueur se place en Est et l'autre en Sud. Une fois l'entame faite, les jeux d'Ouest et de Nord seront étalés. Sud jouera pour Nord et Est pour Ouest.

Version manille (2 joueurs) :

- On distribue cinq cartes retournées sur la table pour chaque joueur.
- On distribue cinq cartes à chaque joueur (qu'ils tiennent dans leurs mains).
- On met une carte face visible sur chacune des cartes retournées.
- On distribue cinq cartes à chaque joueur (qu'ils tiennent dans leurs mains).

Ainsi chaque joueur dispose de vingt cartes :

- dix en main.
- cinq visibles au-dessus des cinq retournées.

On joue ensuite avec les règles du Petit Bridge.

Pour avoir accès aux cartes retournées, il faut avoir joué celle du dessus.

Quand c'est fait on peut la retourner.

[Retour sommaire](#)

Jeux de réussite



Périodes 1 à 2 avant de jouer à « OISEAU MIGRE »

Introduction de la réussite de 1 à 10 avec 1 seule couleur :

Ce jeu peut se jouer avec un jeu de cartes traditionnel sans les figures.



Objectif : construire l'aspect ordinal de la suite écrites des nombres.

Règle du jeu :

Aligner les 10 cartes d'une couleur mélangées et faces cachées.

Retourner une carte, la regarder et la replacer à sa place (aspect ordinal).

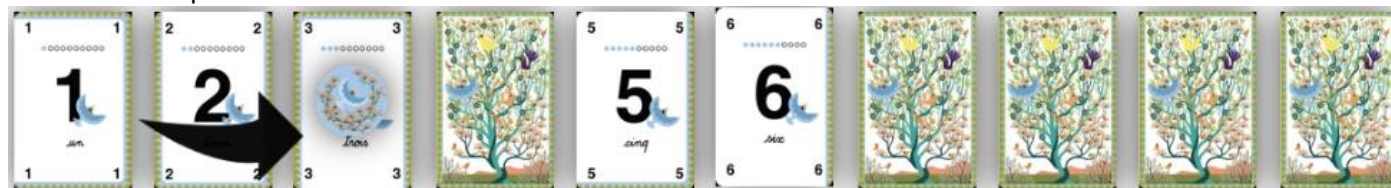
Récupérer alors la carte et la replacer à sa place et ainsi de suite.

Si la carte retournée doit être positionnée à une place libre et non occupée par une carte, la réussite est perdue.

Pour aider les élèves à se repérer sur cette suite de cases nombres virtuelles, il est possible de positionner les cartes sur une bande indiquant clairement la position des 10 :



Pour préparer les élèves au jeu « OISEAU MIGRE », il est possible de faire avancer le jeton au fur à mesure que la suite des nombres à partir de 1 se découvre :



Périodes 3 à 5

Introduction de « oiseau migre »

Ce jeu peut se jouer avec un jeu de cartes traditionnel sans les figures et des pions

Oiseaux, migre !

Il s'agit d'une course collective ou individuelle contre un épervier qui profite des obstacles que rencontrent les oiseaux des joueurs pour avancer. Si vous arrivez au bout de votre voyage avant lui, vous gagnez, sinon, c'est lui qui gagne !

**COMPARAISON DE NOMBRES, REFLEXION TACTIQUE
COOPERATION,**



[Lien vers la vidéo de la règle](#)

Périodes 3 à 5

Introduction de « OISEAU VOLE »

Ce jeu peut se jouer avec un jeu de cartes traditionnel sans les figures

Règles du jeu :

Ce jeu se joue seul ou en coopération. Les cartes sont disposées en 4 lignes de 10. Il s'agit de ramasser le maximum de cartes en déplaçant son oiseau sur une carte de valeur inférieure, égale ou double à celle où il se trouve.

COMPARAISON DE NOMBRES, CHANCE, COMPTAGE, CALCUL



L'objectif du joueur est de ramasser le maximum de cartes en faisant voler son jeton « oiseau » d'une carte à l'autre. À chaque déplacement, le joueur ramasse la carte sur laquelle son jeton « oiseau » était posé.

Pour cela, 3 déplacements possibles du jeton « oiseau ». Le joueur peut faire voler son jeton « oiseau » sur une des cartes qui l'entourent horizontalement, verticalement ou diagonalement, dont :

- la valeur est inférieure à celle sur laquelle son jeton « oiseau » est posé,
- la valeur est le double de celle sur laquelle son jeton « oiseau » est posé,
- une carte n'importe où si elle est de même valeur.

[Lien vers vidéo de la règle](#)

Introduction progressive des règles :

L'utilisation du [diaporama](#) à chaque nouvelle étape de la séquence va permettre aux élèves de découvrir progressivement des règles. En observant un tour de jeu à l'écran, ils vont chercher à comprendre les différentes règles pour les tester ensuite avec leur jeu de cartes.

Les 2 premières séances au moins : À la découverte de la règle n°1 : « aller vers une carte de valeur inférieure »

A chaque partie, les élèves notent leurs scores et affinent leurs stratégies pour améliorer leur score.

A partir de la séance 3 : À la découverte de la règle n°2 : « aller à la carte de valeur double (ou 2 fois plus grande, ou multipliée par 2) »

La règle N°2 est alors ajoutée à la règle N°1.

A partir de la séance 4 : À la découverte de la règle n°3 : « aller vers une carte de même valeur, n'importe où »

La règle N°3 est alors ajoutée aux 2 premières règles. Elle n'est pas utilisée seule.

Fin de la partie : La partie se termine quand le joueur estime qu'il ne peut plus déplacer son jeton « oiseau ». Le joueur calcule son score à l'issue de chaque partie en attribuant un point à chaque carte ramassée. Il peut ainsi comparer le score de ses différentes parties.

[Retour sommaire](#)

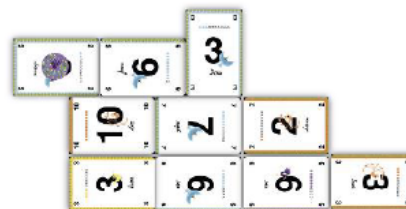
Jeu d'organisation spatiale/ calcul



Oiseau, fais ton nid !

Les joueurs, seuls ou à plusieurs, doivent réussir des défis qui les contraignent à créer des espaces (des nids) en utilisant les bordures (feuillage) des cartes.

ORGANISATION SPATIALE, RÉFLEXION, CALCUL



La règle concernant la construction des nids peut poser des difficultés de compréhension de la part des élèves. Vous pouvez aider les élèves avec les situations d'exemples « oui » et « non » disponible sur la vidéo.

[Lien vers la vidéo de la règle](#)



Variante qui ne prend pas en compte les bords de la carte :

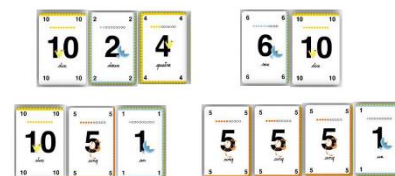
Règle simplifiée pour travailler les décompositions additives :

Proposer des défis ne faisant intervenir que le nombre d'œufs.

- Chercher le plus de combinaisons de cartes pour avoir 16 œufs.

Autres exemples :

- Les décompositions additives de 5, 6, 7, 8, 9.
- Les décompositions additives de 10 avec 2 cartes, 3 cartes ou plus.
- Les décompositions additives de 20, 30, 40... 100 avec uniquement les cartes 5 et 10. (Plusieurs jeux de cartes nécessaires)
- ...



(Varier les nombres à décomposer en fonction des compétences des élèves et des procédures à utiliser).

Pour aller plus loin d'autres activités sont possibles

Jeux de société

Jeux de construction

Enigmes

[Retour sommaire](#)