

« Les oiseaux compteurs », un jeu mathématique



Laëtitia Le Henaff
Pascale Morel-Desnos

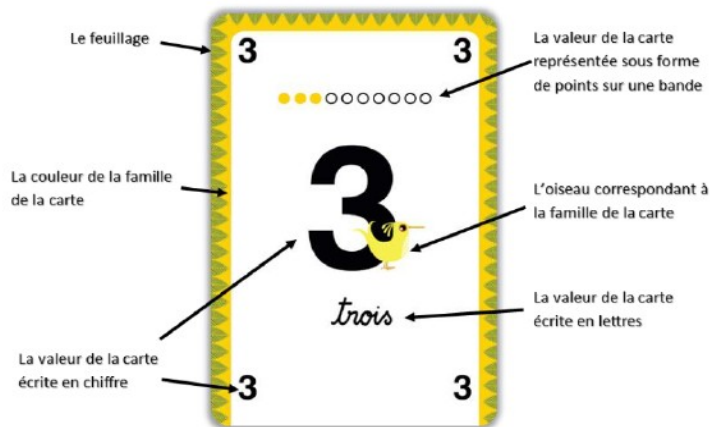
Enseignantes à l'école Les
Hirondelles – Les Rairies
Circonscription de Durtal-49-

Les oiseaux compteurs sur Eduscol

Le matériel

Le jeu est constitué de 4 familles d'oiseaux de couleurs orange, bleu, violet, jaune.

Chaque famille est composée de 10 cartes numérotées de 1 à 10. Sur le recto de la carte, figurent plusieurs informations :

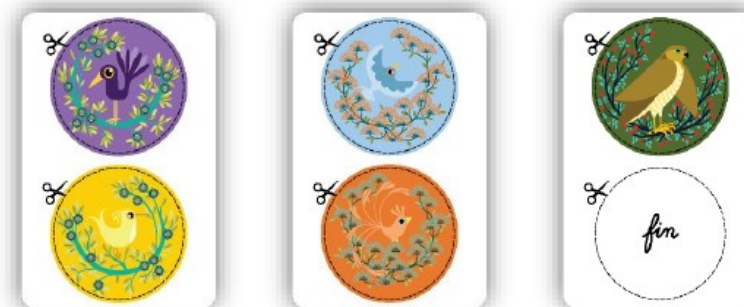


Trois cartes permettent de découper six jetons :

- un jeton représentant chaque famille d'oiseaux ;
- un jeton « épervier » ;
- un jeton « Fin ».

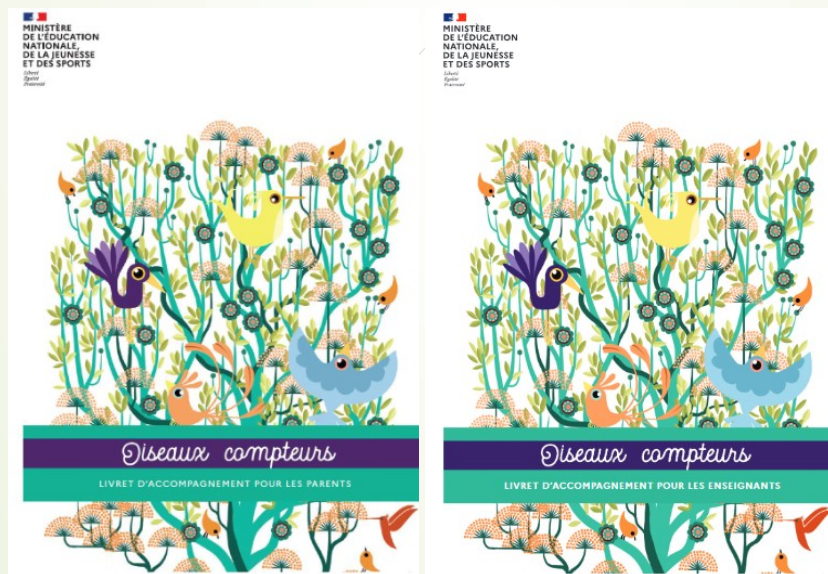
Ces jetons sont utilisés dans :

- une des variantes du jeu « Oiseau, compte ! » ;
- le jeu « Oiseau, vole ! » ;
- le jeu « Oiseau, Migre ! ». Le jeton « Fin » est utilisé pour indiquer la case d'arrivée du parcours de « l'épervier » dans ce jeu.



➤ A retrouver aussi dans le guide
Enseigner les nombres, le calcul et la résolution de problèmes au CP

Documents d'accompagnement du jeu



9 situations de jeu avec :

- La règle du jeu et ses variantes, avec les attendus de fin de CP en mathématiques.
- Une séquence pédagogique de découverte du jeu en vidéo.
- Un document d'accompagnement de cette séquence pédagogique.
- Un tutoriel vidéo de présentation orale de la règle du jeu.

- La course aux nombres
- La bataille
- Oiseau-querelle
- Oiseau, vole !
- Oiseau, compte

- Oiseau, migre !
- Oiseau, fais ton nid !
- Oiseau, quel temps fait-il ?
- Le petit bridge

➤ Règles des jeux

Livret d'accompagnement pour les enseignants

- Pages 5 et 6 : compétences mathématiques et langagières.
- Page 7 : jeux et compétences psycho-sociales.
- Page 10 : posture de l'enseignant.
- Page 12 : proposition de séquence pour une introduction du jeu dans la classe.
- Page 16 : la place des jeux dans les apprentissages.
- [Livret d'accompagnement pour les enseignants](#)



La course aux nombres





Compétences mathématiques : programme d'enseignement pour l'acquisition des premiers outils mathématiques au cycle 1.

Découvrir les nombres

- Poursuivre la compréhension des faits suivants : si on ajoute un objet à une collection, le nombre qui désigne sa quantité est le suivant dans la suite orale des noms des nombres ; dans la suite orale des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent.
- Déterminer l'effet d'un déplacement sur la position.
- Comprendre le lien entre un ajout et un avancement.
- Construire la bande numérique jusqu'à 10.

Comprendre la relation linéaire entre les nombres et l'espace

- Déterminer la position finale (respectivement initiale) à partir de la position initiale (respectivement finale) et d'un déplacement sur une piste du type du jeu de l'oie ou sur la bande numérique.



Les pré-requis

- Savoir lire un dé.
- Savoir associer les constellations du dé à une quantité.
- Connaitre la suite numérique jusqu'à 10.
- Savoir déplacer un pion sur une piste (avancer).



Première séance : exemple de mise en place dans une classe de GS

Les objectifs :

- Se familiariser avec le matériel.
- Jouer à plusieurs : attendre son tour, accepter de ne pas gagner...
- Comprendre le but et les règles du jeu.
- Verbaliser les procédures, installer le langage mathématique (l'enseignant joue).

Extraits vidéo

1. Présentation du matériel.
2. Un élève explique le jeu à d'autres élèves.
3. Les élèves installent leur jeu.
4. Savoir se déplacer sur la piste.
5. Verbaliser sur le jeu en cours.
6. La fin de la première partie.



Les séances suivantes

Objectifs :

- Aider les élèves à développer ses compétences mathématiques : questionner, amener à anticiper, justifier...
- Verbaliser, expliciter.

Extraits vidéo :

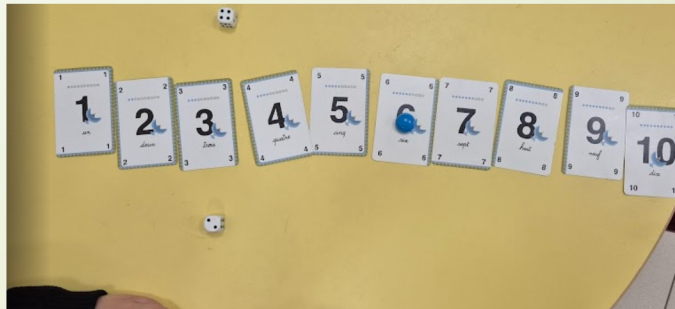
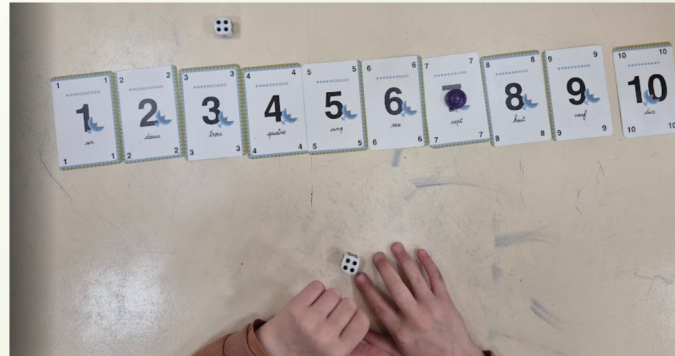
7. Ajouter une contrainte : anticiper le déplacement sans compter un à un.
8. Anticiper.
9. Verbaliser.

Les prolongements possibles

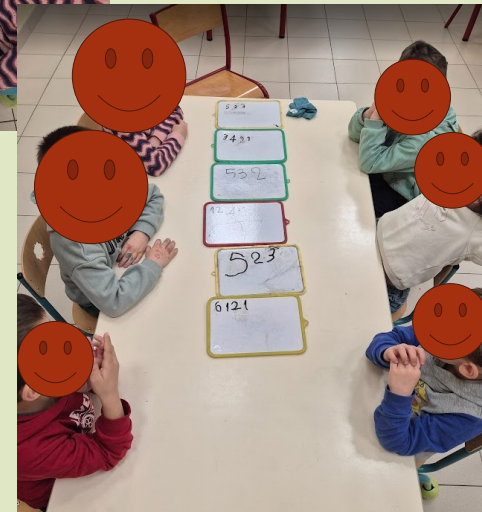
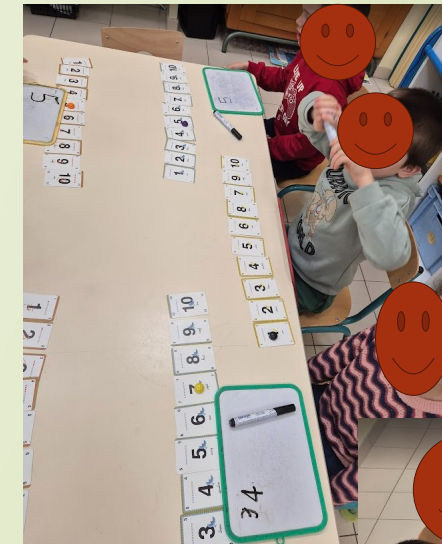
- Situations problèmes sur la décomposition.



- Calculer, se justifier à partir d'arrêts sur image.



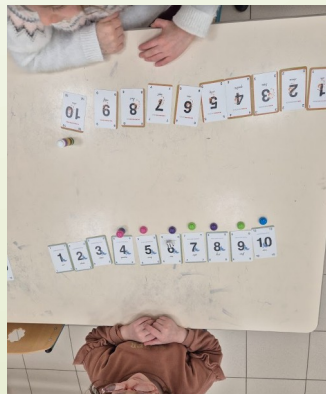
- Passer par l'écrit pour rendre compte, garder trace.



Quelques variables

En remédiation, pour des élèves de MS...

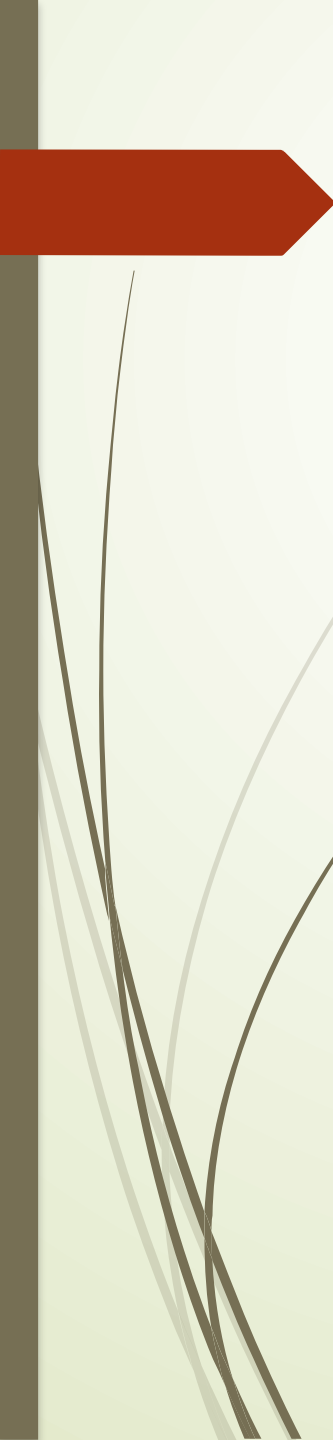
- Le domaine numérique (cartes, dé).
- Du matériel supplémentaire.



Pour aller plus loin, pour les élèves cycle 2 :

- Variante dans la règle du jeu : introduction de la soustraction.
- Ajout de contraintes lors du jeu.
- Le déplacement n'est pas matérialisé sur la file numérique : l'élève conserve une carte avec la constellation du dé quand il a avancé, lorsqu'il pense avoir réussi, il vérifie sur la piste numérique.

[illegible]



D'autres situations pour travailler les mêmes compétences

Dans les documents officiels

- Fiche eduscol : Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position.
(Éléments de progressivité, situations d'évaluations et situations d'apprentissages pour le cycle 1).
- Guide la construction du nombre à l'école maternelle : « l'escargot »
- Livret pour enseigner aux élèves à partir de 5 ans : séquence construire la bande numérique jusqu'à 10

D'autres situations d'apprentissage

- Maths à grands pas GS : « la course à 10 », « l'escargot caché ».
- Le jeu de la réussite avec 10 cartes.
- Activités de « furet » à l'oral.