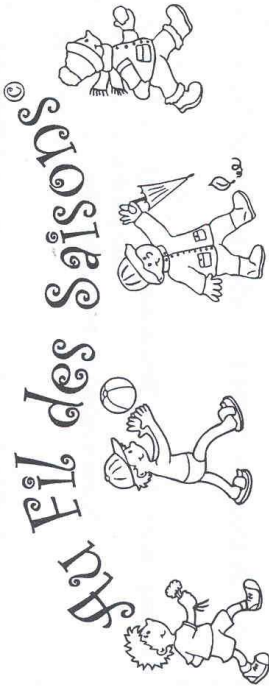


BP 11 • 77501 Chelles cedex 01
Tél. : 01 64 21 44 14
e-mail : oiseau-magique@wanadoo.fr

www.oiseau-magique.com



Conception : Alix Lacombiez • Illustration : Fabienne David

2) Jeu collectif

Utilisation des bandeaux «arbres», des cartes «arbres» et d'un lot de cartes «saisonniers»

Chaque joueur dispose d'un ou plusieurs bandeaux, où figurent deux arbres définissant deux saisons et d'un lot de cartes «saisonniers».

Chaque joueur complète les deux cases vides par deux autres arbres en respectant toujours la chronologie des saisons, puis classe sous chaque arbre, les cartes correspondant à chaque saison.

Remarque : On peut demander de justifier oralement les associations faites.

3) Jeu collectif

Utilisation des 6 planches «loto» et d'une sélection de cartes «arbres» «saisonniers» «météo» et «mois» formant la pioche.

Chaque joueur dispose d'une ou plusieurs planches «loto» où figurent par planche 8 indications saisonnières données soit par des arbres soit par des éléments «saisonniers».

A tour de rôle chaque joueur tire une carte et complète sa planche «loto».
Le joueur qui a rempli le premier toutes ses cases gagne la partie.

Remarque : On peut demander de justifier oralement les associations faites.

Objectif pédagogique :

- Jeu d'observation, de repérage des saisons (repérage dans le temps : chronologie des saisons, association des mois et des saisons..).
- Jeu de déduction et de langage autour des saisons (association de vêtements, objets, météo, aliments, événements...).

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 150 cartes
- 6 bandeaux «arbres»
- 6 planches «loto»
- 6 pions/joueurs
- 1 dé spécial 1.2.3.4. face neutre «passe un tour» et face joker «choix d'une case»

Détail du plateau de jeu :

Plateau de 20 cases dont 16 représentent des indices permettant d'identifier les 4 saisons.

Les 4 autres cases «fenêtre» indiquent une ambiance météo que l'on peut interpréter à toutes les saisons.

Chaque case «saison» est caractérisée de différentes façons :

- par l'apparence de l'arbre (fleurs, fruits, feuilles d'automne, branches nues)
- par un élément symbolique (flocon de neige, fleur de printemps, cerises d'été, feuille d'automne)

Ces éléments sont tantôt regroupés par 2 ou 4 pour un choix plus large.

Détails des cartes

- 36 cartes «arbres»
- 4 cartes «branches d'arbres»
- 10 cartes «météo»
- 12 cartes «mois de l'année»

La répartition ci-dessous des 88 cartes « saisonnières » n'est pas exhaustive.

- 18 cartes «printemps»
- 28 cartes «été»
- 17 cartes «automne»
- 25 cartes «hiver»

Mode opératoire :

1) Jeu collectif

Utilisation du plateau, des cartes «saisonnières», des 6 pions et du dé.

Chaque joueur reçoit 8 cartes «saisonnières» le reste forme la pioche.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et se déplace sur le parcours d'autant de cases. Il identifie la saison, puis se défousse de la ou des cartes «saisonnières» tout en justifiant oralement l'association.

• Si les autres joueurs valident l'association, le joueur reprend autant de nouvelles cartes et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

• Si le joueur s'arrête sur un case «fenêtre» : quel temps fait-il ? il interprète la saison à sa convenance.

Il devra pour pouvoir rejouer, disposer d'une carte «saisonnière» ayant un lien direct avec la météo.

(ex : il pleut ! je joue la carte parapluie ou bottes)

Si il ne dispose pas de carte adéquate, il pioche autant de cartes nécessaires pour trouver une parade.

• Si un joueur lance le dé et tombe sur la face «vierge», il passe son tour.

• Si un joueur lance le dé et tombe sur la face «joker» il choisit la case sur laquelle il veut poser son pion, en fonction de ses cartes «saisonnières» disponibles.

Le gagnant est le joueur qui n'a plus de cartes en main une fois la pioche terminée.