

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Jeu de dénombrement, de reconnaissance des chiffres sous toutes les écritures (chiffres Arabes, constellations, doigts de la main).
Jeu de logique et de déduction. Notions de symétrie.

MATÉRIEL :

- 6 plateaux « papillon »
- 3 séries de cartes pour 6 niveaux de fiches consignes
- 48 pièces de couleur blanche à points bleus (8 par plateau)
Détail : 20 pièces avec 1 point,
16 pièces avec 2 points,
12 pièces avec 3 points.

Toutes ces pièces représentent un total de 88 points. Sur chaque pièce les points sont positionnés de telle sorte que chacune ait sa pièce symétrique.

- 93 étiquettes « quantités »
Détail : 33 étiquettes « chiffres arabes » de 0 à 10,
30 étiquettes « constellations » de 1 à 10,
30 étiquettes « doigts de la main » de 1 à 10.
- 18 bandeaux « quantités cumulées » pour un total obtenu par l'association des différentes écritures des quantités.

MODE OPÉRATOIRE :

Placer dans chaque zone centrale des ailes du papillon des quantités de points bleus imposées ou à déduire.

Le nombre de points à répartir dans les ailes doit correspondre au total imposé par la fiche consigne (variable jusqu'à dix maximum).
Pour les fiches consignes de niveau 1 à 5, il s'agit de répartir un total de points donné par une consigne positionnée en haut du plateau. Ces quantités peuvent être imposées ou à déduire.

NB : Si la quantité de points demandée est respectée en plaçant moins de 4 pièces par aile, il suffira alors au joueur de compléter par d'autres pièces disponibles, mais retournées ici coté

« face blanche » visible.

Les étiquettes « quantités » servent à reproduire sur le plateau « papillon » les informations de quantités exprimées sur la carte consigne. Idem pour les bandeaux « quantités cumulées ».

DÉROULEMENT DU JEU :

Niveau 1 : cartes consignes jaunes.

Reproduire la consigne sur le plateau « papillon » à l'aide des étiquettes « quantités ».

6 fiches consignes indiquent en haut du plateau le nombre de points total à répartir dans les deux zones ailes du papillon et en bas de chaque aile est indiquée la quantité à positionner.

Dans ce lot de 6 fiches, 2 fiches ont les quantités exprimées en chiffres arabes, 2 en constellation, 2 en doigts de la main.

Niveau 2 : cartes consignes vertes.

Reproduire la consigne sur le plateau « papillon » à l'aide des étiquettes « quantités ».

Même mode opératoire que le niveau 1 mais, sur chaque fiche consigne, les quantités sont exprimées avec deux formes d'écriture (sur l'ensemble des 6 fiches consignes les 3 formes d'écriture des chiffres sont utilisées deux par deux).

Exemple : on aura, pour une fiche consigne, le total exprimé en chiffre arabes et la répartition des points au bas de chaque aile exprimée en constellations.

Niveau 3 : cartes consignes bleues.

Reproduire la consigne sur le plateau « papillon » à l'aide des bandeaux et étiquettes « quantités ».

Les bandeaux consignes du haut sont inscrits avec les 3 écritures mélangées. Il faut définir la quantité totale en additionnant les informations.

Les étiquettes du bas de chaque aile ont également chacune leur propre écriture.

Niveau 4 : cartes consignes orange.

Reproduire la consigne sur le plateau « papillon » à l'aide des bandeaux et étiquettes « quantités ».

Les bandeaux du haut sont inscrits avec les 3 écritures mélangées. Il faut définir la quantité totale en additionnant les informations.

Idem que pour le niveau 3, mais une information manque :

- Il faut déduire la quantité à placer soit en bas de l'aile gauche, soit en bas de l'aile droite.

Niveau 5 : cartes consignes violettes.

Reproduire la consigne sur le plateau « papillon » à l'aide des bandeaux et étiquettes « quantités ».

Les bandeaux du haut sont inscrits avec les 3 écritures mélangées. Il faut définir la quantité totale en additionnant les informations.

Le joueur n'a plus d'informations pour placer les quantités de points bleus sur chaque zone. C'est à lui de les répartir.

Exemple : S'il doit placer 9 points au total, il peut mettre les combinaisons suivantes : 5 et 4, ou 6 et 3, ou 3 et 6, ou 7 et 2, etc.

Une fois la répartition faite, il devra placer les étiquettes « quantité » (chiffres, constellations ou doigts) dans l'espace prévu à cet effet en bas de chaque aile.

Niveaux 6 : cartes consignes rouges.

Atelier de symétrie : plus aucune quantité n'est indiquée (le total de points bleus à positionner pourra dépasser 10).

Reproduire la consigne en positionnant les pièces à points bleus à l'identique (bien faire attention à l'orientation des points).

Compléter l'aile vide (droite ou gauche) des 4 pièces, en respectant une symétrie.

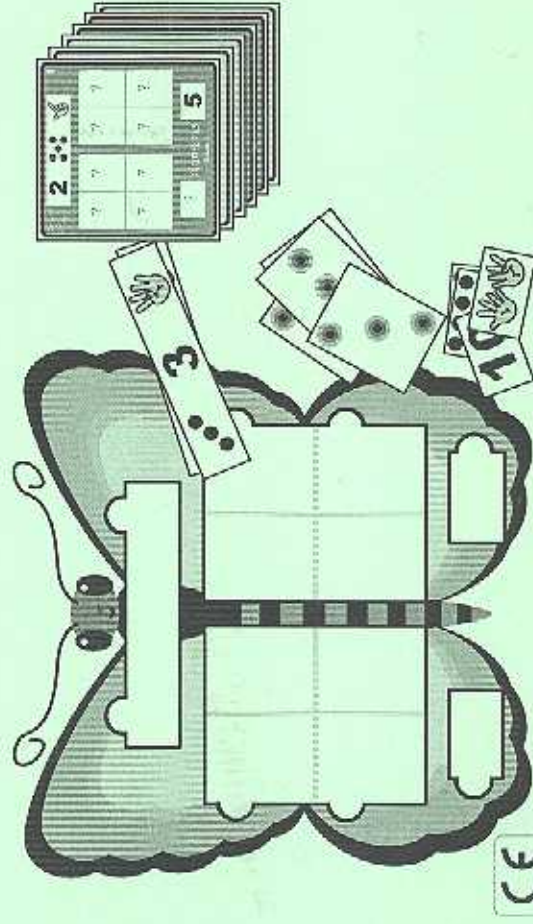
** **



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

www.oiseau-magique.com

Numéris[©]



CE
Fabriqué
en France

JEU DE DÉNOMBREMENT,
DE LECTURE DE QUANTITÉS
ET DE DÉDUCTION

Conception : Jérôme Lérin - Illustrations : Patrice Le Quéré