

## Règle du jeu du monopoly des oiseaux.

Chaque enfant choisit son pion et prend les tickets « vendu » correspondants.



Mélanger les cartes chance et les poser sur le plateau.

Chaque joueur commence le jeu avec

2 joueurs : 20 vers

3 joueurs : 19 vers

4 joueurs : 18 vers

5 joueurs : 17 vers

**Comment gagner ?** il faut être le joueur qui a le plus d'argent à la fin du jeu. O décide au départ d'arrêter le jeu au bout d'un temps limité ou lorsqu'un joueur a fait faillite.

**Comment jouer ?** Chacun lance le dé, celui qui fait le plus petit score commence.

Lance le dé et déplace le pion d'autant de case que de points indiqués.

On se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque fois qu'un joueur passe par la case départ, il gagne 2 vers.

Quand un joueur s'arrête sur un emplacement libre, il peut l'acheter. Dans ce cas, il dit par exemple « J'achète l'hirondelle », et place son ticket vendu, au-dessus de la case qu'il vient d'acheter.

S'il tombe sur une case appartenant à un autre joueur, il paie le montant indiqué sur la case.

Attention si un joueur possède toutes les cases d'une même couleur ou tous les jardins ou tous les arbres, le loyer est multiplié par deux. Pour les élèves plus en difficulté, se contenter d'ajouter 1 au loyer.

Lorsqu'un joueur est envoyé dans **la cage**, il doit payer 2 vers pour sortir, sinon, il doit faire un 6, ou encore donner la carte chance qui lui permet de sortir. En cage, il peut toujours toucher ses loyers.

### Pourquoi jouer au monopoly des oiseaux ?

1) Avec l'étayage mémoriser les noms des oiseaux et développer des compétences référentielles.

2) L'étayage de l'adulte permet de remarquer qu'à chaque couleur correspond une catégorie d'oiseaux : ceux qui ne volent pas, les oiseaux de la ferme, ceux du jardin, ceux de la ville, les migrateurs, les oiseaux exotiques, les oiseaux marins, les rapaces.

=> Développer le lexique concernant les oiseaux, tout en catégorisant.

3) socialiser, respecter l'autre, respecter une règle du jeu.

4) Calculer : ajouter 1, 2, 3, 4

5) Utiliser les doubles

6) Compter jusqu'à ... (nombre total de billet)

7) Comparer des sommes (pour savoir qui a remporté la partie)