

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Anticipation
Programmation
Déplacement dans l'espace

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Visuelle/spatiale
- Logico-mathématique



PRÉREQUIS

- Vision dans l'espace
- Maîtriser la latéralisation
- Repères spatiaux



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables soit de **déplacer l'un de leurs deux animaux** : toucan ou caméléon, soit de **bloquer leur adversaire**. Pour ce faire, le caméléon se déplace verticalement ou horizontalement et le toucan se déplace en diagonale.



Retrouvez la fiche des autres jeux de la gamme deux joueurs de The Flying Games ainsi que toutes les fiches [Un jeu] dans ma classe sur www.unjeudansmaclasse.com



Un jeu de Bruno Cathala et Andrea Mainini
Maison d'édition : The Flying Games - Prix indicatif : 22 €



Pour 2 élèves
15 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut manger 9 moustiques dorés ou bloquer son adversaire.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

A 406 jeu de stratégie
D 301 Jeu compétitif





COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Dénombrer.
- Se situer et situer des objets.
- Dans une situation simple et concrète (apparition des jetons) estimer la fréquence d'un événement sous forme d'un rapport.

Géographie :

- Utiliser des repères spatiaux.

Éducation Civique et Morale :

- Construire un raisonnement logique.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.

Effets des jetons « Moustique » :

- **Moustique doré** : permet de gagner un point de victoire mais n'a aucun effet.
- **Moustique gris** : permet de déplacer un jeton « Nénuphar » d'une Mare à une autre Mare de notre choix.
- **Moustique bleu** : permet de déplacer n'importe lequel de ses animaux sur une case Jungle vide de son choix.
- **Moustique rouge** : permet de désigner un des animaux de son adversaire qu'il devra obligatoirement déplacer lors de son tour de jeu.
- **Moustique blanc** : permet de retirer d'une Mare n'importe quel jeton sans en prendre connaissance.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

- Placez le plateau entre les deux joueurs. Chaque élève choisit une couleur** et prend les deux figurines de sa couleur.
Mélangez les 27 jetons face *Nénuphar* visible et **constituez des piles de 3 jetons aléatoirement sur chaque Mare**.
Au sommet de chaque *Mare*, **retournez tous les Nénuphars « non fleuris »** face moustique visible.
Placez à tour de rôle, les deux animaux sur une case Jungle libre du plateau.
- A son tour, **chaque joueur va choisir d'activer soit le Toucan, soit le Caméléon.**

Ces animaux se déplacent et agissent différemment:

a. Le Caméléon

- Il mange un *Moustique* sur une *Mare* adjacente et le place devant lui.
- Il se déplace orthogonalement sur une case *Jungle* vide et voisine.
- Il applique l'effet du *Moustique* mangé.

b. Le Toucan

- Il se déplace en sautant diagonalement au-dessus d'une pile de *Moustiques*. Il peut enchaîner plusieurs sauts consécutifs.
- Il mange le *Moustique* du dessus de chacune des piles qu'il vient de survoler.
- Il applique l'effet des *Moustiques* mangés dans l'ordre de son choix.

Un animal ne peut se déplacer s'il n'y a pas de moustiques disponibles à la consommation.

- Retournez ensuite le ou les jetons Nénuphar «non -fleuri»** face *Moustique* visible.
- La partie se termine lorsque l'une des deux situations suivantes arrive :
 - un des joueurs est le premier à manger 9 *Moustiques* dorés ;
 - un joueur ne peut déplacer aucun de ses animaux.



- a. **Ne faire jouer qu'un seul animal** pour intégrer le déplacement propre à chacun sur le plateau de jeu. Il peut être envisagé de le faire vivre chacun de ses déplacements par le corps, dans un grand espace. (salle de gym, cours de récré,...)
- b. **Faire jouer en binôme et permettre de déplacer leur(s) animaux(x) en testant différentes combinaisons** avant de jouer « pour de vrai ».
- c. **Faire prendre conscience qu'il existe différentes stratégies** selon les jetons *Moustique* et proposer de les appliquer (jouer à la manière de...).



AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : Vocabulaire propre à la géométrie, déplacement dans le plan, visualisation dans le plan, dénombrement, probabilités.
- o **Éveil géographique** : Repères spatiaux.

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient **avoir des difficultés à** :

- o **Mémoriser l'ordre d'un tour de jeu** :
 - Voir l'aide de jeu.
 - Faire oraliser les différentes étapes.
- o **Visualiser (différencier) le déplacement orthogonal et le déplacement en diagonale** :
 - Faire vivre avec le corps sur la cour de récréation ou dans la salle de gym.
- o **Anticiper le choix de l'animal en fonction du déplacement le plus approprié** :
 - Proposer de jouer par 2 pour mieux appréhender le jeu.
- o **Maîtriser le vocabulaire spatial** :
 - Établir des listes de mots avec leur définition.
- o **Mémoriser les effets des différents Moustiques** :
 - Voir l'aide de jeu.
- o **Comprendre la différence entre les actions et les effets** :
 - Faire oraliser les élèves lors de leurs déplacements « Je fais l'action de ... » et lors de la réception des jetons *Moustique* « J'applique l'effet de ... ».



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Téléchargez les règles du jeu](#)

[Voir les règles en 5 minutes](#)





GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →												
Comprendre les actions des jetons												
Utiliser à bon escient l'aide de jeu												
Choisir l'animal adéquat												
Choisir la direction adéquate du déplacement de l'animal												
Planifier et visualiser les déplacements dans l'espace et leurs conséquences												
Anticiper le choix du moustique à manger												
Dénombrer les moustiques déjà mangés												
Respectez les consignes												
Être fair-play												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												

Mosquito Show dans ma classe

Fiche pédagogique n°14 créée par Jeumaide pour The Flying Games dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe » © The Flying Games 2021





AIDE DE JEU

Matériel à découper et à plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les actions du jeu et les effets des jetons.



AIDE DE JEU TOUR DE JEU CAMÉLÉON



1) Manger un Moustique en diagonal

2) Déplacement orthogonal

3) Effet du moustique



AIDE DE JEU TOUR DE JEU TOUCAN



1) Déplacement en diagonale

2) Manger des Moustiques sautés pendant le déplacement

3) Effet des moustiques





AIDE DE JEU

Matériel à découper et à plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les actions du jeu et les effets des jetons.

AIDE DE JEU
EFFETS DES JETONS MOUSTIQUE

 **1 point de victoire (x17)**

 **Déplacer un jeton de la mare (x4)** 

 **Déplacer sur une case vide**  **ou** 

 **Choisir animal pour l'adversaire**  **ou** 

 **Supprimer un jeton de la mare (x1)** 

