

NOM	MOSQUITO (DJECO)
TYPE	Jeu d'observation
DESCRIPTION	<p>Jeu de 48 cartes (moustiques, abeilles, pommes) 7 figurines (4 abeilles, 1 moustique, 1 fleur, 1 pomme)</p> <p>Chaque joueur pose son paquet de cartes devant lui, face cachée.</p> <p>Les joueurs retournent en même temps la première carte. 1 – Si 2 joueurs ou plus retournent une carte moustique, ils doivent taper sur le moustique. 2 – Si 2 joueurs ou plus retournent une carte abeille, ils doivent poser leur abeille sur la fleur. 3 - Si 2 joueurs ou plus retournent une carte pomme, ils doivent attraper la pomme.</p> <p>Le joueur le plus rapide reçoit un jeton coccinelle. Un joueur qui se trompe d'action rend un jeton coccinelle.</p> <p>A épuisement des cartes celui qui a le plus de jetons gagne.</p>
COMPETENCES TRAVAILLEES	<p>Attention Rapidité – coordination motrice Discrimination visuelle Dénombrement des jetons pour déterminer le gagnant</p>
EXPERIENCE DE JEU AVEC DES ELEVES DE GS	<p>C'est un très joli jeu, très attractif pour les enfants.</p> <p>L'enfant doit s'intéresser à ses propres cartes et aux cartes des autres joueurs car une action n'est déclenchée que quand 2 joueurs au moins ont retourné la même carte.</p> <p>Certains élèves commencent par jouer seuls : s'ils retournent un moustique, ils tapent sur le moustique. Ils perdent ainsi des points si aucun autre moustique n'était retourné. Peu à peu, ils sont donc amenés à considérer les autres joueurs.</p>
PROLONGEMENT	Des prolongements sont possibles en motricité : un signal déclenche une action comme dans le jeu du béret par exemple.

NOM	MOSQUITO (DJECO)
DESCRIPTION DETAILLÉE	<p>Le jeu est constitué de 48 cartes (16 moustiques, 16 abeilles, 16 pommes), 7 figurines (4 abeilles, 1 moustique, 1 fleur, 1 pomme) et des jetons coccinelles qui servent à marquer les points.</p> <p>Les cartes sont distribuées entre les joueurs. Chacun pose son paquet de cartes devant lui, face cachée. Chaque joueur reçoit une figurine abeille et un jeton coccinelle. Les autres figurines sont placées au centre de la table.</p> <p>Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur pile.</p> <p>1 – Si 2 joueurs ou plus retournent une carte moustique, ils doivent taper sur le moustique. 2 – Si 2 joueurs ou plus retournent une carte abeille, ils doivent poser leur abeille sur la fleur. 3 - Si 2 joueurs ou plus retournent une carte pomme, ils doivent attraper la pomme. 4 – Si aucune carte n’est en commun, rien ne se passe.</p> <p>Le joueur le plus rapide reçoit un jeton coccinelle. Un joueur qui se trompe d’action rend un jeton coccinelle s’il en possède.</p> <p>Les cartes qui viennent d’être retournées sont alors écartées du jeu et les joueurs retournent la carte suivante. Lorsque les piles de cartes sont épuisées, les joueurs comptent leurs jetons. Celui qui en a le plus gagne la partie.</p>