

Bzzzz!

MES INSECTES Z'AILÉS



Observation

Mémoire

Concentration

Déduction

Un jeu qui vous entraîne dans le monde étonnant
des petites bêtes volantes!

Sommaire

- Matériel :**
- 16 cartes “corps”
 - 16 cartes “ailes” transparentes
 - 1 carte “indices”
 - 1 planche “insectes à l'échelle”
 - Livret de 32 pages

- **Petite introduction** page 2
- **Règles du jeu**
 - version “Découverte” pages 3 à 5
 - version “Memory” pages 6 à 7
- **Quiz**
 - présentation du Quiz page 7
 - insectes par ordre alphabétique pages 8 à 23
abeille, bourdon, cigale, coccinelle, criquet, éphémère,
fourmi rousse, guêpe, libellule, mante religieuse,
mouche bleue, moustique, puceron, scarabée, taon, termite
- **Petit lexique des mots savants** pages 24 à 27
- **Pour en savoir plus** page 28

Petite introduction

Quel est donc cet insecte qui me fait **Bzzzz!** à l'oreille ?

Entrez dans le monde fascinant des insectes qui volent. De ceux qui vrombissent à nos oreilles et chatouillent nos mollets quand on s'endort dans l'herbe. On croit les connaître, et pourtant...

Ce jeu nous invite à observer 16 insectes familiers, que l'on côtoie dans la nature tout l'été.

Les insectes sont très utiles à notre planète.

Ils permettent aux plantes de se reproduire, ils nettoient la terre et produisent des choses délicieuses et précieuses pour l'homme comme le miel, la gelée royale, la soie...

Qu'est-ce qu'un insecte ?

L'insecte est la petite bête la plus représentée de notre planète.

Il y en a des dizaines de milliers d'espèces !

Comment se caractérise un insecte ?

Il a toujours : • 3 paires de pattes (c'est-à-dire 6 pattes)

- une paire d'antennes
- un corps en 3 parties : une tête, un thorax, un abdomen.

Les insectes portent en général 1 ou 2 paires d'ailes fixées au thorax. Ce sont les seuls invertébrés à voler.

Mais pourquoi je ne fais pas partie de votre grande famille des insectes ?

Bien voyons.
Parce que tu as 8 pattes et nous n'en avons que 6.
Et à la place de nos antennes, tu as 2 appendices en forme de pinces.



Version Découverte

Version hautement conseillée pour débuter

• **Nombre de joueurs :** 4 et au-delà constituer des équipes.

• **But du jeu**

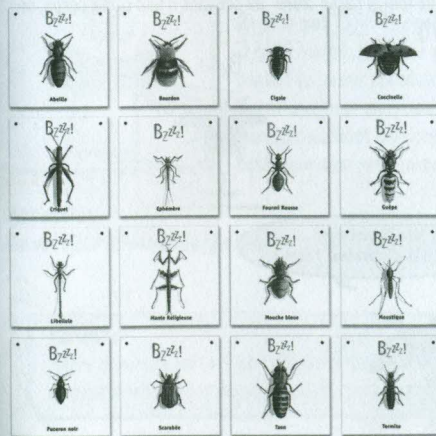
Redonner à chaque insecte ses ailes.

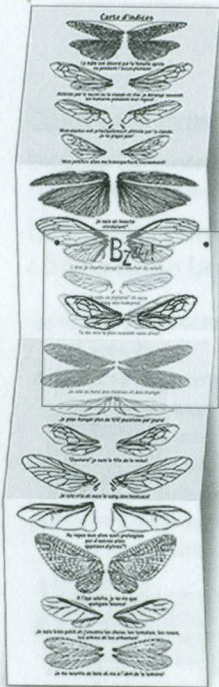
Le gagnant sera celui qui aura récupéré le plus d'insectes.

• **Préparation :**

- Etaler toutes les cartes "corps", faces visibles au centre de la table.

- Placer à côté, la carte "indices", le livret et le paquet de cartes "ailes" qui constitue la pioche.

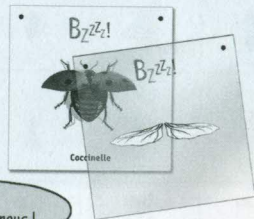




• Déroulement de la partie

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence. Il prend la carte "ailes" du dessus de la pioche et doit retrouver à quel insecte ces ailes peuvent bien appartenir. Pour s'aider, il prend la carte "indices" et fait glisser ses ailes jusqu'à celles lui correspondant. Il obtient alors une information précieuse. A lui ensuite, à l'aide de cette information, de sa mémoire visuelle et de sa réflexion, de choisir un insecte. Lorsque son choix est fait pour l'un des 16 insectes, il pose sur la carte "corps" de l'insecte choisi, sa carte "ailes" en alignant les 2 points noirs de chaque côté du **Bzzzz!**

(Attention ! Une fois la carte "ailes" au contact d'une carte corps, on ne change plus !)



Moi, j'adore voir les enfants s'intéresser à nous !



Après l'alignement des deux points : 2 possibilités



1- Si le mot **Bzzzz!!** est décalé, ce ne sont pas les bonnes ailes. Le joueur les replace alors sous la pioche d'ailes. Le joueur suivant tire alors une nouvelle carte "ailes".



2- Si le mot **Bzzzz!** se noircit et se superpose parfaitement à celui de la carte corps, alors les ailes appartiennent bien à l'insecte. C'est gagné ! Le joueur prend alors le duo de cartes qu'il pose devant lui. Il pourra rejouer mais seulement s'il répond correctement à une question du livret concernant l'insecte gagné. Cette question est choisie et lue par le joueur se tenant à sa droite.

Attention :

On ne rejoue qu'une seule fois pour permettre à chacun de jouer.

Variante :

Après plusieurs parties, on finit par connaître les ailes de chaque insecte, on peut alors décider de jouer sans la carte "indices".



Version Memory

Niveau supérieur, conseillé après la version "Découverte"

• But du jeu

Redonner à chaque insecte ses ailes.

Le gagnant sera celui qui aura récupéré le plus d'insectes.

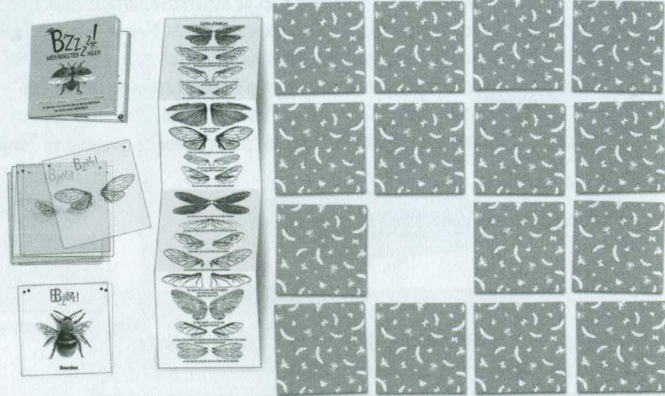
Parole de bourdon :
ça muscle
la mémoire !



• Préparation :

- Étaler au centre de la table, les 16 cartes "corps", faces cachées, en 4 lignes de 4 cartes.

- Placer à côté : la carte "indices", le livret et le paquet de cartes "ailes" qui constitue la pioche.



• Déroulement de la partie

Même fonctionnement que le jeu en version « Découverte » mais avec la grande différence que les cartes "corps" sont ici cachées. La difficulté est nettement supérieure du fait que les corps des insectes ne sont pas visibles. Il s'agit donc de s'en rappeler au fur et à mesure qu'ils se dévoilent. Il faut donc rester très concentré pour se souvenir des emplacements des différents insectes et les récupérer quand se présente notre tour de jouer.

Dans cette version, lorsque le Bzzz est décalé, on repose bien la carte "corps" à sa place initiale, face cachée et la paire d'ailes sous la pioche.

• Variante réservée aux très bons joueurs :

On peut également jouer cette partie "Memory", sans la carte "indices".

Quiz

Ce Quiz te permettra de découvrir des tas de détails sur la manière de vivre de nos 16 insectes

- Les insectes sont classés par ordre alphabétique
- La bonne réponse est soulignée
- Les astérisques (*) font référence au "petit lexique des mots savants", situé en fin de livret.

Si tu réponds correctement à la question choisie et posée par un autre joueur, tu gagnes le droit de rejouer.

