FoxMind

Fiche pédagogique

FoxMind a pour mission de contribuer au développement cognitif des enfants en proposant une gamme de jeux de société qui stimulent la mémoire, l'observation, la résolution de problèmes et la collaboration sociale.

La série Match Madness

Pour en apprendre plus sur nous, visitez le www.FoxMind.com/fr

ÂGE RECOMMANDÉ :

Version Junior : 4 à 7 ans – Préscolaire et premier cycle du primaire.

Version Classique : 7 ans et plus – Deuxième et troisième cycle du primaire à l'âge adulte.

NOMBRE DE JOUEURS :

1-4 joueurs

DURÉE DE L'ACTIVITÉ :

15-30 minutes de jeu.

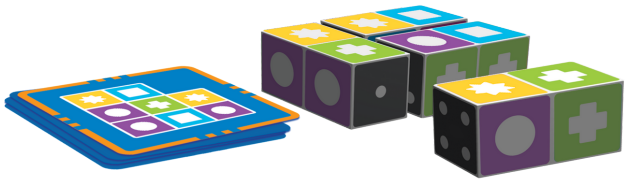
MISE EN CONTEXTE :

Match Madness est un jeu de société qui met les joueurs au défi d'assembler leurs blocs pour recréer une image sur une carte le plus rapidement possible. Le premier joueur à compléter le défi dit « Match » et remporte la carte.

CONTENU

Match Madness Junior

- 4 ensembles de 4 blocs numérotés de 1 à 4.
- 48 défis avec 4 niveaux progressifs de jeu.
- 12 défis de niveau 5 disponibles en ligne.



Match Madness Classic

- 4 ensembles de 5 blocs numérotés de 1 à 5.
- 60 défis avec 5 niveaux progressifs de jeu

SPHÈRES DE DÉVELOPPEMENT

DÉVELOPPEMENT MOTEUR :

Amélioration de la motricité fine - coordination des mains et des doigts par la manipulation des blocs et le triage des symboles (œil-main).

Amélioration de la vitesse de réaction ; transmission de l'information sur la carte pour exécuter physiquement le motif avec les blocs.

DÉVELOPPEMENT COGNITIF :

Observation des formes et des couleurs.

Amélioration de la concentration et du raisonnement en planifiant différentes combinaisons pour atteindre un résultat.

Mémorisation des motifs sur les blocs pour assembler la forme sur l'image.

Renforcir la patience et le sentiment d'accomplissement.

PISTES D'INTERVENTION

Mémoire visuelle
Faire plus d'une fois la même carte et observer la progression de la mémorisation des motifs sur les blocs et de leur assemblage.

Concentration
Encourager les élèves à se concentrer sur les motifs des différents blocs et à regarder les combinaisons possibles pour résoudre la carte.

Rapidité de réaction
Organiser une compétition amicale durant laquelle les élèves tentent de résoudre un maximum de cartes dans un temps limité.

Sens de l'observation
Discuter avec les participants des stratégies utilisées pour trouver les motifs correspondants à la carte.
Demander à l'élève de rédiger des instructions pour résoudre une carte. Donner les instructions à un autre élève qui suit les indications écrites sans voir le motif de la carte. Observer si l'assemblage des blocs est réussi.

VOIR LES AUTRES TITRES DANS LA SÉRIE MATCH MADNESS

Match Madness Duo

Extrême Extension

www.foxmind.com