

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.

Mots Rapido



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

ÂGE RECOMMANDÉ :

Pour les deux versions : 8 ans et plus



NOMBRE DE JOUEURS :

2 - 6 joueurs



DURÉE DE L'ACTIVITÉ :

10 - 20 minutes de jeu.



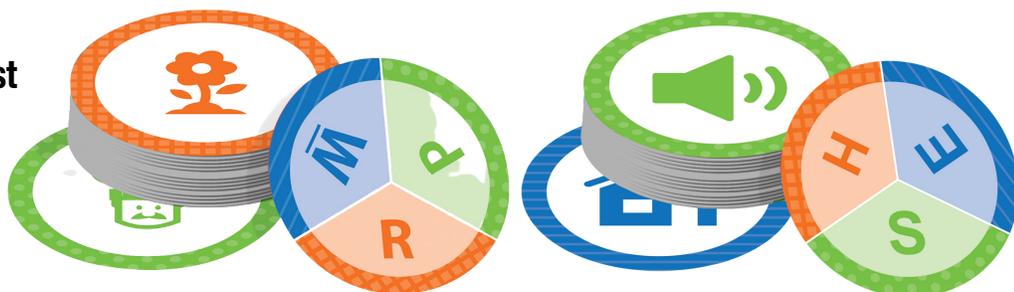
MISE EN CONTEXTE :

Dans ce jeu de rapidité, d'observation et de vocabulaire, les joueurs cherchent à récupérer un maximum de cartes en trouvant les bons mots le plus rapidement possible en fonction de la première lettre d'un mot et d'une catégorie. Dans sa version Twist, qui peut également être jouée en équipe avec le jeu de base, une dimension supplémentaire est introduite : celle des contraires. Les joueurs doivent non seulement trouver des mots correspondant à des caractéristiques données, mais aussi réfléchir sur le mot opposé. Cela ajoute une seconde dimension, tout en offrant une expérience enrichissante pour ceux qui cherchent à développer leur compréhension du vocabulaire et des concepts opposés.

CONTENU

Mots Rapido et Mots Rapido Twist

- 61 cartes par jeu
- 1 livret de règles



SPHÈRES DE DÉVELOPPEMENT



LANGAGIER (VOCABULAIRE)

Encourage l'expression personnelle suite à une analyse rapide. L'élève est amené à décortiquer les informations présentées sur les cartes, puis à exprimer son raisonnement de manière claire et concise afin de fournir la réponse adéquate. Cette activité favorise le développement de la pensée critique et de la communication orale, tout en renforçant la compréhension des concepts abordés.



COGNITIF (LOGIQUE) :

Apprendre de nouveaux mots par les réponses des autres joueurs. Développer l'attention et l'analyse d'une lettre associée à une image.

La version **Twist** ajoute à l'aspect cognitif une forme de raisonnement sur des objets aux caractéristiques contraires et engendre des discussions sur la perception des joueurs sur des objets du quotidien.

PISTES D'INTERVENTION

Vocabulaire

Travailler en groupe pour trouver le plus grand nombre de mots possibles en fonction de la catégorie et de la lettre sur les deux cartes en jeu. Lors de cette activité, la créativité, le raisonnement logique et le développement du vocabulaire par la connaissance des pairs sont privilégiés.

Vocabulaire (TWIST)

Travailler en groupe pour trouver des contraires de la catégorie et de la lettre sur les deux cartes en jeu.

Rapidité de réaction et Expression de soi

Présentez la lettre et la catégorie choisies. Les participants ont 30 à 60 secondes selon le groupe d'âge pour inscrire leurs réponses sur une feuille. Faites 5 rondes de jeu avec différentes catégories et différentes lettres. Une fois les cinq rondes complétées, demandez aux participants d'exprimer verbalement leurs réponses pour comptabiliser un pointage final de groupe.

VOIR D'AUTRES TITRES CONNEXES



Clac Mots



Pique Mots