



# FoxMind®

*Drôlement intelligent!*

Entreprise fièrement québécoise, FoxMind crée depuis plus de 20 ans des jeux éducatifs qui enrichissent l'apprentissage en classe.

## FICHE PÉDAGOGIQUE



Voir Vidéo



### Vers Mystères - (Can of Worms)



• Âge recommandé : 4 ans et plus



• Nombre de joueurs : 2-6 joueurs



• Durée de l'activité : 15 minutes de jeu

### Compétences clés

- Observation et mémorisation
- Dextérité
- Logique et mathématiques
- Concentration

### Description du jeu

Pigez les bons vers pour atteindre le chiffre sur la carte! Ce jeu stimule la mémoire, le calcul mental et développe la dextérité. Les joueurs mesurent les vers à l'aide d'une règle et les additionnent pour obtenir le chiffre exact sur la carte. Mais si vous dépassez ce chiffre, votre tour est perdu ! Soyez le premier à remporter 4 cartes pour gagner la partie.

### Objectif

**Favoriser le développement du calcul mental et de la mémorisation chez les élèves du préscolaire et du primaire.**

### Contenu

- 10 vers de terre
- 24 cartes numérotées
- 12 cartes spéciales
- 12 jetons ver de terre
- 1 règle
- 1 conserve tournante avec un couvercle
- 1 livret de règles



### Ressources

Cliquez sur les liens ci-dessous :

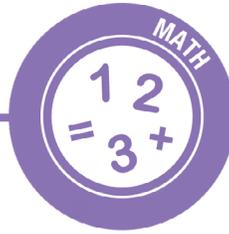
[- Téléchargez les règles de jeu -](#)

[- Plus sur foxmind.com -](#)

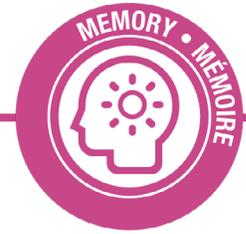
# SPHÈRES DE DÉVELOPPEMENT



Développe la motricité fine.



Développe le calcul mental et la formulation d'équation.



Développe la mémorisation et la concentration.

## Pistes d'intervention

### 1. Développement des habiletés mathématiques

**Adaptation du total cible :** Modifier la valeur cible (ex. : 10 ou 15 au lieu de 12) pour ajuster le niveau de difficulté en fonction de l'avancement des élèves dans les concepts mathématiques.

**Exploration des opérations :** Introduire l'addition, la soustraction, ou même la multiplication et la division dans les calculs des vers pour diversifier les stratégies de jeu.

**Résolution de problèmes :** Demander aux élèves d'expliquer leur raisonnement lorsqu'ils sélectionnent les vers à additionner pour atteindre la cible. Cela favorise la compréhension des concepts mathématiques.

### 2. Renforcement des fonctions exécutives

**Gestion de l'impulsivité :** Encourager les élèves à réfléchir à haute voix avant de choisir un ver pour favoriser la prise de décision réfléchie et le contrôle de soi.

### 3. Compétences sociales et collaboration

**Jeu en équipe :** Travailler en petits groupes ou en équipes pour encourager la communication et l'écoute active. Chaque membre peut proposer des stratégies, ce qui favorise la coopération.

**Apprentissage coopératif :** Transformer le jeu en un défi collectif où tous les participants doivent travailler ensemble pour atteindre un objectif commun (par exemple, être les premiers à remporter 4 cartes ensemble).

Découvrez nos jeux complémentaires

Boîte à beignes

Hansel & Gretel



# AIDE MÉMOIRE

Matériel à découper et à plastifier pour une explication visuelle du jeu.



1



Retourne une carte.

2



Prend un ver de terre de la conserve.

3



Mesure-le à l'aide de la règle.

4



Atteins le nombre sur la carte et gagne 4 cartes numérotées pour remporter la partie!