

# 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.

## Vers Mystères.



Pour en apprendre plus sur nous, visitez le [www.FoxMind.com/fr](http://www.FoxMind.com/fr)

### ÂGE RECOMMANDÉ :

4 à 7 ans



### NOMBRE DE JOUEURS :

2 - 6 joueurs



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ :

15 - 30 minutes de jeu.



### MISE EN CONTEXTE :

Dans Vers Mystères, les joueurs utilisent leur mémoire, leur dextérité et les additions pour réussir le défi! Les joueurs doivent prendre un vers de la conserve, le déposer sur une règle à mesurer et atteindre le chiffre indiqué sur la carte.

Bonifiez votre expérience de jeu avec des cartes spéciales et utilisez des jetons pour ajouter la notion de soustraction.

### CONTENU

- 10 vers de terre
- 24 cartes
- 2 cartes spéciales
- 12 jetons vers de terre
- 1 règle
- 1 conserve tournante avec un couvercle



# SPHÈRES DE DÉVELOPPEMENT



## MOTRICITÉ FINE

Développe la motricité fine par la manipulation des composantes du jeu : Prendre les vers avec ses doigts, mesurer les vers sur la règle, replacer les vers dans la conserve et tourner la conserve.



## COGNITIF (MÉMORISATION ET MATHÉMATIQUES) :

L'enfant mémorise l'emplacement des vers dans la conserve pour les additionner afin d'arriver au bon chiffre. Le jeu se concentre sur l'addition des chiffres 1 à 10. L'ajout des jetons permet à l'enfant d'additionner ou de soustraire +1/-1 et +2/-2.

## PISTES D'INTERVENTION

### Motricité et mémorisation - Trouver les paires :

Dans la conserve se trouvent 5 paires de vers (10 vers au total). Les vers ont une longueur de 1 à 5 (leur longueur est indiquée au bas du vers). Trouvez les paires de vers de terre en les mesurant sur la règle pour vérifier s'ils ont la même grandeur. Placez les vers en ordre de grandeur après les avoir mesurés. Remplacez les vers dans la conserve et faites-la tourner pour une nouvelle partie.

### Mathématiques - Jeu d'équipe :

Jouez en groupe de 4 à 6 joueurs pour résoudre le plus d'équations possible avec les cartes du jeu (retirez les cartes spéciales). Tournez une carte avec un chiffre et pigez un vers de terre. Calculez la valeur manquante pour arriver à la solution et pigez le ou les bons vers. Les joueurs peuvent s'aider des jetons vers de terre pour additionner ou soustraire des valeurs de 1 et plus afin d'arriver au bon chiffre. Remplacez les vers de terre à chaque nouvelle carte. Gardez les cartes réussies et défaussez les autres cartes. Le jeu se termine lorsque les joueurs ont utilisé tous les jetons vers de terre. Comptez le nombre de cartes à la fin pour connaître le pointage de l'équipe.

## VOIR D'AUTRES TITRES CONNEXES



Presto



Hansel & Gretel