



FoxMind®

Drôlement intelligent!

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

FICHE PÉDAGOGIQUE



Voir Vidéo



Boîte à Beignes - (Donuts by the Dozen)



- Âge recommandé : 7 ans et plus



- Nombre de joueurs : 2-6 joueurs



- Durée de l'activité : 20-40 minutes de jeu

Compétences clés

- Observation et anticipation
- Interaction sociale
- Concentration
- Flexibilité et planification

Description du jeu

Retournez de délicieux beignes pour former une équation égale à 12! Ce jeu stimule la mémoire, l'attention et la gestion de l'impulsivité. Ajoutez les jetons abeille pour un défi supplémentaire de rapidité et de concentration. Le premier joueur à rassembler 12 beignes remporte la partie!

Objectif

Favoriser le développement du calcul mental et de la formulation d'équations chez les élèves du primaire.

Contenu

- 45 tuiles beigne de 3 couleurs
- 16 jetons abeille
- Livret de règles bilingue (anglais, français)



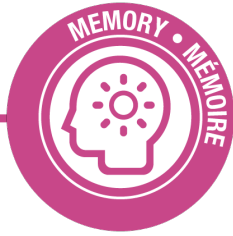
Ressources

Cliquez sur les liens ci-dessous :

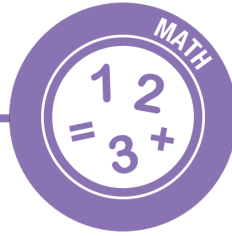
[- Téléchargez les règles du jeu -](#)

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

SPHÈRES DE DÉVELOPPEMENT



Développe la mémorisation des chiffres.



Développe le calcul mental par la formulation d'équation.



Développe la concentration et la vitesse de réaction.

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 le cours de mathématiques.

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

Résolution de problèmes : Demander aux élèves d'expliquer leur raisonnement lorsqu'ils sélectionnent leurs beignes, favorisant ainsi le développement de la pensée mathématique.

2. Renforcement des fonctions exécutives

Mémoire et attention : Avant de retourner un beigne, les élèves doivent mémoriser leur choix et justifier leur sélection.

Gestion de l'impulsivité : Encourager les élèves à verbaliser leur choix avant de retourner les tuiles beigne pour favoriser la réflexion et le contrôle de soi.

Planification stratégique : Amener les élèves à anticiper leurs coups et à réfléchir aux conséquences de leurs choix.

3. Compétences sociales et collaboration

Jeu en équipe : Travailler en duos ou en petits groupes pour encourager la communication et l'écoute active.

Apprentissage coopératif : Transformer la partie en défi collectif où tous doivent atteindre un objectif commun.

Utilisation des jetons abeille : Intégrer ou retirer les jetons abeille selon le besoin de stimulation supplémentaire en rapidité et en concentration.

Découvrez nos jeux complémentaires

Vers Mystères

Hansel & Gretel



AIDE MÉMOIRE

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



1



Étale les beignes face cachée sur la table.

2

$$\begin{matrix} 8 \\ 3 \\ 3 \\ 3 \end{matrix} \times \begin{matrix} 7 \\ 2 \\ 2 \\ 2 \end{matrix} + \begin{matrix} 9 \\ 6 \\ 6 \\ 6 \end{matrix} = 12$$

Retourne 1 à 3 beignes et crée une équation qui donne 12. (addition, soustraction, multiplication, division)

3



12 GAGNER!

Le premier à obtenir 12 beignes gagne.

4

$$\begin{matrix} 8 \\ 8 \\ 8 \\ 8 \end{matrix} + \begin{matrix} 4 \end{matrix} = 12$$

Variante avancée: utilise les jetons abeille pour faire des équations pendant le tour des autres joueurs.