



# FoxMind®

*Drôlement intelligent!*

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

## FICHE PÉDAGOGIQUE

### Mystero - Brainbuilder Series



- Âge recommandé : 4 ans et plus



- Nombre de joueurs : 1+



- Durée de l'activité : 3-10 minutes par carte



#### Compétences clés

- Sens du nombre
- Résolution de problèmes
- Raisonnement
- Imagination
- Flexibilité

#### Description du jeu

Chaque carte puzzle présente huit (8) illustrations qui fournissent chacune un indice numérique. Le défi consiste à associer chaque illustration à un chiffre différent, de 1 à 9. La neuvième et dernière tuile numérotée est déposée sur le coffre à jouets qui se trouve au centre de la grille de jeu. C'est le MYSTERO !

#### Objectif

**Rattacher la comptine numérique de 1 à 9 à des représentations visuelles, par comptage ou par association analogique.**

#### Contenu

- 9 tuiles numérotées (1 à 9)
- 1 grille de jeu (3 × 3)
- 64 puzzles (8 séries de 8)
- 1 livret de solutions



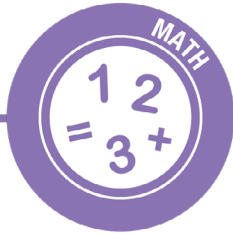
#### Ressources

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[- Téléchargez les règles du jeu](#)

[- Plus sur foxmind.com](#)

# SPHÈRES DE DÉVELOPPEMENT



Connaître les chiffres et la comptine numérique de 1 à 9.



Faire appel à des images mentales avec flexibilité.



Respecter les indices en tenant compte des nombres disponibles.

## Pistes d'intervention

Comme parent ou enseignant, vous jouez un rôle essentiel pour aider l'enfant à développer son **sens du nombre**, une compréhension intuitive et naturelle des nombres qui va bien au-delà de la mémorisation ou du comptage. Cette compétence consiste à comparer, composer, décomposer ou opérer sur les nombres pour résoudre des problèmes de la vie réelle. L'enfant développe naturellement cette compétence essentielle en mathématiques en observant, raisonnant et faisant des liens dans un environnement ludique et signifiant :

### 1. Avant 4 ans

L'enfant reconnaît instantanément de petites quantités, sans compter. Exemple : il voit des verres de jus sur une table et sait tout de suite qu'il y en a 3.

### 2. Vers 5 ans

L'enfant regroupe les objets en petits lots, pour mieux les compter, et sait reconnaître des configurations familières. Par exemple, en lançant un dé, il perçoit immédiatement que le pointage obtenu est « 5 ».

### 3. Vers 6 ans

L'enfant perçoit le sens abstrait des nombres. Il peut continuer un comptage et percevoir des analogies numériques. Par exemple, si on dit : « Commence à 6 et continue à compter », l'enfant poursuit : « 7, 8, 9... » ; ou encore, en voyant un chien et une poule, l'enfant associe leurs pattes au nombre 6.

### 4. Vers 7 ans

L'enfant développe une pensée multiplicative l'aidant à compter par bonds ou par groupes égaux. Par exemple, en entrant dans une classe, l'enfant dit : « Je vois 4 rangées de 5 pupitres, il y a 5, 10, 15, 20 pupitres ! », au lieu de les compter un à un.

## Découvrez nos jeux complémentaires

Architecto

Equilibrio



# PROGRESSION DES CONCEPTS

Voici les défis importants apparaissant dans la progression de MYSTERO.

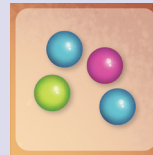
Puzzles	Nouveaux défis	Repères théoriques
<b>Série 1</b>	<b>Comptage de billes</b>	
1	Éléments dans une disposition ordonnée	Comptine numérique stable Correspondance terme à terme Constellation
3	Éléments dispersés, mais regroupés en petits lots	Grouper
6	Éléments de tailles différentes	Principe d'abstraction
<b>Série 2</b>	<b>Boîtes de craies</b>	
12	Sous-ensemble d'éléments partiellement voilés	Boîtes de dix
14	Sous-ensemble d'éléments complètement voilés	Principe de cardinalité
<b>Série 3</b>	<b>Doigts</b>	
17	Dactylographie ou comptage à l'aide des doigts Éléments de formes différentes	Ordre Principe d'abstraction
21	Flexibilité de représentation	Non-pertinence de l'ordre
<b>Série 4</b>	<b>Dominos</b>	
25	Deux ensembles dénombrables	Réunion d'ensembles
28	Symbole numérique et ensemble dénombrable	Principe de cardinalité Dénombrement
31	Deux symboles numériques	Opération d'addition
<b>Série 5</b>	<b>Indices imagés directs</b>	
34	Images évoquant des nombres et ambiguïté	Analogie numérique
<b>Série 6</b>	<b>Indices imagés séquentiels ou additifs</b>	
41	Lignes numériques et suites Décomposition additive Formes et couleurs des tuiles	Ordre Terme manquant Propriétés
<b>Série 7</b>	<b>Indices imagés avec variables</b>	
49	Indice de forme ou de couleur Utilisation de la règle	Idée de variable Mesure de longueur
<b>Série 8</b>	<b>Indices imagés simultanés ou multiplicatifs</b>	
57	Indices de type simultané Ligne numérique circulaire Cubes en perspective	Perception multiplicative Lecture de l'heure Mesure de volume

# MYSTERO EN UN COUP D'OEIL

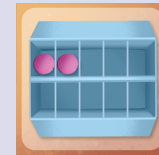
**MYSTERO** accompagne votre enfant dans son développement du sens du nombre.

## Vers 4 ans

Perception instantanée de quantités jusqu'à 4



Série 1

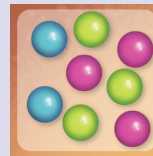


Série 2



Série 3

Comptage un à un d'éléments identiques



Série 1



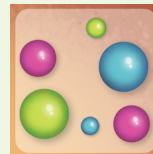
Série 5



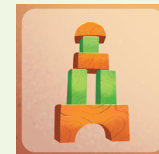
Série 7

## Vers 5 ans

Comptage un à un d'éléments différents



Série 1

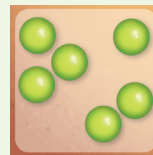


Série 5



Série 7

Comptage par petits lots



Série 1



Série 3

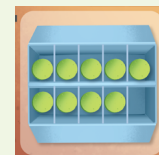


Série 4

Reconnaissance de dispositions visuelles



Série 1



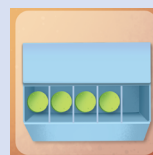
Série 2



Série 5

## Vers 6 ans

Dénombrement à partir d'une valeur abstraite



Série 2



Série 4



Série 7

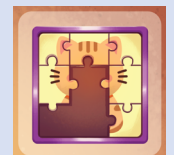
Association d'un nombre à une situation réelle



Série 5



Série 6



Série 7

## Vers 7 ans

Comptage multiplicatif ou par bonds égaux



Série 8



Série 8



Série 8

# AIDE MÉMOIRE

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



1



Séries 1 à 4 : Place les tuiles en ordre, côté jouet.

Séries 5 à 8 : Place les tuiles en ordre, de l'autre côté.

2



Cherche un indice facile associer à un nombre de 1 à 9 et déposes-y la tuile numérotée affichant ce chiffre.

3



Cherche un nouvel indice en tenant compte des tuiles numérotées qui restent à placer.

4



Place le dernier chiffre sur le coffre qui est au centre de la grille de jeu.  
**C'est le MYSTERO !**

# FEUILLE DE ROUTE

Marque ta progression pour chacune des séries de MYSTERO.

## SÉRIE 1

1	2	3	4
5	6	7	8

## SÉRIE 2

9	10	11	12
13	14	15	16

## SÉRIE 3

17	18	19	20
21	22	23	24

## SÉRIE 4

25	26	27	28
29	30	31	32

## SÉRIE 5

33	34	35	36
37	38	39	40

## SÉRIE 6

41	42	43	44
45	46	47	48

## SÉRIE 7

49	50	51	52
53	54	55	56

## SÉRIE 8

57	58	59	60
61	62	63	64

# MYSTERO

## DIPLÔME



6

7

2

3



4

1



8

POUR AVOIR COMPLÉTÉ LA SÉRIE # \_\_\_\_\_

DATE

SIGNATURE

