

Jeu de langue A 410

Age : dès 5 ans

Nb. de joueurs : 1 à 2

Prix : ± 130 € (2011)

**Principe du jeu**

Il s'agit de bien positionner des pièces colorées ou illustrées sur un plateau à double entrée en suivant les consignes du meneur de jeu. Les consignes sont sélectionnées en fonction du type d'ateliers (5) déclinés en 6 niveaux. Les consignes peuvent être lues également.

Descripteurs ESAR

A410 Jeu de langue

A401 Jeu d'association

B408 Relations spatiales

B410 Coordonnées simples

B411 Raisonnement concret

C301 Discrimination auditive

C306 Mémoire auditive

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 306 décodage de messages

F /

Analyse pédagogique

Ce jeu pédagogique basé sur l'écoute de consignes permet de placer au bon endroit des pièces sur un tableau de 6 cases (3x3). Il faudra rester attentif et mémoriser plusieurs consignes afin de placer les pièces aux bons endroits. Ce jeu permet ainsi de stimuler l'écoute, la concentration et la mémoire auditive. Il fait appel au repérage spatial. La boîte de jeu propose 2 livrets de consignes de difficulté croissante. Dans le livret de consignes, chaque série propose cinq ateliers déclinés en six niveaux de consignes. La correction associée à chaque groupe de consignes illustre soit une des possibilités parmi plusieurs, soit l'unique solution pour la dernière consigne. Se joue de manière individuelle ou de façon associative ou encore compétitive. Ce jeu exige la présence d'un meneur de jeu pour la lecture des consignes.

Analyse matérielle

1 notice explicative, 2 livrets de consignes - niveau 1 et 2, 2 plateaux quadrillés de 9 cases, 2 lots de 25 pièces : 1 lot contient 5 couleurs, 5 lettres, 5 chiffres, 5 animaux, 5 fruits.