

**MIXMO**  
Sly Frog Games

**Jeu de langue A 410**

Age : dès 8 ans  
Nb. de joueurs : 2 à 6  
Prix : ±18 € (2009)



**Principe du jeu**

Être le premier à avoir inséré la totalité de ses lettres, piochées au hasard, dans sa propre grille de mots en ayant remporté le plus de points.

**Descripteurs ESAR**

A 410 jeu de langue	D 301 jeu compétitif
A 406 jeu de stratégie	E 401 mémoire orthographique
A 407 jeu de hasard	F 401 connaissance personnelle
B 408 relations spatiales	F 402 reconnaissance sociale
B 411 raisonnement concret	
B 401 classification	
C 408 rapidité	
C 411 concentration	
C 414 créativité inventive	

**Analyse pédagogique**

Ce jeu de composition de mots croisés fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe. Il encourage le rassemblement des connaissances par thème car le pion « bandit » nécessite d'énoncer un thème et impose qu'à la fin de la partie, chaque grille de mots contienne au moins un mot relatif au thème choisi. Il requiert souplesse de raisonnement, concentration et rapidité de réflexion car un joueur peut à tout moment modifier sa grille de mots pour parvenir à placer toutes ses lettres et ainsi faire prendre des lettres supplémentaires aux autres joueurs. Il exige aussi une certaine stratégie car seuls les mots de plus de 3 lettres seront comptabilisés en fin de partie. Ce jeu d'ambiance se joue à plusieurs dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

**Analyse matérielle**

120 jetons-lettres (dont 2 jokers et 1 bandit), la règle du jeu.