

VOCAMOTS

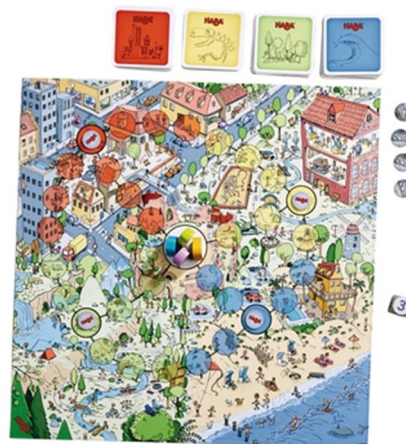
Haba

Jeu de langue A 410

Age : dès 5 ans

Nb. de joueurs : 2 à 4 joueurs

Prix : ± 18 € (2015)



Principe du jeu

Il faut retrouver le code secret de 4 chiffres. Pour le découvrir, il faudra trouver un mot en rapport avec la carte piochée comptant un nombre de syllabes utile pour atteindre une case indice. Quand un joueur arrive sur une case indice, il tire une carte et jette le dé qui donne le nombre de syllabes du mot qu'il va falloir trouver. Quand il y parvient il peut regarder le chiffre au dos du jeton indice. Dès qu'un joueur a regardé toutes les cartes indices, il rejoint le centre du plateau et donne les 4 chiffres.

Descripteurs ESAR

A 410 Jeu de langue

B 401 Classification

C 307 Mémoire visuelle

D 301 Jeu compétitif

E 208 Mémoire lexicale

E 303 Décodage syllabique

F 401 Connaissance personnelle

F 402 Reconnaissance sociale

Analyse pédagogique

Ce jeu s'adresse aux enfants pré-lecteurs ou en cours d'apprentissage. Ce jeu fait appel à la connaissance du vocabulaire et fait prendre conscience à l'enfant des composants sonores de la langue en comptant les syllabes. La syllabe est un point d'appui important pour accéder aux unités sonores du langage. Retrouver les syllabes constitutives d'un mot est le premier pas vers la prise de conscience des phonèmes de la langue. La règle peut être aménagée et simplifiée pour les plus jeunes. Il se joue dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

Analyse matérielle

1 plateau de jeu, 80 cartes illustrées (4 thèmes : parc, ville, plage, musée), 4 figurines en bois, 14 jetons, 1 règle.