

## FOLIMOTS

Anaton's éditions

### Jeu de langue A 410

Age : dès 7 ans

Nb. de joueurs : 1 à 4

Prix : 32 € (2012)



### Principe du jeu

Dès que la 1ère carte est dévoilée, les joueurs écrivent rapidement, à l'aide de leurs lettres déposées sur le plateau, le nom du sujet représenté sur la carte. Le premier à avoir terminé son mot appuie sur la sonnette et si le mot est correctement orthographié, il remporte la carte.

### Descripteurs ESAR

A 410 jeu de langue	D 103 jeu individuel et compétitif
A 401 jeu d'association	E 301 discrimination de lettres
B 411 raisonnement concret	E 302 correspondance lettres-sons
C 303 discrimination visuelle	E 304 décodage de mots
C 306 mémoire auditive	F /
C 307 mémoire visuelle	

### Analyse pédagogique

Ce jeu d'association images-mots fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe afin de nommer puis de copier ou d'écrire de mémoire le nom de l'illustration à l'aide de jetons-lettres. Le jeu propose des cartes-images de 3 niveaux de difficulté orthographique. Les jeunes joueurs qui ne savent pas encore écrire peuvent se familiariser avec les lettres en recopiant le modèle des mots écrits au verso des images. Ils exercent ainsi leur capacité à discriminer des lettres ainsi que leur mémoire visuelle et auditive. Les joueurs plus âgés se familiarisent avec l'orthographe de mots simples. Ce jeu peut être joué en mode apprentissage ou en mode défi : il demande alors concentration et rapidité d'exécution pour être le premier à buzzer et ainsi remporter la carte. La présence de cartes pièges qui octroient gages, avantages et pénalités rend le jeu plus amusant. Se joue seul avec un aîné ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

### Analyse matérielle

1 plateau de jeu, 1 sonnette, 80 cartes-dessin recto-verso, 4 x 49 jetons-lettres, la règle du jeu.