

IN

U

Catalogue de jeux de la BU Inspé Nantes

2023



Table des matières

Jeux d'assemblage.....	3
Jeux de hasard.....	8
Jeux de mathématiques.....	12
Jeux de stratégie.....	28
Jeux de langue.....	38
Jeux de rôle.....	52

Jeux d'assemblage

Tangrams

Pour des activités de logique : tri, classement, propriété et non-propriété de l'objet.

lot de 60.

tri - classement - couleurs

A 02 7



Tangrams

Pour des activités de logique : tri, classement, propriété et non-propriété de l'objet.

lot de 15.

tri - classement - couleurs

A 02 9



Tangrams géants en mousse



Pour des activités de logique : tri, classement, propriété et non-propriété de l'objet.

lot de 4.

tri - classement - couleurs

A 02 6

Block a Block

Un jeu pour développer la construction et l'adresse de vos enfants

But du jeu : une fois la tour constituée, enlever une fiche de couleurs de la tour désignée par le dé , de façon à éviter que celle-ci ne s'écroule.

Intérêts pédagogiques : développe l'aspect tactique, habilité et finesse.

A partir de **3 ans**.

A 02 17



Décrocher la lune



Qui pour **décrocher la Lune** ?

Le but est de poser des échelles les unes sur les autres, à une seule main, selon les contraintes demandées par le dé, pour se rapprocher de la lune !

Au départ, deux échelles sont placées dans une configuration particulière, au choix des joueurs et en fonction des trous disposés dans le socle de base.

Seules ces deux échelles initiales toucheront le sol.

A 02 18

Logic city



Jeu de logique évolutif en 3 D avec des cubes en bois pour construire des maisons.

L'enfant sélectionne une carte défi qui montre une vue du dessus et une vue de face des maisons à construire. Puis il construit les bâtiments en respectant les contraintes.

Le niveau le plus simple est facile et les maisons sont alignées sur une ligne.

Dans les deux autres niveaux il y a trois lignes de maison qu'il faut déduire des indications.

A 02 20

Magnetic polydron

Jeu de construction magnétique, de 32 pièces en plastique.

A 02 19



Jenga

Jeu de société en bois – Jeu d'adresse.

A 02 21



Suspend : jeu de suspension



Suspend est un jeu d'équilibre et de dextérité. A chaque tour, une nouvelle pièce est ajoutée à la sculpture verticale en constante transformation, ce qui provoque un ajustement de l'équilibre et hausse le niveau de difficulté.

A partir de 8 ans.

A 02 16

Atelier de topologie

Atelier d'entraînement qui renforce les capacités d'observation et de structuration de l'espace en proposant des configurations un peu plus complexes.

A 02 4



Formes géométriques géantes

A 02 13



Pavages assortis

A 02 5



Jeux d'engrenages

A 02 11



Building set

Cet ensemble d'engrenages de 100 pièces aidera à entrer dans le monde des jeux d'ingénierie en découvrant des possibilités de construction infinies.

Les engrenages sont conçus pour défier la motricité, la créativité et le jeu de construction pratique.

A 02 22



Solides en bois naturel

Pour conceptualiser des notions complexes de géométrie dans l'espace.

A 02 23



Volumes géométriques transparents

Idéal pour explorer les propriétés des solides 3D, les relations entre les formes 2D et les solides 3D, le volume, la capacité et la surface.

A 02 25



Folding geometric shapes

Cet ensemble innovant de formes géométriques pliantes est parfait pour les cours pratiques de symétrie, de périmètre, d'aire, de surface et de volume.

Chaque forme de trois pouces se plie à plat, ce qui permet d'illustrer les propriétés bidimensionnelles d'une forme tridimensionnelle.

A 02 26



Jeux de hasard

Pouss'Poussins par Claude Ponti

Jeu d'observation très original. Il suffit de se débarrasser de ses cartes en premier.

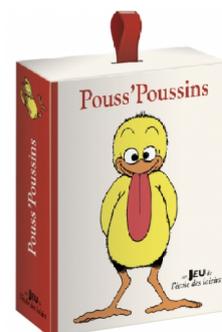
On peut poser ses cartes si on a un élément commun avec la carte posée sur la table : soit la position du poussin, sa coiffe etc.

Il y a cinq cartes "jocker".

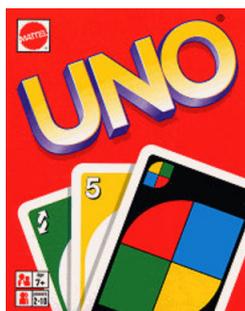
A partir de 5 ans.

observation - couleurs

R 07 11



Uno (x2)



Uno est un jeu de défausse. Vous devez être le premier joueur à n'avoir plus aucune carte en main. Le jeu est composé de 108 cartes spécifiques réparties en quatre couleurs et 5 types "Action". En début de manche, celles-ci sont mélangées et chaque participant reçoit une main de 7 cartes. Le reste constituera la pioche.

En début de manche, afin d'orienter le jeu, on retournera la première carte de la pioche qui formera alors le Talon. Le joueur à la gauche du donneur commencera avec pour base cette carte.

2 à 10 joueurs.

A partir de 7 ans.

30 min.

R 07 1

Dobble



Dobble est un symposium de mini-jeux qui reposent sur un principe commun : l'observation-rapidité.

Chaque carte représente 8 symboles (tête de clown, lune, toile d'araignée...) et possède un et UN SEUL symbole en commun avec chacune des autres cartes. Il faut repérer, avant les autres, quel est ce symbole commun. La difficulté vient aussi du fait qu'un même symbole n'a pas la même taille sur toutes les cartes, ce qui perturbe l'observation.

2 à 8 joueurs.

A partir de 6 ans.

10 min.

R 07 9

Husch Husch kleine Hexe

Les petites sorcières doivent atteindre le plus rapidement possible la montagne magique pour la fête des sorcières.

On doit les aider à progresser de ligne en ligne : à son tour, on lance un dé de couleur. La sorcière de cette couleur peut avancer d'une ligne. Mais pour cela, il faut la retrouver sous son chapeau qui la dissimule.

On choisit au hasard ou de mémoire un chapeau, on le soulève, on montre bien la sorcière à tous et si c'est la bonne couleur, la sorcière avance d'une ligne (7 en tout). Dans ce cas, on rejoue. Sinon c'est au joueur suivant.

2 à 6 joueurs.

3 à 6 ans.

15 min.

R 07 14



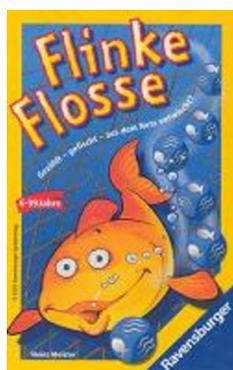
Mémo Rigolo



Retrouvez Simon, le célèbre lapin qui dit « caca boudin », dans un jeu de memory évolutif ! Les joueurs doivent constituer des paires de cartes identiques. Celui qui en obtient le plus grand nombre remporte la partie. Des pièges vous attendent...Saurez-vous les déjouer ?

R 07 10

Flinke Flosse = nageoire agile

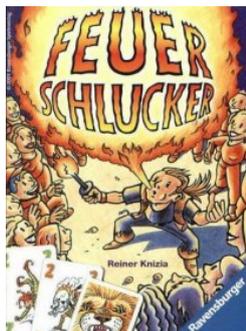


En partant à la pêche aux poissons d'or, vous vous apercevez de deux choses : Il faut être rapide et savoir reconnaître les filets en bon état. Pour pêcher les poissons, il faut déjà installer le matériel. On fait un rond avec les tuiles carrées représentant les poissons. Sur ces tuiles sont représentés de 1 à 6 poissons. Chaque tuile existe en 2 exemplaires : une avec comme face cachée un filet neuf, l'autre avec un filet troué. On place au centre les pions en forme de poisson. Ce sont les points, chaque pion remporté donnera 1 point.

Une fois le matériel en place, le premier joueur jette les 6 dés (chaque dé peut montrer un poisson ou de l'eau). Tous les participants doivent alors ensemble mettre la main sur une des tuiles qui présente le même nombre de poissons que ceux apparus sur les dés. Si un (ou deux) joueur(s) ont les premiers posé la main sur les bonnes tuiles, on les retourne. Celui qui a le filet troué ne gagne rien, le bon filet rapporte 1 poisson. On remet les tuiles en place. Il faudra en plus de la rapidité, un peu de mémoire pour la suite de la partie. Le premier joueur qui a pêché 3 poissons a gagné !

R 07 3

Feuer schlucker



Cracheurs de feu, Voyantes et Jongleurs rêvent d'être acclamés quitte à s'allier pour former une pyramide humaine ou à exhiber une bête féroce. Il va vous falloir organiser le meilleur spectacle pour attirer le plus de monde chez vous en ayant l'œil sur vos concurrents. Et gare au terrible vendeur de barbe à papa ! Que le spectacle commence !

Les pions spectateurs sont posés au centre de la table. Ils sont prêts à être attirés par les bonimenteurs pour rejoindre les spectacles que chaque joueur va organiser. Celui qui aura le plus de spectateurs quand cette pioche sera vide remportera la partie.

R 07 4

Kuhhandel : zwei schafe für eine

Contenu :

40 cartes animaux (10 familles de 4 bêtes)

55 cartes argent (10 x 0 ; 20 x 10 ; 10 x 50 ; 5 x 100, 200, 500)

But du jeu :

Acquérir les cartes animaux avec la valeur la plus élevée. On fait des offres sur les animaux pendant les ventes aux enchères ou on essaie de bluffer ses adversaires pendant un échange d'animaux.

Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie a gagné.

R 07 5



Mille Sabords

A l'abordage ! Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées ! A l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquer un maximum de points. A votre tour, révélez une carte Pirate qui va influencer sur votre tirage. Puis lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous pouvez relancer autant de fois que vous le souhaitez mais attention aux 3 têtes de mort ou vous rentrerez les mains vides !

Contenu :

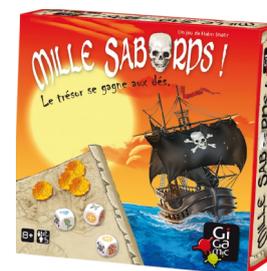
8 dés Corsaire,

35 cartes Pirate,

5 cartes Résumé,

1 règle du jeu.

R 07 16



Attrape rêves

Jeu de collecte de rêves pour chasser les cauchemars avec de très jolis doudous.

Compétences développées : coopération.

R 07 8



Bazar bizarre

On dispose au milieu de la table la bouteille verte, le fantôme blanc, le fauteuil rouge, le livre bleu et la souris grise.

Un joueur retourne une carte sur laquelle il y a 2 objets et il faut être le premier à attraper la bonne figurine en fonction des couleurs des objets de la carte :

- si la carte présente un objet de la bonne couleur (livre bleu), il faut vite l'attraper,
- mais si les 2 objets représentés ne sont pas de la bonne couleur (fantôme rouge et souris verte), alors il faut vite attraper l'objet qui n'a rien de commun avec la carte: ni l'objet, ni la couleur (livre bleu) !

R 07 18



Le lynx



Faites preuve de rapidité et utilisant votre œil de lynx pour retrouver les éléments plus vite que vos adversaires. Au doigt et à l'œil. Le plateau de jeu circulaire est composé de 9 pièces s'assemblant comme un puzzle et permettant diverses configurations.

De 2 à 6 joueurs.

A partir de 6 ans.

30 min.

R 07 12

Jeux de mathématiques

Mathador

"Mathador" vous propose de faire travailler vos méninges et d'utiliser votre logique afin de faire parvenir le premier votre pion de couleur sur la case d'arrivée.

Le plateau est composé de 63 cases. Chaque joueur ou équipe va être représenté par une quille de couleur. On commence son tour en lançant un dé à six faces et en avançant son pion d'autant de case que le résultat du dé. Jusque-là, pas de problème.

Le pion finit donc sa course sur une case qui peut avoir quatre couleurs : jaune, vert, bleu ou rouge. En fonction de la couleur de la case, le joueur devra relever un défi basé sur les mathématiques.

2 à 6 joueurs.

A partir de 9 ans.

60 min.

mathématiques - calculs - énigmes

R 09 4



Mathador junior

"Mathador Junior" reprend le principe de "Mathador" mais simplifié pour les plus jeunes.

Parcours plus court et question plus simple.

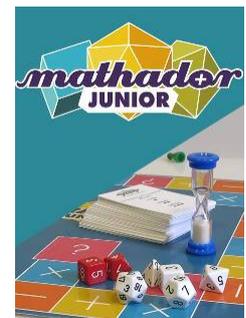
2 à 12 joueurs.

A partir de 8 ans.

20 min.

mathématiques - calculs - énigmes

R 09 3



Digicartes Topologie PS

48 cartes pour acquérir des notions de dessous/dessus, devant/derrrière, dedans/dehors.

Niveau : PS

R 09 29



Numériplay

Le coffret «Numériplay» contient trois jeux mathématiques : le Quadruplay, l'Equiplay et l'Octuplay.

Destinés à être utilisés en classe ou à la maison, ces jeux permettent de construire de façon ludique et stratégique les concepts de nombre et d'égalité.

Au fil des parties, les élèves devront se poser les questions suivantes touchant les quantités et les égalités : combien ai-je d'anneaux en plus ? Combien en ai-je en moins ? Combien dois-je en ajouter, en retirer ? Où y en a-t-il le plus ? Le moins ? Y en a-t-il en trop ? Ou pas assez ?

De 4 à 8 ans.

mathématiques - calculs

R 09 5



L'arbre aux cerises : découverte et maîtrise des nombres

L'arbre aux cerises permet de faire des allers-retours entre la manipulation et l'écrit et permet de travailler de façon ouverte ou ciblée tous les concepts nécessaires à une bonne maîtrise du nombre. L'éventail des activités, les facilités d'adapter le matériel et les pratiques aux besoins de l'enfant, permettent un travail en groupe ou individualisé, dans les classes ou dans le cadre de rééducations.

R 09 27



Take it easy

Dans le jeu **Take it Easy**, chaque joueur possède sa grille à l'image du célèbre Bingo/loto. Par ailleurs, chaque joueur joue avec des tuiles qui sont identiques à tous.

A chaque tour, le meneur pioche une tuile au hasard et tous les autres joueurs doivent placer cette tuile sur leur plateau individuel pour former des lignes de la même couleur (chaque tuile représente 3 lignes croisées de couleurs différentes).

Formez des lignes d'une seule couleur ! Créez des rayons de Soleil ou de Lune ! Marquez un maximum de points pour battre vos adversaires ! A la fin de la partie, un décompte des lignes réalisées sera effectué. Il faut avoir réalisé la ligne qui vaut le plus de points pour gagner.

1 à 6 joueurs.

A partir de 8 ans.

20 min.

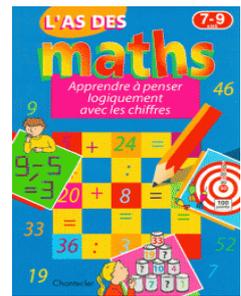
R 09 1



As des Maths

Problèmes en images, énigmes géométriques, bataille des nombres.

R 09 15



Mathé Cat's II : les nombres décimaux

Découvrez et maîtrisez les nombres décimaux tout en vous amusant !

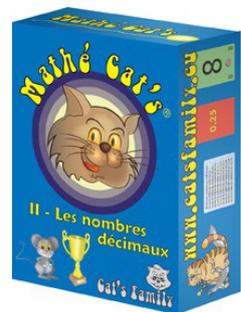
Règles de jeu possibles : TriCats, MémoCats, Misty, les Défis, la bataille simple et la bataille rapide, la course au trophée.

2 à 4 joueurs.

9 à 99 ans.

20 min.

R 09 40



Axo

Le but du jeu est de faire des plis et de marquer le maximum de points.

Les cartes du jeu sont caractérisées par 3 grandeurs, 4 couleurs et 5 valeurs.

15 règles de jeux différentes.

1 à 6 joueurs.

A partir de 8 ans.

R 09 44



Horloge à Engrenage

R 09 34



Spatio Cat's I : les repères spatiaux



Jouez avec les repères spatiaux et l'apprentie magicienne, l'elfe, le dragon et la sorcière. Repères du niveau 1 : devant, derrière, sur, sous, dans, à gauche, à droite, au milieu. A partir de 5 ans.

R 09 37

Spatio Cat's II : les repères temporels



Ce jeu de cartes permet aux enfants d'assimiler les différents repères temporels. Il se compose de 31 cartes : carte présentant un nombre au recto et des images sur les 4 saisons au verso, 7 cartes Jour, 5 cartes Repère-Jour (aujourd'hui, hier, après-demain, avant-hier, demain), 12 cartes Mois, 4 cartes Repère-Mois (le mois dernier, ce mois-ci, le mois prochain, saison), 4 cartes Saison, 3 cartes Date (nous sommes, nous étions, nous serons), 18 cartes Énigmes et 2 cartes de correction.

Le matériel permet plusieurs jeux: trier les cartes images selon les saisons, répondre à des énigmes (Quel mois est commun au printemps et à l'été ?), déduire le jour/mois/saison selon la carte-repère piochée (Ce mois-ci nous sommes en septembre, le mois prochain nous serons ?)...

De plus, l'orthophoniste pourra demander une description des cartes images et ainsi développer le langage.

2 à 4 joueurs.

A partir de 6 ans.

20 min.

R 09 38

Spatio Cat's III : l'heure

Jeu de cartes sur le thème de l'heure. Plusieurs règles sont proposées, l'objectif est de classer ou d'associer les heures équivalentes, exprimées de différentes manières.

- TriCat's : comme dans une réussite il s'agit d'ordonner les cartes en les classant par heure identique.
- MémoCats : jeu de memory à partir d'une sélection de cartes.
- Le Misty se joue comme un jeu de Mistigri : le perdant est celui qui se retrouve avec la carte souris.
- Les défis : on pose les cartes pendule sur la table. Un joueur retourne 1 carte et lit l'heure indiquée. Il faut alors taper sur la carte pendule indiquant la même heure.
- La bataille: chaque joueur à son tour retourne une carte. Dès qu'un joueur repère 2 cartes indiquant la même heure, il tape sur la carte souris.

R 09 39



Addi Cat's

Vous souhaitez devenir imbattable en calcul mental ?

Alors Addi Cat's est fait pour vous !

Jeu de calcul mental (additions et soustractions) et de rapidité, Addi Cat's est un jeu simple et convivial.

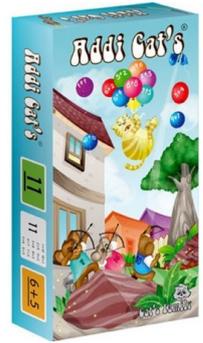
5 règles de jeu pour l'apprentissage et la maîtrise des tables : les Défis, IdentiCats, MémoCats, la Bataille et le Misty.

2 à 6 joueurs .

6 à 96 ans.

5 min.

R 09 32



Numé Cat's : les énigmes mathématiques

Numé Cat's - les énigmes mathématiques est un jeu de cartes avec un principe simple et original. A tour de rôle, les joueurs retournent une carte puis lisent une énigme. Les autres joueurs doivent taper le plus vite possible sur le nombre qu'ils pensent être la solution.

Le jeu a été créé pour répondre à plusieurs attentes de la part des professeurs. Il est basé sur l'écoute (que l'on pourrait appeler "attention auditive"), la concentration, la logique, le calcul mental et le vocabulaire lié aux nombres ou aux mathématiques.

R 09 30



Madmath dice game

Foumath est un jeu réversible, éducatif et simple comme 2 fois 2 font 4.

Roulez les dés, ils vous disent où placer vos pions sur le damier. Les résultats sont là, sur la planche. Déplacez et alignez vos trois pions et vous gagnez. Mais le stratège c'est vous : bloquez votre adversaire ; jonglez avec les chiffres pour multiplier et additionner chance et savoir-faire. Relevez le défi à 2, 3 ou 4 joueurs. Ce jeu contient une planche de jeu réversible, une planche pour les additions et une planche pour les multiplications, 16 pions et 2 dés à 10 faces.

R 09 9



Les Mathoeufs et Fiches Mathoeufs

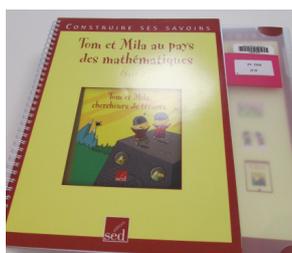
Que de choses à faire avec ces petits personnages !

La boîte de base est composée de 180 éléments qui permettent de réaliser 36 Mathœufs : 36 corps en forme d'œuf, 36 chevelures (2 couleurs), 36 paires de chaussures (2 couleurs), 36 culottes (3 couleurs), 36 nœuds papillons (3 couleurs).

R 09 47 ; R 09 48 ; R 09 49 ; R 09 50 ; R 09 51



Tom et Mila au pays des mathématiques : construire ses savoirs



Un ensemble construit autour d'un album, Tom et Mila, chercheurs de trésors, dans lequel les enfants doivent résoudre des énigmes mathématiques, et qui comprend six posters pour des échanges sur les mathématiques, un jeu de société et des jeux de cartes qui se prêtent à de nombreuses activités logiques, et évidemment un livret d'exploitation pédagogique proposant diverses pistes pour le cycle 2.

R 09 24

Valise Jeux

- Dé souple pour jeux mathématiques
- 20 chenilles de mesures
- 200 jetons
- Sachet de 500 jetons
- 130 billets scolaires (x2)
- Pièces de monnaie Euro (x2)
- 7 dés blancs à chiffres
- 20 dés à points noirs



1. 2. 3. Grenouille

Cycle 1, petite et moyenne section.

R 09 20



Abaques (lot de 20)

R 09 21



Domino des triangles

Somme de 10 et 20.

R 09 12



Unicubes



Ensemble de 1000 Unicubes (100 par couleur) en plastique résistant, s'emboîtant les uns dans les autres.

Matériel adapté aux activités de tri, de regroupement.

R 09 41

Halli Galli

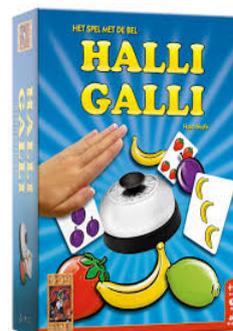
Points forts : réviser les additions en s'amusant, ambiance garantie, tout le monde joue en même temps.

Une appétissante salade de fruits se prépare. Mais pour la réussir et remporter des cartes, il faut bien calculer le nombre de fruits présents sur la table.

Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur pile. Quand 5 fruits de la même sorte sont présents sur la table, il faut alors vite sonner pour récolter des cartes. Calculez vite et bien car en cas d'erreur, il faudra rendre des cartes.

Un jeu fruité et déjà culte qui fera réviser, sans en avoir l'air, le calcul mental à toute la famille.

R 09 8



Chiffres cache-cache



Chiffres cache-cache est la forme la plus libre et la plus inventive qu'Anne Bertier ait imaginé autour du chiffre.

Le jeu se compose d'un livre, de plateaux de jeux et de deux jeux de cartes : un jeu de chiffres rouges sur fond blanc de 0 à 9 avec leurs symétriques, ainsi qu'un jeu de chiffres blancs sur fond rouge de 0 à 9 avec leurs symétriques.

Toutes ces cartes, rectangulaires et de tailles identiques, permettent des combinaisons quasi à l'infini : des figures concrètes comme chats, loups, masques, bonshommes ou des figures abstraites qui jouent sur le motif et qui s'apparentent au tableau. Laissez-vous guider par les figures proposées dans le livre ou bien construisez vos propres compositions.

Un jeu pour tous, seul ou à plusieurs.

R 09 43

Mathador Flash

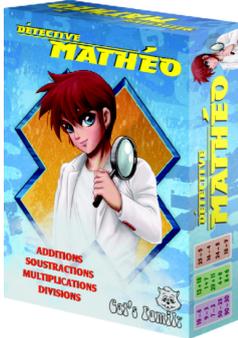
Mathador Flash, un jeu mathématique ludique, pour les 7 à 77 ans, est composé de : 8 dés à faces multiples, 1 sablier, plusieurs blocs de calculs et de scores.

Plus particulièrement destiné aux élèves de 7-15 ans, Mathador Flash repose sur la pratique du calcul mental réfléchi ainsi que sur celle du calcul mental "à l'envers".

R 09 45



Détective Mathéo



3 jeux de calcul mental autour des additions, des soustractions, des multiplications et des divisions. On pose les cartes correspondant à l'opération que l'on veut travailler en pile sur la table. On retourne la première et on la pose à côté du paquet de sorte à avoir une carte face résultats et une carte face opérations côte à côte.

Sur chaque carte il y a 5 ou 6 opérations ou résultats. Il faut être le premier à trouver l'unique paire opération / résultat.

On compte tout le temps et très vite. Ce jeu est simple, amusant et efficace.

Pour les plus jeunes on peut enlever la rapidité et il existe de nombreuses variantes !

R 09 36

Tridio C

Jeu de **coopération** dans lequel chaque joueur possède, représenté sur une carte, une perspective personnelle de l'agencement de cubes et doit, conjointement avec les autres et leur propre vision du modèle, parvenir à déduire l'agencement final de cubes. Composé d'1 plateau de jeu en carton, 8 cubes en plastique, 36 pièces carrées en 3 couleurs, 64 cartes missions, 16 cartes informatives, 1 minuteur, 4 supports en plastique et 1 sac en tissu. Livré dans une boîte de rangement en carton avec 1 livret explicatif détaillé.

R 09 42



Katamino



Fait appel aux dons naturels de réflexion et d'adresse de chacun. Adapté à tout âge, il permet aux enfants d'acquérir les premières notions de géométrie dans l'espace et développe logique et sens de l'observation : KATAMINO est devenu «un classique» auprès des enseignants.

Ses multiples possibilités en font un jeu de patience attrayant et passionnant.

R 09 7

6 qui prend !

Ces drôles de cartes valent de 1 à 7 «têtes de bœufs» chacune.

Votre but : en récolter le moins possible. En début de manche vous recevez 10 cartes. A chaque tour, les joueurs choisissent une carte et la révèlent à tous en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui qui doit jouer la sixième carte d'une série «récolte» les 5 premières... et toutes leurs têtes de bœufs ! Quand les 10 cartes sont jouées, chacun compte ses bœufs et les additionne à son total précédent. Après plusieurs manches, le plus petit troupeau gagnera la partie.

R 09 2



Triolet

TRIOLET est un jeu de chiffres qui consiste à former des ensembles de deux ou trois jetons qui s'entrecroisent sur une grille. Le but étant de marquer à chaque tour le plus de points possible en posant sur une même ligne, un, deux ou trois jetons sans que leur somme ne dépasse jamais 15 points. Calculez juste, entrecroisez les chiffres sur le plateau et placez-les judicieusement sur les cases bonus pour marquer davantage de points !

R 09 16



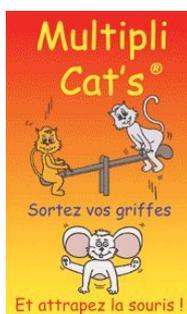
Fermez la boîte = Shut the Box

Jeu en bois, plein de suspense, de 1 à 4 joueurs. Jeu de combinaison de dés qui joue avec le hasard et la tactique. Vous ne connaissez pas ce jeu, laissez vous tenter, c'est addictif ! Jeu de société convivial et rapide à découvrir.

R 09 14



Multipli Cat's : sortez vos griffes



Multipli Cat's est un jeu de cartes mathématiques à partir de 8 ans, dynamique et très convivial, mêlant calcul mental (tables de multiplication), mémoire, concentration et rapidité.

4 règles de jeu sont proposées, traduites en plusieurs langues (anglais, allemand, espagnol et italien) : la règle principale, les défis des multiplications, le memory et la bataille.

En quelques parties, maîtrisez les 10 tables de multiplication !

R 09 31

Dominos des heures

Dominos avec des horloges analogiques et digitales. Tous les joueurs prennent 6 dominos et en placent un au milieu de la table. Chaque joueur à son tour tente de poser un de ses dominos en raccordant des heures identiques. On peut demander aux joueurs d'annoncer l'heure en question quand ils posent un domino !

R 09 11



My first Triominos

Triominos My First est une variante du Triominos spécialement adaptée aux enfants âgés de 4 ans ou plus. La taille des Triominos est adaptée à celle de mains d'enfants pour faciliter une meilleure prise. Le jeu a été conçu afin de permettre à l'enfant de découvrir le Triominos de façon évolutive. Une fois les règles de base acquises, il pourra découvrir la gestion des points grâce à de petites pièces qui récompensent les bons coups. Un jeu simple où le gagnant sera celui qui, le premier, posera tous ses Triominos et remportera le plus de pièces.

R 09 10



Atelier premiers nombres

Par la manipulation des jetons magnétiques sur les planches, les enfants découvrent les nombres sous différentes représentations : collection témoin (en ligne ou non), doigts de la main, constellation du dé.

Progression des activités : elles s'organisent autour de 24 fiches d'activités organisées en 4 séries de 6 fiches.

- Les séries rouges et bleues abordent les nombres de 1 à 3.
- Les séries vertes et orange abordent les nombres de 3 à 5.

Compétences développées :

- Élaborer l'idée de **quantité** : pareil, pas pareil ; beaucoup, pas beaucoup.
- Comparer des quantités.
- **Dénombrer** une quantité.
- Construire une collection de quantité donnée par une collection témoin, les doigts de la main, la constellation du dé.

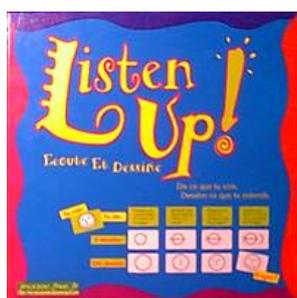
Conseil accompagnement du handicap :

- favorise la découverte des quantités et des nombres par la manipulation d'animaux magnétiques.
- Deux entrées possibles : par champ numérique ou par type de représentation.

R 09 23



Listen up !



Ce jeu contient des cartes sur lesquelles figurent un dessin ou un mot.

Le meneur de jeu prend une carte et décrit aux autres joueurs le dessin ou le mot en termes techniques (mots abstraits, termes techniques). Les autres joueurs dessinent suivant les instructions. Quand le meneur de jeu a fini la description, chaque joueur inscrit sous son dessin ce qu'il pense avoir dessiné. Le meneur de jeu marque un ou deux points (selon le type de carte) pour chaque joueur qui a trouvé la bonne réponse. Les joueurs marquent un point s'ils ont trouvé la bonne réponse. Puis le joueur à gauche du meneur de jeu devient le nouveau meneur de jeu et on recommence.

R 09 6

Multipli Potion

Multipli Potion est un jeu de cartes pour apprendre et réviser les tables de multiplication.

Dans le laboratoire, les vaccins se transforment en infections monstrueuses ! Pour leur redonner leur état normal, il faut multiplier les bonnes potions entre elles pour capturer les mauvaises.

Chaque joueur dispose de 4 cartes au début de chaque tour. Les cartes ont un côté «infection», avec une valeur (de 4 à 81), et un côté «potion», avec une valeur (de 2 à 9).

Le joueur choisit une de ses cartes, et la pose en face de lui, le côté «infection» tourné vers l'autre joueur. Au bout d'un moment, chaque joueur a plusieurs cartes en face de lui et le but est alors de neutraliser les infections en multipliant la valeur de deux de ses potions pour obtenir la valeur d'une infection de l'adversaire.

Le premier arrivé à 7 points a gagné.

Une variante permet d'adapter le niveau de révision (tables de 2 à 5, de 6 à 9 ou de 2 à 9) grâce au code couleur des cartes.

R 09 53



Qwirkle

Qwirkle est apparenté aux dominos.

Le jeu est composé de pièces de six formes et six couleurs différentes, soit 36 pièces, toutes présentes en trois exemplaires pour un total de 108 pièces.

Comme aux dominos, il faut poser une pièce à la suite d'une autre, sur une même ligne, pourvu qu'elle ait en commun la forme ou la couleur.

Comme dans "Genial", le joueur marque alors autant de points qu'il y a maintenant dans la ligne complétée.

R 09 54



Multiplodingo

Jeu de cartes pour 7 règles de calcul mental du CE1 au CM2, permettant de jouer avec les multiplications, les carrés, les divisions (sans reste et avec reste), les multiples et diviseurs, les 4 opérations.

Les cartes comprennent les nombres présents dans les tables de multiplication jusqu'à 10. Les nombres rouges se multiplient entre eux pour donner les nombres noirs. Les couleurs des trèfles sur les cartes permettent de vérifier si les multiplications sont correctes. Quatre cartes personnage pimement les jeux !

R 09 53



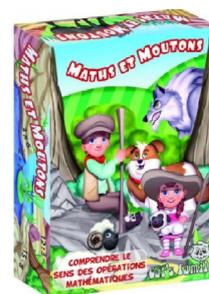
Maths et moutons

Jeu de cartes pour mettre en scène et faire deviner des calculs et des énigmes.

Un joueur pioche une carte défis et annonce la catégorie. Il doit faire deviner, sans parler, l'un des défis de la carte (dans la catégorie énigme, "Anne a 14 moutons dont 9 noirs. Combien a-t-elle de moutons blancs ?"). Il dispose de cartes moutons, chien, loup et personnages et peut également faire des mîmes.

Ce jeu nécessite une bonne compréhension des mécanismes de calcul. Il comprend de nombreuses variantes et peut se jouer en mode compétitif ou en équipe en mode coopératif.

R 09 56



Chromino

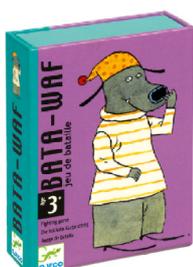


Jeu de tactique, de logique et d'observation : cette variante du jeu de domino utilise 3 couleurs par pièce pour compliquer le jeu !

Pour poser un chromino, il faut lui assurer 2 contacts avec des carrés de couleurs identiques déjà présents sur la table, sans jamais accoler des couleurs différentes. Le 'tapis' de Chromino augmentant au cours de la partie, cela devient vite un casse-tête ! D'autant que l'objectif est d'être le premier à ne plus avoir de Chromino et que l'on pioche si l'on n'arrive pas à en placer un !

R 09 35

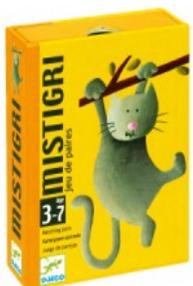
Batawaf



Jeu de bataille des petits qui se repèrent grâce à la taille des chiens. Un jeu de cartes pour les enfants de 3 à 6 ans. C'est le plus grand chien qui gagne ! Et si deux chiens sont de la même taille, attention, il y a "Bata-waf" !

R 09 57

Mistigri



On distribue toutes les cartes. Les joueurs regardent s'ils peuvent constituer des paires puis les éliminent. Puis chaque joueur à son tour présente son jeu, cartes cachées, à son voisin qui prend une carte. S'il peut former une nouvelle paire avec cette carte, il l'élimine de son jeu. Les uns après les autres, les joueurs n'ont plus de cartes. Celui qui se retrouve avec le chat a perdu !

R 09 58

Set la preuve par trois

Le but du jeu consiste à observer les cartes exposées sur la table pour être le plus rapide à identifier un Set. Chaque carte présente des symboles qui combinent 4 caractéristiques : COULEUR (rouge, vert ou mauve), FORME (ovale, vague ou losange), NOMBRE (un, deux ou trois symboles), REMPLISSAGE (plein, hachuré ou vide).

Un Set est un ensemble de 3 cartes dont chacune des 4 caractéristiques est soit totalement identique, soit totalement différente aux 2 autres cartes. Qui sera le plus rapide et trouvera le premier des Sets de 3 cartes parmi les 12 posées sur la table ?

R 09 60



Multimalin : tables de multiplication



Chaque multiplication est associée à une histoire dont les héros ont la forme des chiffres : grâce à ses **images mentales** votre enfant sera émerveillé de réussir toutes ses évaluations !

Mémorisation des images optimisée par : l'utilisation de courts dessins animés ; la régularité du code chiffre image (ex : le 7 est toujours un plongeur).

R 09 62

2 sans 3 : tombez juste



A leur tour les joueurs posent une carte dans l'une des rangées communes en respectant les règles de placement.

Si la carte d'un joueur est la 5^{ème} de sa rangée, il doit prendre une ou plusieurs cartes. Puis, c'est au tour du joueur suivant, etc. Prendre une carte d'une couleur c'est bien, en prendre deux c'est encore mieux... mais en prendre trois c'est la cata : les trois cartes sont converties en points négatifs !

R 09 64

Fractodingo

Fractodingo est un outil ludique pour manipuler les fractions sous leurs diverses représentations avec des enfants d'école primaire. On peut y jouer de 8 à 12 ans (ou plus), les cartes étant organisées en trois niveaux de difficulté. Trois jeux différents sont proposés: Bataille, Mistigri et Rami.

Selon les parties, les enfants travailleront :

- les représentations de fractions (6 formes différentes),
- les comparaisons de fractions,
- la réduction des fractions,
- les additions de fractions de même dénominateur,
- les sommes de fractions et d'un entier.

R 09 66



Activity abacus



Cette activité familiarise les enfants avec les notions mathématiques de base et facilite leur compréhension des nombres.

De plus, le jeu se concentre sur le comptage, la sériation, les nombres précédents et suivants et les calculs à l'aide des 12 fiches d'activités et du guide pédagogique qui accompagnent l'ensemble.

R 09 67

Punto

Punto est un jeu de cartes dans lequel les joueurs doivent poser 4 cartes de la même couleur dans le but de former une suite logique : une rangée, une colonne ou une diagonale.

R 09 71



Tabladwa les tables de multiplication

Tabladwa est un jeu interactif et auto correctif, créé par deux professeurs des écoles.

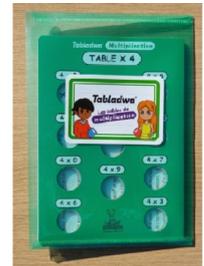
Il est composé de 8 fiches perforées format A5, de $x 2$ à $x 9$.

Sur chaque fiche, figurent d'un côté les 11 multiplications (exemple : de 2×0 à 2×10), de l'autre les 11 résultats.

La règle est très simple : un joueur pose une question et l'autre joueur, de l'autre côté de la fiche, passe son doigt dans le trou correspondant à ce qu'il pense être la bonne réponse.

Le jeu peut se dérouler dans le sens multiplication – total ou total-multiplication correspondante.

R 09 73



J'apprends la symétrie

Un jeu pour apprendre les formes et symétries avec un concept innovant.

Cet ensemble de miroirs et de formes en carton renforcé stimulera l'imagination des enfants. Ils peuvent explorer la symétrie avec leurs créations. Ils sélectionnent le matériel indiqué sur chaque carte, reproduisent la figure géométrique et vérifient leurs réalisations avec la solution au verso des cartes.

R 09 72

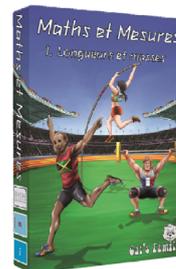


Maths et mesures 1 : longueurs et masses

Jeu de cartes multi-règles pour apprendre et maîtriser les conversions des longueurs et des masses. Le jeu est constitué de 2 jeux de cartes indépendants, un sur les longueurs, un sur les masses avec 6 règles pour chacun.

- Les défis: il faut convertir la valeur annoncée dans l'unité demandée,
- La bataille : le joueur ayant la carte à plus forte valeur remporte les autres cartes,
- TriCat's : il s'agit de trouver les 3 cartes ayant la même valeur,
- MémoCats : jeu de memory pour trouver 2 ou 3 cartes de valeurs équivalentes,
- Le Misty se joue comme un jeu de Mistigri, il ne faut pas se retrouver avec la carte joker,
- IdentiCat's : chaque joueur à son tour retourne une carte. En cas d'égalité, les joueurs concernés doivent taper sur la carte joker.

R 09 70



Balance beans

Ce jeu propose quatre niveaux de difficulté, permettant aux joueurs de progresser à leur propre rythme.

Avec 40 défis, il est encore plus amusant à tout âge !

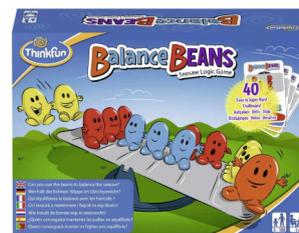
- 1- Placez les haricots rouges sur la balançoire à bascule. Ces haricots sont fixes et ne peuvent être déplacés.
- 2- Placez les autres haricots n'importe où sur la balançoire à bascule.
- 3- Quand la balançoire à bascule est en équilibre VOUS AVEZ GAGNÉ !

Contenu :

- 40 cartes défi avec les solutions (4 niveaux de jeu, de facile à très difficile),
- 9 haricots,
- 1 plateau de jeu,
- 1 support,
- Règle du jeu.

A partir de 5 ans / 1 joueur.

R 09 68



Jeux de stratégie

Backgammon

Le but du jeu pour chaque joueur, est de ramener tous ses pions dans son jan intérieur et de les sortir du plateau (bear off). Le premier joueur ayant sorti tous ses pions gagne la partie.

R 06 26



Jeu de tarot



Le tarot est un jeu cartes de levée par contrat.

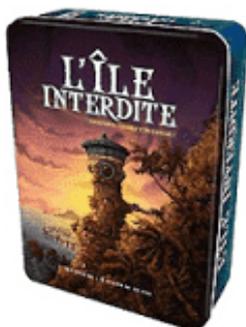
Après distribution de toutes les cartes (sauf quelques-unes, nommées « chien », qui restent cachées), chacun s'efforce d'évaluer la force de son jeu pour savoir s'il peut remplir un contrat.

La présence en main de certaines cartes permettent de rendre le contrat plus facile à réaliser (ce sont les bouts qui sont au nombre de 3 : le 1 d'atout, le 21 d'atout et l'excuse). Plus vous en possédez, moins vous aurez de points à réaliser pour gagner votre contrat. Chacun après avoir évalué son jeu, annonce s'il tente ou pas le contrat. S'il le fait, il s'efforcera de gagner le plus de points possibles contre les autres joueurs.

A partir de 8 ans.

R 06 24

L'île interdite



Osez débarquer sur l'île interdite ! Formez une équipe d'intrépides aventuriers pour une mission insensée : récupérer 4 trésors sacrés au milieu des ruines de ce paradis en péril. L'équipe devra travailler ensemble et choisir les meilleures manœuvres pendant que l'île sombrera progressivement.

L'eau et la tension montent vite, alors dépêchez-vous de rassembler les trésors et de quitter l'île ou vous périrez engloutis par les flots, comme d'autres avant vous...

R 06 28

Le Petit Prince

Le Petit Prince vous rencontre et demande "S'il vous plaît, fabrique-moi une planète."

Ne vous y trompez pas, malgré ses airs charmants, le Petit Prince est un vrai jeu tactique et hautement interactif, jouable par les adultes comme par les enfants. Chacun y construira une planète et choisira les objectifs qui lui rapportera le plus de points en fonction de l'aménagement de sa planète. Bien entendu, tout serait simple si vos choix n'étaient pas limités par ceux de vos adversaires.

R 06 25



Mito



Dans le jeu Mito, pour se débarrasser au plus vite de ses cartes, tous les moyens sont bons, même... la triche.

Chacun son tour prend le rôle de la Punaise qui veille au grain en surveillant les autres. Serez-vous honnête en respectant les règles ou ... allez-vous tricher ? Mettre une carte dans sa manche, en faire tomber sur ses genoux, ... à condition de ne pas se faire prendre, tout est possible ! Attention toutefois à rester attentif au jeu, car des cartes spéciales viennent régulièrement bousculer la partie.

R 06 23

Myrtille



Myrtille se présente comme un jeu **coopératif** avec des parties courtes (comptez environ 20 minutes) et que l'on peut pratiquer dès l'âge de 8 ans. Tous les joueurs vont créer le fameux petit monde de Myrtille pour s'y promener avec en tête quelques « missions » et défis pas si anodins.

L'objectif sera donc de remplir des **objectifs**. Ces objectifs sont indiqués sur des cartes. Chaque joueur en possède une qui lui indique quels **personnages** (pions) doivent se rendre à quel **endroit** (carte).

R 06 10

Mysterium



Mysterium est un jeu d'enquête coopératif dans lequel tout le monde perd ou tout le monde gagne. Tous les joueurs sont unis dans un même but : découvrir la vérité sur la mort du fantôme qui hante le manoir et lui apporter la paix !

R 06 29

Hanabi



Vous incarnez des artificiers qui coopèrent afin de composer 5 feux d'artifice de couleurs différentes.

R 06 31

Azul



Azul s'avère être un jeu très stratégique où les joueurs cherchent à placer leurs tuiles de façon à scorer le plus possible. Ils pourront également chercher à bloquer ou freiner les autres artisans dans l'élaboration de leur fresque.

R 06 32

L'âge de pierre junior

Faites découvrir l'âge de pierre aux enfants ! Avec Jono et Jada, ils exploreront le monde, construiront votre maison de A à Z, cueilleront des baies, pêcheront et vivront des aventures palpitantes.

2 à 4 joueurs.

A partir de 5 ans.

15 min.

R 06 19



Yoté

C'est un jeu où il faut Yoté les pierres de son adversaire ! En effet, à tour de rôle, les joueurs peuvent :

- soit poser une pierre sur une case libre,
- soit déplacer une de leurs pierres posées vers une case libre adjacente,
- soit faire une capture.

Un joueur peut capturer une pierre adverse, en sautant par-dessus celle-ci comme aux Dames..., sans toutefois enchaîner les sauts !

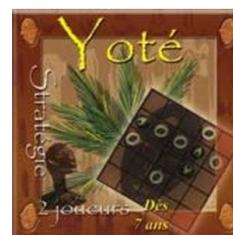
Après avoir capturé une première pierre adverse, le joueur en ramasse une seconde qu'il choisit parmi toutes les pierres adverses présentes sur le plateau.

Le but du jeu étant de gagner toutes les pierres de son adversaire.

Jusqu'à 2 joueurs, à partir de 8 ans.

20 min.

R 06 1



Quarto



16 pièces et un plateau, c'est tout ce qui compose Quarto, un jeu de pions de type abstrait, sans thème particulier.

Composé de 16 cases, 4 sur 4, le plateau est vide de toutes pièces en début de partie. Les pièces peuvent être claires ou foncées, hautes ou basses, rondes ou carrées et pleines ou creuses, ce qui nous donne 16 pièces toutes différentes ayant un point commun avec 7 autres. Il y a donc une seule pièce haute et claire et ronde et creuse. Elle entrera dans le groupe des 8 pièces hautes, des 8 claires, des 8 rondes et des 8 creuses.

Jusqu'à 2 joueurs.

A partir de 8 ans.

15 min.

R 06 8 ; R 06 11

Sea of clouds

Choisissez votre capitaine, partez à la conquête des airs, explorez les îles à la recherche de trésors, de reliques et de rhum, recrutez astucieusement votre équipage et affrontez vos adversaires pour devenir un pirate de légende !

Sea of Clouds est un jeu de cartes tactique et original dans lequel vous devez faire des choix difficiles : prendre la part du butin que vous venez de découvrir, ou l'abandonner aux mains de vos rivaux pour tenter votre chance sur une part plus attrayante...

2 à 4 joueurs.

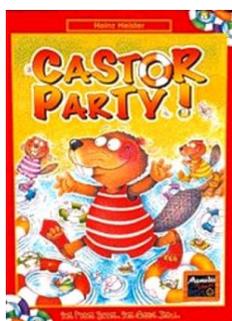
A partir de 10 ans.

40 min.

R 06 20



Castor party !



Les petits castors sont joueurs. Plutôt que de passer leur temps à ramasser des bûches méthodiquement, ils préfèrent les récupérer en faisant la course. Mais attention les petits castors ! Si vous vous agitez dans tous les sens, vous risquez de démolir tout le barrage ! Le but du jeu est de posséder le plus de bûchettes à la fin de la partie.

2 à 6 joueurs.

A partir de 6 ans.

30 min.

R 06 4

Awélé

L'awalé ou awélé est un jeu de société combinatoire abstrait créé en Afrique.

C'est le plus répandu des jeux de la famille *mancala*, ensemble de jeux africains de type « compter et capturer » dans lesquels on distribue des cailloux, graines ou coquillages dans des coupelles ou des trous, parfois creusés à même le sol.

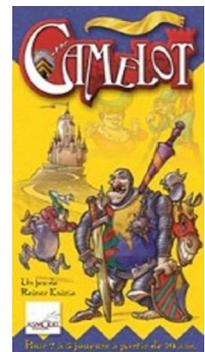
R 06 7



Camelot

Camelot est un jeu de cartes et d'affrontement aux règles simples : chaque joueur va disposer de cartes de plusieurs couleurs et va devoir emporter une suite de tournois avec des armes différentes, en posant des cartes dont la valeur cumulée devra être supérieure à celle de ses adversaires.

R 06 6



Othello



Othello (aussi connu sous le nom Reversi) est un jeu de société combinatoire abstrait opposant deux joueurs.

Il se joue sur un tablier unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé *othellier*. Les joueurs disposent de 64 pions bicolores, noirs d'un côté et blancs de l'autre. En début de partie, quatre pions sont déjà placés au centre de l'othellier : deux noirs, en *e4* et *d5*, et deux blancs, en *d4* et *e5*. Chaque joueur, noir et blanc, pose l'un après l'autre un pion de sa couleur sur l'othellier selon des règles précises. Le jeu s'arrête quand les deux joueurs ne peuvent plus poser de pion. On compte alors le nombre de pions. Le joueur ayant le plus grand nombre de pions de sa couleur sur l'othellier a gagné.

R 06 9

Papayoo

Jeu de défausse animé, sans valet, ni reine, ni roi, mais une cinquième couleur, dite Papayoo où il faut se débarrasser de ses cartes, ne pas remporter de plis, pour marquer le moins de points possible.

R 06 45



Les Cités perdues

Le Monde est encore à découvrir et à explorer. Sur tous les continents, vous montez des expéditions pour l'amour de la science et... de votre renommée. Hélas, votre ennemi personnel est toujours présent et il détient peut-être la clé qui vous emmènera au terme de votre découverte. Ou alors il bluffe !

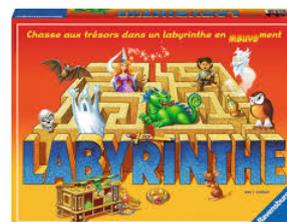
R 06 3



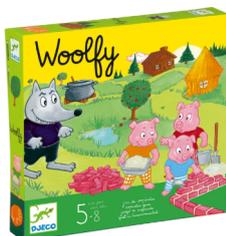
Labyrinthe : Chasse aux trésors

Annoncez le premier à combien de trésors vous avez accès sur la carte labyrinthe en cours, en tenant compte des portes dont vous avez la clé. Remportez la carte et gagnez des clés supplémentaires pour passer plus de portes et atteindre plus de trésors.

R 06 2



Woolfy



Convivial : jeu de coopération pour gagner ensemble.

Ludique : prolonge le conte des 3 petits cochons.

Éducatif : développe réflexion et concentration.

Les joueurs doivent mettre les 3 petits cochons à l'abri du loup. Selon les résultats des dés, les petits cochons peuvent trouver refuge dans les maisons, construire la maison en briques ou faire avancer un cochon.

R 06 12

Pickomino

Lancez les 8 dés originaux, choisissez une valeur de dés à mettre de côté, puis faites le pari de relancer ou pas. Vous pouvez relancer les dés restant autant de fois que vous le souhaitez, à condition de toujours pouvoir retenir une valeur de dés différente. Si vous êtes dans l'incapacité de le faire alors vous devrez rendre un de vos précieux Pickomino et passer votre tour ! Lorsque votre tour est fini, faites l'addition pour savoir quel Pickomino prendre au centre de la table ou même dans la main de vos adversaires !

R 06 16



Kingdomino



Vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, montagnes... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres Seigneurs convoitent les mêmes terres que vous...

R 06 15

Quoridor

Votre but : atteindre le premier la ligne opposée.

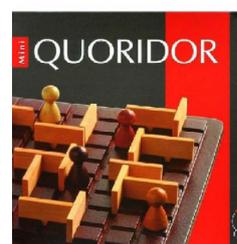
Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir !

Rassurez-vous : il doit vous laisser au moins un passage libre.

Mais qui aura le chemin le plus court ?

Un jeu captivant et vraiment drôle, accessible à tous. Les joueurs se partagent les barrières et chacun pose son pion au centre de sa ligne de départ. A tour de rôle, chacun déplace son pion d'une case ou pose une barrière afin de ralentir l'adversaire. Les pions doivent contourner les barrières, qui créent un labyrinthe dont il faut sortir très vite, car le premier qui atteint la ligne opposée à sa ligne de départ a gagné !

R 06 13



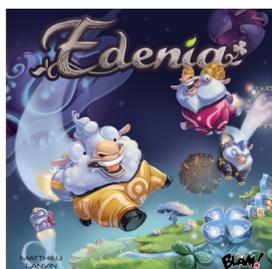
Le labyrinthe des souris

À chaque souris son fromage ! Le labyrinthe des souris est un jeu de logique pour toute la famille. Connecte les souris avec les fromages de même couleur en dessinant le chemin qui les relie. Fais attention ! Les chemins ne doivent pas se croiser. Choisis les meilleurs itinéraires pour venir à bout de la grille.

R 06 14



Edenia



Un jeu de course aux effets cosmiques garantis !

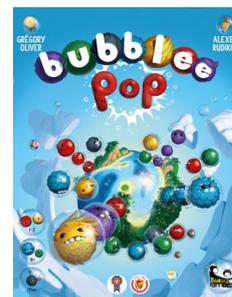
Plus un brin d'herbe sur Arridis. Il vous faut dès lors explorer la galaxie, visiter des planètes merveilleuses, découvrir des artefacts oubliés et trouver la route la plus rapide pour arriver en grand vainqueur sur Edenia, une planète légendaire aux pâturages infinis.

R 06 22

Bubblee pop

Vous ne connaissez pas les Bubblees ? Les petites créatures toutes choupinoues qui flottent dans le ciel, non , ça vous dit rien ? Souvent, même, ne pouvant résister éternellement à la pesanteur, elles finissent par tomber sur la planète du dessous. Des fois, c'est pas drôle... surtout si on ne sait pas où les mettre ! Mais pour peu que l'on puisse y mettre un peu d'ordre, rassemblant les Bubblees semblables ensemble, leurs pouvoirs se révèlent et il est alors bien possible que vous sortiez vainqueurs...

R 06 17



Les aventuriers du Rail



Parcourir le réseau tarabiscoté (représentant les États-Unis), atteindre ses objectifs et bloquer ceux des autres seront les moteurs des aventuriers du rail... Chaque joueur dispose pour cela de 45 wagons en tout et pour tout, et la partie se termine quand un joueur a moins de 3 wagons.

"Les aventuriers du Rail" a obtenu les récompenses ludiques suivantes : As d'Or 2005 (Prix français) et Spiel des Jahres 2004 (prix allemand).

R 06 18

Quadropolis

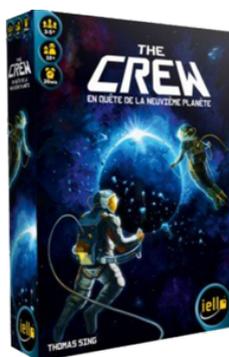
Dans *Quadropolis*, vous incarnez le maire d'une ville moderne en plein développement. À l'aide de vos architectes, vous allez faire construire différents bâtiments dans votre ville pour répondre aux besoins de vos citoyens et surpasser vos adversaires. Chaque bâtiment vous permet de marquer des points de victoire, et nombre d'entre eux peuvent être combinés pour être encore plus efficaces.

Serez-vous capable de relever le défi et d'inscrire votre nom dans l'histoire de la ville ?

R 06 21



The crew



Dans *The Crew*, les joueurs incarnent les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Mais le périple s'annonce épique, car il faudra accomplir 50 missions de plus en plus périlleuses avant de pouvoir atteindre la destination. Pour remporter une mission dans *The Crew*, chaque joueur doit accomplir les tâches qui lui sont assignées. A chaque tour de jeu, les joueurs jouent une unique carte de leur main pour former un pli. Le joueur qui veut accomplir sa tâche doit non seulement remporter le pli, mais aussi s'assurer que la carte correspondant à la tâche soit présente dans le pli !

Jeu de coopération

R 06 40

Micromacro - crime city



Ensemble, résolvez des affaires criminelles, identifiez les mobiles, trouvez des preuves et arrêtez les coupables.

Bienvenue à Crime City, une ville où le crime rôde à tous les coins de rue. Des secrets ignobles, des vols perfides et des meurtres de sang-froid sont à l'ordre du jour ici.

La police locale n'est plus en mesure de contrôler la situation. C'est pourquoi le travail d'enquêteurs astucieux est nécessaire.

Micromacro - Crime City est un jeu d'enquête **coopératif**. Ensemble, les joueurs résolvent 16 affaires criminelles corsées en déterminant les mobiles, en trouvant des preuves et en condamnant les auteurs.

Un œil attentif est tout aussi important qu'un talent de déduction afin de résoudre toutes les énigmes sur le grand plateau de jeu.

R 06 41

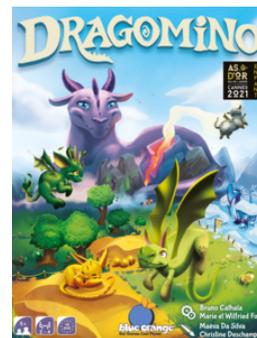
Dragomino

Dragomino est une version enfant de Kingdomino, un jeu de **placement** et de **stratégie**.

Il se compose de 28 dominos qui représentent chacun 1 ou 2 paysages (forêts, plaines, déserts, etc.) et de nombreux œufs de dragons, chaque famille de dragons étant associée à un type de paysage.

A chaque tour, on retourne 4 tuiles, et on en choisit une qu'on place devant soi. Les prochaines se placent à côté des tuiles déjà posées. Lorsqu'on parvient à associer deux paysages identiques (deux déserts, par exemple), on peut alors piocher un œuf de dragon du désert et le placer à la jonction des 2 dominos. L'œuf est alors retourné. Si c'est un dragon, il comptera pour un point en fin de partie. Si c'est une coquille vide, pas de point, mais il permettra au joueur de choisir sa tuile en premier au prochain tour.

R 06 42



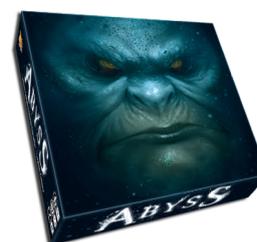
Abyss

Le but du jeu est de prendre le contrôle de différents lieux stratégiques au fond des océans. Afin de devenir influent et ainsi régner sur les fonds marins, vous devrez bénéficier de l'aide des peuples Alliés et des Seigneurs qui rejoindront votre camp.

A chaque tour de jeu, il vous faudra bien choisir vos actions pour profiter des toutes les opportunités.

Explorez-vous les profondeurs pour trouver de nouveaux alliés, choisirez-vous de demander le soutien du Conseil pour récupérer un maximum de cartes ou recruterez-vous un Seigneur des Abysses dont vous pourrez profiter des puissants pouvoirs ?

R 06 43



Playa playa



Joli jeu de mémoire coopératif qui sensibilise à la protection du littoral.

On place sur la table les plaques mer et dune et on intercale les plaquettes plages et animaux. On cache les animaux sous les tuiles déchets. Chaque joueur à son tour jette le dé. S'il montre un animal, il faut enlever une tuile sur l'animal correspondant, ce qui permet de mettre le déchet à la poubelle. Si le dé indique la mer, une planchette plage est retournée, la mer monte! L'objectif est de récupérer les déchets sur la plage avant qu'ils ne soient recouverts par la mer. Dès que la mer recouvre un déchet, la partie est perdue.

R 06 46

Tucano

On forme sur la table 3 piles de cartes avec en début de partie 1 x 2 cartes et 2 x 1 cartes. Chaque joueur à son tour ramasse 1 des piles, puis place 1 nouvelle carte sur chaque pile. La plupart des cartes rapportent des points, chacune à leur manière. Mais certaines cartes font perdre des points. La difficulté est qu'il faut à chaque fois collecter une pile entière avec parfois des bonnes et des mauvaises cartes. Il faut surveiller le jeu des adversaires pour ne pas laisser en jeu une carte cruciale ou ne pas démarrer une collection perdue d'avance. Certaines cartes Toucan permettent "d'offrir" des cartes à ses adversaires, d'autres d'en voler ou de protéger ses cartes mais dans ce cas on termine la partie avec ses cartes faces cachées!

R 06 49



Le cap est bon

Un formidable jeu en forme de régates, mêlant calculs, tactique et rapidité. Le Cap est bon reproduit habilement une régates : il faut à chaque tour trouver le meilleur cap pour passer les bouées en vainqueur.

Avant la partie, les marins choisissent un bateau, on place sur le plateau les deux bouées qui vont délimiter le parcours de la régates et les bateaux sur la ligne de départ. Puis on lance les 4 dés (4, 6, 8 et 10 faces) pour démarrer le jeu.

Sur le pourtour du plateau sont inscrits des chiffres de 1 à 50. Chaque joueur détermine le cap qu'il souhaite prendre, matérialisé par une ligne imaginaire entre son bateau et un des chiffres autour du plateau. Il doit parvenir le plus vite possible, en calculant à partir du résultat du lancer de dés, à un résultat le plus proche possible du cap souhaité. Puis on avance les bateaux dans la direction des caps obtenus, le plus rapide à l'aide d'un grand bâtonnet, le second d'un moyen bâtonnet, etc. Une balise orange se trouve par ailleurs sur un chiffre autour du plateau et bougera à chaque tour ; celui qui arrive exactement à ce chiffre peut utiliser pour avancer un bout plus grand, et surtout flexible, permettant de faire virer de bord son bateau ! Le premier à avoir franchi la ligne d'arrivée a gagné.

R 06 47



Jeux de langue

Le navet géant : les imagiers Oralbums

Complétant le dispositif des Oralbums et des Mini Oralbums, la collection des Imagiers Oralbums est adaptée à la PS et à la MS et vise la consolidation et l'enrichissement du vocabulaire en syntaxe de phrase et de texte, après restitution orale des histoires.

Les **Imagiers Oralbums** s'appuient sur les listes de fréquence issues d'« Enseigner la langue orale en maternelle », qui ciblent le lexique adapté à chaque tranche d'âge.

Les repères (750 mots dès 3 ans, 1 500 à 4 ans, 2 500 à 5 ans) donnés dans cet ouvrage ont été récemment repris dans un document officiel (DGESCO).

Cette boîte contient 45 cartes en couleurs recto-verso (10 x 10 cm).

R 10 24



Pierre et le loup PS-MS : les imagiers Oralbums

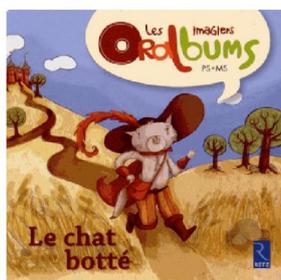


Complétant le dispositif des Oralbums et des Mini Oralbums, la collection des Imagiers Oralbums est adaptée à la PS et à la MS et vise la consolidation et l'enrichissement du vocabulaire en syntaxe de phrase et de texte, après restitution orale des histoires.

Les **Imagiers Oralbums** s'appuient sur les listes de fréquence issues d'« Enseigner la langue orale en maternelle », qui ciblent le lexique adapté à chaque tranche d'âge.

R 10 22

Le chat botté : les imagiers Oralbums



Complétant le dispositif des Oralbums et des Mini Oralbums, la collection des Imagiers Oralbums est adaptée à la PS et à la MS et vise la consolidation et l'enrichissement du vocabulaire en syntaxe de phrase et de texte, après restitution orale des histoires.

Les **Imagiers Oralbums** s'appuient sur les listes de fréquence issues d'« Enseigner la langue orale en maternelle », qui ciblent le lexique adapté à chaque tranche d'âge. Les repères (750 mots dès 3 ans, 1 500 à 4 ans, 2 500 à 5 ans) donnés dans cet ouvrage ont été récemment repris dans un document officiel (DGESCO).

R 10 23

Le renard, la tortue et l'escargot : les imagiers Oralbums

Complétant le dispositif des Oralbums et des Mini Oralbums, la collection des Imagiers Oralbums est adaptée à la PS et à la MS et vise la consolidation et l'enrichissement du vocabulaire en syntaxe de phrase et de texte, après restitution orale des histoires.

Les **Imagiers Oralbums** s'appuient sur les listes de fréquence issues d' « *Enseigner la langue orale en maternelle* », qui ciblent le lexique adapté à chaque tranche d'âge. Les repères (750 mots dès 3 ans, 1 500 à 4 ans, 2 500 à 5 ans) donnés dans cet ouvrage ont été récemment repris dans un document officiel (DGESCO).

R 10 50



Il était une fois : le jeu de contes à la carte !

Il était une fois... est un jeu pour raconter des histoires, où il vous suffira juste un peu d'imagination. Guidé par les cartes du jeu - toutes inspirées de l'univers des contes de fées - un joueur va imaginer une histoire, la raconter et l'amener à son dénouement.

Mais attention ! Les autres joueurs peuvent interrompre le conteur à tout moment avec leurs cartes pour reprendre le cours de l'histoire et l'entraîner vers une autre conclusion.

3 à 5 joueurs.

A partir de 10 ans.

45 min.

R 10 37



Feelings



Jeu de société visant à lutter contre les discriminations et le harcèlement.

Un jeu où chacun doit exprimer ou identifier les émotions. Il est utilisé comme outil ludique et comme objet de médiation pour aborder le domaine des affects ou des émotions.

émotions - discriminations - harcèlement

3 à 8 joueurs.

A partir de 8 ans.

20 min.

R 10 30

L'arbre à défis

ENQUÊTE propose un jeu de société ; celui-ci permet d'aborder les thématiques religieuses à partir de questions traitant du quotidien de l'enfant, tant en incluant le cadre laïque que les préjugés et stéréotypes. Cet outil ludo-éducatif s'adresse aux enseignants du primaire (cycle III) afin de leur permettre d'intégrer les contenus à leur pédagogie. Mais il peut aussi très facilement être utilisé par des parents, des animateurs, des éducateurs, des chefs scouts...

Son contenu a été validé par l'Institut Européen en Sciences des Religions.

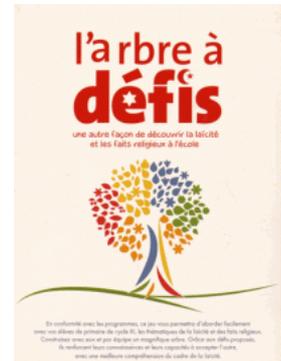
Objectifs :

Décoder les manifestations du religieux dans l'environnement proche pour comprendre le monde dans lequel l'enfant évolue, l'environnement «fixe» (le temps, l'espace, les symboliques) et les pratiques ;

Être en mesure d'évoquer ces questions sur un mode apaisé une fois adulte ou jeune adulte. Ce que l'on connaît ne suscite pas des peurs irrationnelles. Articuler faits religieux et laïcité pour comprendre le cadre de la laïcité, à la fois théoriquement mais aussi dans ses implications quotidiennes, notamment dans son rapport à l'autre.

religions - laïcité - préjugés

R 10 25



Grammi Cat's : les classes grammaticales

Grammi Cat's 1 - les classes grammaticales est un jeu de cartes sur le thème du western pour les petits et les grands (de 7 à 77 ans) sur la nature des mots.

Le nombre de joueurs varie de 2 à 4. On pourra cependant jouer jusqu'à 6 pour certaines règles.

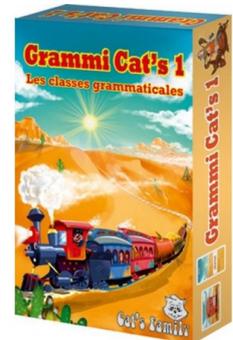
7 règles différentes sont proposées, coopératives ou compétitives : la gare de triage, l'attaque du train, le rami des mots, le train des mots, la chasse au bandit, les défis, donnez vos cartes.

2 à 4/7 joueurs.

De 5 à 95 ans.

10 min.

R 10 10



Jeux de mots : des mots, du sens

Objectifs : Construire des phrases, lire des consignes, lire et comprendre un texte court, donner des hypothèses sur une illustration, les « donimaux » (mot valise), segmenter des mots en syllabes.

En ateliers dirigés pour les petits ou non lecteurs.

En groupe autonome pour les lecteurs.

Groupes de 4 à 5 élèves lecteurs.

R 10 6



Blablaba



Chacun reçoit 5 cartes, chaque joueur à son tour est juge et jette le dé. En fonction du résultat, il y a 3 jeux différents.

Pour le premier on associe une de ses cartes à la carte retournée par le juge. Chaque joueur justifie son choix et le juge décide qu'elle est l'association la plus pertinente.

Pour le deuxième jeu les joueurs choisissent 2 de leurs cartes, qu'ils associent à celle qui est retournée sur la table et inventent une histoire.

Pour le troisième, chacun choisit une carte de son jeu qu'il pense le représenter le mieux et la pose sur la table face cachée. On mélange les cartes et le juge doit les attribuer à la bonne personne en justifiant ses choix.

3 à 5 joueurs.

De 7 à 12 ans.

R 10 35

Crazy jack

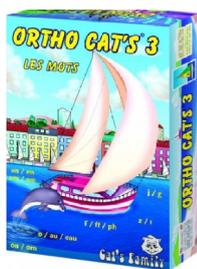
L'objectif de ce jeu est de s'initier à l'anglais par l'image et d'enrichir son vocabulaire en s'amusant avec un jeu de cartes.

Trois thèmes sont abordés : le corps, les vêtements, les accessoires et les objets.

R 10 17



Ortho Cat's III : les mots



Écoutez les mots des autres joueurs et tapez le plus vite possible sur la bonne écriture du son. Jeu d'écoute, de mots et de rapidité, Ortho Cat's 3 est un jeu simple et convivial pour toute la famille.

3 à 6 joueurs.

De 7 à 97 ans.

10 min.

R 10 11

Chroni les grandes inventions

Principe du jeu : chacun son tour, un joueur tente de situer une de ses cartes dans la frise chronologique.

Le premier à ne plus avoir de carte dans sa main remporte la partie.

Mais attention si on se trompe, on pioche.

R 10 24



Dixit Deadreams



Un jeu surprenant et enchanteur qui invite à se laisser porter par son imagination, en famille ou entre amis.

Retrouvez 84 nouvelles cartes dans cette 4ème extension pour Dixit, dans un nouveau format, plus grand et plus rigide.

Plongez dans l'univers surréaliste de l'illustrateur Franck Dion... et découvrez un monde poétique peuplé de personnages étonnants et fantastiques !

Vous devez posséder le jeu de base Dixit pour jouer avec cette extension.

R 10 55

Grammi Cat's 3



Grammi Cat's 3 est un jeu de cartes à partir de 6 ans sur la construction de phrases.

Prenez plaisir à construire des phrases, que vous soyez lecteur ou non.

6 règles de jeu sont proposées : Imagine..., Imaginons, Phrases et Symboles, Symboles et phrases, Les magiciens des phrases, Invente ton histoire.

2 à 4 joueurs.

De 5 à 95 ans.

10 min.

R 10 19

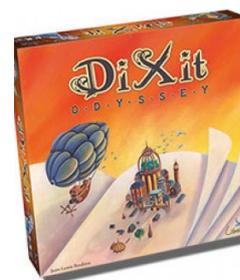
Dixit Odyssey

Ce jeu propose un matériel permettant de jouer jusqu'à 12 joueurs.

En plus des règles « classiques », les joueurs qui le souhaitent auront la possibilité de découvrir de nouvelles manières de jouer avec les cartes de "Dixit Odyssey", "Dixit" et "Dixit 2". Ces variantes introduisent des mécaniques différentes dont une règle en équipe.

Outre les 84 cartes et son nouvel univers, on pourra trouver dans la boîte de jeu des tablettes de vote plus ergonomiques, un nouveau plateau de jeu dépliant ainsi que des pions de score « lapin » entièrement revus afin d'être plus stables.

R 10 54



Jeu parle



Jeu Parle contient 180 cartes solides et de grand format, utilisables pour les activités de langage et de langues vivantes. Le guide pédagogique propose plus de 30 activités et jeux.

Jeu Parle est accompagné d'un logiciel qui associe cartes et fichiers audio (français, anglais, allemand, espagnol) pour une utilisation en vidéoprojection simple ou sur tableau numérique interactif ou sur ordinateur individuel.

R 10 44

Tam tam circus 2

Un jeu de lecture et de rapidité qui renforce les capacités visuo-attentionnelles, la mémoire, la capacité d'évocation et le lexique mental.

R 10 68



Tam tam english

Tam Tam - English - Les Premiers Mots est un jeu de cartes malin pour faciliter l'apprentissage de la lecture et de la langue Anglaise.

Découvrez 6 façons de jouer en retrouvant la paire image mot.

R 10 65



Toutilix

110 cartes contenues dans la boîte permettent de jouer à pas moins de 35 jeux différents ! Tous ces petits jeux permettent de manipuler les lettres et l'alphabet, de fabriquer des mots et des phrases... de manier vocabulaire et orthographe...

En bref, d'explorer de multiples possibilités, le tout avec un jeu de cartes très simple.

R 10 26



Parcours de Scargouli

Lorsque l'on ouvre la boîte du *Parcours de Scargouli*, on s'attend à retrouver quelque chose à mi-chemin entre le Jeu de l'oie et un Trivial Pursuit.

Des pions, un dé, des fiches de questions thématiques, à tirer selon la couleur des cases sur lesquelles on atterrit : on s'y croirait...

Néanmoins, l'auteure a tenu à aller plus loin et à proposer une modélisation allégorique du fonctionnement de la langue française, que quelques cases spéciales amènent à découvrir en douceur : le verbe devient une voiture, qui obéit à son conducteur (le sujet), roule (se conjugue) ou bien reste au garage (infinitif), etc.

R 10 4

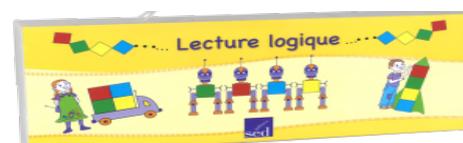


Lecture logique

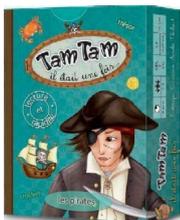
Dans chaque activité de jeu, l'enfant doit pratiquer une lecture silencieuse et montrer qu'il comprend le sens d'un message en réalisant une action précise faisant appel à ses facultés de raisonnement logique.

Niveau de la GS au CM2.

R 10 49



Tam Tam il était une fois... Les Pirates



Ce jeu de lecture permet de compléter de façon ludique l'apprentissage de la lecture. Il explore l'univers des contes et des pirates.

L'enfant doit retrouver l'unique paire image-mot qui existe entre deux cartes-images et une carte-mots.

R 10 43

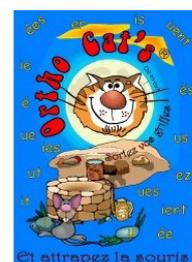
Ortho Cat's : sortez vos griffes

Ortho Cat's est un jeu de cartes pour les petits et les grands (de 9 à 99 ans).

Le nombre de joueurs varie de 3 pour des parties "tranquilles" à 8 pour des parties endiablées.

Découvrez ou redécouvrez les règles de grammaire et d'orthographe en vous amusant !

R 10 9



Conjudingo CE2

Jeu de cartes très astucieux pour conjuguer au présent, au futur et à l'imparfait.

On joue les cartes correspondant au temps mis en jeu (à chaque temps correspondent une couleur de carte et un animal).

Trois règles sont prévues: Bataille, Mistigri et Rami. Dans les trois cas on doit associer 2 cartes qui conjuguent un verbe avec une orthographe correcte.

Les enfants peuvent s'auto-corriger : quand la phrase est correcte les animaux sont strictement identiques. Sinon il y a un petit détail qui les différencie (forme des yeux, nombre de dents, etc).

R 10 66



Conjudingo CM1-CM2

On joue les cartes correspondant au temps mis en jeu (à chaque temps correspondent une couleur de carte et un animal).

Trois règles sont prévues: Bataille, Mistigri et Rami. Dans les trois cas on doit associer 2 cartes qui conjuguent un verbe avec une orthographe correcte.

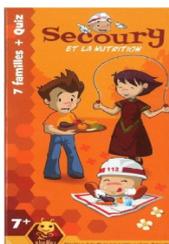
Les enfants peuvent s'auto-corriger: quand la phrase est correcte les animaux sont strictement identiques. Sinon il y a un petit détail qui les différencie (forme des yeux, nombre de dents, etc).

Jeu très facile à mettre en jeu, ludique et efficace pour travailler les verbes du 2e groupe au passé composé, les verbes du 3e groupe au présent, futur, passé composé et imparfait ainsi que le passé simple et le présent de l'impératif des 3 groupes.

R 10 67



Secoury et la nutrition



Chaque joueur à son tour demande une carte au joueur de son choix (il doit avoir déjà au moins une carte de cette famille). Si le joueur interrogé possède cette carte, il lit la question. Si le joueur qui a demandé la carte donne la bonne réponse il gagne la carte et peut rejouer. Lorsqu'un joueur réunit 6 cartes d'une même famille, il dit "famille" et pose les 6 cartes devant lui. Idéal pour se familiariser avec les grands principes de la nutrition !

R 10 69

Grammi cat's II

Jeu de rapidité sur les fonctions des groupes nominaux.

Les cartes fonctions (ou une partie d'entre elles selon les connaissances des joueurs) sont posées au centre de la table.

A tour de rôle les joueurs retournent une carte, lisent une phrase puis un des mots en gras de la phrase. Les autres joueurs doivent taper le plus vite possible sur la bonne carte fonction. Le plus rapide reçoit la carte 'phrases'.

De 8 à 12 ans.

R 10 70



L'histoire des arts CHRONI

Histoire des Arts est un jeu de cartes de connaissances pour améliorer et tester sa culture générale.

Chacun son tour, un joueur tente de situer une de ses cartes dans la frise chronologique. Le premier à ne plus avoir de carte dans sa main remporte la partie. Mais attention si on se trompe, on pioche.

R 10 71



Jeux de lecture

Jeu de lecture cycle 3 , prise d'indices et stratégies de lecture paru aux éditions SED.

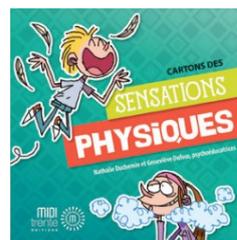
R 10 7



Cartons des Sensations physiques

27 cartons illustrés proposant des explications simples et des activités amusantes permettant d'explorer, d'appriivoiser et de mieux comprendre les sensations physiques.

R 10 31



Course aux miams

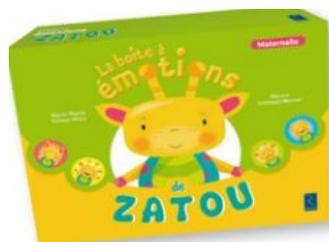
Rallye quizz sur l'alimentation et l'activité physique. Soyez le premier à atteindre l'arrivée en répondant correctement aux questions sur la nutrition et la santé ! On peut y jouer à deux ou par équipes ! Ce jeu sensibilise les enfants pour qu'ils mangent sainement : il a été validé par le réseau ville-hôpital de Prévention et de Prise en charge de l'Obésité Pédiatrique.

On place les deux pions sur le plateau. Le premier joueur pioche une carte et lit la question à son adversaire. Si celui-ci répond correctement, il peut soit avancer de deux cases, soit lancer le dé. Il peut alors rejouer. Si sa réponse est fausse, il n'avance pas. C'est au tour du joueur suivant d'être interrogé. Le premier arrivé à la fin du parcours remporte la partie.

R 10 53



La boîte à émotions de Zatou



La boîte à émotions de Zatou propose une démarche et des outils pour aider les élèves et les enseignants de maternelle à prendre en compte et à gérer les émotions de la classe au quotidien.

Elle permet de favoriser un climat serein, calme et bienveillant, propice à une bonne entrée dans les apprentissages.

R 10 26

Repères d'Histoire 8 à 12 ans

La frise reste le seul outil permettant de caractériser simplement les périodes historiques.

Dans sa forme classique, elle ne met pas les élèves en activités. **Repères d'Histoire** 8 à 12 ans associe une frise, des tapis de jeux et des cartes repères qui favorisent la motivation et l'émulation des élèves.

En manipulant, ils s'approprient et mémorisent de manière ludique les repères essentiels des périodes historiques successives en totale adéquation avec les préconisations du programme de 2015.

R 10 28



Le joueur de flûte

Bienvenue en notre belle ville d'Hamelin ! Découvrez nos auberges, nos monuments et nos... rats ! Hamelin est envahie par ces maudits rongeurs et seul le mystérieux joueur de flûte pourra nous venir en aide !

Chaque joueur incarne un habitant de la ville d'Hamelin qui tente de se débarrasser des rats en les envoyant chez ses voisins. Lorsque trop de rats se sont installés dans une maison, ses occupants la quittent, désespérés !

Le vainqueur est celui qui reste chez lui le plus longtemps possible !

R 10 38



Émotions monstres

Un petit jeu de cartes pratique à emporter partout !

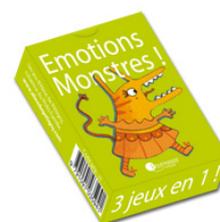
Un jeu des familles, un mistigri et un mémo. Mais surtout, un jeu pour parler de nos émotions, belles ou moins belles et de ce que nous pouvons en faire !

Jeu de memory sur les émotions : pour chaque paire, à une émotion correspond une action.

Jeu de mistigri : celui qui gagne conserve la carte de la confiance.

Jeu de tirage avec trois tas : les émotions difficiles à vivre, les émotions agréables à vivre, les actions.

R 10 45



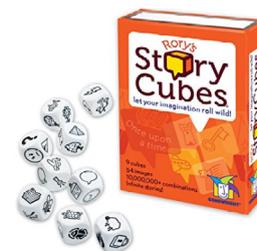
Rory's Story Cubes

Lancez les 9 Cubes. Commencez par : « Il était une fois... » puis imaginez une histoire se référant aux 9 symboles. Démarrez avec le cube qui attire le plus votre attention. Aurez-vous assez d'imagination pour créer une histoire à partir des 9 images révélées par les 9 cubes ?

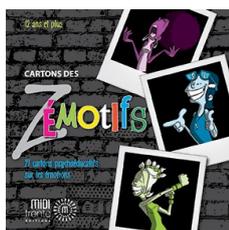
"Story Cubes" est un générateur d'histoires qui tient dans la poche. Il stimule la créativité et est abordable à tout âge.

C'est un jeu sans compétition, pour s'amuser seul ou animer un groupe en toute occasion.

R 10 33



Cartons des Zémotifs



Cet ensemble comprend 27 cartons conçus pour encourager les jeunes à reconnaître leurs émotions et à enrichir leur vocabulaire pour les exprimer de manière plus juste. Essentiel pour mieux composer avec les transitions et les bouleversements de la vie d'adolescent !

R 10 29

Le bois des Couadsous

On est des Couadsous, et on doit se souvenir du chemin qui conduit à nos noisettes cachées l'automne dernier.

Avec ce jeu, découvrez les pièges que vous tend votre propre mémoire !

R 10 41



Jack et le haricot magique



Escaladez le Haricot Magique menant au château du Géant afin de rapporter le plus de sacs d'or possible ! Tour à tour, choisissez le nombre de dés que vous allez lancer puis empilez ces derniers afin de faire pousser le Haricot Magique. Si un joueur fait tomber la pile de dés formant le Haricot, ses adversaires pourront alors voler des sacs d'or au Géant !

Le plus riche à la fin de la partie l'emportera !

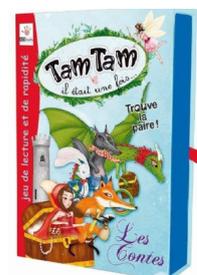
R 10 39

Tam Tam il était une fois... les Contes

Le jeu *Tam Tam il était une fois... les Contes* nous transporte dans l'univers des contes de Fées traditionnels : roi, reine, loup, forêt, trésor, dragon... Il s'agit de retrouver la paire image-mot toujours existante entre 2 cartes : 1 carte-images et 1 carte-mots. Un véritable défi s'offre aux enfants !

Le jeu entraîne à la lecture, à la mémorisation des mots et les 6 règles proposées permettent des parties toujours plus fun ! Adaptez la difficulté du jeu grâce aux 2 niveaux de jeu : avec ou sans les mots pour jouer avec les enfants dès 4 ans !

R 10 40



Tam Tam il était une fois... les Pirates

Ce jeu de lecture permet de compléter de façon ludique l'apprentissage de la lecture. Il explore l'univers des contes et des pirates. L'enfant doit retrouver l'unique paire image-mot qui existe entre deux cartes-images et une carte-mots.

R 10 43



Médiasphères : autour de l'éducation aux médias et de l'enseignement moral et civique



- Un jeu de société ;
- Un support pour organiser des mini-débats ;
- Un ensemble de questions pour clarifier les notions à connaître sur les réseaux sociaux ;
- Des mises en situation pour rappeler les bonnes pratiques sur internet.

Ce jeu, conçu dans une démarche de **co-design**, est le fruit d'une réflexion entre enseignants et Réseau Canopé. Il porte sur 3 thèmes d'éducation aux médias :

- Ma vie numérique, pour explorer toutes les questions portant sur les données personnelles ;
- Citoyen(ne) numérique, pour comprendre la loi sur internet et l'usage des objets numériques ;
- Connecté(e), pour aborder les problématiques de l'hyper-connexion.

R 10 52

Jeux à la carte - Lecture cycle 2

La mallette « Jeux à la carte » a été conçue pour aider dans leur pratique les enseignants de cycle2 et les enseignants spécialisés.

Les jeux peuvent être utilisés dans le cadre d'ateliers en classe, comme dans le cadre de l'aide personnalisée ou des aides spécialisées. Chacun des jeux offre la possibilité d'aborder une compétence de lecteur, en fonction des besoins des élèves et des étapes d'apprentissage.

R 10 3



English Cats - School supplies

Jeu de cartes pour les petits et les grands (de 8 à 90 ans), il est aussi très accessible pour les enfants plus jeunes qui veulent découvrir le vocabulaire simple.

Apprenez le nom anglais du matériel scolaire tout en vous amusant !

R 10 18



Tam tam safari

Jeu de lecture et de rapidité amusant. 21 mots et 21 illustrations sont répartis sur 42 cartes. Entre 2 cartes il y a toujours une paire commune (mot-image, mot-mot, image-image). L'objectif des 5 règles est toujours d'être le premier à retrouver une paire. Ce jeu permet d'automatiser la voie d'assemblage, de stimuler l'évocation mentale et de renforcer les capacités visuo-attentionnelles. Idéal pour jongler avec les mots et compléter de façon ludique l'apprentissage de la lecture !



R 10 47

Conju Cat's



Jeu de français et de rapidité sur le thème de la conjugaison ! Une carte souris est placée au milieu de la table. Chaque joueur à son tour retourne 1 de ses cartes. Dès que 2 cartes montrent 2 verbes conjugués au même temps, ou 1 verbe conjugué et la carte temps correspondante ("finissons" et "présent"), il faut être le premier à taper sur la souris. 7 temps sont utilisés: présent, futur, imparfait, passé composé, passé simple, plus-que-parfait, conditionnel présent. Pour les plus jeunes, on peut supprimer certains temps.

R 10 13

Laique' Cité / Aïcha Tarek



Thème(s) : Citoyenneté

Publics : Enfant, Adolescent, Tout public

Ce jeu de plateau favorise la transmission des valeurs de la République française et de la laïcité. Il amène les échanges et permet une compréhension ludique, claire et précise du cadre de la loi de 1905 et des règles du vivre ensemble. Dans sa forme, le jeu est une sorte de mélange entre Trivial pursuit® et jeu de l'oie.

Le contenu de Laique' Cité est formé de 168 cartes, réparties en six titres et couleurs. École, histoire, définitions, « dessine, mime et chante », vrai ou faux et ABC.

R 10 27

Tarot des mille et un contes

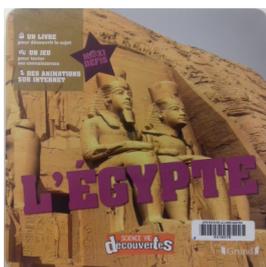


Support ludique à la création d'histoires et de contes en tout genre.

R 10 5

R 10 32

L'Égypte



Un coffret futé et original pour les enfants curieux d'en apprendre plus sur l'Égypte tout en s'amusant !

Contenu :

- Un livre pour découvrir le sujet
- Un jeu pour tester ses connaissances
- Des animations sur internet

R 10 57

52 activités pour sauver ta planète

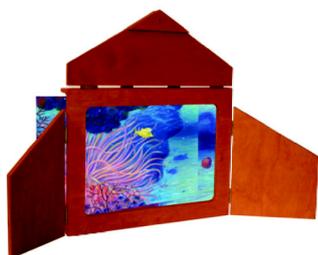


Grâce à ces 52 cartes de conseils, d'astuces et d'idées, apprends à préserver ta planète autour d'activités simples et ludiques !

Relève des défis dignes de super-héros écolos : teste l'acidité de l'eau, recycle toi-même le papier, chasse les fuites d'air ou encore deviens le champion du tri sélectif !

R 10 78

Butaï en bois



Ce butaï adapté pour des planches au format traditionnel, 370 x 275 mm, permet d'insérer la grande majorité des kamishibai édités par d'autres maisons d'éditions.

Il permet de transporter 2 à 4 kamishibai à l'intérieur.

R 10 79

Climat tic tac



But du jeu : notre planète se réchauffe. Le climat se dérègle et cela a des conséquences à l'échelle mondiale.

En tant que citoyens, vous validez des décisions pour améliorer la situation. Faites diminuer les émissions de CO2 et améliorez l'habitabilité des villes partout sur la planète.

La tâche est ardue et la fenêtre d'action est étroite. Mais en collaborant avec les autres joueurs et en choisissant vos combats avec soin, vous pourrez renverser la situation et construire un avenir meilleur pour les générations futures !

R 10 80

Jeux de rôle

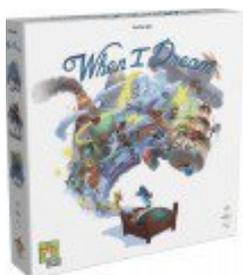
Voxapolis

Jeu de rôles qui traite des différents modes de scrutin, des pratiques délibératives, de l'esprit critique et de la citoyenneté. Les joueurs incarnent les membres d'un conseil de métropole qui doivent élire l'un de ses membres pour ensuite délibérer sur le choix d'un projet d'aménagement du territoire.

S 01 1



When I dream



Les joueurs incarnent à tour de rôle un rêveur.

Lorsque vous endossez ce rôle, votre mission est simple : vous avez un bandeau sur les yeux et vous devez deviner un maximum de mots dans le temps imparti. Mais attention, votre tâche ne s'arrête pas là, car une fois le sablier écoulé, vous devrez raconter votre rêve avec les mots devinés. Soyez donc rapide et habile d'esprit et surtout n'oubliez pas de faire marcher votre mémoire !

Pour remplir sa mission, le rêveur ne se retrouve pas seul. Les autres joueurs qui représentent les esprits du rêve sont à ses côtés pour lui souffler des indices. Seulement, les esprits ne sont pas tous du même côté. Il faudra alors distinguer les bons des méchants pour savoir à qui faire confiance. Il y a 3 esprits différents : la fée, le croque-mitaine et le marchand de sable.

S 01 2

Château aventure

Jeu de rôle inspiré des jeux vidéo d'aventures textuels dans lequel tous ensemble, vous vous retrouvez dans la peau d'un personnage et devez lui faire vivre d'incroyables péripéties. Le jeu contient douze scénarios.

Principe du jeu :

Le maître du jeu joue l'ordinateur, tandis que tous les autres jouent en étant dans la peau d'un personnage qui vit une superbe aventure. Selon le scénario choisi, vous pouvez alors lutter contre des zombies, gambader dans un monde merveilleux et poétique, sauver un prince d'ogres affamés ou bien partir dans une folle chasse au trésor ! Tour à tour, les joueurs prennent une décision qui va influencer ou non le cours de leur histoire, voire pire, tuer leur personnage ! Résolez ensemble la quête qui vous est attribuée tout en gardant à l'esprit que vous n'aurez le droit qu'à trois sauvegardes.

S 01 3



Unlock ! : escape adventures

Unlock! est un système de jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes.

Unlock ! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table. Après avoir pris connaissance du contexte et du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets !

Attention : certains peuvent être cachés !

2 à 6 joueurs.

A partir de 10 ans.

60 min.

S 01 4



Code names images



Pour jouer, devinez ou faites deviner des images plus loufoques les unes que les autres. Vous et votre rival connaissez les 20 cartes à faire deviner. Votre équipe parviendra-t-elle à vous comprendre pour les retrouver ? Donnez un et un seul indice, qui peut être en lien avec plusieurs cartes sur la table. Votre équipe tente de les deviner grâce à votre indice, tout en évitant celles qui appartiennent à l'autre équipe. Et surtout, ne faites jamais deviner l'assassin ou vous perdrez immédiatement la partie !

S 01 5

Saboteur

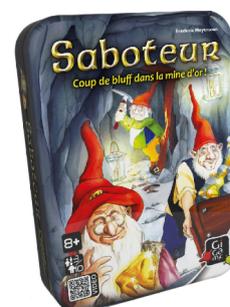
Vous jouez soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches. Mais parmi les autres joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur !

Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir...

A la fin d'une manche, si l'or a été trouvé, les chercheurs le partagent entre eux, sinon, les saboteurs le récupèrent. Après 3 manches, le plus riche a gagné.

Saboteur allie bluffs, complicités et retournements .

S 01 6



Les Loups-Garous de Thiercelieux



Les nuits ne sont pas sûres dans le petit hameau de Thiercelieux. D'atroces meurtres sont commis par des villageois lycanthropes.

Thiercelieux, bourgade tranquille ?

Le jeu est composé de 24 cartes permettant de faire jouer jusqu'à 18 personnes et un meneur de jeu. Ces cartes indiquent le type de personnages que chaque joueur va incarner durant la partie dirigée par le meneur.

S 01 7

Imagine



A son tour, le joueur émetteur pioche une carte « énigme ». Le joueur précédent indique alors, au hasard, un chiffre entre 1 et 8. C'est la ligne que le joueur va utiliser. Cette ligne est composée d'un indice et d'un mot, un nom, une expression à faire deviner. Le joueur lit l'indice à voix haute et se lance.

Le joueur émetteur a à sa disposition, sur la table, 61 cartes transparentes sur lesquelles sont visibles des bouts de graphismes de couleur. Le joueur peut faire ce qu'il veut avec les cartes transparentes. Composer à plat. Animer. Faire des séquences. Les seules choses interdites sont les bruitages, les mimiques avec les mains (sans cartes donc), et bien sûr de parler.

S 01 8

