

didacto

Jeux éducatifs et matériels pédagogiques

Catalogue PDF DIDACTO
JEUX POUR L'ECOLE A LA MAISON

Didacto - 19 rue Albert 1er - 94600 CHOISY LE ROI
Tel : 09 79 94 98 57 - Fax : 01 46 80 08 45
Courriel : contact@didacto.com

Jeux pour l'école à la maison > Jeux niveau maternel	3
Jeux pour l'école à la maison > Jeux niveau élémentaire	17
Jeux pour l'école à la maison > Jeux niveau collège	43

JEUX POUR L'ECOLE A LA MAISON
Jeux niveau maternel

1,2,3....Comptez!



Ref : G-123

Editeur : Amigo

Prix : 12.00 EUR

De 5 A 8

Nombre de joueurs : 1 - 4

Durée de la partie : 20 mn

Jeu de cartes coopératif pour apprendre à ranger les nombres en ordre croissant. On place 2 cartes 1 et 1 carte 2 sur le côté. Chaque joueur à son tour pose, s'il le peut, une de ses cartes dans une rangée, en respectant l'ordre croissant et en annonçant le chiffre à voix haute. Avec une carte de valeur 1 on peut commencer une nouvelle rangée. Il ne doit pas y avoir de trou dans les suites de nombres. Si 2 rangées de cartes sont complétées jusqu'à 10, avant que les pioches soient épuisées, tous les joueurs ont gagné!
Contenu: 50 cartes épaisses et résistantes (collection d'objets et chiffre au recto, chiffre au verso), règle et variantes dont un jeu en solitaire, dans une boîte en fer. Regardez la règle en vidéo en cliquant sur ce lien

10 et c'est gagné!



Ref : LR-1764

Editeur : Learning Resources

Prix : 18.00 EUR

De 5 A 7

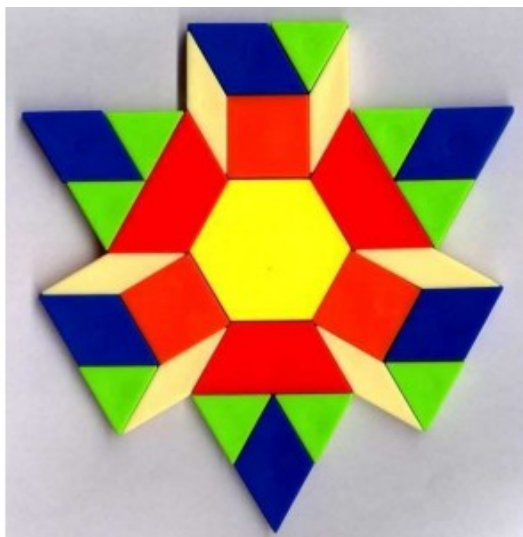
Nombre de joueurs : 2 - 6

Durée de la partie : 15 mn

Jeu de loto mathématique pour faire des compléments à 10. Chacun reçoit une planche de loto. Chaque joueur à son tour retourne un jeton et le place au milieu de la table. Tous les joueurs regardent s'ils peuvent faire 10 en ajoutant la valeur du jeton à la valeur d'un des points de leur coccinelle. Le premier qui attrape le jeton peut le placer sur sa planche. Les planches sont réversibles pour 2 niveaux de jeu: sur une face on trouve une aide visuelle avec une petite grille de 10 cases sous chaque chiffre, sous l'autre face figurent seulement les chiffres.

Contenu: 6 planches de loto en carton épais (16,3 x 20,2 cm), 72 jetons (valeurs de 1 à 9), règle.

Attrimaths - baril de 250 pièces -



Ref : DEG-2030

Editeur : - NC -

Prix : 35.90 EUR

De 3 A 12

Nombre de joueurs : 1 - 4

Array

Matériel basé sur la manipulation, d'une rare richesse de créativité et d'éveil, les mosaïques attrimaths sont exploitables tant en jeux libres qu'en activités dirigées.

En maternelle: ils permettent de développer, sous forme de jeux, les notions de grandeurs, de formes, d'équivalence, de fractions, de symétrie...

En élémentaire: de pénétrer dans l'univers des mathématiques (nombres, opérations et leurs propriétés, division, fractions,...) et de la géométrie (angles, périmètres, symétries axiales, translations, rotations,...).

Contenu: bocal de 250 pièces (épaisseur des pièces: 7mm, taille du carré: 25 x 25 mm), inusables, aux couleurs indélébiles (en plastique souple et résistant, agréable au toucher et anti-bruit).

Balance à panier



Ref : LR-1521
Editeur : Learning Resources
Prix : **18.80 EUR**

De 3 A 10
Nombre de joueurs : 1 - 2
Array

Balance pour explorer les concepts de mesure de base. En jeu libre ou en activité dirigée, les enfants vont mesurer, explorer les volumes, comparer le poids d'objets différents, comparer les solides et les liquides, etc. La balance est multi-usage grâce aux seaux amovibles qui peuvent être fermés et reconvertis en plateaux.

Contenu: 1 balance (ht. 14,5 cm, L. 39 cm avec les seaux), 2 seaux transparents gradués avec bec verseur et couvercles amovibles (contenance 400 ml).

La balance peut être utilisée avec des ours de tri non fournis avec cette référence.



Bodyzip fille

Ref : JA-7058
Editeur : Janod
Prix : **26.80 EUR**

De 3 A 6
Nombre de joueurs : 1
Array

Superbe tableau en bois avec 6 fermetures différentes disposées sur les vêtements de la petite fille: fermeture éclair, laçage, clips, boucle, bouton et pression. **Contenu:** 1 tableau en bois (28,8 x 40 cm), 6 éléments à fermer et ouvrir en tissu.



Bodyzip garçon

Ref : JA-7059
Editeur : Janod
Prix : **26.80 EUR**

De 3 A 6
Nombre de joueurs : 1
Array

Superbe tableau en bois avec 6 fermetures différentes disposées sur les vêtements du garçon: fermeture éclair, laçage, clips, boucle, bouton et pression. **Contenu:** 1 tableau en bois (28,8 x 40 cm), 6 éléments à fermer et ouvrir en tissu.

Carole et ses drôles de recettes



Ref : AS-CARO
Editeur : ASMOKIDS
Prix : **15.00 EUR**

De 5 A 9
Nombre de joueurs : 3 - 6
Durée de la partie : 15 mn

Jeu de mémoire auditif original qui sensibilise les enfants aux syllabes. On place toutes les cartes avec des combinaisons d'ingrédients à découvrir sur la table et le meneur de jeu prend une carte recette. Il indique la composition de la recette en tapant avec la cuillère en bois le nombre de syllabes de chaque ingrédient. Quand il a terminé les joueurs posent la main sur la carte ingrédients qu'ils pensent être la bonne. Celui qui a choisi la bonne carte la gagne. **Contenu:** 48 cartes dont (16 cartes Ingrédients, 20 cartes Recette, 6 cartes Marmiton, 6 aide de jeu), 1 Cuillère en bois (L. 16 cm), règle.



Cartes à lacer - Les petits copains

Ref : DJ-8942
Editeur : DJECO
Prix : **16.00 EUR**

De 4 A 8
Nombre de joueurs : 1
Array

Cartes à lacer avec de la laine et une aiguille. Les cartes sont perforées et les enfants les décorent avec la laine en suivant le modèle ou selon leur imagination. On relie les trous avec la laine comme on relie les points d'un dessin avec un crayon. *Les enfants apprécient de se servir d'une vraie aiguille, comme les grands!* **Contenu:** 4 tableaux en carton (20 x 20 cm), 4 petites pelotes de laine, 1 grosse aiguille avec un bout rond qui ne pique pas, 2 outils pour aider à enfiler la laine dans l'aiguille, livret de consignes.

Chunkie: 8 marqueurs de peinture



Ref : OZ-41627
Editeur : Chunkie
Prix : **29.80 EUR**

De 3 A 8
Nombre de joueurs : 1 - 6
Array

8 marqueurs de peinture Chunkie. Les flacons sont faciles à prendre en main. Ils se terminent par des embouts en mousse résistants. Dès que le marqueur touche la feuille, il fait un beau trait de peinture éclatant. C'est très motivant pour les enfants et facile à mettre en oeuvre pour les adultes... *Les Chunkie ne sèchent pas, l'encre est lavable, ils sont très appréciés en maternelle!* **Contenu:** 8 marqueurs de peinture (jaune, rouge, bleu, vert, orange, violet, marron, noir - ht. 13 cm).

Clip Clap jardin



Ref : JA-8150
Editeur : Janod
Prix : **16.60 EUR**

De 3 A 6
Nombre de joueurs : 2
Durée de la partie : 10 mn

Joli jeu en bois pour s'initier au traditionnel "fermez la boîte". Avec les plus jeunes on ouvre les clapets afin de jouer avec les illustrations. Chaque joueur à son tour jette le dé illustré puis ferme le clapet correspondant au dessin du dé. Avec les plus grands on garde les clapets fermés. Chaque joueur à son tour jette le dé chiffre et ouvre le(s) clapet(s) correspondant(s) à la valeur du dé (5 pour 5 ou 3 et 2 pour 5, etc). Il faut être le premier à avoir fermé ou ouvert ses clapets. *Les enfants seront rapidement autonomes avec ce jeu!*
Contenu: 1 support de jeu en bois triangulaire (côté 24 cm) avec 2 x 6 clapets; 2 dés en bois, règle.

Compte avec les oursins!



Ref : G-OUR
Editeur : Gigamic
Prix : **21.80 EUR**

De 4 A 6
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 20 mn

Jeu de collecte pour apprendre à compter. On place les cartes sur la table de telle sorte à réaliser des chemins. Chaque joueur à son tour retourne la dernière carte de son chemin et prend le nombre de perles indiqué sur la carte. Il les enfle ensuite sur son lacet. Les deux dernières cartes des chemins ont des valeurs négatives. Il faut alors donner le nombre de perles indiqué à son voisin de droite si l'ourson regarde à droite, à son voisin de gauche s'il regarde à gauche. Quand toutes les cartes ont été jouées on regarde qui a le plus de perles sur son lacet. **Contenu:** 24 cartes en carton (valeurs de 0 à 5 et de -1 à -3) indiquées en chiffre et en dessin, 1 panier, 28 perles (L. 16 mm), 4 lacets, règle et variante. **Cliquez ici pour voir la règle du jeu en vidéo**

Cuisenaire: les réglettes



Ref : LR-7513
Editeur : Learning Resources
Prix : **24.80 EUR**

Array Array
Array
Array

Les réglettes constituent un matériel didactique riche en potentialité mathématique. Elles s'utilisent de la maternelle au collège et peuvent s'intégrer dans toutes les méthodes de calcul ou constituer en elles-mêmes une méthodologie active. *L'élève découvre les mathématiques en manipulant, en cherchant, une manière idéale pour comprendre et intégrer de manière durable les nombres, les 5 opérations, les puissances, etc...*
Contenu: 155 réglettes de 10 tailles et 10 couleurs différentes selon les codes Cuisenaire (50 blanches, 25 rouges, 16 vertes claires, 12 violettes, 10 jaunes, 8 vertes foncées, 7 noires, 8 marrons, 9 bleues, 10 oranges), en plastique expansé imitant le bois, inusables et aux couleurs indélébiles, dans 1 boîte en plastique translucide.

Dessiner dans le dos



Ref : SEL-3600
Editeur : SELECTA
Prix : **22.00 EUR**

De 3 A 8
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 15 mn

Jeu sensoriel avec de superbes tuiles en bois et des dessins en creux à suivre avec le doigt. On place les tuiles en pile, faces dessin cachées. Chaque joueur à son tour prend la tuile du dessus et suit le dessin avec son doigt attentivement. Puis il reproduit le dessin sur le dos de son voisin. Si ce dernier devine de quel dessin il s'agit, il gagne la tuile. Sinon on la remet en jeu. *Ce jeu est calme et relaxant, le matériel peut également être utilisé seul pour le plaisir et pour se préparer à l'écriture!*

Contenu: 12 tuiles en bois (9,5 x 9,5 cm), règle.

Doudous laçages



Ref : DJ-1680
Editeur : DJECO
Prix : **14.00 EUR**

De 2 A 4
Nombre de joueurs : 1 - 4
Array

4 jolis doudous en bois et 2 gros boutons à lacer. Les enfants peuvent passer les lacets librement ou suivant les motifs des doudous présents sur la boîte. Les boutons peuvent être "cousus" sur les doudous. *Excellent pour la coordination occulo-motrice et pour la concentration!* **Contenu:** 4 doudous en bois (ht 14,5 cm), 2 boutons en bois (diam. 3,8 cm), 4 lacets (L. 1 m), dans une boîte de rangement solide et facile à manipuler.

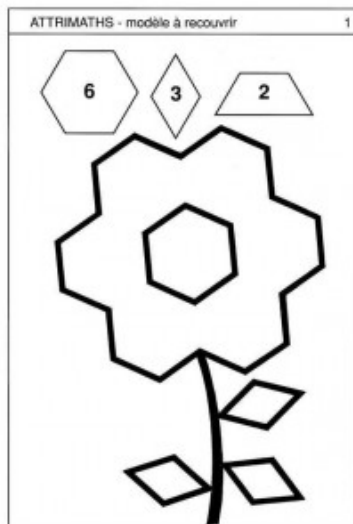
Family laçage



Ref : DJ-1683
Editeur : DJECO
Prix : **16.00 EUR**

De 3 A 6
Nombre de joueurs : 1 - 4
Array

16 éléments en bois à lacer librement ou selon les modèles. On peut classer les personnages et les motifs selon des critères de couleur, de forme, de taille ou de graphisme. **Contenu:** 16 pièces à lacer en bois (ht du grand oursin: 8 cm), 4 lacets (L. 1 m), 12 fiches modèles cartonnées (12,8 x 4,5 cm), dans un coffret de rangement à fermeture aimantée.



Fichier Attrimaths 50 jeux 3 - 6 ans

Ref : DEG-1174
 Editeur : DEGRID
 Prix : **15.00 EUR**

Array Array
 Array
 Array

Ces fiches permettent de prolonger les activités avec les mosaïques Attrimaths, avec des modèles à recouvrir de manière libre ou imposée, des exercices de symétrie en miroir ou centrée, etc... Ces activités mettent en oeuvre créativité, manipulation, esthétique, sensibilisation aux formes géométriques, au comptage, à l'orientation spatiale, à la latéralisation, etc...

Contenu: 50 fiches de jeux + consignes

Les attrimaths, indispensables pour exploiter ce fichier, ne sont pas fournis avec cet article!

Cet article n'ouvre pas de droit à photocopie, merci.

Frida's

Ref : LR-3412
 Editeur : Educational Insights
 Prix : **29.80 EUR**

De 4 A 6
 Nombre de joueurs : 2 - 4
 Durée de la partie : 15 mn



Jeu de lettres et de motricité fine amusant. Chaque joueur reçoit un plateau "nid" différent sur lequel figurent 16 lettres. On place les "bols de fruits" dans le fond de la boîte. Chaque joueur à son tour tourne les 3 flèches et choisit le résultat de l'une d'entre elles. S'il s'agit d'une lettre il doit attraper le bol correspondant avec la pince, s'il s'agit d'un bol, il prend celui de son choix, s'il s'agit d'un singe il remplace un bol dans la boîte, etc. Dès qu'un joueur a aligné 4 bols sur son plateau, il remporte la partie. *Une manière astucieuse d'apprendre les lettres.* **Contenu:** 26 bols de fruits (base en plastique et lettre en carton épais), 1 pince toucan (L. 13,5 cm), 4 plateaux "nid" (L. 16,8 cm), 1 bloc de 3 roues, règle.

Graphoguide lettres cursives

Ref : FC-GRAP
 Editeur : CAT'S FAMILY
 Prix : **15.00 EUR**

De 5 A 8
 Nombre de joueurs : 1
 Array



Graphoguide pour lettres cursives minuscules et majuscules, selon l'alphabet cursif officiel. L'enfant prend un stylo ou un crayon et en place la pointe dans le creux d'une lettre. Il suit alors le tracé selon les flèches et les numéros. Le tracé en creux guide les mouvements des doigts et de la main. La répétition lente et fréquente de cet exercice permet de fixer dans la mémoire les gestes qui engendrent les formes des lettres. **Contenu:** 1 graphoguide en carton épais réversible (1 face alphabet minuscule et chiffres, 1 face alphabet majuscule - 18 x 24,5 cm)

Hérisson et compagnie



Ref : FC-HER
Editeur : CAT'S FAMILY
Prix : **12.00 EUR**

De 5 A 9
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 15 mn

Jeu de cartes multi-règles sur les sons et les syllabes. Avec la règle du TriCats on classe les images selon les sons ou les syllabes. Dans Animaux et sons il faut associer les sons avec les animaux correspondants. Le Misty est un jeu de paires où l'on associe sons et animaux. Dans le Pic pic on se défait de ses cartes en posant une carte Image ayant un son commun avec l'image déjà posée. La bataille des animaux est jeu de bataille en fonction du nombre de syllabes des animaux. **Contenu:** 78 cartes (60 cartes animal, 16 cartes son, 2 cartes spéciales) pour 28 sons (16 consonantiques : b, c, ch, d, f, g, j, l, m, n, p, r, s, t, v, z et 12 vocaliques : a, e, i, o, u, é, è, ou, on, in, an, oi)

Horloge



Ref : MD-14284
Editeur : Melissa & Doug
Prix : **20.00 EUR**

De 4 A 8
Nombre de joueurs : 1
Array

Horloge en bois très astucieuse pour apprendre à lire l'heure. On ferme la petite fenêtre au centre de l'horloge et on insère une carte sur le dessus de l'horloge. L'enfant place alors les aiguilles selon l'heure demandée. La petite aiguille rouge montre les chiffres des heures en rouge. La grande aiguille bleue montre les chiffres et les traits des minutes en bleue. Quand l'enfant estime avoir bien positionné les aiguilles il ouvre la petite fenêtre dans laquelle on retrouve l'heure en chiffre et peut ainsi s'auto-corriger. *Le système est génial!* **Contenu:** 1 horloge en bois (diam. 23 cm) sur un socle avec 2 aiguilles en plastique et un mécanisme interne, 13 petites cartes réversibles (1 face chiffres, 1 face aiguilles) dont 1 carte vierge pour écrire l'heure de son choix avec 1 crayon effaçable.

Husch husch



Ref : G-TUR
Editeur : Zoch
Prix : **26.20 EUR**

De 4 A 10
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 15 mn

Jeu de mémoire et de suspense avec des petites sorcières. On cache les jetons sorcière sous les chapeaux, que l'on mélange et que l'on place sur la ligne de départ. Chaque joueur à son tour jette le dé. Il doit alors retrouver la sorcière de la couleur indiquée par le dé. Il soulève un chapeau. Si la réponse est bonne il avance la sorcière d'une case et rejoue. Sinon il repose simplement le chapeau sur la sorcière. Quand le dé montre la face avec les flèches, on change 2 chapeaux de place, sans les soulever. Dès qu'un joueur amène une sorcière tout en haut du plateau, il gagne la partie. *Un classique dont on ne se lasse pas!*

Contenu: 1 plateau de jeu en carton rigide divisé en 7 étapes (24 x 48 cm), 5 jetons sorcière, 5 chapeaux pointus (ht: 6 cm), 1 dé (5 couleurs + flèches), règle.



Les réglettes Cuisenaire expliquées aux parents

Ref : DEG-LIV
Editeur : DEGRID
Prix : **25.00 EUR**

Array Array
Array
Array

"Comment enseigner autrement et mieux le calcul a ses enfants de 3 à 12 ans ou les réglettes Cuisenaire expliquées aux parents" : tel est le titre de l'ouvrage écrit par Monique De Ridder et Jean De Groef, maîtres de cours de l'Association Cuisenaire. Après quelques principes généraux, ce livre explique les jeux préparatoires, les jeux dirigés (train, poule et ver, ...), le qualitatif, le quantitatif, les fractions, les multiplications, les puissances, etc. Les explications sont précises, concrètes et détaillées.

Il est nécessaire pour les mettre en application de disposer de réglettes (article non fourni avec cet ouvrage).

Pour les parents et les enseignants qui veulent tout savoir sur l'utilisation des réglettes!



Magnetibook Alphabet

Ref : JA-5543
Editeur : Janod
Prix : **17.80 EUR**

De 4 A 7
Nombre de joueurs : 1
Array

Coffret avec des lettres magnétiques pour écrire des mots. L'enfant choisit un magnet avec un mot, puis il cherche les lettres correspondantes et écrit le mot à côté du modèle. *Ce coffret permet également d'écrire d'autres mots, des petites phrases et d'inventer des jeux d'écriture et de lecture!* **Contenu:** 1 coffret de rangement avec un tableau ferreux intégré (23,7 x 17 cm), 104 lettres majuscules magnétiques (2 x 2 cm), 26 magnets avec illustration et mot écrit (3 x 3 cm).



Maison à serrures

Ref : LE-4432
Editeur :
Prix : **49.80 EUR**

De 3 A 6
Nombre de joueurs : 1
Array

Maison en bois à explorer avec 8 portes et 8 systèmes de fermeture différents avec des verrous, un cadenas, une serrure, une chaîne de sécurité, etc. *Ce matériel, d'inspiration Montessori, favorise la concentration, l'habileté et la motricité fine et les enfants adorent manipuler des vraies serrures!*

Contenu: 1 maison en bois (ht. 27,7 cm) avec 8 portes, 8 serrures, 1 poignée en corde pour transporter la maison.

Mes premières énigmes animaux

Ref : BIO-0172
 Editeur : Bioviva
 Prix : **9.80 EUR**

De 3 A 6
 Nombre de joueurs : 1 - 6
 Durée de la partie : 20 mn



Jeu de devinettes pour les enfants non-lecteurs sur le thème des animaux. Les cartes sont placées en pile, faces indices découvertes. Un joueur prend la première carte et regarde l'animal secrètement. Puis tous les joueurs étudient les indices et proposent des réponses. Le premier joueur qui trouve la solution gagne la carte. *Dans un deuxième temps on peut montrer le premier indice, puis le deuxième, puis le troisième jusqu'à ce qu'un enfant trouve la réponse.*

Contenu: 42 grandes cartes illustrées recto-verso, règles.

Mes premières énigmes objets

Ref : BIO-0189
 Editeur : Bioviva
 Prix : **9.80 EUR**

De 3 A 6
 Nombre de joueurs : 1 - 6
 Durée de la partie : 20 mn



Jeu de devinettes pour les enfants non-lecteurs sur le thème des objets. Les cartes sont placées en pile, faces indices découvertes. Un joueur prend la première carte et regarde l'objet secrètement. Puis tous les joueurs étudient les indices et proposent des réponses. Le premier joueur qui trouve la solution gagne la carte. *Dans un deuxième temps on peut montrer le premier indice, puis le deuxième, puis le troisième jusqu'à ce qu'un enfant trouve la réponse.*

Contenu: 42 grandes cartes illustrées recto-verso, règles.



Mini Games Point à point junior

Ref : DJ-5338
 Editeur : DJECO
 Prix : **6.00 EUR**

De 5 A 8
 Nombre de joueurs : 1
 Array

Cartes à jouer pour découvrir ce qui se cache dans l'image en reliant les points en suivant le sens des flèches. Il y a une ou plusieurs illustrations à relier par carte, plus ou moins difficiles. **Contenu:** 30 cartes (15 x 10,5 cm), 1 crayon à papier avec un embout gomme.

Numé Cat's - Kid



Ref : FC-NUK
Editeur : CAT'S FAMILY
Prix : **12.00 EUR**

De 4 A 6
Nombre de joueurs : 2 - 6
Array

Jeu de rapidité sur les énigmes mathématiques pour les plus jeunes. On pose sur la table tout ou partie des cartes réponses (de 1 à 10) selon le niveau des joueurs. Le meneur de jeu (un adulte ou un enfant) lit une énigme (Lucie mange 2 pommes et 1 poire. Combien de fruits mange-t-elle?). Il faut alors être le plus rapide à mettre sa main sur la bonne réponse. *Jeu facilement modulable qui favorise la concentration, la logique et le calcul mental.*

Contenu: 10 cartes nombres, 68 cartes énigmes (soit 180 énigmes de difficultés croissantes: langue française et nombre, langage mathématique, opérations), règle et variantes.

Exemples d'énigmes:

- "François a un tricycle. Combien celui-ci a-t-il de roues ?"
- "Quel est le nombre qui suit 2 ?"
- "Combien un carré a-t-il de côtés ?"
- "Bertrand a 2 billes rouges et 5 billes bleues. Combien a-t-il de billes ?"

Oudordodo

Ref : DJ-5106
Editeur : DJECO
Prix : **8.80 EUR**

De 4 A 5
Nombre de joueurs : 2 - 6
Array



Jeu de langage et de déduction: le meneur de jeu étale toutes les cartes maison à découvert sur la table et cache l'oursin Dodo sous une carte. Un joueur pose une question 'Dodo dort-il chez un animal à moustache?' Le meneur répond par oui ou non. Le joueur retourne alors toutes les cartes qui correspondent aux maisons où Dodo ne peut pas être caché. Puis il propose une solution. On joue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur trouve Dodo. *Pour les plus jeunes on limite le nombre de cartes. Pour les plus grands, on ne retourne pas les cartes et il faut mémoriser les informations!*

Contenu: 24 cartes maison + 10 Dodo à cacher+ 18 jetons Dodo + coffret / tiroir de rangement astucieux

Pingouins sur la glace

Ref : LR-3311
Editeur : Learning Resources
Prix : **42.00 EUR**

De 4 A 7
Nombre de joueurs : 1 - 10
Array



100 pingouins à trier et à compter.

Ce coffret permet de nombreuses activités:

- jeu libre
- tri par couleur (10 couleurs différentes que l'on peut limiter pour les plus jeunes)
- reproduire des modèles
- créer des suites logiques
- compter (l'enseignant annonce un chiffre et les enfants doivent placer la quantité de pingouins indiquée sur leur barrette)
- résoudre de petits problèmes, etc.

Les barrettes peuvent s'accrocher entre elles pour compter de plus grandes quantités.

Contenu: 100 pingouins en caoutchouc (ht. 4 cm), 10 barrettes (L. 30,5 cm) sur lesquelles on emboîte les pingouins, idées d'activités avec une frise vierge à photocopier.

Set de motricité fine



Ref : LR-5558
Editeur : Learning Resources
Prix : **9.00 EUR**

De 3 A 8
Nombre de joueurs : 1 - 4
Array

4 outils différents pour développer sa dextérité, entrainer sa main à la préhension, renforcer ses muscles et développer sa coordination. Les outils sont calibrés à la taille des mains des enfants et se manipulent facilement. *On peut réaliser toutes sortes d'activités avec des petits objets de tri, de l'eau, du sable, etc.* **Contenu:** 1 pince crocodile, 1 pince à muffins, 1 pince ciseaux, 1 poire zigzag (L.15,5 cm).

So chic!



Ref : DJ-1691
Editeur : DJECO
Prix : **13.80 EUR**

De 3 A 6
Nombre de joueurs : 1
Array

Vêtements à coudre sur une jolie silhouette en bois. Grâce aux 2 lacets et aux 12 vêtements, l'enfant peut multiplier les tenues de la petite fille et développer sa dextérité. **Contenu:** 1 silhouette en bois (ht. 21,2 cm), 12 vêtements en feutrine épaisse (pantalon, robes, jupes, pull, manteau, etc), 2 lacets (L. 64 cm + 2 bouts rigides de 3,5 cm).

Sonix animaux junior



Ref : JA-2897
Editeur : Janod
Prix : **17.80 EUR**

De 3 A 5
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 10 mn

Coffret pour 4 jeux auditifs autour des cris d'animaux. Après une phase de découverte on peut jouer au loto, au mémo en associant les cartes au son entendu. On peut également étaler les cartes faces découvertes sur la table. A chaque cri d'animal c'est le joueur le plus rapide qui attrape la carte correspondante qui la gagne. *Les enfants adorent et en redemandent!* **Contenu:** 36 tuiles pour 18 photos d'animaux (8 x 8 cm), 1 CD avec les enregistrements des 18 cris d'animaux à écouter avec la fonction aléatoire, règles.



Tableau assortir les couleurs

Ref : GK-58970
Editeur : Goki
Prix : **19.80 EUR**

De 4 A 6
Nombre de joueurs : 1
Array

Jeu de logique et de manipulation: le joueur fait circuler les boules dans le jeu à sa guise ou avec l'objectif de reproduire un modèle. Il doit alors réfléchir pour libérer les chemins afin de mettre les boules dans le bon ordre. Ce jeu fait travailler la logique, la perception spatiale, l'adresse, la concentration et la coordination. **Contenu:** 1 socle en bois, 1 tableau en bois ovale (19 x 27,5 cm) avec 16 boules de 4 couleurs différentes qui ne peuvent pas être séparées du tableau, 15 plaquettes modèles en bois (4,6 x 6,7 cm) qui s'insèrent sur le haut du tableau.

Topologix

Ref : DJ-8354
Editeur : DJECO
Prix : **17.80 EUR**

De 4 A 6
Nombre de joueurs : 1
Array



Un jeu simple et ludique pour apprendre à se situer dans l'espace. L'enfant prend une illustration et étudie la place de chaque animal. Puis il place sur son tableau les jetons animaux aux intersections correspondantes entre les positions (dessus, dessous, devant, derrière, dedans) et les éléments du décor (le rocher, l'arbre, la maison, le seau et le champignon). Puis il retourne la carte pour vérifier son travail. *Ce jeu est également un excellent support de langage!*

Contenu: 1 tableau en bois (20 x 20 cm), 24 cartes illustrées (17 x 17 cm) avec la solution au dos, 5 jetons animaux en bois, règle.

JEUX POUR L'ECOLE A LA MAISON
Jeux niveau élémentaire

10 et c'est gagné!



Ref : LR-1764
 Editeur : Learning Resources
 Prix : **18.00 EUR**

De 5 A 7
 Nombre de joueurs : 2 - 6
 Durée de la partie : 15 mn

Jeu de loto mathématique pour faire des compléments à 10. Chacun reçoit une planche de loto. Chaque joueur à son tour retourne un jeton et le place au milieu de la table. Tous les joueurs regardent s'ils peuvent faire 10 en ajoutant la valeur du jeton à la valeur d'un des points de leur coccinelle. Le premier qui attrape le jeton peut le placer sur sa planche. Les planches sont réversibles pour 2 niveaux de jeu: sur une face on trouve une aide visuelle avec une petite grille de 10 cases sous chaque chiffre, sous l'autre face figurent seulement les chiffres.

Contenu: 6 planches de loto en carton épais (16,3 x 20,2 cm), 72 jetons (valeurs de 1 à 9), règle.

Addi Cat's



Ref : FC-ADD
 Editeur : CAT'S FAMILY
 Prix : **18.00 EUR**

De 6 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 8
 Array

Jeu de cartes amusant et pédagogique, qui permet d'intégrer rapidement et durablement les tables d'addition. Les cartes sont partagées entre les joueurs. Chaque joueur à son tour retourne une carte devant lui. Il faut surveiller les cartes de tous les joueurs. Quand deux joueurs ont la même somme ou une somme et son résultat, ils doivent taper sur la souris (par exemple: 5 + 5 et 10, ou 5 + 5 et 8 + 2). Le moins rapide prend les cartes retournées. Le gagnant est le premier à ne plus avoir de cartes. *Ce jeu permet aussi de jouer au memory, à la bataille, etc.*

Contenu: 100 cartes addition + 19 cartes somme + 18 cartes spéciales + carte souris + 19 cartes correction + règles.

De 6 à 120 ans. Pour les plus jeunes, jouer seulement avec les tables de 1 à 5.

Architecto



Ref : SMA-ARCHI
 Editeur : FOX MIND
 Prix : **26.00 EUR**

De 7 A 120
 Nombre de joueurs : 1
 Array

Jeu de logique en 3 dimensions. Le joueur doit construire une forme en volume, à partir d'une illustration en perspective, avec des pièces précises. Les pièces requises sont indiquées sur chaque page. Les modèles sont de plus en plus compliqués, ce qui incite les enfants à développer leur vision spatiale et la maîtrise des formes tridimensionnelles. *Idéal pour acquérir des connaissances en géométrie des solides en s'amusant!*

Contenu: 1 livret avec 50 modèles (6 niveaux de difficulté), règles et solutions, 18 blocs géométriques de formes variées.



Attrimaths - baril de 250 pièces -

Ref : DEG-2030
Editeur : - NC -
Prix : **35.90 EUR**

De 3 A 12
Nombre de joueurs : 1 - 4
Array

Matériel basé sur la manipulation, d'une rare richesse de créativité et d'éveil, les mosaïques attrimaths sont exploitables tant en jeux libres qu'en activités dirigées.

En maternelle: ils permettent de développer, sous forme de jeux, les notions de grandeurs, de formes, d'équivalence, de fractions, de symétrie...

En élémentaire: de pénétrer dans l'univers des mathématiques (nombres, opérations et leurs propriétés, division, fractions,...) et de la géométrie (angles, périmètres, symétries axiales, translations, rotations,...).

Contenu: bocal de 250 pièces (épaisseur des pièces: 7mm, taille du carré: 25 x 25 mm), inusables, aux couleurs indélébiles (en plastique souple et résistant, agréable au toucher et anti-bruit).



Au voleur

Ref : SMA-SG250FR
Editeur : SMART
Prix : **22.00 EUR**

De 7 A 120
Nombre de joueurs : 1
Array

Jeu de logique évolutif sur le thème des gendarmes et des voleurs. Un livre offre 60 défis répartis en 4 niveaux de plus en plus difficiles. Chaque défi indique où mettre les immeubles et la voiture rouge (celle du voleur). Il s'agit alors de trouver la position des 6 pièces de puzzle avec des voitures de police qui permettra de bloquer la voiture rouge et de ne laisser aucune case vide sur le plateau!

Contenu: 1 plateau de jeu très solide (19 x 19 cm), 4 immeubles, 1 voiture rouge, 6 véhicules de police, 1 livret avec 60 défis et corrections.

Awélé Kalaha

Ref : LE-9953
Editeur : - NC -
Prix : **21.80 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 2
Durée de la partie : 15 mn

Jeu de stratégie traditionnel africain, appelé aussi Awalé, Mancala, etc: le plateau ouvert comprend 12 trous dans lesquels on place 4 graines. Chaque joueur est détenteur d'une ligne de 6 trous. Les joueurs jouent alternativement. Un coup comprend 2 étapes:

- les semailles: le joueur prend le contenu d'un de ses trous et sème ses graines une à une, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, dans ses propres trous et le cas échéant dans les trous de l'adversaire

- la récolte: si le dernier trou dans lequel il a semé est chez l'adversaire et comprend 2 ou 3 graines, il les gagne ainsi que celles des trous précédents, si les mêmes conditions sont remplies!

Le premier qui a gagné 25 graines remporte la partie. *La règle est simple mais demande de l'anticipation et de la stratégie!*

Contenu: 1 plateau de jeu en bois qui se plie en deux et se ferme pour le rangement (ouvert: 49,2 x 13,4 cm), 78 jolies "graines" en bois, règle

Bla bla bla



Ref : DJ-8462
Editeur : DJECO
Prix : **17.00 EUR**

De 7 A 12
Nombre de joueurs : 3 - 5
Array

Jeu de langage riche et varié: 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. *Ce jeu est très stimulant et très agréable à jouer!* Les cartes, très nombreuses et très variées, font de ce jeu un outil exploitable pour plein d'autres activités...

Contenu: 240 cartes, 1 dé pour le choix du jeu, règle.

Pour des joueurs de 7 à 12 ans. Exploitable avec les plus jeunes en simplifiant les règles et par les plus grands dans une autre langue!

Body magnet



Ref : JA-5491
Editeur : Janod
Prix : **32.80 EUR**

De 6 A 10
Nombre de joueurs : 1 - 2
Array

4 puzzles magnétiques pour reconstituer le corps humain nu, écorché avec les muscles, avec les organes et enfin le squelette. Les cartes correspondantes donne tout le vocabulaire des parties du corps, des muscles, des organes et des os. *Pour s'instruire en manipulant et en s'amusant!*

Contenu: 1 tableau ferreux avec une silhouette (26 x 41,5 cm - une cordelette permet de le fixer au mur), 76 pièces magnétiques, 2 cartes réversibles (15 x 21 cm) + 20 cartes dans 10 langues différentes, 1 bague en bois.

BrainBox Voyage en France



Ref : AS-93305
Editeur : Green board
Prix : **16.00 EUR**

De 8 A 14
Nombre de joueurs : 1 - 4
Durée de la partie : 10 mn

Jeu d'observation et de mémoire visuelle. Un joueur observe une carte pendant que le sablier se vide (10 secondes). Puis il donne la carte à un autre joueur et jette le dé. Il doit ensuite répondre à la question indiquée par le dé: "Quel fromage typique montre-t-on?". Si la réponse est bonne la carte est gagnée! Chaque région est représentée deux fois: la première représente une vue détaillée avec villes et fleuves, la deuxième situe la région sur une carte de France. *Ce jeu est très riche et il peut se transporter aisément.*

Contenu: 53 cartes (8,5 x 8,5 cm - illustrations d'un côté et 8 questions de l'autre), sablier, dé 8 faces, règle.

Bric-à-Brac



Ref : G-BRI
Editeur : Amigo
Prix : **12.00 EUR**

De 6 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 15 mn

Jeu de calcul, de discrimination visuelle et de rapidité modulable. On place 3 cartes sur la table faces découvertes. Tous les joueurs cherchent en même temps les objets qui figurent sur au moins 2 cartes. Puis on additionne tous ces objets et on annonce le total. Le joueur qui trouve la bonne réponse le premier gagne une des trois cartes. On la remplace en retournant une carte de la pioche et on recommence. Avec les plus jeunes on peut jouer sur 2 cartes, avec les plus grands sur 4 cartes. Le fait d'additionner des objets différents permet de bien différencier la notion de quantité et la notion de collection. *Ce jeu est très plaisant et demande de la concentration!*

Contenu: 30 grandes cartes épaisses (8,7 x 11,3 cm), règles, boîte de rangement en métal.

Calculodingo!

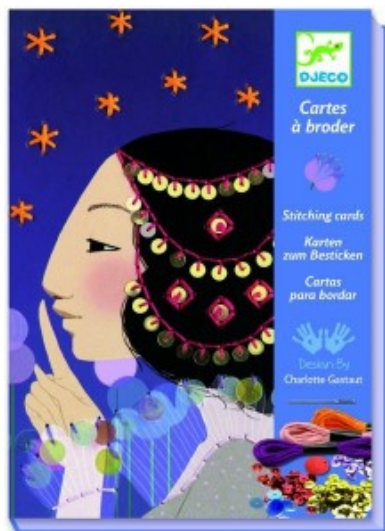


Ref : AR-CALC
Editeur : Didacool
Prix : **10.00 EUR**

De 5 A 8
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 10 mn

Jeu de cartes pour 15 règles de calcul mental de la GS au CE1, permettant de s'entraîner aux additions, soustractions, de jouer avec les doubles, les suites, les unités et les dizaines, les nombres pairs et impairs. Les règles sont simples et rapides à mettre en oeuvre, les cartes sont colorées, les unités sont matérialisées par des fruits et les dizaines par des oiseaux. **Contenu:** 36 cartes (valeur de 0 à 31 + 4 cartes spéciales), 1 livret avec 15 règles et variantes, dans une boîte métal. **Pour voir les explications en vidéo cliquez ici!**

Cartes à broder Mille et une nuits



Ref : DJ-8671
Editeur : DJECO
Prix : **16.80 EUR**

De 7 A 13
Nombre de joueurs : 1
Array

Tableaux à décorer avec du fil à broder et des sequins. Les cartes sont perforées et on peut passer les fils et coudre des sequins selon son imagination ou en suivant les modèles expliqués pas à pas pour des résultats superbes! **Contenu:** 3 cartes (15 x 21 cm), 6 fils à broder, assortiment de sequins, 1 aiguille, 1 passe aiguille, livret d'instructions.

Charad'mania junior

Ref : CH-CHAR
Editeur : Visa Jeux
Prix : **19.80 EUR**

De 8 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 8
Durée de la partie : 30 mn



Jeu de charades autour des animaux, des métiers, de la nature et de la géographie. Chaque joueur reçoit une carte par thème et une carte mime. Chaque joueur à son tour prend une carte, lit la charade ou fait le mime. Le joueur qui trouve la bonne réponse le premier gagne la carte. Ce jeu est facilement modulable pour réduire le temps de jeu ou pour faciliter les parties en triant les cartes. *Après une phase d'adaptation aux mécanismes des charades, les enfants adorent.* **Contenu:** 200 cartes (160 charades et 40 mimes), règle, dans une boîte de rangement en fer.

Chronicards, l'histoire à l'école

Ref : BL-0053
Editeur : On the go
Prix : **12.00 EUR**

De 10 A 120
Nombre de joueurs : 1 - 6
Durée de la partie : 15 mn



Mémoriser les grandes dates de l'histoire en jouant aux cartes! On peut utiliser le jeu seul: on prend une carte côté date et on devine de quel événement il s'agit, ou l'inverse. Chaque carte donne une petite explication et des anecdotes sur l'évènement. En jeu collectif chaque joueur à son tour va insérer une de ses cartes, côté texte, dans la suite de cartes posées sur la table, à sa place chronologique. Il retourne ensuite la carte côté date pour vérifier si la place est la bonne. *Cette boîte reprend le programme d'histoire du primaire et c'est très agréable d'y jouer à tout âge!* **Contenu:** 60 cartes (recto illustré avec date, verso avec texte explicatif - 6,2 x 11, 2 cm), règles. *On peut faire des parties en mélangeant plusieurs jeux de Chronicards!*

Conju Cat's

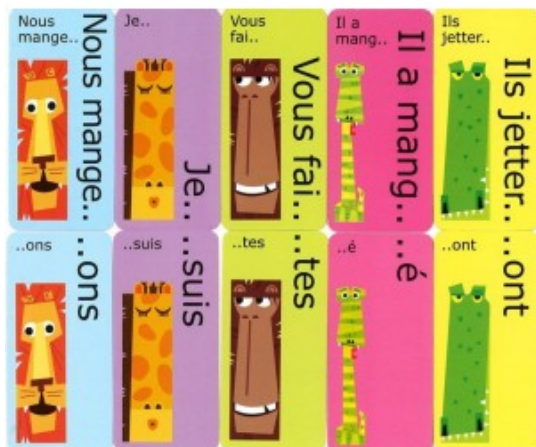
Ref : FC-CONJU
Editeur : CAT'S FAMILY
Prix : **15.00 EUR**

De 9 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 6
Array



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.* **Contenu:** 84 cartes verbe, 14 cartes temps, 7 cartes correction, 14 cartes spéciales qui animent le jeu, règles.

Conjudio CE1



Ref : AR-CONJ
Editeur : Didacool
Prix : **10.00 EUR**

De 7 A 10
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 10 mn

Jeu de cartes très astucieux pour conjuguer au présent, au passé composé et au futur. 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.* **Contenu:** 107 cartes réversibles en petit format (3,9 x 8,1 cm), règles, rappel des conjugaisons, dans une boîte en fer. **Téléchargez le manuel pédagogique du jeu en cliquant ici!**

Conjudio CE2



Ref : AR-CONJ2
Editeur : Didacool
Prix : **10.00 EUR**

De 8 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 10 mn

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). *Jeu très facile à mettre en jeu, ludique et efficace.* **Contenu:** 107 cartes réversibles en petit format (3,9 x 8,1 cm), règles, rappel des conjugaisons, dans une boîte en fer. **Téléchargez le manuel pédagogique du jeu en cliquant ici!**

Court de tennis multiplication

Ref : AS-MUL01
Editeur : Moonster Games
Prix : **20.00 EUR**

De 7 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 30 mn



Jeu de calcul mental stratégique, dans une ambiance de match de tennis. Chaque joueur à son tour multiplie les valeurs de deux cartes pour envoyer la balle sur le terrain adverse. Le joueur qui vient de recevoir la balle se déplace sur son terrain pour la rejoindre. Il compte le nombre de cases qu'il doit traverser et fait avancer son pion de fatigue du même nombre de cases. La stratégie est de viser des cases les plus éloignées du joueur, en fonction des calculs possibles avec ses cartes. En effet le premier joueur qui n'a plus de points de fatigue perd la manche! Les cartes attaques et défenses pimentent le jeu. **Contenu:** 1 grand plateau de jeu en carton épais (59,8 x 41,7 cm), 5 pions (2 joueurs, 2 fatigues, 1 balle), 46 cartes (36 frappes, 10 attaques, 10 défenses), règle illustrée et variante en double, avec un récapitulatif des tables pour aider les plus jeunes.



Cuisenaire: les réglettes

Ref : LR-7513
 Editeur : Learning Resources
 Prix : **24.80 EUR**

Array Array
 Array
 Array

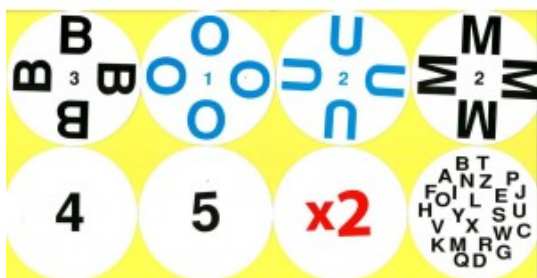
Les réglettes constituent un matériel didactique riche en potentialité mathématique. Elles s'utilisent de la maternelle au collège et peuvent s'intégrer dans toutes les méthodes de calcul ou constituer en elles-mêmes une méthodologie active. *L'élève découvre les mathématiques en manipulant, en cherchant, une manière idéale pour comprendre et intégrer de manière durable les nombres, les 5 opérations, les puissances, etc...*

Contenu: 155 réglettes de 10 tailles et 10 couleurs différentes selon les codes Cuisenaire (50 blanches, 25 rouges, 16 vertes claires, 12 violettes, 10 jaunes, 8 vertes foncées, 7 noires, 8 marrons, 9 bleues, 10 oranges), en plastique expansé imitant le bois, inusables et aux couleurs indélébiles, dans 1 boîte en plastique translucide.

De A à Z

Ref : KO-AZ
 Editeur : KODYCREATION
 Prix : **28.00 EUR**

De 5 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 6
 Durée de la partie : 30 mn



Jeu de lettres, de vocabulaire et d'orthographe amusant. On partage les cartes entre les joueurs. On retourne une carte chiffre qui indique combien de lettres le mot devra contenir au minimum. Chaque joueur à son tour retourne une de ses lettres. Quand il y a le nombre de lettres minimum sur la table (entre 4 et 7) chaque joueur à son tour a une minute pour trouver un mot avec les lettres posées sur la table. S'il y arrive il gagne les cartes concernées et marque les points indiqués sur les cartes. S'il n'y arrive pas le joueur suivant retourne une carte supplémentaire et cherche à son tour un mot. *La règle est facilement modulable pour les plus jeunes.* **Contenu:** 95 cartes alphabet rondes et lisibles de tous les côtés de la table (diam. 10,7 cm), 5 jokers, 14 cartes spéciales, 4 cartes chiffres, règle. *Elu jeu préféré du public au salon Didacto 2013, dans la catégorie 6 - 10 ans*

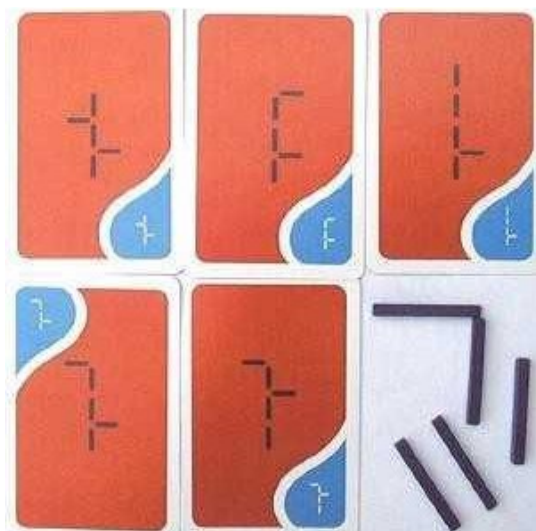
Détective Mathéo

Ref : FC-DEC
 Editeur : CAT'S FAMILY
 Prix : **12.00 EUR**

De 8 A 12
 Nombre de joueurs : 2 - 4
 Durée de la partie : 10 mn



3 jeux de calcul mental autour des additions, des soustractions et des multiplications. 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!* **Contenu:** 75 cartes pour 3 jeux distincts, règles.



Digit

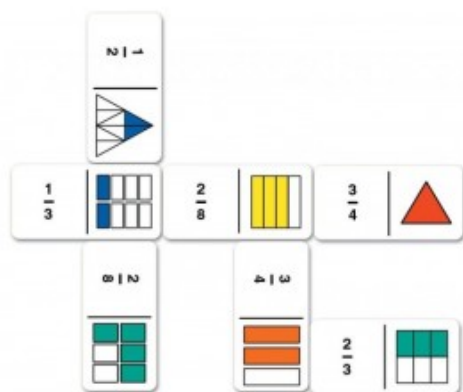
Ref : PT-750397
 Editeur : Piatnik
 Prix : **8.80 EUR**

De 8 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 4
 Durée de la partie : 20 mn

Idéal pour travailler le repérage dans l'espace tout en s'amusant! Chaque joueur dispose de 5 cartes qui représentent des figures géométriques. Sur la table on a retourné une carte et reproduit la figure avec les 5 batonnets. A son tour on pose une de ses cartes, s'il on peut en reproduire la figure en ne changeant qu'un batonnnet de place. Si on ne peut pas jouer, on pioche. Le gagnant est le premier à ne plus avoir de cartes. *Très prenant à tout âge!*

Contenu: 55 cartes, 5 bâtonnets en bois, 1 règle.

Domino des fractions



Ref : LR-2500
 Editeur : Learning Resources
 Prix : **12.00 EUR**

De 9 A 12
 Nombre de joueurs : 2 - 4
 Durée de la partie : 15 mn

Jeu de dominos des fractions exprimées avec des chiffres et des graphismes de différentes sortes. Tous les joueurs prennent 6 dominos et on en place un au milieu de la table. Chaque joueur à son tour tente de poser un de ses dominos en raccordant des fractions équivalentes. *On peut demander aux joueurs de lire la fraction quand ils posent un domino!* **Contenu:** 36 dominos en carton rigide (5,7 x 11,4 cm), règle et variantes

Embouteillage des voitures (Rush hour)



Ref : SMA-BA5000
 Editeur : Think Fun
 Prix : **21.00 EUR**

De 8 A 120
 Nombre de joueurs : 1
 Array

Jeu de logique connu également sous le nom de **Rush hour**: après avoir positionné les véhicules suivant le plan d'une des cartes, il faut faire sortir la voiture rouge en faisant glisser les autres véhicules, sans jamais les soulever du plateau! Les enfants sont passionnés et assidus à ce jeu qui requiert réflexion et patience. *Ce jeu est utilisé dès la maternelle avec les fiches du livre 'Découvrir le monde avec les mathématiques'.*

Contenu: 1 plateau de jeu avec un tiroir pour ranger les cartes (15,5 x 14 cm), 16 véhicules, 40 cartes problèmes (solutions au dos) pour 4 niveaux de jeu.

Enigmes de la préhistoire



Ref : BIO-ENIP
Editeur : Bioviva
Prix : **9.80 EUR**

De 7 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 20 mn

Jeu de devinettes sur le thème de la préhistoire autour des thèmes suivants: agriculture, chasse et pêche, arts et artisanat, vie quotidienne, grandes évolutions. Chaque joueur à son tour tire une carte et annonce la famille concernée. Il lit le premier indice, puis les suivants jusqu'à ce qu'un joueur trouve la bonne réponse. Le joueur qui trouve la réponse gagne la carte. Le premier qui a une carte de chaque famille remporte la partie. *Les enfants adorent et cela fait de petits exercices de lecture!*
Contenu: 40 grandes cartes illustrées recto verso, soit 80 énigmes, règle.

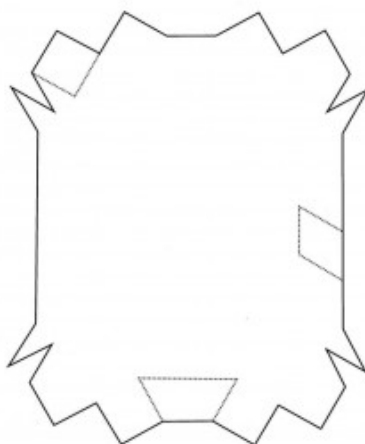


Ref : BIO-ENICH
Editeur : Bioviva
Prix : **9.80 EUR**

De 7 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 20 mn

Jeu de devinettes sur le thème des chevaliers et châteaux-forts: château et cité, tiers-état, chevaliers, noblesse, clergé. Chaque joueur à son tour tire une carte et annonce la famille concernée. Il lit le premier indice, puis les suivants jusqu'à ce qu'un joueur trouve la bonne réponse. Le joueur qui trouve la réponse gagne la carte. Le premier qui a une carte de chaque famille remporte la partie. *Les enfants adorent et cela fait de petits exercices de lecture!*
Contenu: 40 grandes cartes illustrées recto verso, soit 80 énigmes, règle.

ATTRIMATHS - modèle à recouvrir librement



Fichier Attrimaths 50 jeux 7 - 11 ans

Ref : DEG-1175
Editeur : DEGRID
Prix : **15.00 EUR**

Array Array
Array
Array

Ces fiches permettent de prolonger les activités avec les mosaïques Attrimaths, avec des modèles à recouvrir de manière libre ou imposée, des exercices sur les formes, les fractions, des calculs d'aires, d'angles, etc... Ces activités permettent d'aborder des notions mathématiques et géométriques par la manipulation et l'expérimentation.

Contenu: 50 fiches de jeux + consignes

Les attrimaths, indispensables pour exploiter ce fichier, ne sont pas fournis avec cet article!

Cet article n'ouvre pas de droit à photocopie, merci.

Formes géométriques en volume

Ref : LR-0921
Editeur : Learning Resources
Prix : **38.00 EUR**

De 7 A 15
Array
Array



Formes géométriques en volume et leurs patrons à plier pour de multiples activités. Les formes développées peuvent être pliées et insérées dans les volumes. Idéal pour faire découvrir les solides et travailler sur leur identification, la symétrie, le périmètre, l'aire, le volume, etc. **Contenu:** 8 figures en plastique translucide (1 cube -ht. 8 cm-, 1 cône, 1 cylindre, 1 prisme rectangulaire, 1 prisme hexagonal, 1 prisme triangulaire, 1 pyramide à base carrée, 1 pyramide à base triangulaire), patrons pliants et colorés de ces formes en plastique, livret avec idées d'activité.

FractoDingo

Ref : AR-FRA
Editeur : Didacool
Prix : **10.00 EUR**

De 8 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 8
Durée de la partie : 10 mn



Un jeu amusant pour travailler les fractions du CE2 au CM2. Le jeu propose 4 règles (Bataille, Bataille de comparaisons, Mistigri, Rami) et les cartes sont réparties en 3 niveaux de difficulté en fonction des notions travaillées. Au cours des parties les élèves travaillent les représentations, les comparaisons, la réduction des fractions, les additions de fractions de même dénominateur et les sommes de fractions et d'un entier. *Le jeu est facile à mettre en place et les illustrations sont sympas!* **Contenu:** 102 cartes (3,9 x 8,1 cm) représentant des fractions sous 6 formes différentes, réparties en trois niveaux, règles, dans une boîte en fer. **Téléchargez le manuel pédagogique du jeu en cliquant ici!**

Grammi Cat's I - Les classes grammaticales

Ref : FC-GRAM
Editeur : CAT'S FAMILY
Prix : **12.00 EUR**

De 8 A 12
Nombre de joueurs : 3 - 6
Array



Jeu de rapidité sur les classes grammaticales. Les cartes classes grammaticales (ou une partie d'entre elles) 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 classe grammaticale. Le plus rapide reçoit la carte 'phrases'.

Contenu: 9 cartes classes grammaticales (nom, déterminant, verbe, préposition, adjectif, adverbe, pronom, conjonction de coordination, conjonction de subordination), 43 cartes phrases (6 à 8 phrases par carte, de difficultés croissantes, soit 250 phrases en tout), règle.



Grammi Cat's III - construction de phrases

Ref : FC-GRAM3
Editeur : CAT'S FAMILY
Prix : 12.00 EUR

De 7 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 15 mn

Jeu de cartes multi-règles pour jouer avec l'imagination et la construction de phrases Dans la règle la plus simple on pose 6 cartes illustrées sur la table. Le premier joueur qui propose une phrase incluant une partie des images gagne les cartes correspondantes. Dans la règle intermédiaire il faut créer des phrases en suivant l'ordre des cartes symbole (verbe, nom, déterminant, adjectif qualificatif, pronom, préposition). Dans la dernière règle on utilise les cartes avec des listes de mots et les cartes illustration. Il faut créer des phrases grammaticalement correctes reprenant un maximum de mots présents dans les listes et dans les illustrations. **Contenu:** 40 cartes images réversibles (80 illustrations différentes), 40 cartes symbole (symbole au recto, liste de mots au verso), 3 règles de jeu



Grammi Cat's III - les pirates

Ref : FC-G3PIR
Editeur : CAT'S FAMILY
Prix : 9.90 EUR

De 5 A 10
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 15 mn

Jeu d'imagination, de langage et d'écriture sur le thème des pirates. Dans la première règle on pose 8 cartes sur la table. Chaque joueur à son tour propose une phrase incluant un maximum d'images et gagne les cartes correspondantes. On peut également demander aux joueurs d'écrire un petit texte reprenant toutes les images. Dans la dernière règle chaque joueur pioche 6 cartes secrètes et écrit une petite histoire qui inclut les mots des cartes. Puis chacun lit son histoire et les autres joueurs essaient de trouver les mots secrets. **Contenu:** 54 cartes images réversibles (108 illustrations différentes- noms, verbes, adjectifs), 3 règles de jeu

Grammi Cat's II - fonctions des groupes nominaux



Ref : FC-G2GN
Editeur : CAT'S FAMILY
Prix : 9.90 EUR

De 8 A 12
Nombre de joueurs : 3 - 6
Durée de la partie : 15 mn

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'.

Contenu: 9 cartes fonction des groupes nominaux (sujet, attribut, complément circonstanciel, complément du nom, complément d'agent, COD, COI, COS), 45 cartes phrases (5 à 6 phrases par carte, de difficultés croissantes, soit 220 phrases en tout), règle et variantes.

Grammi Cat's II - les fonctions des mots



Ref : FC-GRAM2
 Editeur : CAT'S FAMILY
 Prix : 12.00 EUR

De 8 A 12
 Nombre de joueurs : 3 - 6
 Durée de la partie : 15 mn

Jeu de rapidité sur les fonctions des mots. Les cartes fonction des mots (ou une partie d'entre elles) 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'.

Contenu: 11 cartes fonction des mots (complément du nom, complément circonstanciel, complément d'agent, complément de l'adjectif, sujet, C.O.D., C.O.I., C.O.S., épithète, attribut, apposé), 67 cartes phrases (6 à 8 phrases par carte, de difficultés croissantes, soit 400 phrases en tout), règles.

Il était une fois

Ref : AS-IEF03
 Editeur : Asmodée
 Prix : 20.00 EUR

De 10 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 6
 Durée de la partie : 30 mn



Jeu pour inventer et raconter des histoires dans l'univers des contes de fées. Chaque joueur reçoit des cartes contes et une carte dénouement. Le premier commence l'histoire en introduisant petit à petit ses cartes. Chaque élément représenté sur une carte doit être important dans l'histoire. Par différents procédés les autres joueurs peuvent l'interrompre et poursuivre l'histoire. Le gagnant est le premier à placer sa carte dénouement (après s'être défaussé de toutes ses cartes). *Les enseignants adorent détourner ce jeu pour des activités de langage à l'oral ou à l'écrit!*

Contenu: 110 cartes histoires (personnage, objet, lieu, aspect ou évènement), 55 cartes dénouements, livret de règles.

Il était une forêt, le jeu

Ref : PAI-FOR
 Editeur : Jeux Opla
 Prix : 15.00 EUR

De 7 A 120
 Nombre de joueurs : 1 - 4
 Durée de la partie : 15 mn



Jeu de cartes tactique, inspiré du film de Luc Jaquet, pour créer des forêts primaires équilibrées. Les joueurs posent devant eux leur carte début et piochent 3 cartes. Chaque joueur à son tour pose une carte dans sa forêt (à l'emplacement de son choix, dans un trou ou sur une carte), donne une carte à l'un de ses adversaires (qui doit la poser immédiatement) et reconstitue sa main. Chaque arbre comporte 4 étages. On peut commencer un nouvel arbre quand le ou les précédents sont complets. La partie s'arrête quand toutes les cartes ont été jouées. Chaque arbre complet compte 3 points. Chaque tronçonneuse fait perdre 1 point. Chaque famille d'animaux marque 1 point s'il y a autant d'animaux que d'arbres, c'est la loi de l'équilibre! *Variante pour jouer seul et semi-coopérative à 4 joueurs.* **Contenu:** 66 cartes, 1 livret avec la règle et de la documentation sur la forêt, éco-conception et fabrication française.

Imagidés



Ref : G-IMA
Editeur : Gigamic
Prix : **12.00 EUR**

De 4 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 12
Durée de la partie : 20 mn

Set de 12 dés avec des motifs variés pour des jeux de langage et d'imagination. On lance les dés sur la table et le premier joueur choisit un des dés, le place devant lui et débute le récit. Le joueur suivant prend un autre dé, sans en changer la face, et poursuit l'histoire du joueur précédent. Les joueurs construisent leur récit au fur et à mesure. Il est possible de fixer un thème au récit avant de débiter : conte de fées, fantastique, voyages.... Imagidés se prête à de multiples utilisations, tant en français, qu'en anglais ou dans tout autre langue! **Contenu:** 12 dés gravés (18 mm), pour 72 images variées (chaque dé correspond à un thème: ciel, lieux, nourriture, émotions, actions, fantastique, corps humain, animaux, loisirs, voyage, quotidien, histoire), règle, boîte de rangement en fer.

Je vois 10!



Ref : LR-1771
Editeur : Learning Resources
Prix : **12.00 EUR**

De 5 A 8
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 15 mn

Matériel modulable pour jouer avec les compléments à 10. On place tous les jetons sur la table faces chiffres cachées. Chaque joueur à son tour retourne une carte. Dès qu'un joueur repère 2 ou 3 cartes dont la somme est 10, il annonce: "je vois 10". Si le calcul est bon il remporte les jetons. *On peut créer de nombreuses variantes: assemblage libre, jeu de mémoire, chercher une autre somme, etc.* **Contenu:** 100 jetons en carton (diam. 3,8 cm) soit 90 jetons numérotés de 1 à 9 et 10 jetons requins, règle, boîte de rangement.

Kaleïdos junior.



Ref : AS-KAL03
Editeur : Cocktail games
Prix : **30.00 EUR**

De 4 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 12
Durée de la partie : 20 mn

Jeu de langage et d'observation convivial et évolutif. On fait tourner la roue et on joue sur les catégories d'objets ou les lettres. Pendant que le sablier s'écoule tous les joueurs posent des jetons sur les illustrations appartenant à la catégorie ou commençant par la lettre indiquée. Puis chacun annonce à haute voix les objets trouvés. Avec les plus grands on écrit les mots trouvés sur une feuille. Les illustrations sont drôles et très fournies. *Un jeu convivial qui permet de développer son sens de l'observation et son vocabulaire!* **Contenu:** 16 planches illustrées recto verso (24,3 x 29,5 cm - 8 illustrations différentes en 4 exemplaires), 1 sablier, 1 roue réversible, 80 jetons, règles.



Le carnaval des mots

Ref : FC-CAR
Editeur : CAT'S FAMILY
Prix : **15.00 EUR**

De 6 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 20 mn

Jeu de langage multi-règles autour de 6 thèmes: école, jardin, maison, nourriture, saison et météo. Avec la règle Les défis, on étale sur la table des cartes lettres; Un joueur lit ou invente une définition. Le joueur qui trouve la solution doit taper sur la carte de la première lettre du mot. Avec Les détectives un joueur prend une carte images/mots. Les autres joueurs lui posent des questions auxquelles il répond par oui ou par non. Avec Images et mots on pose des cartes images ou mots sur la table. Un joueur choisit secrètement une des cartes et invente une définition, un mime ou une charade. Les autres joueurs doivent trouver la carte correspondante. *Un jeu plein de possibilités pour élargir son vocabulaire et améliorer son élocution!* **Contenu:** 62 cartes définitions, 35 cartes images / mots, 13 cartes lettres, règles et variantes.



Le clou moqueur

Ref : ML-CM
Editeur : MLF Créations
Prix : **12.00 EUR**

De 8 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 10 mn

Jeu de calcul mental amusant pour faire des soustractions. On partage les cartes en 4 tas: les marteaux de 1 à 3, de 5 à 10 et de 20 à 45 ainsi que les clous. On retourne une carte clou et on découvre sa valeur. Chaque joueur à son tour choisit une carte d'un des trois tas de marteaux. Puis il déduit la valeur de la carte du montant de la carte clou. Au fur et à mesure que la valeur diminue, il faut changer de tas de cartes clou. Tout le monde effectue en même temps les soustractions en silence. Dès que les joueurs estiment que le clou est enfoncé, ils tapent sur la carte clou. Si le calcul est juste le dernier joueur reçoit un clou moqueur. *Le jeu est facilement modulable en fonction du niveau des enfants!* **Contenu:** 21 cartes "marteau" (valeurs de 1 à 45, réparties en 3 catégories), 7 cartes "clou" (valeur entre 70 et 100), 4 cartes "clous moqueur", règle.

Le jeu du prince de Motordu

Ref : NA-31499
Editeur : Nathan
Prix : **29.80 EUR**

De 6 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 20 mn



Jeu de langage et de vocabulaire plein d'humour. Chaque joueur à son tour jette le dé à travers le toit du château. Le dé sort par une des portes qui indiquent l'épreuve à réaliser: jeu des initiales, des syllabes, des rimes ou des mots. La valeur du dé fait avancer le prince autour du château. La case sur laquelle le prince s'arrête donne le thème de l'épreuve (ça se mange, c'est lourd, ça vole, etc). Si le joueur réussit l'épreuve dans le temps imparti il gagne une carte Lisse Poire, dans laquelle on retrouve les célèbres formules de Pef, et la lit à haute voix (pour jouer les plus jeunes ont besoin d'un lecteur). *Un jeu riche et agréable, aux parties sans cesse renouvelées!*

Contenu: 1 plateau de jeu (25,7 x 25,7 cm - 16 thèmes différents) dans lequel on encastre une base en plastique et un château en carton en volume, 40 cartes questions (160 questions), 24 cartes Lisses Paires, 1 dé rond, 1 sablier, 1 pion Prince, règle.

Les nains versions



Ref : FC-NAIN
Editeur : CAT'S FAMILY
Prix : **12.00 EUR**

De 7 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 10 mn

Jeu de lecture, d'attention et de rapidité avec des mots qui se ressemblent. On pose sur la table les 2 cartes nains. Les 2 premiers joueurs retournent une carte. S'il y a un mot en commun entre les 2 cartes, le premier joueur qui l'annonce gagne la carte. S'il n'y a pas de mot en commun il faut taper sur la carte nain sans pépite. S'il y a le mot pépite ou le mot pioche, il faut taper sur la carte nain avec une pépite. *Jeu créé par une orthophoniste pour s'améliorer en lecture tout en s'amusant!* **Contenu:** 71 cartes mots (2 x 5 ou 2 x 6 mots par carte, écrits dans les 2 sens pour que tous les joueurs les lisent aisément), 2 cartes nains, 6 cartes actions pour 3 jeux de niveau progressif, règle de base et 10 variantes.

Les pays d'Europe



Ref : H-5628
Editeur : HABA
Prix : **18.80 EUR**

De 7 A 14
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 20 mn

Jeu de plateau et de devinettes sur les pays d'Europe.

Chaque joueur à son tour prend une carte et lit 1 indice, puis 2, puis 3, puis 4, jusqu'à ce que tous les joueurs aient voté pour un pays. Les indices donnent le numéro du pays sur la carte, la capitale, le drapeau. Au dos de la carte il y a 4 propositions de pays qui aident les joueurs. Au niveau expert on joue sans cette aide! Plus on répond rapidement, plus on fait avancer son voyageur sur le plateau, à condition que la réponse soit exacte.... *Un jeu ludique pour découvrir puis mémoriser 51 pays européens!* **Contenu:** 1 plateau de jeu représentant une carte de l'Europe (41 x 41 cm), 4 figurines en bois, 4 planches drapeaux, 51 cartes devinettes, 16 cartes réponses, 9 cartes spéciales, règle et variante.

Les réglettes Cuisenaire expliquées aux parents



Ref : DEG-LIV
Editeur : DEGRID
Prix : **25.00 EUR**

Array Array
Array
Array

"Comment enseigner autrement et mieux le calcul a ses enfants de 3 à 12 ans ou les réglettes Cuisenaire expliquées aux parents" : tel est le titre de l'ouvrage écrit par Monique De Ridder et Jean De Groef, maîtres de cours de l'Association Cuisenaire. Après quelques principes généraux, ce livre explique les jeux préparatoires, les jeux dirigés (train, poule et ver, ...), le qualitatif, le quantitatif, les fractions, les multiplications, les puissances, etc. Les explications sont précises, concrètes et détaillées.

Il est nécessaire pour les mettre en application de disposer de réglettes (article non fourni avec cet ouvrage).

Pour les parents et les enseignants qui veulent tout savoir sur l'utilisation des réglettes!

Let stick



Ref : BL-LET
Editeur : Captain Macaque
Prix : **15.00 EUR**

De 7 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 8
Durée de la partie : 15 mn

Jeu de lettres et d'ambiance original et stimulant. Le principe est de coller les lettres de sa planchette le plus vite et le plus astucieusement possible sur les objets environnants. Au top départ tout le monde joue en même temps. Tel joueur colle un "T" sur une table, un autre continue le mot avec un "A", etc. 2 stickers d'une même couleur ne peuvent pas être collés à la suite et un seul mot par objet est autorisé. *La règle est facilement modulable et on peut y jouer dans d'autres langues!* **Contenu:** 9 planches de 16 stickers (couleurs et lettres différentes) sans colle, épais, réutilisables à l'infini sur toutes les surfaces lisses, 1 carnet de score, règle. Visualiser une partie de Let stick en cliquant ici!

Lobo 77



Ref : G-LOBO
Editeur : Amigo
Prix : **12.00 EUR**

De 8 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 8
Array

Un jeu simple et passionnant ou l'on additionne sans cesse: le but est de ne pas être celui qui atteint ou dépasse 77. Chaque joueur reçoit 5 cartes, qu'il remplacera au fur et à mesure, et 3 jetons. Chacun à son tour dépose une carte, additionne son nombre au résultat précédent et donne le nouveau total. Il ne faut pas obtenir de multiple de 11 sous peine de perdre un jeton. Quand on se rapproche de 77 il faut ruser en utilisant des cartes actions (valeurs négatives ou nulles, changement de sens). Celui qui dépasse 77 perd la partie et donne un jeton. *Très agréable à jouer à tout âge!* **Contenu:** 55 cartes + 24 jetons + 1 règle dans une boîte en fer.

Mathador Junior

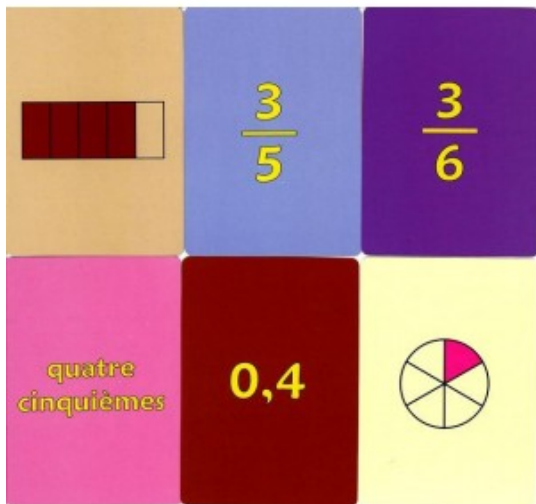


Ref : L-MATJ
Editeur : L2D
Prix : **42.80 EUR**

De 8 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 12
Durée de la partie : 30 mn

Pour calculer en s'amusant ou s'amuser en calculant! On lance les dés rouges pour connaître le nombre cible. Puis on lance les dés blancs dont il va falloir combiner les valeurs pour trouver le nombre cible. Les signes des cases indiquent les opérations à utiliser obligatoirement dans son calcul (+, - ou x). Quand on arrive sur une case ? il faut tirer une carte énigme mathématique et la résoudre. *Jeu adapté pour jouer en équipe, personne ne s'ennuie!*

Contenu: 1 plateau de jeu en carton (36 x 36 cm), 1 sablier, 220 cartes énigmes, 7 dés, 1 bloc, 4 crayons, règle et variantes. Découvrez le guide pédagogique en cliquant ici!



Mathé Cat's 1 - les fractions

Ref : FC-MC1
 Editeur : CAT'S FAMILY
 Prix : **12.00 EUR**

De 9 A 12
 Nombre de joueurs : 1 - 6
 Durée de la partie : 15 mn

Jeu de cartes multi-règles sur les fractions. Les fractions sont représentées de 6 manières: sous forme de fractions réductibles et irréductibles, sous forme de chiffres avec des décimales, avec des mots, sous forme de disques et de rectangles. Plusieurs règles sont proposées, l'objectif est d'associer soit les fractions équivalentes, soit les fractions complémentaires.

- **Les défis:** on pose 1 série de 11 cartes sur la table. On retourne 1 carte et il faut taper sur la fraction équivalente.
- **Le Misty** se joue comme un jeu de Mistigri. Le perdant est celui qui se retrouve avec la carte souris.
- **La bataille:** le joueur ayant la carte à plus forte valeur remporte les autres cartes.
- **La bataille rapide:** chaque joueur à son tour retourne une carte. Dès qu'un joueur repère 2 cartes de valeurs identiques, il tape sur la carte souris
- **TriCat's:** comme dans une réussite il s'agit d'ordonner les cartes en fonction de leurs valeurs
- **MémoCats:** jeu de mémoire à partir d'une sélection de cartes **Contenu:** 73 cartes de jeu, 1 carte souris, 2 cartes récapitulatives des fractions, règles.

Mathé Cat's 2 - Les nombres décimaux



Ref : FC-MC2
 Editeur : CAT'S FAMILY
 Prix : **12.00 EUR**

De 9 A 14
 Nombre de joueurs : 2 - 4
 Durée de la partie : 20 mn

Jeu de cartes multi-règles pour jouer avec les nombres décimaux, basé sur la visualisation, le calcul mental, la concentration et la mémoire. Pour la règle principale le maître du jeu lit une devinette (Je suis le chiffre des unités de 7,51), un nombre, une valeur à encadrer au dixième ou au centième ou un calcul (3,2 + 3,7) et le premier joueur qui pose la ou les cartes avec la bonne réponse gagne une carte. Les 6 autres règles (les défis, MémoCats, TriCats, Misty, la bataille simple et la bataille rapide) font travailler l'association de nombres décimaux équivalents ou le classement des nombres décimaux en fonction de leur valeur. **Contenu:** 32 cartes nombre, 44 cartes défis, 1 carte souris, 1 carte chats, 1 carte trophée, 4 cartes règles.

Maths et moutons



Ref : FC-MATH
 Editeur : CAT'S FAMILY
 Prix : **12.00 EUR**

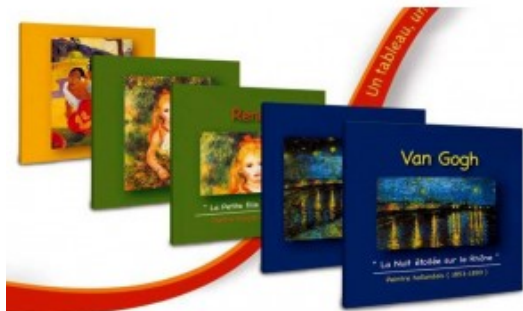
De 7 A 11
 Nombre de joueurs : 2 - 10
 Durée de la partie : 20 mn

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 mimes. 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.* **Contenu:** 78 cartes pour 40 défis (calculs, énigmes, expressions, personnages) et 38 cartes personnages et animaux, règle et variantes.

Mémoire des peintres

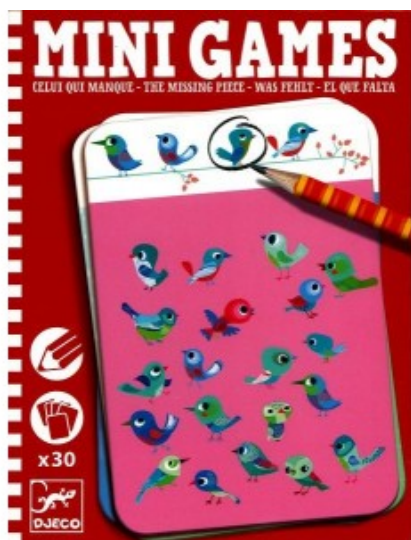
Ref : SD-MEMO
 Editeur : Sylvie de Soye
 Prix : **25.00 EUR**

De 4 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 6
 Array



Magnifique jeu de mémoire sur le thème de la peinture. Chaque paire est composée d'un tableau et d'un détail de ce tableau avec le titre du tableau, le nom du peintre, son pays et son époque. Avec les plus jeunes on peut jouer à associer les paires à découvert. Puis on passe à la règle du memory classique, avec seulement une partie des cartes pour les plus jeunes. *Pour s'amuser, découvrir et apprendre, un jeu incontournable!*

Contenu: 64 cartes en carton rigide (6 x 6 cm) illustrant toutes les époques de la peinture, de Lascaux à Dali, en passant par Botticelli, Vermeer, Fragonard, les impressionnistes, etc, de très belle qualité + livret plein d'anecdotes sur les tableaux et règle.



Mini Games Celui qui manque

Ref : DJ-5300
 Editeur : DJECO
 Prix : **6.00 EUR**

De 6 A 10
 Nombre de joueurs : 1
 Array

Cartes à jouer pour trouver le détail qui n'apparaît pas dans l'illustration. En haut de chaque carte il y a une série plus ou moins longue de petits détails. Il faut étudier la carte afin de trouver le détail qui ne se trouve pas dans l'image. Ce n'est pas évident car les illustrations sont riches voir très riches. *Excellent pour travailler la discrimination visuelle en s'amusant!* **Contenu:** 30 cartes (15 x 10,5 cm), 1 crayon à papier



Mini Games Point à point

Ref : DJ-5336
 Editeur : DJECO
 Prix : **6.00 EUR**

De 6 A 10
 Nombre de joueurs : 1
 Array

Cartes à jouer pour découvrir ce qui se cache dans l'image en reliant les points selon l'ordre croissant. Il y a une ou plusieurs illustrations à relier par carte, avec des points de 1 à 10, 20, 50, 100, etc. **Contenu:** 30 cartes (15 x 10,5 cm), 1 crayon à papier

Multipli Cat's



Ref : FC-MULT
Editeur : CAT'S FAMILY
Prix : **18.00 EUR**

De 8 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 8
Array

Jeu de cartes amusant et pédagogique, qui permet d'intégrer rapidement et durablement les tables de multiplication. Les cartes sont partagées entre les joueurs. Chaque joueur à son tour retourne une carte devant lui. Il faut surveiller les produits de chaque joueur. Quand deux joueurs ont le même résultat ils doivent taper sur la souris (par exemple 2×5 et 10 ou 4×5 et 2×10). Le moins rapide prend les cartes retournées. Le gagnant est le premier à ne plus avoir de cartes. *Ce jeu permet aussi de jouer au mémory, à la bataille, etc.*

Contenu: 100 cartes multiplication + 42 cartes produit + 18 cartes spéciales + carte souris + règles.

De 8 à 120 ans. Pour les plus jeunes, jouer avec les tables de 1 à 5, sans les cartes spéciales.

Multiplodingo



Ref : AR-MULTI
Editeur : Didacool
Prix : **10.00 EUR**

De 7 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 10 mn

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 quatre opérations. Les règles sont simples et rapides à mettre en oeuvre. 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 pimenteront les jeux! **Contenu:** 59 cartes (55 cartes nombres + 4 cartes spéciales), 1 livret avec 7 règles et 1 table des multiplications, dans une boîte en métal.

Musique en couleurs



Ref : SD-MUS
Editeur : Sylvie de Soye
Prix : **20.00 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 4
Array

Superbe jeu de 7 familles artistiques sur le thème des instruments de musique: le jeu consiste à réunir 6 tableaux d'un même quartier pour constituer une famille, puis le maximum de familles possibles. En jouant l'enfant découvre différentes familles d'instruments de musique au travers de détails de tableaux du 13ème au 20ème siècle: « dans la famille Les Cuivres, je voudrais Le Cornet à Pistons ».

Contenu: 7 familles de 6 cartes (7 x 12 cm): Les cordes, Les bois, Les cuivres, Les claviers, Les percussions, Les instruments anciens, Les instruments du monde + un livret formidable plein d'informations et d'anecdotes sur chaque famille d'instruments et chaque tableau du jeu.

Ne mange pas la consigne!



Ref : FC-MAN
 Editeur : CAT'S FAMILY
 Prix : **15.00 EUR**

De 6 A 12
 Nombre de joueurs : 2 - 4
 Durée de la partie : 15 mn

Jeu de cartes multi-règles autour des consignes basé sur l'écoute, la concentration, les repères spatiaux, le vocabulaire, la motricité et la mémoire. La règle Ne mange pas la consigne! joue sur les consignes écrites: entoure, souligne, colorie, découpe... Dans le jeu Qui a mangé la pizza? il faut trouver le bon monstre d'après la description de 4 paramètres (serviette, yeux, couleur, dents). Dans Photos de famille et En scène on joue avec les 5 membres de la famille et les repères spatiaux (à gauche, à droite, entre...). Pour Tous assis et Un peu de gymnastique les enfants font de la motricité: il faut faire les gestes ou tenir une position selon la consigne. **Contenu:** 77 cartes (32 défis, 36 monstres, 8 cartes indices, 1 carte photographie), règles. **Pour voir la règle en vidéo, cliquez ici !**

Numé Cat's I - Enigmes



Ref : FC-NUEM
 Editeur : CAT'S FAMILY
 Prix : **12.00 EUR**

De 8 A 12
 Nombre de joueurs : 3 - 8
 Durée de la partie : 25 mn

Jeu de cartes autour des énigmes mathématiques. Chaque joueur à son tour retourne une carte et lit une des énigmes: 'combien un octogone a-t-il de côtés?'. Les autres joueurs écoutent. Le plus rapide tape sur la carte correspondant à la bonne réponse. Si la réponse est bonne il gagne la carte. On choisit les énigmes en fonction du niveau des joueurs. *Une source d'inspiration pour donner des énigmes à résoudre aux élèves!*

Contenu: 60 cartes énigmes (soit 340 énigmes divisées en 3 catégories: langue française et nombres, langage mathématique, opérations) + 18 cartes nombres (réponses) + règles

Exemples d'énigmes:

- "Je suis le double de 6",
- "Français est bilingue. Combien parle-t-il de langues ?",
- "Je suis 4 fois plus grand que 2"
- "Je suis le reste de la division de 35 par 9"
- "Je suis un nombre pair, multiple de 3 et supérieur à 32"

Numérabis



Ref : PT-6088
 Editeur : Piatnik
 Prix : **15.40 EUR**

De 8 A 120
 Array
 Durée de la partie : 20 mn

Jeu de calcul et de mémoire original. On place toutes les cartes faces cachées sur la table. Chaque joueur à son tour jette les 2 dés. Le dé noir indique si le joueur joue seul avec 2 cartes ou 3 cartes ou si tout le monde joue avec 2 cartes. Le dé blanc donne l'objectif: en retournant 2 ou 3 cartes il faut découvrir des nombres pairs, impairs, avoir une différence entre les nombres inférieur à 5, obtenir une somme supérieur à 60, inférieur à 20 ou divisible par 5. *Ce jeu est amusant et demande de l'attention et de la concentration.*

Contenu: 49 tuiles rigides numérotées de 1 à 49 (4,8 x 4,8 cm), 2 gros dés, règle.

Opération Amon-Rê



Ref : H-5768
 Editeur : HABA
 Prix : **18.80 EUR**

De 8 A 12
 Nombre de joueurs : 2 - 4
 Durée de la partie : 15 mn

Jeu de dés et de calcul mental amusant. On place les plaquettes chiffres sur le plateau de jeu. Chaque joueur à son tour jette les 6 dés. L'objectif est de passer les obstacles symbolisés par les plaquettes chiffres. Si un dé indique la valeur de la plaquette, le joueur place sa figurine devant la plaquette suivante. Sinon le joueur cherche une opération utilisant tout ou partie des dés qui permet d'obtenir la valeur de la plaquette. Quand tous les dés ont été utilisés, c'est au tour du joueur suivant. *La manipulation des dés est amusante et il faut chercher l'opération utilisant le moins de dés pour passer plusieurs obstacles sur le même tour.* **Contenu:** 1 plateau de jeu en carton rigide (42 x 42 cm), 4 figurines en bois, 15 plaquettes chiffres réversibles (valeurs de 1 à 19), 6 dés en bois différents (valeurs de 1 à 9), règle et variantes.

Ortho Cat's 1 - Terminaisons



Ref : FC-ORTHO
 Editeur : CAT'S FAMILY
 Prix : **12.00 EUR**

De 8 A 12
 Nombre de joueurs : 3 - 8
 Array

Jeu d'orthographe et de rapidité, simple et amusant! On pose 18 cartes terminaison sur la table. Chaque joueur à son tour prend 1 carte. Il annonce le son concerné: é, i, ou u (participes passés, verbes conjugués, adjectifs) puis lit une des phrases d'une carte. Les autres joueurs doivent poser une main sur la carte terminaison qui leur semble convenir. Celui qui a trouvé la bonne réponse gagne la carte phrase. *La règle est évolutive en fonction du niveau des joueurs.*

Contenu: 60 cartes phrases (soit 300 phrases), 18 cartes terminaison (é, és, ée, ées, er, ez, i, ie, ies, is, it, ient, u, ue, ut, us, ues, uent), règles.

Ortho Cat's 2 - Homophones



Ref : FC-ORT2
 Editeur : CAT'S FAMILY
 Prix : **12.00 EUR**

De 8 A 12
 Nombre de joueurs : 3 - 6
 Array

Jeu d'orthographe et de rapidité, simple et amusant! On pose 18 cartes 'homophones' sur la table. Chaque joueur à son tour retourne 1 de ses cartes 'phrases'. Il annonce l'homophone en jeu: ou/òù, on/ont, a/à, est/et, ce/se, c'est/s'est/ses/ces, son/sont, leur/leurs, puis lit une phrase à haute voix. Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur la carte 'homophone' qui leur semble bonne. Celui qui a trouvé la bonne réponse gagne la carte phrase. *La règle est évolutive de la fin du CE2 au collège et les phrases sont d'abord simples puis plus complexes.*

Contenu: 60 cartes phrases (soit 330 phrases: dictons, expressions sur les animaux, phrases pièges, phrases difficile à prononcer rapidement. etc), 18 cartes homophones, règles.

Ortho Cat's 3 - Les mots



Ref : FC-ORT3
 Editeur : CAT'S FAMILY
 Prix : **12.00 EUR**

De 7 A 12
 Nombre de joueurs : 3 - 6
 Array

Jeu d'orthographe et de rapidité, simple et amusant! On pose 18 cartes 'son' sur la table. Chaque joueur à son tour retourne 1 de ses cartes 'mots'. Il annonce le son en jeu (en/em/an/am, on/om, in/im/ain/un, o/au/eau, é/è/ai/e/ei, s/z, f/ff/ph, s/c/ç/ss/t, c/k/qu) puis lit un mot à haute voix. Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur la carte "son" qui leur semble bonne. Celui qui a trouvé la bonne réponse gagne la carte phrase. **La règle est évolutive du CE1 au collège avec des mots simples puis plus complexes. Variante pour les lettres muettes.**

Contenu: 60 cartes mots (soit environ 1400 mots), 18 cartes son recto-verso avec des codes couleurs (bleu pour les sons vocaliques, vert pour les sons consonantiques, oranges pour les lettres muettes), règles.

Pig 10



Ref : G-PIG
 Editeur : Zoch
 Prix : **12.00 EUR**

De 6 A 12
 Nombre de joueurs : 2 - 8
 Durée de la partie : 15 mn

Jeu de cartes facile et amusant où les additions doivent impérativement faire 10! Les joueurs ont 3 cartes en mains. Chaque joueur à son tour pose une carte et annonce la nouvelle valeur de la pile en additionnant le chiffre de sa carte à la valeur précédente. Celui qui atteint 10 annonce « PIG 10 » et gagne toutes les cartes jouées. Si la valeur de la pile est inférieure à 10, c'est au tour du joueur suivant, si elle dépasse 10, c'est le voisin de droite qui remporte les cartes! La carte sirène permet d'ajouter ou de soustraire 5 et la carte 0 de mettre le compteur à 0. On joue jusqu'à épuisement des cartes. Le joueur qui en a le plus remporte la partie. **Contenu:** 80 cartes (valeur de 0 à 10), règle.

Polydron ajouré - Set de classe



Ref : POL-3005F
 Editeur : POLYDRON
 Prix : **65.00 EUR**

De 4 A 12
 Nombre de joueurs : 1 - 8
 Array

Jeu de construction géométrique en 3D aux formes ajourées. Les formes sont solides, colorées et s'accrochent entre elles par un simple click. Ces Polydrons évidés complètent à merveille les Polydrons classiques. Ils permettent aux plus jeunes d'agrémenter leurs constructions avec des portes, des fenêtres, etc. Et aux plus grands d'avoir une bonne perception des arêtes et des perspectives de leurs réalisations.

Contenu: 80 carrés, 160 triangles équilatéraux, 40 pentagones.
Pour un groupe de travail, de la Moyenne Section de maternelle au collège.



Qwirkle

Ref : IE-QWIK
 Editeur : Iello
 Prix : **31.80 EUR**

De 6 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 4
 Durée de la partie : 30 mn

Jeu tactique d'association et de logique. Chaque joueur dispose de 6 tuiles. A son tour il en place un maximum à condition de les poser sur une seule ligne avec un caractère commun: la couleur ou la forme. A chaque tour on marque les points des lignes que l'on a complétées. L'astuce consiste à placer ses pièces à des endroits stratégiques, comme par exemple des intersections, pour marquer un maximum de points. *La règle est simple à comprendre et l'on devient "accro" à ce jeu!*

Contenu: 108 tuiles en bois pour 6 formes et 6 couleurs (3,2 x 3,2 cm), règle illustrée, sac de transport.



Sonodingo

Ref : AR-SON
 Editeur : Didacool
 Prix : **10.00 EUR**

De 5 A 8
 Nombre de joueurs : 2 - 8
 Durée de la partie : 10 mn

Jeu de cartes évolutif pour apprendre la phonétique et l'orthographe du CP au CE1. Les cartes, réparties en 5 catégories, comprennent chacune l'illustration d'un objet, d'un animal ou d'un personnage, son orthographe et sa prononciation. Dans chaque série il y a pour chaque carte une autre qui commence par la même syllabe et une qui finit par la même syllabe. *Les 6 règles de jeu permettent aux enfants de prendre conscience de la phonologie, puis de progresser dans l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe.* **Contenu:** 102 petites cartes (3,8 x 8 cm) pour 5 niveaux de difficulté, règles, boîte de rangement en fer.

Speech Contes de fées

Ref : AS-JP50
 Editeur : Cocktail games
 Prix : **10.00 EUR**

De 5 A 120
 Nombre de joueurs : 1 - 8
 Durée de la partie : 20 mn



Jeu d'imagination et de langage multi-règles pour inventer des contes. Les joueurs peuvent créer chacun une histoire à partir de 6 cartes et la raconter aux autres. L'histoire peut être collective: chaque joueur à son tour choisit une de ses cartes pour continuer l'histoire. Les joueurs peuvent aussi piocher les cartes au fur et à mesure et improviser le récit. *A jouer et à détourner sans modération!* **Contenu:** 60 cartes réversibles pour 120 superbes illustrations (8 x 8 cm), règles, dans une boîte en fer.

Sylladingo



Ref : AR-SYL
 Editeur : Didacool
 Prix : **10.00 EUR**

De 6 A 12
 Nombre de joueurs : 2 - 8
 Durée de la partie : 10 mn

Jeu de vocabulaire évolutif basé sur la combinaison de lettres et de syllabes, du CP au CM2. Pour la bataille tous les joueurs retournent une carte et il faut être le premier à fabriquer un mot avec 2 cartes. Avec le Rami chaque joueur a 6 cartes en main. Chaque joueur à son tour pioche une carte et se défausse d'une autre. Dès qu'un joueur a 3 mots en main il remporte la partie. Dans la Chenille tous les joueurs en même temps essaient de se débarrasser de leur carte en créant ou allongeant des mots avec les cartes découvertes sur la table. *On dose la difficulté du jeu en choisissant les cartes mises en jeu.* **Contenu:** 96 petites cartes (3,8 x 8 cm) de 2 niveaux de difficulté pour composer 700 mots (plusieurs mots possibles sont écrits sur chaque carte), règles, boîte de rangement en fer. Téléchargez le manuel pédagogique en cliquant [ici](#)!



Tam tam chrono

Ref : BL-TTCH
 Editeur : ABludis
 Prix : **12.00 EUR**

De 8 A 12
 Nombre de joueurs : 2 - 3
 Durée de la partie : 10 mn

Jeu de lecture et de rapidité amusant. 31 mots et 31 illustrations sont répartis sur 62 cartes. Entre 2 cartes il y a toujours une paire commune (mot-image, mot-mot, image-image). L'objectif des 3 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!* **Contenu:** 62 cartes avec des sons complexes (abeille, aiguille, balayette, boomerang, champignon, chronomètre, cigogne, clown, coeur, doigt, éventail, femme, feuille, glaçon, gorille, grenouille, igloo, labyrinthe, martien, oeil, oignon, orteil, papillon, parfum, peigne, pied, potion, puzzle, poêle, timbre, xylophone), 1 sablier, règles.

Tam tam Les contes



Ref : BL-TTCO
 Editeur : ABludis
 Prix : **13.00 EUR**

De 6 A 12
 Nombre de joueurs : 1 - 3
 Durée de la partie : 10 mn

Jeu de lecture et de rapidité amusant sur le thème des contes. 31 mots et 31 illustrations sont répartis sur 62 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!* **Contenu:** 62 cartes (7 x 10 cm), 1 livret de règle avec 1 lexique illustré, 1 grimoire qui reprend les illustrations, les mots et du vocabulaire associé, dans un coffret de rangement à tiroir.



Tam tam Pirates

Ref : BL-TTP
 Editeur : ABludis
 Prix : 10.00 EUR

De 7 A 12
 Nombre de joueurs : 2 - 3
 Durée de la partie : 10 mn

Jeu de lecture et de rapidité amusant sur le thème des pirates. 20 mots et 20 illustrations sont répartis sur 62 cartes. Entre 2 cartes il y a toujours une paire commune (mot-image, mot-mot, image-image). L'objectif des 6 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!*

Contenu: 62 cartes avec des mots de pirate (perroquet, crochet, carte, ancre, drapeau, île, canon, trésor, chapeau, sabre, boussole, coffre, lanterne, chandelle, bateau, foulard, pistolet, pièce, longue-vue, pirate), 1 carte lexicque, 5 cartes règles.



Tam tam Princesses

Ref : BL-TTPR
 Editeur : ABludis
 Prix : 10.00 EUR

De 7 A 12
 Nombre de joueurs : 2 - 3
 Durée de la partie : 10 mn

Jeu de lecture et de rapidité amusant sur le thème des princesses. 20 mots et 20 illustrations sont répartis sur 62 cartes. Entre 2 cartes il y a toujours une paire commune (mot-image, mot-mot, image-image). L'objectif des 6 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!*

Contenu: 62 cartes avec des mots de princesse (souris, carrosse, botte, soulier, cheval, citrouille, chat, licorne, calèche, grenouille, oiseau, rose, robe, miroir, étoile, sorcière, fée, baguette; papillon, sac), 1 carte lexicque, 5 cartes règles.



Vocadingo

Ref : AR-VOC
 Editeur : Didacool
 Prix : 10.00 EUR

De 6 A 10
 Nombre de joueurs : 2 - 6
 Durée de la partie : 15 mn

Jeu de vocabulaire et de langage amusant et évolutif. Chaque joueur à son tour tire une carte personnage qui indique s'il faut faire deviner le mot (en lisant la définition ou sans utiliser les mots de la définition), inventer une phrase avec les deux mots de la carte ou trouver l'anagramme. Selon le niveau des enfants on utilise les cartes CP, CE1, CE2 ou CM1. *Ce jeu peut aussi bien s'utiliser avec un enfant qu'en groupe.* **Contenu:** 50 cartes "mots" (pour 200 mots et 4 niveaux de difficulté - 8 x 8 cm), 4 cartes "personnage", règle, dans une boîte de rangement en fer.

JEUX POUR L'ECOLE A LA MAISON
Jeux niveau collèège



Airport

Ref : SMA-SG202FR
 Editeur : SMART
 Prix : **22.00 EUR**

De 8 A 120
 Nombre de joueurs : 1
 Array

Jeu de logique évolutif. Il s'agit de positionner les plaques transparentes sur les cartes défis, de telle sorte que tous les avions soient bien positionnés. Au niveau 1 "Dans les nuages", la position et la direction des avions sont connues. Au niveau 2 "Radar", on connaît la position et l'itinéraire. Au niveau 3 "Itinéraires et vol", on a l'itinéraire et la direction mais pas la position. Au niveau 4 "Pistes d'atterrissage", il ne reste plus que l'itinéraire. *Des défis de plus en plus complexes dans une ambiance aéronautique.*

Contenu: 1 plateau de jeu très solide (20 x 20 cm) avec un tiroir dans lequel on range les 24 fiches défis (recto-verso, 15,2 x 15,2 cm) et les 6 pièces translucides.

Anti-virus

Ref : SMA-SG520FR
 Editeur : SMART
 Prix : **22.00 EUR**

De 7 A 120
 Nombre de joueurs : 1
 Array



Jeu de logique dans lequel les pièces suivent un nouveau mode de déplacement : elles glissent en diagonale séparément ou en groupe ! On commence par recopier la fiche défi sur le plateau de jeu. Il faut ensuite déplacer les pièces seules ou en groupe suivant les diagonales pour pouvoir faire sortir le virus (pièce rouge) du plateau. La forme des pièces et les creux du plateau, très innovants, font que l'on respecte nécessairement les sens de déplacement. *Attention, ce jeu est passionnant et vous risquez d'attraper le virus !*

Contenu : 1 plateau de jeu (17,2 x 17,2 cm), 9 pièces mobiles en couleur (L de la pièce virus 5,5 cm) et 2 pièces blanches qui n'ont pas le droit de se déplacer, 1 livret (11 x 11,5 cm) avec **60 défis** et leurs solutions répartis en 5 niveaux de difficulté, sac de rangement.

Calculissimo

Ref : HS-CAL
 Editeur :
 Prix : **35.80 EUR**

De 7 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 4
 Durée de la partie : 30 mn



Jeu de calcul mental à la manière du scrabble avec des chiffres magnétiques. Chaque joueur pioche 7 jetons. Le joueur qui tire le chiffre le plus élevé commence la partie en formant une opération avec ses jetons et en la plaçant sur le plateau. Puis chaque joueur à son tour ajoute des pions sur le plateau de sorte à créer de nouvelles opérations et / ou compléter des opérations existantes. Toutes les opérations sont permises. En les plaçant sur le plateau de sorte à profiter des cases spéciales, on marque un maximum de points. La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de jetons et qu'un joueur a joué tous ses jetons. *Le jeu est de grande qualité et très pratique grâce au plateau aimanté.* **Contenu:** 1 plateau de jeu en plastique dur aimanté (31 x 31 cm), 100 jetons magnétiques, 4 chevalets, un sac de rangement en tissu pour les jetons, règle dans la boîte de rangement.



Cardline Globetrotter

Ref : AS-CARLG
Editeur : Bombyx
Prix : **15.00 EUR**

De 7 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 8
Durée de la partie : 15 mn

Jeu de classement et de déduction autour des pays du monde. Tous les joueurs reçoivent 4 cartes faces caractéristiques cachées et on place au milieu de la table une carte avec les caractéristiques découvertes. Chaque joueur à son tour place une de ses cartes sur la table, dans la ligne de cartes classées en ordre croissant selon le critère retenu (superficie, population, PIB, pollution). Puis il retourne la carte pour valider son choix. Plus le nombre de cartes augmente, plus c'est compliqué. *Le jeu est plaisant, sans cesse renouvelé et on apprend plein de choses!* **Contenu:** 110 cartes réversibles, règle, jolie boîte de rangement en fer.

Chronicards, inventions et découvertes



Ref : BL-0052
Editeur : On the go
Prix : **12.00 EUR**

De 10 A 120
Nombre de joueurs : 1 - 6
Durée de la partie : 15 mn

Mémoriser les grandes dates de l'histoire en jouant aux cartes! On peut utiliser le jeu seul: on prend une carte côté date et on devine de quel événement il s'agit, ou l'inverse. Chaque carte donne une petite explication et des anecdotes sur l'évènement. En jeu collectif chaque joueur à son tour va insérer une de ses cartes, côté texte, dans la suite de cartes posées sur la table, à sa place chronologique. Il retourne ensuite la carte côté date pour vérifier si la place est la bonne. *Cette boîte reprend les grandes inventions et découvertes scientifiques de la préhistoire au vingtième siècle et c'est très agréable d'y jouer à tout âge!*

Contenu: 60 cartes (recto illustré avec date, verso avec texte explicatif - 6,2 x 11, 2 cm), règles. *On peut faire des parties en mélangeant plusieurs jeux de Chronicards!*

Chronicards, l'histoire des arts



Ref : BL-007AR
Editeur : On the go
Prix : **12.00 EUR**

De 10 A 120
Nombre de joueurs : 1 - 6
Durée de la partie : 15 mn

Mémoriser les grandes dates de l'histoire de l'art en jouant aux cartes! On peut utiliser le jeu seul: on prend une carte côté date et on devine de quel événement il s'agit, ou l'inverse. Chaque carte donne une petite explication et des anecdotes sur l'évènement. En jeu collectif chaque joueur à son tour insère une de ses cartes, côté texte, dans la suite de cartes posées sur la table, à sa place chronologique. Il retourne ensuite la carte côté date pour vérifier si la place est la bonne. *Cette boîte offre un voyage dans le temps pour découvrir ou redécouvrir 60 oeuvres d'art très diverses et c'est très agréable d'y jouer à tout âge!*

Contenu: 60 cartes (recto illustré avec date, verso avec texte explicatif - 6,2 x 11, 2 cm), règles. *On peut faire des parties en mélangeant plusieurs jeux de Chronicards!*

Chronicards, l'histoire du monde

Ref : BL-005MO
Editeur : On the go
Prix : **12.00 EUR**

De 10 A 120
Nombre de joueurs : 1 - 6
Durée de la partie : 15 mn



Mémoriser les grandes dates de l'histoire en jouant aux cartes! On peut utiliser le jeu seul: on prend une carte côté date et on devine de quel événement il s'agit, ou l'inverse. Chaque carte donne une petite explication et des anecdotes sur l'évènement. En jeu collectif chaque joueur à son tour insère une de ses cartes, côté texte, dans la suite de cartes posées sur la table, à sa place chronologique. Il retourne ensuite la carte côté date pour vérifier si la place est la bonne. *Cette boîte offre un voyage dans le temps pour découvrir ou redécouvrir 60 dates clés de l'histoire de l'humanité et c'est très agréable d'y jouer à tout âge!*

Contenu: 60 cartes (recto illustré avec date, verso avec texte explicatif - 6,2 x 11, 2 cm), règles. *On peut faire des parties en mélangeant plusieurs jeux de Chronicards!*

Chronicards, l'histoire en 3ème

Ref : BL-0057
Editeur : On the go
Prix : **12.00 EUR**

De 10 A 120
Nombre de joueurs : 1 - 6
Durée de la partie : 15 mn



Mémoriser les grandes dates de l'histoire en jouant aux cartes! On peut utiliser le jeu seul: on prend une carte côté date et on devine de quel événement il s'agit, ou l'inverse. Chaque carte donne une petite explication et des anecdotes sur l'évènement. En jeu collectif chaque joueur à son tour va insérer une de ses cartes, côté texte, dans la suite de cartes posées sur la table, à sa place chronologique. Il retourne ensuite la carte côté date pour vérifier si la place est la bonne. *Cette boîte reprend le programme d'histoire à préparer pour le brevet, mais c'est très agréable d'y jouer à tout âge!*

Contenu: 60 cartes (recto illustré avec date, verso avec texte explicatif - 6,2 x 11, 2 cm), règles. *On peut faire des parties en mélangeant plusieurs jeux de Chronicards!*

Chronicards, La littérature française

Ref : BL-013LI
Editeur : On the go
Prix : **12.00 EUR**

De 10 A 120
Nombre de joueurs : 1 - 6
Durée de la partie : 15 mn



Mémoriser les grandes dates de l'histoire en jouant aux cartes! Chaque carte retrace brièvement l'oeuvre d'un écrivain ou d'une écrivaine et donne quelques anecdotes sur sa vie. Chaque joueur à son tour insère une de ses cartes, côté texte, dans la suite de cartes posées sur la table, à sa place chronologique. Il retourne ensuite la carte côté date pour vérifier si la place est la bonne. *Cette boîte offre un voyage dans le temps pour découvrir ou redécouvrir des oeuvres de la littérature française et c'est très agréable d'y jouer à tout âge!*

Contenu: 60 cartes (recto illustré avec date, verso avec texte explicatif - 6,2 x 11, 2 cm), règles. *On peut faire des parties en mélangeant plusieurs jeux de Chronicards!*

Chronicards, Les femmes célèbres



Ref : BL-012FE
Editeur : On the go
Prix : **12.00 EUR**

De 10 A 120
Nombre de joueurs : 1 - 6
Durée de la partie : 15 mn

Mémoriser les grandes dates de l'histoire en jouant aux cartes! Chaque carte retrace brièvement le parcours d'une femme célèbre et donne quelques anecdotes sur sa vie. Chaque joueur à son tour insère une de ses cartes, côté texte, dans la suite de cartes posées sur la table, à sa place chronologique. Il retourne ensuite la carte côté date pour vérifier si la place est la bonne. *Cette boîte offre un voyage dans le temps pour découvrir ou redécouvrir 60 femmes ayant marqué l'histoire et c'est très agréable d'y jouer à tout âge!*

Contenu: 60 cartes (recto illustré avec date, verso avec texte explicatif - 6,2 x 11, 2 cm), règles. *On peut faire des parties en mélangeant plusieurs jeux de Chronicards!*

Chronicards, les oeuvres du Louvre



Ref : BL-008
Editeur : On the go
Prix : **12.00 EUR**

De 10 A 120
Nombre de joueurs : 1 - 6
Durée de la partie : 15 mn

Mémoriser les grandes dates de l'histoire de l'art en jouant aux cartes! On peut utiliser le jeu seul: on prend une carte côté date et on devine de quel événement il s'agit, ou l'inverse. Chaque carte donne une petite explication et des anecdotes sur l'évènement. En jeu collectif chaque joueur à son tour insère une de ses cartes, côté texte, dans la suite de cartes posées sur la table, à sa place chronologique. Il retourne ensuite la carte côté date pour vérifier si la place est la bonne. *Cette boîte offre un voyage dans le temps, à travers 60 oeuvres d'art incontournables exposées au musée du Louvre, des statuts de la Grèce antique aux tableaux d'Ingres et de Corot!*

Contenu: 60 cartes (recto illustré avec date, verso avec texte explicatif - 6,2 x 11, 2 cm), règles. *On peut faire des parties en mélangeant plusieurs jeux de Chronicards!*

Chronicards, merveilles du monde



Ref : BL-0062
Editeur : On the go
Prix : **12.00 EUR**

De 10 A 120
Nombre de joueurs : 1 - 6
Durée de la partie : 15 mn

Mémoriser les grandes dates de l'histoire en jouant aux cartes! On peut utiliser le jeu seul: on prend une carte côté date et on devine de quel événement il s'agit, ou l'inverse. Chaque carte donne une petite explication et des anecdotes sur l'évènement. En jeu collectif chaque joueur à son tour va insérer une de ses cartes, côté texte, dans la suite de cartes posées sur la table, à sa place chronologique. Il retourne ensuite la carte côté date pour vérifier si la place est la bonne. *Cette boîte offre un voyage dans le temps pour découvrir ou redécouvrir 60 monuments et sites célèbres à travers la planète et c'est très agréable d'y jouer à tout âge!*

Contenu: 60 cartes (recto illustré avec date, verso avec texte explicatif - 6,2 x 11, 2 cm), règles. *On peut faire des parties en mélangeant plusieurs jeux de Chronicards!*

Chronicards, Rois et Reines de France



Ref : BL-0010
Editeur : On the go
Prix : **12.00 EUR**

De 10 A 120
Nombre de joueurs : 1 - 6
Durée de la partie : 15 mn

Mémoriser les grandes dates de l'histoire en jouant aux cartes! On peut utiliser le jeu seul: on prend une carte côté date et on devine de quel évènement il s'agit, ou l'inverse. Chaque carte donne une petite explication et des anecdotes sur l'évènement. En jeu collectif chaque joueur à son tour insère une de ses cartes, côté texte, dans la suite de cartes posées sur la table, à sa place chronologique. Il retourne ensuite la carte côté date pour vérifier si la place est la bonne. *Cette boîte offre un voyage dans le temps pour découvrir ou redécouvrir 60 rois et reines de l'histoire de France et c'est très agréable d'y jouer à tout âge!*

Contenu: 60 cartes (recto illustré avec date, verso avec texte explicatif - 6,2 x 11, 2 cm), règles. *On peut faire des parties en mélangeant plusieurs jeux de Chronicards!*



Cliko

Ref : SMA-CLIKO
Editeur : FOX MIND
Prix : **26.00 EUR**

De 8 A 120
Nombre de joueurs : 1
Array

Jeu de logique spatiale. Le joueur doit construire, en volume, une structure tridimensionnelle imposée, avec des pièces précises. Les illustrations des modèles sont bidimensionnelles et de plus en plus compliquées. Certains modèles comprennent 2 illustrations (vues de face et du côté droit). D'autres comprennent en plus une vue du dessus. *Demande de la patience et de la persévérance. Il est très utile d'avoir joué avec les autres jeux de la gamme (notamment Architecto) avant de se lancer!*

Contenu: 1 livret avec 55 modèles, règle et solutions, 18 blocs géométriques de formes variées.

Crazy circus



Ref : AS-CRAC01
Editeur : GameWorks
Prix : **25.00 EUR**

De 8 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 20 mn

Jeu de logique et de rapidité redoutable sur le thème du cirque. On retourne une première carte et on place les animaux sur les podiums comme indiqué. Puis on tire une deuxième carte qui indique les nouvelles positions des animaux. Pour y parvenir les compteurs disposent de 5 ordres (Ni: l'animal le plus bas sur le podium rouge grimpe en haut de la pile, So: les 2 animaux en haut des 2 piles échangent leur place, etc). Tous les joueurs réfléchissent en même temps. Le premier qui a trouvé la bonne combinaison la démontre et gagne la carte. *Fait travailler la logique et la mémoire immédiate!* **Contenu:** 5 tuiles ordres, 24 cartes positions, 3 gros animaux en bois (ht. 7,5 cm), 2 podiums, règle illustrée.

Dames chinoises

Ref : TA-40220
Editeur : Tactic
Prix : **24.00 EUR**

De 7 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 20 mn



Jeu de stratégie: l'objectif est de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ. Chaque joueur reçoit 10 pions et joue à son tour un seul pion, dans n'importe quelle direction. Au cours du même tour un pion peut avancer de plusieurs cases, par sauts successifs au-dessus d'un pion d'une couleur quelconque, de façon symétrique par rapport à ce pion. A la différence des dames classiques, le saut se fait sans prise. Les pions restent en jeu pendant toute la partie. On se sert donc des pions des autres joueurs pour progresser le plus vite possible. *Un jeu classique toujours aussi passionnant!*

Contenu: 1 plateau de jeu en bois (24 x 24 cm, épaisseur: 1,2 cm), 60 pions en bois de 6 couleurs différentes (ht: 2 cm), règle

GTP Compet

Ref : G-KATGC
Editeur : Dj Games
Prix : **38.50 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 1 - 2
Durée de la partie : 10 mn



Jeu de logique à manipuler qui permet de travailler en s'amusant la géométrie dans l'espace et de développer logique, adresse, agilité manuelle et sens de l'observation. Une carte défi indique les pièces concernées. Il s'agit alors de les faire tenir dans un espace limité. A deux on prend des défis de difficulté équivalente et il faut être le premier à l'avoir réalisé. Seul on réalise tranquillement les défis, à la manière d'un puzzle. *L'équivalent du Katamini pour les plus grand, avec 3 niveaux de difficulté pour des heures de jeux différents!* **Contenu:** 19 pièces en bois, 2 plateaux de jeu en bois (17,2 x 13,5 cm), 2 réglettes en bois,

6 cartes pour 31 défis en 3D, 18 cartes pour 60 défis à plat, 24 cartes à découper et à plastifier pour 121 défis supplémentaires, 1 règle du jeu GTP Compet, 1 règle du jeu Kataboom pour des exercices d'équilibre.

Il était une fois

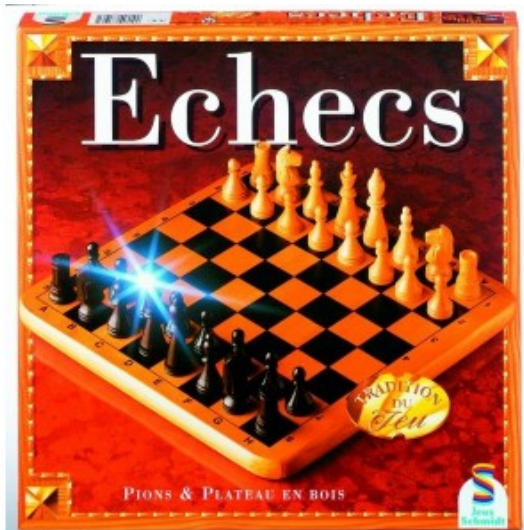
Ref : AS-IEF03
Editeur : Asmodée
Prix : **20.00 EUR**

De 10 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 30 mn



Jeu pour inventer et raconter des histoires dans l'univers des contes de fées. Chaque joueur reçoit des cartes contes et une carte dénouement. Le premier commence l'histoire en introduisant petit à petit ses cartes. Chaque élément représenté sur une carte doit être important dans l'histoire. Par différents procédés les autres joueurs peuvent l'interrompre et poursuivre l'histoire. Le gagnant est le premier à placer sa carte dénouement (après s'être défaussé de toutes ses cartes). *Les enseignants adorent détourner ce jeu pour des activités de langage à l'oral ou à l'écrit!*

Contenu: 110 cartes histoires (personnage, objet, lieu, aspect ou évènement), 55 cartes dénouements, livret de règles.



Jeu d'échecs

Ref : SC-88106
Editeur : Schmidt
Prix : **24.80 EUR**

De 9 A 120
Nombre de joueurs : 2
Array

Jeu d'échecs traditionnel, tout en bois, indispensable dans l'assortiment de jeux des classes et des centres de loisirs. Jeu purement stratégique, dont la finalité est de mettre en échec puis de capturer le roi de l'adversaire. Chaque catégorie de pièce se déplace d'une manière différente.

Contenu: 1 plateau en bois (29 x 29 x 2 cm) avec 64 cases, 32 pièces en bois: 16 blanches et 16 noires (1 roi -ht 6,3 cm-, 1 dame, 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers et 8 pions de chaque couleur), règle du jeu illustrée.

Jeu de dames

Ref : SC-88104
Editeur : Schmidt
Prix : **24.80 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 2
Array

Jeu de dames traditionnel, tout en bois, indispensable dans l'assortiment de jeux des classes et des centres de loisirs. Jeu purement stratégique, dont la finalité est de capturer tous les pions de l'adversaire ou de les bloquer. Les pions se déplacent en diagonale. Quand un pion saute par dessus un pion adverse, il le mange. Les pions qui parviennent à l'extrémité opposée du damier sont doublés, pour devenir des dames.

Contenu: 1 plateau en bois (29 x 29 x 2 cm) avec 100 cases, 20 pions blancs et 20 pions noirs en bois, règle du jeu illustrée.



CHAT

- 1 Chat échaudé craint l'eau froide (*une première expérience difficile rend méfiant*)
- 2 Appeler un chat un chat (*parler sans détour*)
- 3 Donner sa langue au chat (*abandonner la recherche de solution*)
- 4 Quand le chat n'est pas là, les souris dansent (*quand le responsable est absent, ses subordonnés en profitent*)
- 5 Jouer au chat et à la souris (*laisser croire à quelqu'un qu'il peut s'échapper pour mieux le vaincre*)
- 6 Acheter chat en poche (*sans voir avant*)
- 7 Payer en chats et en rats (*payer en mauvaise monnaie*)
- 8 Il n'y a pas de quoi fouetter un chat (*ça n'a aucune importance*)
- 9 Avoir un chat dans la gorge (*être enrôlé*)
- 10 Avoir d'autres chats à fouetter (*avoir des préoccupations plus importantes*)

Locutio

Ref : FR-LOC1
Editeur : FRANCE EDUC
Prix : **20.00 EUR**

De 12 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 12
Durée de la partie : 10 mn

2 jeux de cartes autour des expressions, culture et fous rires garantis! Dans le premier jeu, le meneur prend une carte et doit faire deviner aux joueurs les 11 expressions de la carte. Il donne d'abord un indice, puis un deuxième, puis un troisième jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe trouve l'expression (ex: fenêtre, jeter, argent pour Jeter de l'argent par les fenêtres). Dans le deuxième jeu on a un thème (ex: pied) et les joueurs marquent des points au fur et à mesure qu'ils trouvent les expressions. Quand on a besoin d'indices on marque moins de points. *Plébiscité par le public au salon du jeu DIDACTO 2012.* **Contenu:** 1 jeu de 41 cartes (jeu par indices - 451 expressions) + 1 jeu de 28 cartes (jeu par thèmes - 560 expressions), 1 sablier, règles

Mathador



Ref : L-MAT
Editeur : L2D
Prix : **42.80 EUR**

De 10 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 12
Durée de la partie : 60 mn

Jeu de plateau créé par un professeur de mathématiques pour faire pratiquer aux enfants le calcul mental en s'amusant! On lance les dés rouges pour connaître le nombre cible. Puis on lance les dés blancs dont il va falloir combiner les valeurs pour trouver le nombre cible. Les signes des cases indiquent les opérations à utiliser obligatoirement dans son calcul. Quand on arrive sur une case ? il faut tirer une carte énigme mathématique et la résoudre. *On peut fixer à l'avance un temps de partie. Celui qui aura le pion le plus avancé remportera la partie.*

Contenu: 1 plateau de jeu, 4 pions, 2 dés rouges, 5 dés blancs, 220 cartes, 1 sablier, 1 bloc de feuilles, 4 crayons, règle. Découvrez le guide pédagogique en cliquant ici!



MéliCado

Ref : CA-MELI
Editeur : Cartaping
Prix : **12.00 EUR**

De 7 A 120
Nombre de joueurs : 1 - 10
Durée de la partie : 30 mn

Jeu de rapidité amusant et évolutif pour jouer avec les lettres. Un joueur retourne 2 cartes qui constituent le départ de la partie. Une fois qu'il a joué, n'importe quel joueur peut poser une carte de son jeu devant, dessus ou derrière les cartes de sorte à former un nouveau mot. Les cartes bleues peuvent être posées partout, les vertes à une extrémité du mot et les rouges ne peuvent pas être recouvertes. Les cartes spéciales, facultatives, mettent du piment dans le jeu. *Ce jeu est une vraie réussite et le plaisir de jouer est immédiat pour tous!* **Contenu:** 110 cartes (dont 9 cartes spéciales: inverser les couleurs, utiliser des mots en anglais, pouvoir jouer verticalement, ect), règles et variantes. **Elu Jeu préféré du public au salon du jeu Didacto 2012! Regarder une partie en cliquant ici!**

Mythologie



Ref : SD-MYT
Editeur : Sylvie de Soye
Prix : **23.00 EUR**

De 4 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 15 mn

Superbe jeu de cartes pour découvrir la Mythologie grecque et les expressions qui nous sont restées. Le jeu est constitué de 40 paires de cartes composées chacune d'une illustration et d'un petit texte explicatif qui en raconte l'histoire. Quand on ouvre le jeu pour la première fois on découvre avec bonheur l'origine de nombreuses expressions: Taquiner la muse, Une épée de Damoclès, Le talon d'Achille, etc. 10 règles faciles à mettre en oeuvre permettent de moduler les parties en fonction de l'âge des joueurs, de se cultiver et de passer de bons moments (jeu d'associations, inventons une histoire, jeu de mistigri, jeu d'écoute et d'observation, jeu de devinettes, jeu des indices, jeu des expressions, jeu du dictionnaire, jeu de dessin, quiz). *Ce jeu est également un excellent support à des activités de langage!* **Contenu:** 84 cartes grand format (8 x 12 cm), règles.

Numéribis

Ref : PT-6088
 Editeur : Piatnik
 Prix : **15.40 EUR**

De 8 A 120
 Array
 Durée de la partie : 20 mn

Jeu de calcul et de mémoire original. On place toutes les cartes faces cachées sur la table. Chaque joueur à son tour jette les 2 dés. Le dé noir indique si le joueur joue seul avec 2 cartes ou 3 cartes ou si tout le monde joue avec 2 cartes. Le dé blanc donne l'objectif: en retournant 2 ou 3 cartes il faut découvrir des nombres pairs, impairs, avoir une différence entre les nombres inférieure à 5, obtenir une somme supérieure à 60, inférieur à 20 ou divisible par 5. *Ce jeu est amusant et demande de l'attention et de la concentration.*

Contenu: 49 tuiles rigides numérotées de 1 à 49 (4,8 x 4,8 cm), 2 gros dés, règle.



Opération pharaon

Ref : G-OPE
 Editeur : Amigo
 Prix : **21.80 EUR**

De 10 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 5
 Durée de la partie : 20 mn

Jeu de calcul mental où tout le monde cherche en même temps et où chacun a sa chance. On place 10 tuiles sur la pyramide en fonction d'un code couleur (plus les valeurs sont élevées, plus elles rapportent de scarabées). Un joueur jette les 3 dés, puis tous les joueurs cherchent un calcul qui combine 2 ou 3 dés afin d'obtenir la valeur d'une des tuiles. Dès qu'un joueur a trouvé une solution, il prend la tuile concernée et on tourne le sablier. Il reste alors 30 secondes à tous les autres joueurs pour trouver d'autres solutions. Puis chacun explique son calcul. Les bonnes réponses font gagner des scarabées, les mauvaises en font perdre!

Contenu: 48 tuiles en carton rigide (4 catégories), 3 dés (1-8, 1-10, 1-12), 1 sablier, 1 plateau de jeu (25,7 x 25,7 cm), règle et variante. *Pour visualiser la règle en vidéo, cliquez ici!*



Pile Poil

Ref : BL-PIL
 Editeur : Flip Flap Editions
 Prix : **7.00 EUR**

De 7 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 8
 Durée de la partie : 10 mn

Jeu d'association et de rapidité entre une image et le nombre de syllabes ou de lettres. Les cartes présentent au verso 5 dessins sur fonds colorés et au recto un nombre de carrés et un chiffre. On place les cartes en pile et on retourne la première de sorte à avoir une carte recto et une carte verso sur la table. Il faut être le premier à dire un mot direct et évident en rapport avec un des dessins d'une carte comprenant le nombre de syllabes (nombre de carrés) ou le nombre de lettres (chiffre) indiqué sur l'autre carte. *Jeu original et très agréable à jouer, à emporter partout!* **Contenu:** 53 cartes recto-verso ((6,7 x 6,7 cm), règle et variante.





Quadrillion

Ref : SMA-SG540
Editeur : SMART
Prix : **22.00 EUR**

De 7 A 120
Nombre de joueurs : 1
Array

Jeu de logique original à partir de plateaux magnétiques qui s'assemblent de différentes manières. On assemble les plateaux comme indiqué sur le modèle. On place ensuite une partie des pièces en suivant les instructions du défi. Il s'agit de placer les pièces restantes sur le plateau, sans recouvrir les points noirs ni les blancs. Les pièces peuvent chevaucher les plateaux. Plus en avance dans les défis moins il y a d'indications de départ et plus il est difficile de ranger les pièces! Grâce à l'assemblage original des 4 plateaux, la base de départ change tout le temps! **Contenu:** 4 plateaux réversibles qui s'aimantent par les côtés (7 x 7 cm), 12 grandes pièces colorées, livret avec 60 défis et solutions pour 5 niveaux de difficulté.

Quarto Classic

Ref : G-QUAR
Editeur : Gigamic
Prix : **35.80 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 2
Durée de la partie : 15 mn

Jeu de stratégie le plus primé au monde: la règle est simple, les parties sont courtes mais il n'y a aucune place pour le hasard! Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une place libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun (taille, forme, couleur, creuse ou pleine). *Le jeu, tout en bois, est superbe!*
Contenu: plateau en bois verni (26 x 26 cm) + 16 pièces en bois+ règle.



Quoridor Classic

Ref : G-QUOR
Editeur : Gigamic
Prix : **35.80 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 15 mn

Jeu de stratégie accessible et amusant! Les joueurs se partagent les barrières et posent leur pion au milieu de leur 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 avec son pion a gagné la partie!
Contenu: 1 plateau en bois (28 x 28 cm) sur lequel figurent 81 cases en relief, 20 barrières en bois, 4 pions en bois, règle.



Set

Ref : G-SETBF
 Editeur : Gigamic
 Prix : **12.00 EUR**

De 10 A 120
 Nombre de joueurs : 1 - 20
 Array



Jeu de réflexion, de logique et de rapidité: On retourne 9 cartes sur la table, faces visibles. Il faut être le premier à repérer un set, c'est à dire 3 cartes qui, pour chaque caractéristique, sont totalement identiques ou différentes. Les 4 caractéristiques sont la couleur, la forme, le nombre et le remplissage des formes. *Par exemple on peut assembler rouge + violet + vert ou vert + vert + vert mais pas rouge + vert + vert. Difficile mais passionnant!*

Contenu: 81 cartes + règle illustrée, boîte de rangement en fer.

Thématik

Ref : AS-JP45
 Editeur : Cocktail games
 Prix : **10.00 EUR**

De 8 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 10
 Durée de la partie : 10 mn



Jeu de lettres et de culture tactique et animé. 5 cartes lettres sont placées sur la table et un thème est choisi dans une carte par un joueur (légumes, pays, politiciens, choses qui piquent, etc.). Tous en même temps, les joueurs cherchent des mots du thème qui commencent par l'une des lettres. Pour chaque lettre, le premier mot donné rapporte 4 points, le deuxième 3, etc. Quand 4 mots ont été trouvés pour une lettre le tour s'arrête et on compte les points. *Un jeu dont on ne se lasse pas, à emporter partout!* **Contenu:** 48 cartes (13 cartes lettres, 20 cartes points, 12 cartes thèmes pour 96 thèmes différents faciles, difficiles ou loufoques, 3 cartes règles), boîte de rangement en fer.

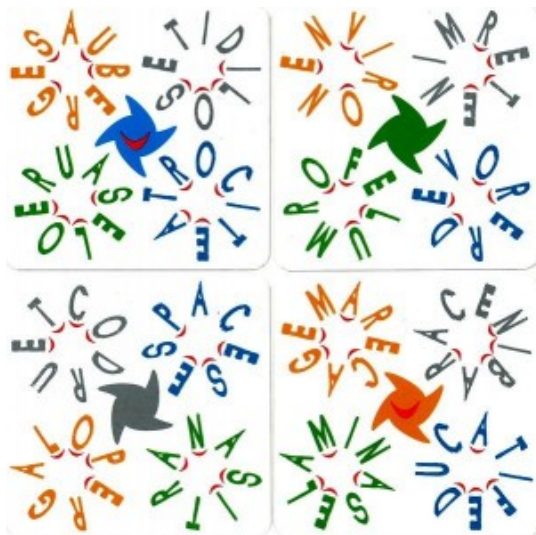
Wordz

Ref : AS-WOR
 Editeur : Bombyx
 Prix : **13.00 EUR**

De 10 A 120
 Nombre de joueurs : 3 - 7
 Durée de la partie : 10 mn



Jeu de lettres original où il faut deviner les mots des adversaires. Chaque joueur reçoit 12 cartes (5 voyelles et 7 consonnes) et compose un mot qu'il place sur la table, faces lettres cachées. Chaque joueur à son tour demande au joueur de son choix de dévoiler une carte déterminée. Il peut ensuite faire une proposition de mot. Si le mot est juste, ce joueur gagne les cartes qui n'avaient pas été retournées. Le joueur qui avait composé le mot gagne les cartes retournées. Si la proposition est fausse, le joueur qui l'a émise perd un jeton. *Jeu très plaisant où l'on est toujours en éveil!* **Contenu:** 110 cartes (37 voyelles, 73 consonnes), 21 jetons, règle, dans une boîte de rangement en fer.



Zebulon

Ref : BL-ZEB
Editeur : Flip Flap Editions
Prix : 7.00 EUR

De 8 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 8
Durée de la partie : 10 mn

Jeu de lettres et de lecture rapide amusant. On retourne la première carte. La couleur de l'étoile indique la couleur du mot qu'il faut lire. Les lettres sont toujours en rond par ensemble de 8. On ne sait pas où commence le mot et s'il est écrit de gauche à droite ou de droite à gauche! Le premier qui trouve le mot gagne la carte. Quand il y a un sourire sur l'étoile il faut créer un mot avec les lettres soulignées. *Ce n'est pas facile mais original et captivant!* **Contenu:** 55 cartes recto verso ((6,7 x 6,7 cm), règle.