

# didacto

*Jeux éducatifs et matériels pédagogiques*

**Catalogue PDF DIDACTO  
JEUX POUR L'ECOLE**

**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](mailto:contact@didacto.com)**

<b>Jeux pour l'école &gt; Jeux pour la petite section de maternelle</b> .....	3
<b>Jeux pour l'école &gt; Jeux pour la moyenne section de maternelle</b> .....	9
<b>Jeux pour l'école &gt; Jeux pour la grande section de maternelle</b> .....	15
<b>Jeux pour l'école &gt; Jeux pour le CP et le CE1</b> .....	25
<b>Jeux pour l'école &gt; Jeux pour le Cycle 3 (CE2, CM1, CM2)</b> .....	33
<b>Jeux pour l'école &gt; Jeux pour le collège</b> .....	51

**JEUX POUR L'ECOLE**  
**Jeux pour la petite section de maternelle**

## Bingo Color



Ref : JA-2841  
 Editeur : Janod  
 Prix : **17.80 EUR**

De 3 A 5  
 Nombre de joueurs : 2 - 7  
 Durée de la partie : 20 mn

**Magnifique loto des couleurs.** On place toutes les pièces du loto dans la boîte. Chaque joueur à son tour pioche un jeton. S'il correspond à un des personnages de sa planche, il le pose à l'endroit correspondant, sinon il le remet dans la boîte. Le jeu est modulable: on peut l'introduire en jeu libre, pour que les enfants associent simplement les couleurs, on peut demander aux enfants de décrire le jeton qu'ils viennent de piocher, etc. **Contenu:** 7 planches en carton rigide (21,5 x 23 cm - jaune, bleu, rouge, vert, orange, violet, rose), 42 jetons assortis (diam. 5 cm), règle, dans une valise de rangement.

## Castle Logix



Ref : SMA-SG010  
 Editeur : SMART  
 Prix : **27.80 EUR**

De 3 A 7  
 Nombre de joueurs : 1  
 Array

**Jeu de logique pour la maternelle** qui permet en outre d'exercer sa motricité et de travailler en 3D. L'enfant choisit un modèle et le construit avec les blocs et les tours. Chaque bloc est imprimé de motifs différents sur 2 faces et percé de part en part. Il faut en tenir compte pour trouver comment réaliser le modèle. Le chateau construit doit être stable et tenir debout. *En cas de difficulté l'enfant peut commencer par faire des constructions en suivant les solutions.*

**Contenu:** 4 blocs en bois (L 4,4 - 9 et 13,5 cm), 3 tours, livret avec 48 défis (solutions au dos), règle.

**Les défis sont de difficultés croissantes.**

## Chipe-couverture



Ref : SEL-3569  
 Editeur : SELECTA  
 Prix : **28.40 EUR**

De 3 A 4  
 Nombre de joueurs : 2 - 4  
 Array

**Très joli jeu de couleurs Selecta pour les plus jeunes.** Chaque joueur reçoit 5 lutins de 5 couleurs différentes. L'objectif est d'être le premier à les border avec des couvertures assorties. Les couvertures se gagnent avec un dé de couleur. Mais quand on tombe sur noir, on pose une de ses couvertures sur le lutin "chipe couverture"! *Ce jeu peut se jouer sous forme de memory, en déposant les couvertures face cachée sur la table.*

**Contenu:** 21 plaquettes lutin en bois (5 x 10 cm), 20 plaquettes couverture en bois (5 x 5 cm), règle et variantes.

## Jeu des couleurs

Ref : GK-56705  
 Editeur : Goki  
 Prix : **21.80 EUR**

De 3 A 4  
 Nombre de joueurs : 1 - 4  
 Durée de la partie : 15 mn



**Jeu simple et modulable pour s'initier aux jeux de société.** Chaque joueur reçoit une jolie planche avec 15 alvéoles. Chacun à son tour jette le dé et prend un pion de la couleur indiquée, si elle est manquée encore sur sa planche. Avec les plus jeunes on peut jouer librement, ou selon la règle du loto. Ensuite on peut remplacer le dé en couleur pour un dé à constellation 1, 2, 3! L'objectif est d'être le premier à remplir sa planche.  
**Contenu:** 4 planches de jeu en bois (14,5 x 21 cm), 72 pions (12 x 6 couleurs: jaune, rouge, vert, bleu, rose, orange - diam. 1,5 cm, ht. 1,2 cm), dé 6 couleurs, règle et variante.

## L'écureuil rusé

Ref : LR-3405  
 Editeur : Educational Insights  
 Prix : **29.80 EUR**

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



**Jeu de collecte et de motricité fine.** Chaque joueur à son tour fait tourner la flèche de la roue. S'il tombe sur une case qui lui permet de prendre un gland, il prend la pince écureuil, attrape un gland de la couleur indiquée ou de la couleur de son choix, et le pose délicatement sur son rondin, à l'emplacement prévu. S'il tombe sur la case tempête il perd ses glands! Le premier joueur qui a collecté 5 glands de couleurs différentes gagne la partie. *Jeu original faisant appel à de multiples compétences!*  
**Contenu:** 1 plateau coloré en forme d'arbre (fond de la boîte), 1 pince écureuil (L. 14 cm), 20 glands colorés (L. 3 cm), 1 roulette (diam. 16,5 cm), 4 rondins, règle.

## La Pomme d'Or

Ref : BEL-22370  
 Editeur : BELEDUC  
 Prix : **45.00 EUR**

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



**Superbe jeu en bois pour découvrir et aimer les jeux de société!** Chaque enfant fait descendre son petit bonhomme de sa maison jusqu'au pré, à l'aide du dé de couleur (je fais rouge, je rejoins la prochaine case rouge). Quand le bonhomme arrive au pré il monte sur son cheval et s'engage sur le chemin qui mène à la pomme d'Or. C'est la course! Le premier qui arrive en haut de la colline gagne la partie! *Avec les plus grands il est facile de remplacer ensuite le dé de couleur par un dé à constellation!*  
**Contenu:** plateau en bois (37 x 37 cm) + 4 chevaux en bois + 4 bonhommes + dé couleur

## Le Jeu du Loup



Ref : NA-31129  
Editeur : Nathan  
Prix : **29.80 EUR**

De 3 A 6  
Nombre de joueurs : 1 - 4  
Durée de la partie : 15 mn

**Adorable jeu coopératif sur le thème de 'Loup y es-tu?'**. Chaque joueur à son tour tire un jeton dans le sac. S'il désigne un élément à ramasser, le joueur le ramasse et le pose sur sa feuille. S'il s'agit du loup il faut lui mettre un nouveau vêtement. Le trèfle permet de choisir un élément ou d'enlever un vêtement au loup. Si tout est ramassé avant que le loup soit habillé, tous les joueurs ont gagné!

**Contenu:** 1 plateau de jeu en carton rigide (48 x 48 cm), 1 loup magnétique (ht 21,5 cm), 5 vêtements aimantés, 30 éléments à collecter (fraises, mûres, escargots, etc), 8 jetons x 2 (diam. 55 mm), 4 tuiles "feuille", 1 sac, règle avec variantes pour jeu non coopératif et jeu en solitaire contre le loup.

## Little circuit



Ref : DJ-8550  
Editeur : DJECO  
Prix : **16.00 EUR**

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

**Premier jeu de piste avec de jolis animaux.** On assemble les 6 cartes parcours pour faire le circuit. Chaque jour à son tour jette le dé. S'il montre une couleur, l'animal du joueur avance jusqu'à la case correspondante. S'il montre la face fleur, l'animal avance jusqu'à la prochaine case de la même couleur que celle sur laquelle il est arrêté. S'il montre la face abeille, l'animal recule jusqu'à la case de couleur identique. Le premier joueur qui amène son animal sur la case arrivée gagne un jeton. **Contenu:** 1 plateau de jeu (L. 99 cm pour 30 grosses cases bien identifiables, composé de 6 pièces de puzzle en carton rigide), 1 gros dé en bois, 4 adorables animaux en caoutchouc (L. chien 7 cm), 15 jetons, règle.

## Little mémo



Ref : DJ-8552  
Editeur : DJECO  
Prix : **18.00 EUR**

De 2 A 5  
Nombre de joueurs : 2 - 6  
Durée de la partie : 10 mn

**Adorable jeu de mémoire pour les petits, très facile à mettre en oeuvre.** Les joueurs observent et mémorisent les animaux qui sont tous sur la table. Tous les joueurs ferment les yeux et le meneur de jeu cache un des animaux. Le premier joueur qui annonce le nom de l'animal caché gagne un jeton. *Pour les plus jeunes, afin que chacun ait une chance, chaque joueur à son tour donne la réponse.* **Contenu:** 9 beaux animaux en caoutchouc (papillon, coccinelle, abeille, escargot, hérisson, grenouille, tortue, libellule, chenille - L 7 cm), 1 boîte ronde qui permet de cacher un des animaux (diam. 8 cm), 15 jetons fleur, règle.

## Ludanimo

Ref : DJ-8420  
Editeur : DJECO  
Prix : **28.60 EUR**

De 3 A 5  
Nombre de joueurs : 1 - 6  
Array



**Très joli jeu à usages multiples pour les plus petits.** A utiliser dans un premier temps en jeu de manipulation libre, 3 règles sont ensuite proposées : jeu de parcours (les animaux avancent de cube en cube en fonction du dé couleurs), jeu de mémoire (les animaux sont cachés dans les cubes), jeu d'équilibre (chaque joueur à son tour ajoute un cube ou un animal à la pyramide).

**Contenu :** 15 "cubes" forme (4 triangles, 6 ronds, 5 carrés, de 5 à 9 cm de ht), 6 animaux en plastique souple (vache, cochon, poule, lapin, chien, chat), 1 dé couleur (rouge, bleu, vert), 1 dé animal, règles.

## Match-N-Turn

Ref : PT-6092  
Editeur : Piatnik  
Prix : **15.40 EUR**

De 3 A 5  
Nombre de joueurs : 2 - 4  
Durée de la partie : 15 mn



**Loto dynamique et original avec plein de photos.** On place les tuiles sur la table en 4 piles. Chaque joueur reçoit une planche de loto avec 4 illustrations. Chaque joueur à son tour compare les illustrations de sa planche avec celles des tuiles visibles. S'il y a une tuile qui a la même photo, le joueur la prend et la dépose sur sa planche en la retournant. Ainsi les 2 images identiques se touchent. Sur la planche on voit alors la photo qui figure au dos de la tuile. Les images de la planche changent donc au fur et à mesure que l'on y dépose des tuiles. L'objectif est de collecter le plus grand nombre de tuiles. *Ce jeu peut être utilisé comme support de langage avec les plus jeunes!* **Contenu :** 4 planches en carton rigide (15,7 x 15,7 cm), 48 tuiles réversibles (4,9 x 4,9 cm), règle et variantes.

## Mes premiers jeux: Premier verger

Ref : H-3592  
Editeur : HABA  
Prix : **25.90 EUR**

De 2 A 4  
Nombre de joueurs : 1 - 4  
Durée de la partie : 10 mn



**Premier jeu de coopération décliné à partir du célèbre jeu du Verger.** Les pièces sont grosses et moins nombreuses. Elles peuvent être dans un premier temps manipulées librement. Dans le jeu à règle tous les joueurs jouent contre le corbeau. Les fruits sont posés sur les arbres et le corbeau est posté à l'entrée du chemin qui mène au verger. Chaque joueur à son tour lance le dé. Si le dé tombe sur bleu, rouge, vert ou jaune, le joueur cueille un fruit de la couleur correspondante et le dépose dans le panier. Si le dé tombe sur la face panier, le joueur prend le fruit de son choix (joker). S'il s'agit du corbeau, ce dernier avance d'une case sur le chemin. Il faut avoir cueilli tous les fruits avant que le corbeau arrive au verger. *Idéal en crèche et dans les toutes petites sections de maternelle pour une première approche des jeux de société !*

**Contenu :** 1 corbeau en bois, 1 panier pour ranger tous les fruits, 16 fruits (pomme verte -3,5 x 3,5 cm-, pomme rouge, poire, prune), 4 cartes rondes "arbre", 5 cartes "chemin" (les cartes sont en carton épais et rigide, très résistantes), dé (3 x 3 cm), règle.

## Rondo Vario

Ref : BEL-22391  
 Editeur : BELEDUC  
 Prix : **27.60 EUR**

De 3 A 5  
 Nombre de joueurs : 1 - 4  
 Durée de la partie : 15 mn



**Adorable jeu de dextérité et de reconnaissance des couleurs et des formes.** Chaque joueur doit habiller sa chenille. Chacun à son tour lance le dé forme et le dé couleur. Il gagne la forme correspondante si elle est encore disponible (couleur jaune + rond = boule jaune). Le premier qui a enfilé 6 perles a gagné! *Possibilité de jeu libre, ou de travail avec un seul dé pour les plus jeunes. Variante en jeu de rapidité pour les plus grands.*

**Contenu:** 4 chenilles (L 20 cm), 2 dés, 42 perles en bois (6 couleurs et 5 formes), règles.  
**Pour 1 à 4 enfants de 3 à 6 ans.**

## Tous à l'étable!

Ref : H-5636  
 Editeur : HABA  
 Prix : **16.00 EUR**

De 3 A 6  
 Nombre de joueurs : 2 - 4  
 Durée de la partie : 15 mn



**Très joli jeu de puzzle et de mémoire.** On place sur la table toutes les pièces de puzzle mélangées, faces cachées. Tous les joueurs ont un support de puzzle à remplir. Chaque joueur à son tour jette le dé qui indique combien de pièces de puzzle il peut retourner. Il gagne les pièces qui se rapportent à son puzzle et repose les autres sur la table faces cachées. Quand le dé montre le paysan, il faut attraper la figurine posée sur la table. Avec les plus jeunes on peut faire les premières parties pièces découvertes. *Mécanique simple et originale pour ce jeu qui pourra être géré en autonomie par les enfants.* **Contenu:** 4 puzzles de 9 pièces dans un cadre (21 x 21 cm), 1 figurine en bois (ht. 5,5 cm), 1 dé de 1 à 3, règle.

## Vis et écrous

Ref : LR-4318  
 Editeur : Learning Resources  
 Prix : **31.00 EUR**

De 3 A 5  
 Nombre de joueurs : 1 - 4  
 Array



**Baril de 64 gros éléments à assembler.** On dispose de 4 formes de vis et de 4 formes d'écrou. Les formes correspondent à des pas de vis de tailles différentes: l'enfant doit assortir les formes des vis aux formes des écrous. On peut mettre jusqu'à 3 écrous sur une vis. Un excellent support pour développer la coordination et la dextérité en jeu libre ou en atelier. *Le matériel permet aussi de faire du tri par forme, par couleur, du comptage, etc.* **Contenu:** 32 vis (4 modèles, 4 couleurs - L. 6 cm), 32 écrous (4 formes, 4 couleurs - taille du carré: 4,4 x 4,4 cm), dans un bocal de rangement.

JEUX POUR L'ECOLE

# Jeux pour la moyenne section de maternelle



### Attrimaths - baril de 250 pièces -

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

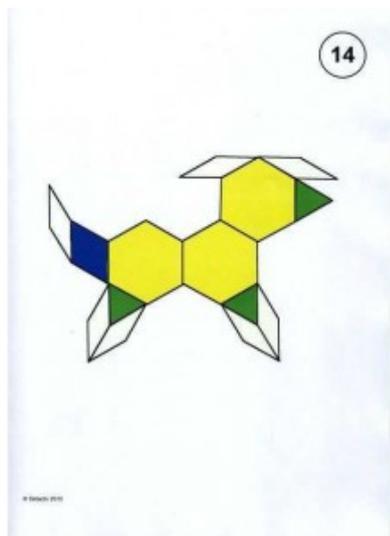
De 3 A 12  
Nombre de joueurs : 1 - 4  
Array

**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).



### Attrimaths PS - MS, Fichier couleur

Ref : DI-ATTR1  
Editeur : DIDACTO  
Prix : **34.80 EUR**

De 3 A 5  
Array  
Array

**Fichier DIDACTO, pour travailler avec les Attrimaths en petite et moyenne section.** Chaque activité comprend 3 fiches représentant des modèles figuratifs. La première figure est en couleur et les enfants doivent positionner les pièces Attrimath dessus. La deuxième fiche reprend juste le contour et indique le nombre de pièces. Elle servira aux élèves les plus avancés ou de moyenne section. La troisième fiche reprend le modèle en noir et blanc mais avec les dessins des formes. Les enfants pourront les colorier ou coller des gommettes. Elle servira de mémoire de l'atelier.

**Contenu:** livret pédagogique, 20 fiches d'activités à photocopier (A4), 20 modèles bristol en couleur et 20 modèles bristol en noir et blanc à plastifier (modèles variés: chat, chien, petite fille, lapin, fleur, maison, soleil, etc).

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

**Pour animer un atelier en PS et MS.**

### Camelot Junior



Ref : SMA-SG011  
Editeur : SMART  
Prix : **27.80 EUR**

De 4 A 8  
Nombre de joueurs : 1  
Array

**Jeu de logique et de construction en 3D.** Des règles de base sont posées: un escalier doit toujours être sur sa base, le chevalier ne peut pas sauter, la construction doit être stable... L'enfant choisit un défi et le réalise avec les blocs indiqués. L'objectif est de réaliser, suivant les consignes, un chemin en 3D qui permettra au chevalier d'aller rendre visite à la princesse (ou le contraire...). *Les défis sont de difficultés croissantes: l'emplacement de quelques pièces est donné et il faut en déduire l'emplacement des autres pièces.*

**Contenu:** 1 socle en bois (L 21,4 cm), 8 blocs en bois (3 escaliers, 5 tours), 1 chevalier et 1 princesse, livret avec 48 défis (solutions au dos), règle.

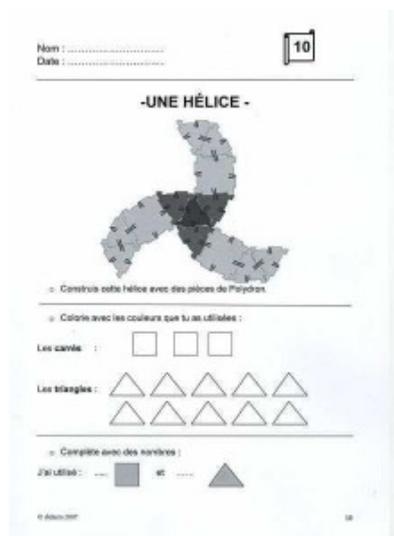
## Compte avec les oursons!



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**



## Fichier Polydron 1 MS - GS

Ref : DI-POL1  
Editeur : DIDACTO  
Prix : **24.80 EUR**

De 4 A 5  
Array  
Array

**Fichier DIDACTO, pour travailler avec les Polydrons en maternelle.** Chaque fiche d'activité comprend un modèle à plat réalisé avec des carrés, des triangles équilatéraux et des pentagones (formes du Set de classe, réf POL-3005). L'élève doit réaliser la même forme avec des Polydrons. Ensuite il remplit sa fiche (coloriage des formes utilisées, dénombrement). Les modèles sont également fournis en couleur, pour accompagner ou non le travail sur les fiches et comme support à d'autres activités.

**Contenu:** livret pédagogique, 20 fiches d'activités à photocopier (A4), 20 modèles en couleur à plastifier (A5).

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

**Pour animer un atelier en moyenne et grande section.**

## Hop! Hop! Galopons!



Ref : H-5445  
Editeur : HABA  
Prix : **19.50 EUR**

De 3 A 8  
Nombre de joueurs : 2 - 4  
Durée de la partie : 10 mn

**Jeu de piste et de collecte modulable dans un centre équestre.**

Chaque joueur à son tour jette les 2 dés. Il doit alors choisir de faire l'action indiquée par l'un des deux. Le rouge permet de faire avancer son cheval. Grâce au dé bleu on collecte une pièce (fer à cheval, carottes, seau d'eau ou sac de fourrage) pour compléter sa plaquette. Pour gagner il faut avoir collecté tous les éléments et amener son cheval à l'écurie. Pour simplifier on peut utiliser seulement le dé à constellation, pour compliquer on rajoute des obstacles. *Jeu simple et attractif!* **Contenu:** 1 plateau de jeu en carton rigide (40 x 40 cm), 4 chevaux en bois (ht 5,6 cm), 4 plateaux (13 x 13 cm) et 28 pièces, 2 obstacles, 1 dé constellation 1 à 3, 1 dé symbole, règles.

## Hop! Hop! Hop!

Ref : DJ-8408  
Editeur : DJECO  
Prix : **27.20 EUR**

De 4 A 8  
Nombre de joueurs : 2 - 6  
Durée de la partie : 15 mn



**Adorable jeu coopératif:** les moutons broutent dans la montagne, avec la bergère et son chien. Mais le vent se lève, et il faut vite rentrer à la bergerie. Les différentes faces du dé permettent de faire avancer les personnages. Mais quand on tombe sur la face vent, on doit retirer un pilier du pont! La mission des enfants est de faire traverser tout le troupeau avant que le pont ne s'écroule. Si l'objectif est atteint, tous les joueurs ont gagné. En faisant preuve de stratégie dans l'ordre de déplacement des moutons, on gagne plus souvent. *Les enfants rentrent dans l'histoire et se passionnent pour son issue!*

**Contenu:** 4 cartes paysages (21,5 x 21,5 cm chaque) qui forment le plateau de jeu, 1 bergerie, 1 pont et ses 10 piliers, 9 moutons en bois (5 x 3 cm), 1 chien, 1 bergère + règle.

## 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.

## Licornes dans les nuages

Ref : H-300195  
Editeur : HABA  
Prix : **12.00 EUR**

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



**Jeu de piste et de collecte féérique.** Chaque joueur à son tour jette le dé bleu et fait avancer sa licorne du nombre de nuages indiqué. Si la licorne s'arrête sur un nuage rose, le joueur jette le dé rose et gagne le nombre de cristaux indiqués. S'il s'agit d'un nuage avec un cadeau, le joueur prend un cristal et l'offre au joueur de son choix. Le premier qui atteint le nuage d'arrivée gagne un bonus de 4 cristaux. Le gagnant est celui a collecté le plus grand nombre de cristaux. Si les enfants ne savent pas les compter, ils retournent le plateau et placent les cristaux sur les lignes de nuages pour comparer les quantités.

**Contenu:** 1 plateau de jeu réversible en carton rigide (14 x 44 cm), 4 licornes en bois, 2 dés, 60 cristaux, règle et variante.

## Mecki & Co

Ref : BEL-22355  
 Editeur : BELEDUC  
 Prix : **45.00 EUR**

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



**Très joli jeu en bois pour apprendre à compter.** Chaque joueur est responsable d'un jeune hérisson, qu'il est chargé de recouvrir de piquants le plus vite possible. Les piquants sont dans une corbeille au milieu du plateau et chaque joueur à son tour en gagne 1 ou plusieurs en fonction du jeté de dé, qu'il insère ensuite dans les petits trous du hérisson. *La règle est évolutive et ce jeu est très facilement exploitable dans toutes les classes de maternelle: on utilise le dé de 1 à 3 à 3 ans, le dé de 1 à 6 à 4 ans et on additionne les 2 dés à 5 ans!*

**Contenu:** un plateau en bois (37 x 37 cm), 120 épines (des chevilles en bois -ht 2,5 cm), petit panier, sac en tissu, 1 dé 1 à 3, 1 dé 1 à 6, règle.



## Mixola

Ref : BEL-22707  
 Editeur : BELEDUC  
 Prix : **16.50 EUR**

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

**Jeu de parcours en escargot avec des mélanges de couleurs.** Chaque joueur à son tour jette les 3 dés escargots. Son pion peut alors rejoindre la case indiquée par la couleur des dés. Quand il y a plusieurs couleurs il rejoint la case représentant le mélange des couleurs (rouge + jaune = orange). Un tableau d'aide avec les conversions est présent sur la table. Quand un pion arrive sur une case occupée, le pion en place recule! L'objectif est d'arriver le premier au centre de la coquille de l'escargot. *A utiliser en parallèle avec les séances de peinture...* **Contenu:** 1 plateau de jeu en carton toilé (22 x 29,8 cm), 3 dés bicolores en forme de coquille (face neutre et face jaune / rouge / bleue - diam. 18mm), 6 pions, 1 tableau des mélanges de couleurs (15 x 15 cm) et 2 supports pour le maintenir debout, règle et variantes.

## 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'ourson 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

## Polydron - Set de classe



Ref : POL-3005  
Editeur : POLYDRON  
Prix : **78.00 EUR**

De 4 A 12  
Nombre de joueurs : 1 - 6  
Array

**Jeu de construction géométrique en 3D.** Les formes sont solides, colorées et s'accrochent entre elles par un simple click. Polydron permet aux plus jeunes d'expérimenter la construction de formes et d'exercer leur habileté manuelle au travers de jeux libres. Pour les plus grands, c'est un excellent moyen pour comprendre les solides, développer la perception spatiale, etc...

**Contenu:** 164 pièces (40 carrés, 100 triangles équilatéraux, 24 pentagones), 1 livret.  
**Pour 1 groupe d'élèves de tous niveaux, à partir de 4 ans.**

## Premiers chiffres à la ferme



Ref : H-5752  
Editeur : HABA  
Prix : **24.80 EUR**

De 3 A 6  
Nombre de joueurs : 2 - 4  
Durée de la partie : 10 mn

**Jeu charmant où il faut compter les animaux de la ferme pour leur donner à manger.**

Chaque joueur reçoit 3 feuilles de trèfle et on dispose les plaquettes animaux sur le plateau de jeu. Les plaquettes sont réversibles et représentent 1, 2 ou 3 animaux. Chaque joueur à son tour jette le dé et compte le nombre d'animaux indiqué par le dé présent dans le pré. Puis il avance le fermier du nombre de cases correspondant. Si le fermier s'arrête sur une case trèfle, le joueur nourrit les animaux avec une des ses feuilles et tourne une plaquette. *En jouant avec les plaquettes vert clair, les enfants comptent jusqu'à 5, jusqu'à 10 si on utilise toutes les plaquettes.* **Contenu:** 1 plateau de jeu en carton épais (33 x 36 cm - se monte comme un puzzle de 6 pièces), 12 plaquettes animaux réversibles (diam. 5,5 cm), 1 fermier en bois (ht. 8 cm), 1 gros dé (poney, cochon, vache, mouton, trèfle), 12 feuilles de trèfle en bois, règle.

## Vole avec nous petit hibou!



Ref : SC-88129  
Editeur : Schmidt  
Prix : **19.60 EUR**

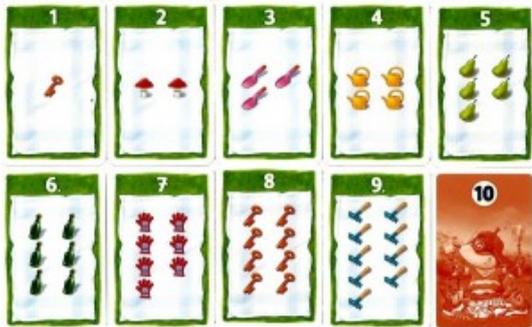
De 4 A 8  
Nombre de joueurs : 2 - 4  
Durée de la partie : 15 mn

**Jeu de coopération stratégique et évolutif** avec de très jolies figurines hibou. Selon le niveau souhaité on met 3, 4 ou 6 hiboux en jeu. Chaque joueur reçoit 3 plaquettes et on place le marqueur de temps sous la lune. Chaque joueur à son tour joue une de ses plaquettes qu'il choisit de sorte à optimiser le déplacement des hiboux. La figurine de son choix va rejoindre la prochaine case de la couleur de la plaquette jouée en direction du nid. Quand une case est occupée, le hibou vole jusqu'à la case suivante. Mais quand un joueur a une tuile soleil il doit la jouer et le marqueur de temps avance d'une case. Pour gagner tous ensemble il faut ramener tous les hiboux dans leur nid avant le lever du soleil! **Contenu:** 1 plateau de jeu en carton rigide (26,6 x 36,2 cm), 50 plaquettes (36 couleurs, 14 soleils - diam. 4 cm), 6 hiboux (ht. 3,5 cm), 1 marqueur, règle.

JEUX POUR L'ECOLE

# Jeux pour la grande section de maternelle

## 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

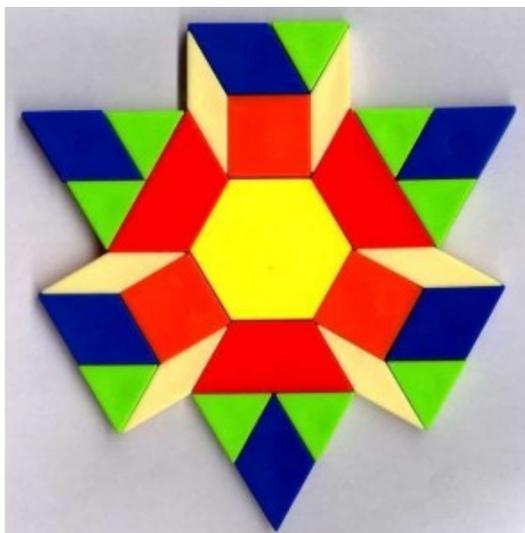
De 5 A 7

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 -

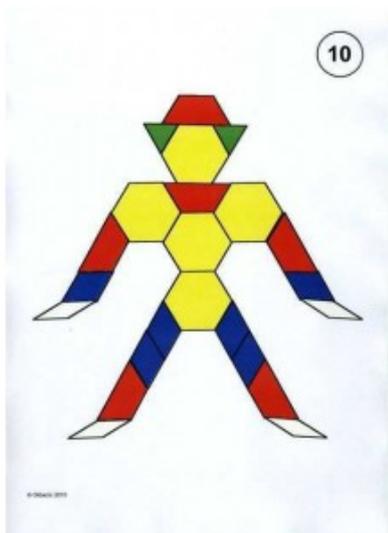
Prix : 35.90 EUR

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).



## Attrimaths MS - GS, Fichier couleur

Ref : DI-ATTRI2  
Editeur : DIDACTO  
Prix : **34.80 EUR**

De 4 A 6  
Array  
Array

**Fichier DIDACTO, pour travailler avec les Attrimaths en moyenne et grande section.** Chaque activité comprend 3 fiches représentant des modèles figuratifs. La première figure est en couleur et les enfants doivent positionner les pièces Attrimath dessus. La deuxième fiche reprend juste le contour et indique le nombre de pièces. Elle servira aux élèves les plus avancés. La troisième fiche reprend le modèle en noir et blanc mais avec les dessins des formes. Les enfants pourront les colorier ou coller des gommettes. Elle servira de mémoire de l'atelier.

**Contenu:** livret pédagogique, 20 fiches d'activités à photocopier (A4), 20 modèles bristol en couleur et 20 modèles bristol en noir et blanc à plastifier (9 modèles avec les chiffres de 1 à 9, puis 11 modèles variés: poisson, réveil, flocon de neige, masque, etc).

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

**Pour animer un atelier en MS et GS.**

## Big pirate

Ref : DJ-8423  
Editeur : DJECO  
Prix : **29.80 EUR**

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



**Jeu de coopération et de stratégie superbe**, sur le thème des pirates! 3 joueurs sont des moussaillons et doivent aller dérober chacun un coffre au pirate puis regagner leur barque. Ils se déplacent avec un dé 1,2,3 et disposent de cartes perroquet pour doubler les points et de cartes cocotier pour se cacher. Un joueur joue le Pirate, qui se déplace avec son propre dé. Il avance plus vite que les moussaillons mais il ne peut pas faire demi-tour. Chaque joueur choisit le meilleur chemin pour son personnage. De l'anticipation, du suspense et beaucoup de plaisir!

**Contenu:** 1 plateau de jeu (45 x 45 cm), 3 moussaillons, 1 big pirate et 3 coffres en caoutchouc, 7 cocotiers, 13 cartes, 2 dés, règle.

## Cache-toi vite!

Ref : H-4449  
Editeur : HABA  
Prix : **16.80 EUR**

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



**Jeu de mémoire et de dénombrement sur le thème du conte "Le loup et les 7 chevreaux".** En début de partie on cache 5 chevreaux dans chaque cachette. Chaque joueur à son tour jette le dé. Ce dernier désigne une cachette. Le joueur annonce alors le nombre de chevreaux présents dans cette cachette. Il soulève ensuite le couvercle et compte les chevreaux. Si la réponse est bonne il prend un chevreau. Si elle est fautive il ne gagne rien et prend le loup à côté de lui. Si un joueur se trompe quand le loup est déjà à côté de lui il donne un chevreau au loup. La partie est terminée quand un joueur a gagné 7 chevreaux ou quand le loup en a enlevé 7.

**Contenu:** 6 couvercles / cachettes en fer (diam. 6,4 cm), 30 jetons chevreaux en bois (L 1,9 cm), 1 loup, 1 dé 6 couleurs, 1 dé 3 couleurs (pour la règle simplifiée), règle incluant le conte.

### Crazy nuts

Ref : DJ-8425  
Editeur : DJECO  
Prix : **19.00 EUR**

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



**Jeu de parcours et de collecte stratégique.** Chaque joueur à son tour jette le dé et cherche un parcours qui permettrait à son écureuil de rejoindre une case avec une noisette. Dès qu'il y arrive il place la noisette sur son écureuil et rejoint l'arbre au plus vite. Quand il y parvient la noisette est gagnée. Quand un écureuil s'arrête sur une case où il y a déjà un écureuil avec une noisette, il la vole! Le premier joueur qui a récupéré 3 noisettes gagne la partie. *Il y a toujours plein de trajets possibles dans l'arbre et il faut bien calculer sa trajectoire en fonction du dé, des noisettes et des autres écureuils!*  
**Contenu:** 1 plateau de jeu en carton épais (29 x 45 cm), 4 écureuils en bois, 9 jetons noisette, 1 dé à constellation 1 à 6, règle.

### 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.

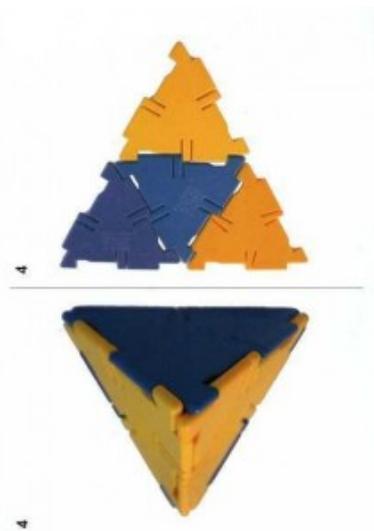
### Echelles et serpents

Ref : DJ-5208  
Editeur : DJECO  
Prix : **12.00 EUR**

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



**Jeu classique des échelles et des serpents dans l'univers de la banquise.** Chaque joueur à son tour jette le dé et avance son pingouin d'autant de cases. Si le pion s'arrête sur une case pingouin, il monte l'échelle et prend de l'avance. Sur les cases des autres animaux il suit l'épuisette et recule. Le premier qui rejoint l'iceberg gagne la partie et le droit de participer au barbecue de sardines! *Un bon jeu de déplacement pour se familiariser avec les nombres jusqu'à 46.* **Contenu:** 1 plateau de jeu en carton toilé résistant (25 x 31,5 cm - cases numérotées de 1 à 46), 4 pions pingouins en bois (ht. 3 cm), 1 dé à constellation de 1 à 6, règle.



## Fichier Polydron 2 GS - CP

Ref : DI-POL2  
Editeur : DIDACTO  
Prix : **29.80 EUR**

De 5 A 6  
Array  
Array

**Fichier DIDACTO, pour travailler avec les Polydrons en GS et en CP.** Chaque fiche d'activité comprend un **modèle en volume et son patron** réalisé avec des carrés, des triangles équilatéraux et des pentagones (formes du Set de classe, réf POL-3005). L'élève doit réaliser la même forme avec des Polydrons. Ensuite il remplit sa fiche (coloriage des formes utilisées, dénombrement). Les modèles et leurs patrons sont également fournis en couleur.

**Contenu:** livret pédagogique, 20 fiches d'activités à photocopier (A4), 20 modèles en couleur et leurs patrons à plastifier (A4 - bristol).

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

**Pour animer un atelier en GS ou en CP.**



## Filalapat

Ref : JA-2806  
Editeur : Janod  
Prix : **14.40 EUR**

De 4 A 8  
Nombre de joueurs : 1 - 6  
Array

**6 superbes cartes à broder.** Les plus jeunes passent les fils à leur guise. Pour les plus grands le coffret comprend des modèles de broderie avec 2 fils par carte. Les points du premier fil sont indiqués par des chiffres en ordre croissant et ceux du deuxième par des lettres. *Pour un bel atelier de motricité fine!* **Contenu:** 6 cartes en carton rigide (13,5 x 18 cm), 13 fils de couleurs différentes (L. 120 cm), 1 affiche avec les modèles, dans une boîte de rangement robuste.

## Happy farm

Ref : BEL-22302  
Editeur : BELEDUC  
Prix : **55.00 EUR**

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



**Jeu de piste et d'échanges:** chaque joueur à son tour jette le dé et avance son pion. Quand ce dernier s'arrête sur une case avec 1 ou 2 animaux, le joueur prend les animaux correspondants et les pose devant lui. Quand il s'arrête sur une case ferme il peut faire des échanges, s'il a gagné assez d'animaux. Le premier joueur qui a 2 vaches les échange contre le tracteur et remporte la partie! *Jeu original qui allie dénombrement, échanges et hasard.*

**Contenu:** 1 plateau de jeu en bois (37 x 37 cm), 40 animaux en bois (20 coqs, 15 cochons, 5 vaches - L 3 cm), 3 panneaux en bois à insérer dans le plateau qui donnent les règles d'échange (3 coqs = 1 cochon, 3 cochons = 1 vache, 2 vaches = 1 tracteur), 1 tracteur, 4 pions, 1 dé 1 à 5 + 1 face ferme), règle.

## 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)



## Jeu des fruits

Ref : PT-750090  
Editeur : Piatnik  
Prix : **8.80 EUR**

De 5 A 12  
Nombre de joueurs : 2 - 6  
Durée de la partie : 10 mn

**Jeu d'observation et de calcul mental amusant.** Sur chaque carte on trouve différents fruits, dessinés en quantité variable. On distribue 5 cartes à chaque joueur, l'objectif est d'être le premier à ne plus avoir de cartes. Pour poser une carte il faut qu'elle présente au moins un fruit de plus dans l'une des variétés que la carte précédente. Quand on ne peut pas jouer, on pioche. *On peut faire preuve de stratégie dans le choix des cartes que l'on pose, pour essayer de ne pas être bloqué au coup suivant!*

**Contenu:** 48 cartes + règle.

## Le jeu des contraires

Ref : FK-836  
Editeur : Jeux FK  
Prix : **9.80 EUR**

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



**Jeu d'association autour des contraires avec de très jolies cartes.** On partage toutes les cartes entre les joueurs. Chaque joueur à son tour pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite. Quand un joueur regroupe 2 cartes avec des contraires (devant / derrière, jeune / vieux, avant / après, etc), il les gagne. Ce jeu permet également de jouer au memory. *En jeu libre, c'est un excellent support de langage!* **Contenu:** 32 cartes (6,5 x 10 cm) pour former 16 associations, règle.



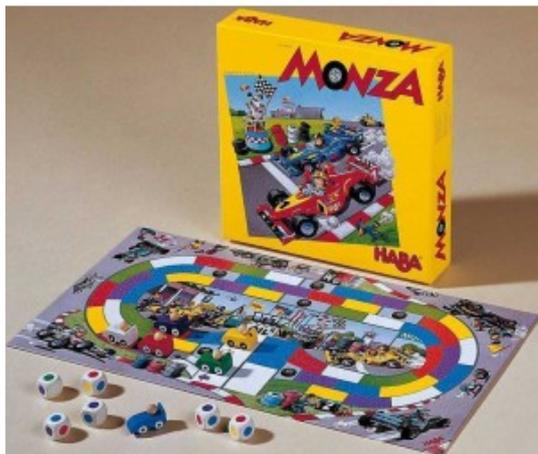
## Le trésor des lutins

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

De 4 A 10  
Nombre de joueurs : 2 - 6  
Durée de la partie : 20 mn

**Jeu de coopération et de repérage spatial sur le thème des dragons.** On place les tuiles chemins et les tuiles dragons faces cachées autour du plateau. On jette les dés pour placer les jetons clés et le jeton sucreries sur le plateau. Chaque joueur à son tour retourne une tuile. S'il s'agit d'une tuile dragon, il la place sur le chemin du dragon. Si c'est une tuile chemin, il la connecte au chemin qui traverse le plateau. Les tuiles doivent toujours être connectées de manière cohérente. Il faut réaliser le chemin le plus court possible entre le point de départ et le trésor, tout en veillant à récupérer les clés qui permettront d'ouvrir le coffre aux trésors. Les joueurs et les dragons progressent vers le trésor. Les premiers arrivés remportent la partie!

**Contenu:** plateau de jeu (26 x 52 cm), 27 tuiles chemin, 10 tuiles dragon, 4 jetons clé, 1 jeton sucreries, 2 dés spéciaux, règle illustrée.



## Monza

Ref : H-4416  
Editeur : HABA  
Prix : **20.80 EUR**

De 5 A 10  
Nombre de joueurs : 2 - 6  
Durée de la partie : 10 mn

**Tactique, réflexion et logique sont nécessaires pour gagner cette course de voitures.** Le joueur lance les 6 dés de couleur et cherche le meilleur enchaînement des couleurs sur le circuit, afin d'avancer le plus loin possible. Les voitures peuvent changer de file, mais doivent toujours aller de l'avant. On utilise le plus de couleurs possibles, mais on peut rarement utiliser tous les dés.

**Contenu:** 1 plateau en carton extra-fort (21 x 42 cm), 6 dés de couleur, 6 petites voitures de course en bois, règle .

## 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 ?"

## 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.

## Pippo

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

De 4 A 9  
Nombre de joueurs : 2 - 8  
Durée de la partie : 15 mn



**Premier jeu d'observation, de réflexion et de logique:** le fermier Pippo a 25 animaux (vaches, cochons, chiens, chats et chevaux en 5 couleurs: vert, bleu, jaune, rouge et violet) représentés par 25 cartes étalées sur la table. Le meneur de jeu présente une carte avec 4 animaux de 4 couleurs différentes: quel est l'animal qui manque et quelle est sa couleur? Le premier joueur qui trouve la réponse gagne la carte. *Un jeu incontournable!*

**Contenu:** 50 cartes + règle, dans une boîte de rangement en fer.

## Pique Plume

Ref : G-PP  
Editeur : Zoch  
Prix : **33.80 EUR**

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



**Pique Plume a eu tous les prix de jeux pour enfants et il fonctionne à merveille!** Le but est de faire avancer sa poule sur le parcours pour pouvoir prendre des plumes aux autres poules. Pour avancer il faut trouver, parmi les cartes retournées au milieu de la table (comme dans un mémory), la carte portant le dessin de la case qui est devant sa poule. On joue et on avance jusqu'à ce que l'on se trompe. Quand on double une poule, on lui prend toutes ses plumes! *Ce jeu est très beau et d'excellente qualité!*

**Contenu:** 4 grosses poules en bois et quatre plumes, 24 cartes oeufs, 12 cartes mémory, règle illustrée.

## Polydron - Set de classe

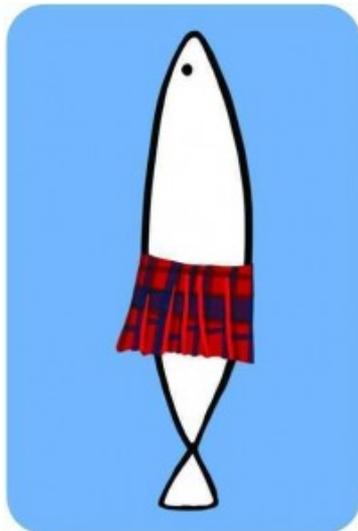


Ref : POL-3005  
Editeur : POLYDRON  
Prix : **78.00 EUR**

De 4 A 12  
Nombre de joueurs : 1 - 6  
Array

**Jeu de construction géométrique en 3D.** Les formes sont solides, colorées et s'accrochent entre elles par un simple click. Polydron permet aux plus jeunes d'expérimenter la construction de formes et d'exercer leur habileté manuelle au travers de jeux libres. Pour les plus grands, c'est un excellent moyen pour comprendre les solides, développer la perception spatiale, etc...

**Contenu:** 164 pièces (40 carrés, 100 triangles équilatéraux, 24 pentagones), 1 livret.  
**Pour 1 groupe d'élèves de tous niveaux, à partir de 4 ans.**



## Sardines

Ref : DJ-5161  
Editeur : DJECO  
Prix : **11.80 EUR**

De 5 A 120  
Nombre de joueurs : 2 - 4  
Durée de la partie : 15 mn

**Jeu de mémoire joli et original:** chacun reçoit 5 cartes sardine et les pose sur la table sans les regarder. On découvre une carte "boîte à sardines". Tous les joueurs observent et mémorisent les 7 sardines de la carte. Puis on retourne la carte et les joueurs regardent leurs 5 cartes et posent devant eux les sardines qu'ils pensent avoir vues dans la boîte. Après vérification les bonnes cartes sont gagnées. On complète les jeux des joueurs avec la pioche puis on retourne une nouvelle carte "boîte à sardines". Les costumes des sardines sont géniaux et contribuent au succès de ce jeu! *Avec les plus jeunes, on peut commencer par un jeu de discrimination visuelle, en regardant toutes les cartes en même temps.*

**Contenu:** 40 cartes sardine, 10 grandes cartes boîte à sardines, règle dans un coffret/tiroir de rangement astucieux.

## 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.

## Woolfy

Ref : DJ-8427  
Editeur : DJECO  
Prix : **28.60 EUR**

De 5 A 8  
Nombre de joueurs : 2 - 4  
Array



**Jeu de coopération sur le thème du conte Les trois petits cochons:** on place les 3 petits cochons et le loup sur les cases de départ du plateau. Chaque joueur à son tour choisit de jeter un dé rouge, vert ou bleu en fonction du cochon qu'il veut faire avancer. Si le dé montre une constellation le cochon correspondant avance du nombre de points. Si le dé montre le loup, ce dernier avance jusqu'à la prochaine case loup. Si le loup rattrape un cochon, ce dernier est mis dans la marmite! Les cochons peuvent se cacher dans les maisons. Quand un cochon s'arrête sur la case brique, on ajoute un "mur" à la maison. Des cases spéciales permettent de faire sortir les cochons de la marmite. Pour gagner il faut avoir construit la maison de briques et faire entrer dedans les 3 petits cochons! *A partir de la grande section les joueurs pourront faire preuve de stratégie et gagner plus souvent contre le loup!*

**Contenu:** 1 plateau de jeu en carton épais et résistant (36 x 50 cm), 4 adorables figurines en caoutchouc (1 loup - ht 7 cm - et 3 cochons), 1 marmite en caoutchouc, 1 cadre dans lequel on insère les 4 parties de la maison en briques, 3 dés, règle multilingue.

JEUX POUR L'ECOLE  
**Jeux pour le CP et le CE1**

## 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.

## Auf Zack!



Ref : DR-0011  
Editeur : Drei Hasen  
Prix : **22.80 EUR**

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

**Jeu de mémoire, de calcul et de rapidité.** On étale les tuiles faces cachées sur la table et on place les jetons, faces nombres visibles, entre les cartes, de façon à ce que tous les joueurs puissent les attraper. Chaque joueur à son tour retourne 2 cartes. Si elles représentent les mêmes illustrations, tous les joueurs en même temps les comptent et les additionnent. Le premier qui attrape le jeton avec le bon résultat gagne les 2 cartes. *Une manière bien amusante de travailler les additions!* **Contenu:** 44 tuiles en carton rigide (11 illustrations différentes, de 0 à 9 dessins par tuile –  $5,2 \times 5,2$  cm), 10 jetons en bois (valeur de 1 à 10 – diam. 3,5 cm), règle.

## Blaireau culot



Ref : HT-875273  
Editeur : Huch  
Prix : **18.00 EUR**

De 4 A 10  
Nombre de joueurs : 2 - 5  
Array

**Jeu de mémoire à raconter:** on place les planches histoire au centre de la table. Chaque joueur à son tour pioche une carte "sujet" et la place face visible à côté de la planche histoire de son choix. Il raconte alors une petite histoire qui met en scène le sujet désigné par la carte et l'illustration de la planche histoire. Puis il retourne la carte sujet. Quand toutes les planches histoires sont associées à une carte sujet, blaireau culot entre en jeu. Chaque joueur à son tour le fait avancer avec le dé sur les planches histoire. Quand le blaireau s'arrête, le joueur doit dire ce que représente la carte retournée associée à l'histoire. Si la réponse est bonne, il gagne la carte, en tire une nouvelle et raconte une petite histoire qui associe la nouvelle carte à l'histoire. *Un jeu de langage exploitable dès la moyenne section, quitte à enlever la partie jeu de mémoire dans un premier temps!*

**Contenu:** 5 planches histoires réversibles ( $15 \times 10$  cm - 2 histoires par face, 4 par planche), 40 cartes sujet illustrées ( $5 \times 5$  cm), planches et cartes en carton épais et rigide, 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!

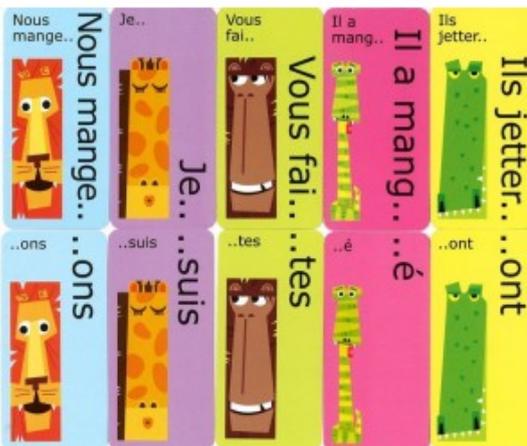


Ref : AR-CALC  
Editeur : Didacool  
Prix : **10.00 EUR**

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!**

## Conjuringo 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!**

## Déetective Lisa



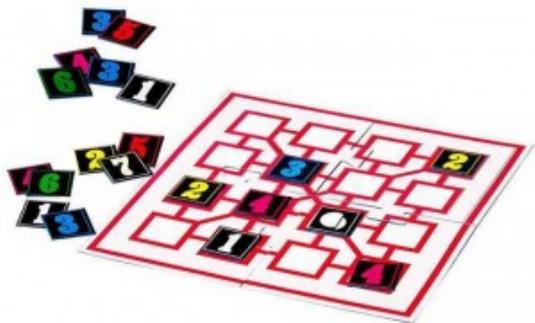
Ref : FC-DECL  
 Editeur : CAT'S FAMILY  
 Prix : **15.00 EUR**

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

**Jeu de cartes mathématique alliant calcul, observation et réflexe autour de 5 règles de jeu.** Sur les cartes on trouve des collections d'objets, des séries de nombres ou d'additions. Avec la règle Les détectives, chaque joueur à son tour retourne une carte et il faut trouver le point commun entre 2 cartes (7+7 et 14). Avec La bataille, c'est le joueur qui a la plus forte valeur qui remporte les cartes. Avec le TriCats les enfants ordonnent les cartes pour faire des additions. Avec le MémoCats, il faut retourner des cartes de valeur équivalente. Avec le Misty, il s'agit de regrouper des paires de valeurs identiques, comme au mistigri. *Pour explorer le dénombrement et les additions en s'amusant!*

**Contenu:** 100 cartes Défis (additions, sommes, objets), 7 cartes Nombre, 3 cartes Déetective, règles et variantes.

## Dix sur dix



Ref : BS-2074  
 Editeur : BSM  
 Prix : **22.00 EUR**

De 6 A 8  
 Nombre de joueurs : 2 - 4  
 Array

**Premier jeu de calcul mental et de stratégie:** chaque joueur à son tour dépose 1 de ses 3 cartes sur une case du plateau. A chaque fois qu'un joueur termine une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 4 chiffres dont la somme est 10, il gagne les 4 cartes en question. *Il faut avancer vers son objectif tout en surveillant le jeu des autres!*

**Contenu:** 1 plateau de jeu en carton épais (32 x 32 cm), 65 cartes chiffres (4,2 x 4,2 cm) de 1 à 7, dont 2 jokers, règle.

## Fermez la boîte, double jeu



Ref : GK-56897  
 Editeur : Goki  
 Prix : **19.80 EUR**

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

**Jeu de dés et de calcul mental en double.** Les chiffres sont relevés et chaque joueur reçoit 2 dés. Les joueurs jettent les dés en même temps. Chacun additionne la valeur de ses 2 dés. Chaque joueur choisit alors de rabattre 1 ou 2 chiffres dont le total doit être égal à la valeur des 2 dés. L'objectif est de rabattre tous les chiffres, ou le plus grand nombre de chiffres. *Une manière très ludique de faire du calcul mental!* **Contenu:** un plateau de jeu en bois (33,3 x 23,3 cm) avec 2 rangées de chiffres de 1 à 9, 4 dés en bois (constellation de 1 à 6), règle.



### 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



### Je vois 10!

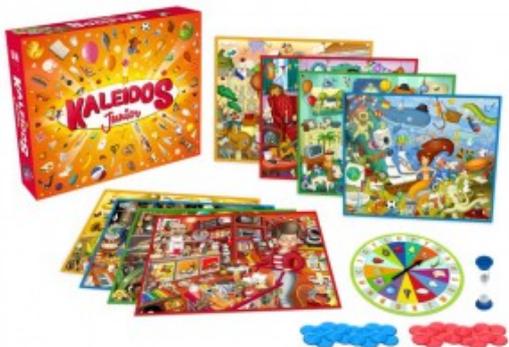
Ref : LR-1771  
Editeur : Learning Resources  
Prix : **12.00 EUR**

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.

## 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.

## Rallye

Ref : DJ-8461  
Editeur : DJECO  
Prix : **14.00 EUR**

De 7 A 11  
Nombre de joueurs : 2 - 5  
Array



**Jeu de calcul mental adorable:** chaque joueur reçoit 6 cartes km. Les 2 dés indiquent le nombre de kilomètres à parcourir. Tous les joueurs cherchent dans leurs cartes une solution pour trouver le nombre de kilomètres demandés, soit parce qu'ils ont la carte correspondante, soit en faisant des additions et/ou des soustractions avec 2 ou 3 cartes. Les joueurs découvrent leurs cartes et justifient leurs calculs, puis se débarrassent des cartes concernées. Si un joueur ne peut pas jouer il pioche. Quand un joueur n'a plus de carte il gagne un pion voiture et c'est la fin de la manche. *Jeu très agréable à jouer, exploitable dès le CP!*

**Contenu:** 45 cartes km (valeurs comprises entre 1 et 9), 11 pions voiture, 2 dés 1-6, règle

## 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 Safari CE1

Ref : BL-TT3  
Editeur : ABludis  
Prix : **9.00 EUR**

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



**Jeu de lecture et de rapidité amusant.** 21 mots et 21 illustrations sont répartis sur 42 cartes. Entre 2 cartes il y a toujours une paire commune (mot-image, mot-mot, image-image). L'objectif des 5 règles est toujours d'être le premier à retrouver une paire. Ce jeu permet d'automatiser la voie d'assemblage, de stimuler l'évocation mentale et de renforcer les capacités visuo-attentionnelles. *Idéal pour jongler avec les mots et compléter de façon ludique l'apprentissage de la lecture!* **Contenu:** 42 cartes avec des sons complexes (fraise, quarante, peinture, bague, chaussure, bain, voleur, menton, chien, kangourou, cerise, ampoule, pince, confiture, neige, chapeau, téléphone, poison, bougie, oiseau, avion), 1 carte lexicque, 5 cartes règles.



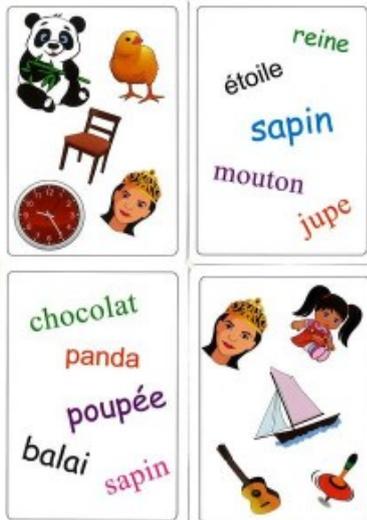
### Tam tam Safari CP 1

Ref : BL-TT1  
Editeur : ABLudis  
Prix : 9.00 EUR

De 6 A 8  
Nombre de joueurs : 2 - 3  
Durée de la partie : 10 mn

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

**Contenu:** 42 cartes avec des sons simples (dé, cube, radis, dame, vélo, biberon, moto, salade, pile, robot, lune, café, tapis, banane, pirate, bébé, domino, note, ananas, vis, lit), 1 carte lexicque, 5 cartes règles.



### Tam tam Safari CP 2

Ref : BL-TT2  
Editeur : ABLudis  
Prix : 9.00 EUR

De 6 A 9  
Nombre de joueurs : 2 - 3  
Durée de la partie : 10 mn

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

**Contenu:** 42 cartes avec les premiers sons complexes (poupée, poussin, poisson, toupie, étoile, jupe, bateau, reine, panda, vache, chocolat, guitare, manège, girafe, mouton, chaise, bonbon, pendule, épée, balai, sapin), 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**  
**Jeux pour le Cycle 3 (CE2, CM1, CM2)**

## Architecto



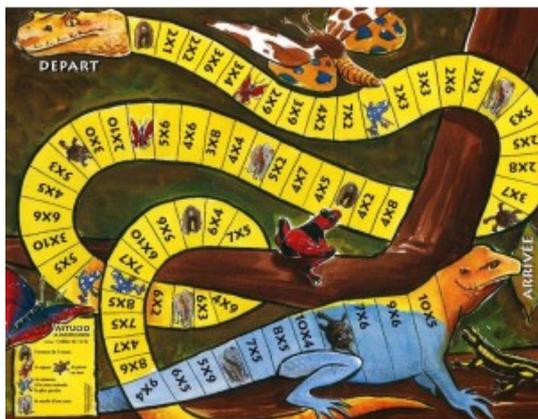
Ref : SMA-ARCHI  
Editeur : FOX MIND  
Prix : **26.00 EUR**

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.

## Astucio



Ref : FR-AST  
Editeur : FRANCE EDUC  
Prix : **15.00 EUR**

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

**Jeu de plateau pour apprendre les tables de multiplication en s'amusant.** Chaque joueur à son tour jette le dé et fait avancer son pion du nombre de cases indiqué. S'il arrive sur une case "animal" il fait l'action correspondante (avancer de 2 cases, passer son tour, etc). S'il arrive sur une case "multiplication", il lit l'opération et annonce le résultat. Si la réponse est bonne le pion reste sur la case, sinon il retourne à la case précédente. Un joueur supplémentaire peut servir d'arbitre et les joueurs peuvent jouer en équipe. *Le jeu est simple à mettre en oeuvre et les enfants apprennent leurs tables au fur et à mesure des parties.* **Contenu:** 1 plateau de jeu réversible (45 x 33,5 cm - niveau 1: tables de 1 à 6, niveau 2: tables de 2 à 9), 4 pions, 1 dé, règle et variantes, rappel des tables pour l'arbitre.

## 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!**

## 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.

## Conjundo 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

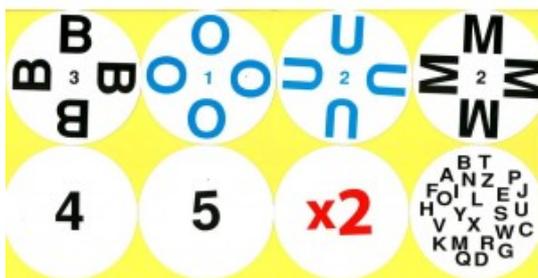


**Jeu de calcul mental stratégique, dans une ambiance de match de tennis.** Chaque joueur à son tour multiplie les valeurs de deux cartes pour envoyer la balle sur le terrain adverse. Le joueur qui vient de recevoir la balle se déplace sur son terrain pour la rejoindre. Il compte le nombre de cases qu'il 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.

## 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

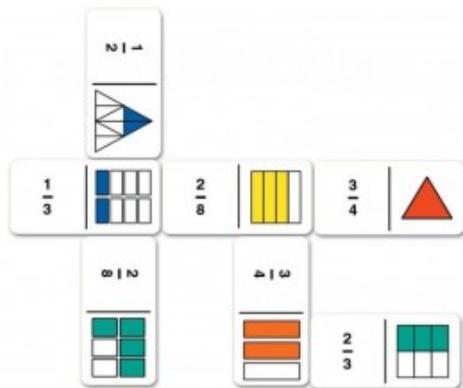
Ref : FC-DEC  
 Editeur : CAT'S FAMILY  
 Prix : **12.00 EUR**

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.

## Domino des fractions

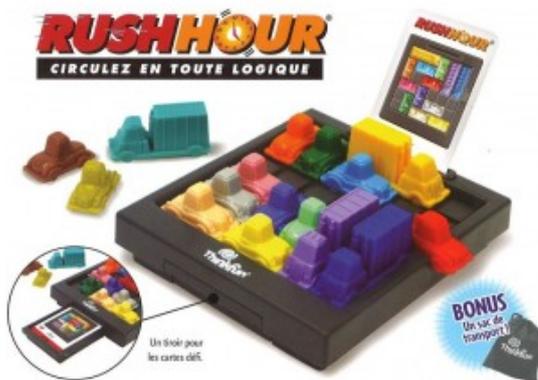


Ref : LR-2500  
Editeur : Learning Resources  
Prix : **12.00 EUR**

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.

## Enigmes des chevaliers et châteaux-forts



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.

## 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 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



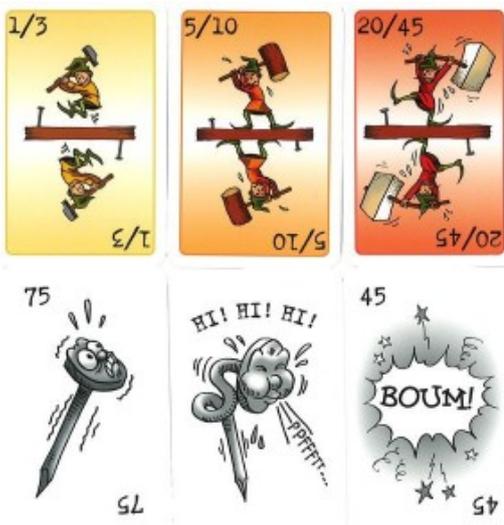
**Jeu pour inventer et raconter des histoires dans l'univers des contes de fées.** Chaque joueur reçoit des cartes contes et une carte dénouement. Le premier commence l'histoire en introduisant petit à petit ses cartes. Chaque élément représenté sur une carte doit être important dans l'histoire. Par 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.

## 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.

## Les bagues mathématiques



Ref : BS-2024  
Editeur : BSM  
Prix : **29.80 EUR**

De 6 A 12  
Nombre de joueurs : 2 - 4  
Array

**Jeu de calcul mental et de stratégie.** Chaque joueur reçoit 20 bagues de la même couleur et un secteur de chiffres de 1 à 18. Chaque joueur à son tour jette les 3 dés dans le centre du plateau. Il peut alors placer les bagues sur les chiffres correspondants ou combiner tout ou partie des dés, avec les opérations de son choix, pour couvrir 1 ou 2 chiffres de son espace. Il peut également couvrir un plot de l'adversaire (qui devra utiliser ses dés pour se libérer). Le premier qui a recouvert ses 18 chiffres a gagné! Avec les plus jeunes on peut décider d'utiliser seulement une partie des plots. *Chacun joue à son niveau, avec les opérations qu'il maîtrise!*

**Contenu:** 1 plateau de jeu (26 x 26 cm), 3 dés, 80 bagues de 4 couleurs, 4 réceptacles, 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.

## 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



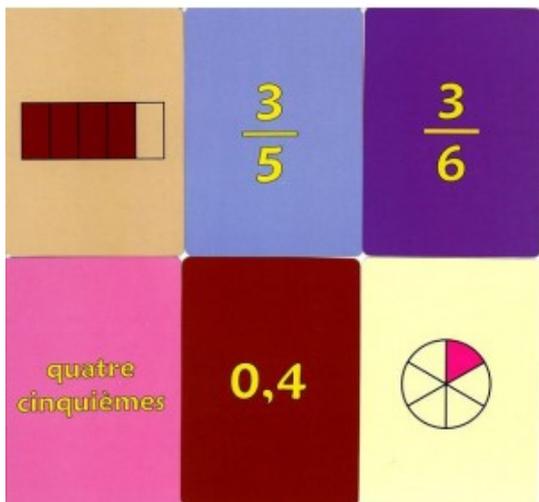
Ref : L-MATJ  
Editeur : L2D  
Prix : **42.80 EUR**

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

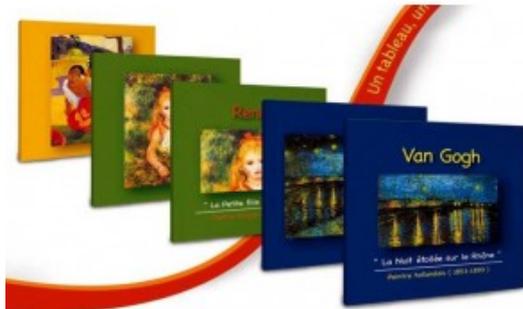


Ref : FC-MATH  
 Editeur : CAT'S FAMILY  
 Prix : **12.00 EUR**

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.

## 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 x 5 et 10 ou 4 x 5 et 2 x 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 memory, 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 pimementent 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",
- "François 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 pose 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/où, 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/c/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.

## 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.



## Speech

Ref : AS-JP34  
Editeur : Cocktail games  
Prix : **10.00 EUR**

De 8 A 120  
Nombre de joueurs : 3 - 12  
Durée de la partie : 15 mn

**Jeu d'expression et d'imagination: à partir d'images, inventez des histoires ou lancez des débats sur des sujets décalés ou de société.**

Speech se joue par équipe de deux. Il existe quatre modes de jeu:

- 1) On pioche les cinq premières cartes et on doit ensuite inventer une histoire d'au moins une minute à partir des illustrations tirées l'une après l'autre.

- 2) Tous les joueurs utilisent des cartes identiques pour inventer des histoires différentes.

- 3) Le meneur et son adversaire piochent huit cartes. Le meneur retourne sa première carte et improvise une question que lui inspire l'image. Puis son adversaire retourne une carte et répond en fonction de ce que lui évoque l'illustration!

- 4) Le débat invite le meneur et son adversaire à tirer une carte et lancer un débat (ex : carte hamburger / sujet : « Pour ou contre les fast-foods ? »). Les joueurs piochent ensuite cinq cartes et en utilisent quatre chacun pour illustrer leurs opinions. Il faut trouver des arguments parfois extrêmes!

*Ce jeu, riche et très amusant, peut être utilisé également dans le cadre de l'apprentissage des langues étrangères!*

**Contenu:** 60 cartes images très variées, règles, boîte de rangement 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.

## Unanimo

Ref : AS-UN01  
 Editeur : Cocktail games  
 Prix : **13.00 EUR**

De 7 A 120  
 Nombre de joueurs : 3 - 12  
 Durée de la partie : 20 mn

**Jeu de vocabulaire pour tous.** On retourne 1 carte sur laquelle figure 1 dessin et 1 mot (par exemple: canard). Tous les joueurs écrivent 8 mots que lui inspire la carte. Puis chacun lit ses mots. Ce sont les réponses communes qui font marquer des points. Si 4 joueurs ont écrit le même mot, chacun marque 4 points. Si on est seul à avoir trouvé un mot, on ne marque pas de point. Il faut être ... unanime!  
**Contenu:** 54 cartes recto verso pour 108 mots, 1 bloc de feuilles de scores, 4 crayons, règle, boîte de rangement en fer.  
 Téléchargez le modèle de feuille de score [en cliquant ici](#).





## 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  
**Jeux pour le collège**



### 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 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, 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 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 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

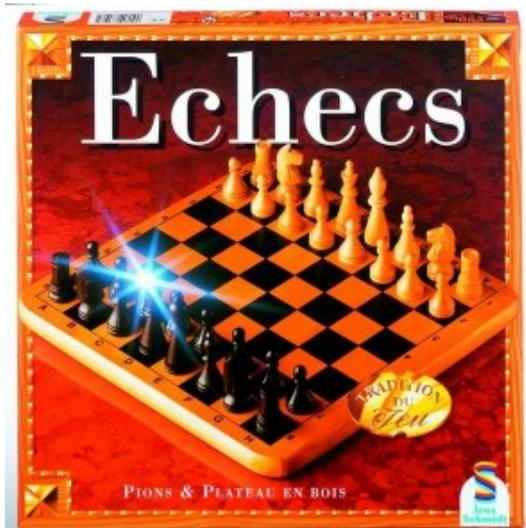
Ref : AS-IEF03  
Editeur : Asmodée  
Prix : **20.00 EUR**

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!



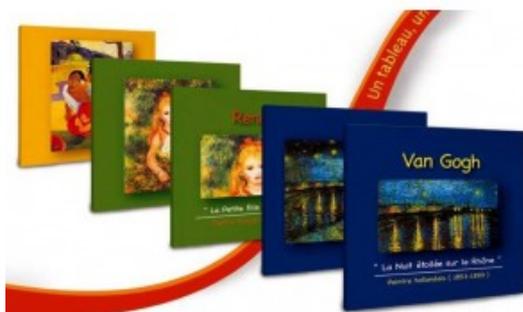
## MéliCado

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!**

## 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.

## 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.

## Numéris



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 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

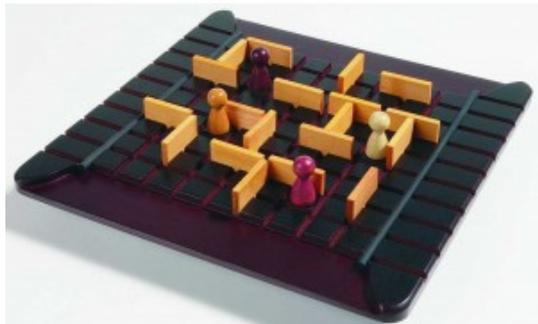
**Jeu de stratégie le plus primé au monde: la règle est simple, les parties sont courtes mais il n'y a aucune place pour le hasard!** Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une place libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement 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



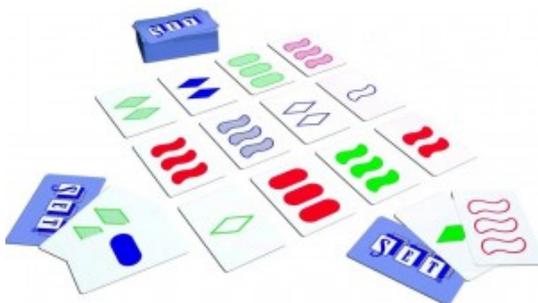
**Jeu de stratégie accessible et amusant!** Les joueurs se partagent les barrières et posent leur pion au milieu de leur ligne de départ. A tour de rôle, chacun déplace son pion d'une case ou pose une barrière afin de ralentir l'adversaire. Les pions doivent contourner les barrières, qui créent un labyrinthe 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.

## Speech

Ref : AS-JP34  
Editeur : Cocktail games  
Prix : **10.00 EUR**

De 8 A 120  
Nombre de joueurs : 3 - 12  
Durée de la partie : 15 mn



**Jeu d'expression et d'imagination: à partir d'images, inventez des histoires ou lancez des débats sur des sujets décalés ou de société.**

Speech se joue par équipe de deux. Il existe quatre modes de jeu:

- 1) On pioche les cinq premières cartes et on doit ensuite inventer une histoire d'au moins une minute à partir des illustrations tirées l'une après l'autre.
- 2) Tous les joueurs utilisent des cartes identiques pour inventer des histoires différentes.
- 3) Le meneur et son adversaire piochent huit cartes. Le meneur retourne sa première carte et improvise une question que lui inspire l'image. Puis son adversaire retourne une carte et répond en fonction de ce que lui évoque l'illustration!
- 4) Le débat invite le meneur et son adversaire à tirer une carte et lancer un débat (ex : carte hamburger / sujet : « Pour ou contre les fast-foods ? »). Les joueurs piochent ensuite cinq cartes et en utilisent quatre chacun pour illustrer leurs opinions. Il faut trouver des arguments parfois extrêmes!

*Ce jeu, riche et très amusant, peut être utilisé également dans le cadre de l'apprentissage des langues étrangères!*

**Contenu:** 60 cartes images très variées, règles, 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

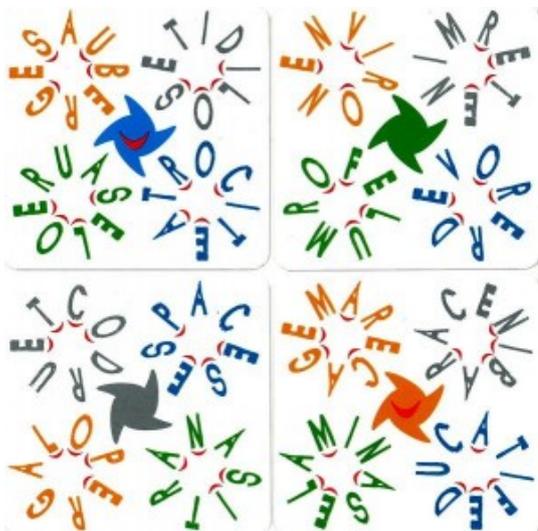


Ref : AS-WOR  
Editeur : Bombyx  
Prix : **13.00 EUR**

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.