

Code couleurs
4 exemplaires



La nuit des fantômes
4 exemplaires



Cache noisettes !
4 exemplaires



Cache cache pirates
4 exemplaires



Colour catch
6 exemplaires



Parking tournis
4 exemplaires



Quadrillion
4 exemplaires



**30 jeux de résolution problème
et d'anticipation, prêtés gratuitement
aux établissements scolaires pour
une durée de 2 semaines**



La SMART'malle

Madame, Monsieur, enseignant(e) du cycle 2 et 3

La résolution de problèmes est au centre de l'activité mathématique des élèves. Les activités doivent les engager à manipuler, à expérimenter, à émettre des hypothèses, en testant et essayant plusieurs pistes.

Ces compétences étant fondamentales à faire acquérir, SMART Games a sélectionné 30 jeux individuels extraits de son catalogue pour vous aider à mettre en place de manière ludique des activités innombrables de résolutions de problèmes.

30 jeux individuels réunis dans la SMART'malle

Ils développent chez les enfants des capacités à chercher, raisonner et communiquer.

Ils permettent autant d'aborder de nouvelles notions que de consolider des acquisitions en représentations de l'espace, en réalisations de déplacements, en assemblages, en propriétés de figures, en déductions, en combinatoires... Dans tous les cas, ils développent des capacités à se questionner.

- **Chaque jeu propose 60 défis minimum répartis en plusieurs niveaux**
- **Chaque défi engage l'enfant dans des recherches avec tâtonnements.**

L'observation des stratégies de résolution des défis est une occasion exceptionnelle pour l'enseignant d'apporter des exercices de remédiation et pour les élèves d'expliquer la ou les stratégies mises en place.



La SMART'malle est prêtée gratuitement aux établissements scolaires pour une durée de 2 semaines

Comment la recevoir ?

- Appeler Kat Cents Coups au 01 48 86 10 15 afin de déterminer une date pour emprunter la SMART'malle et vérifier sa disponibilité.

- La SMART'malle vous sera expédiée sans aucun frais de port, après réception et signature d'une convention de prêt de matériel, ainsi qu'un chèque de caution de 150,00 euros. Le chèque de caution ne sera pas encaissé. Il vous sera réexpédié une fois que vous aurez renvoyé la malle et que son contenu aura été vérifié.

- Tous les frais de port sont à la charge de Smart Games.

Une étiquette d'affranchissement Colissimo vous sera envoyée par mail pour le retour de la SMART'malle.

N'hésitez pas à nous joindre au 01 48 86 10 15 si vous avez la moindre question.

Nous espérons que cette offre de prêt de matériel pédagogique retiendra toute votre attention et vous prions de croire, Madame, Monsieur, en nos plus cordiales salutations.

Toute l'équipe SMART Games