

La Ludothèque



INSPE DE LORRAINE
BIBLIOTHÈQUES

BU.UNIV-LORRAINE.FR

Sélection de jeux acquis dans le réseau des Bibliothèques de l'INSPE de Lorraine

Mai 2021

Table des matières

Les jeux d'exercice	3
Le jeu sensoriel tactile.....	3
Les jeux symboliques	4
Le jeu de rôle.....	4
Le jeu de mise en scène	4
Le jeu de production graphique à 2 dimensions.....	5
Les jeux d'assemblage.....	6
Le jeu de construction à 3 dimensions.....	6
Le jeu d'agencement à 2 dimensions.....	7
Les jeux de règles	9
Le jeu d'association.....	9
Le jeu de séquence.....	16
Le jeu de circuit et de parcours.....	16
Le jeu d'adresse	18
Le jeu sportif et moteur	19
Le jeu de stratégie.....	19
Le jeu de questionnaire.....	24
Le jeu mathématique	26
Le jeu de langage et d'expression.....	34
Le jeu d'énigmes	40

Les jeux d'exercice

Le jeu sensoriel tactile



[Je veux l'emprunter](#)

Tactouch'

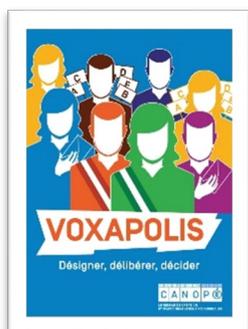
Paris : Fernand Nathan, 1983

CYCLE 1

D'un côté, des images dessinées sur une planche mettent bien en évidence des formes géométriques, de l'autre, des plaques blanches en carton, évidées, dont le doigt doit suivre le contour du creux pour reconnaître la forme dessinée. A chaque dessin correspond une plaque. Les 24 formes sont de difficulté croissante. Un jeu très stimulant pour développer la finesse tactile de l'enfant et sa capacité de synthèse à partir d'indices partiels.

Les jeux symboliques

Le jeu de rôle



[Je veux l'emprunter](#)

Voxapolis : désigner, délibérer, décider

Futuroscope : Réseau Canopé, 2018

CYCLE 3

Voxapolis est un jeu de rôles qui traite des différents modes de scrutin, des pratiques délibératives, de l'esprit critique et de la citoyenneté : les joueurs incarnent les membres d'un conseil de métropole qui doivent élire l'un de ses membres pour délibérer sur le choix d'un projet d'aménagement du territoire. Ce support ludique permet de construire trois activités avec des élèves (ou classes) de lycée afin de comprendre les différents modes de désignation, leurs effets sur le choix des gouvernants et les décisions politiques.

Le jeu de mise en scène



[Je veux l'emprunter](#)

Petit chaperon rouge

Allemagne : Goki

CYCLE 1

Quatre marionnettes à doigt



[Je veux l'emprunter](#)

Le Petit monde de Picpic : Atelier expression

Paris : Nathan, 1999

CYCLE 1

A partir de deux ans pour la phase d'écoute.

À partir de quatre ans pour l'exploitation. 6 marionnettes et 1 CD.



[Je veux l'emprunter](#)

La ferme

Sylemma Andrieu Matériel Éducatif (SAME), 2005

CYCLE 1 et CYCLE 2

5 marionnettes + Les historiettes des marionnettes.

Le jeu de production graphique à 2 dimensions



[Je veux l'emprunter](#)

Dessine

Hervé Tullet et Sandrine Granon

Montrouge : Bayard, [2018]

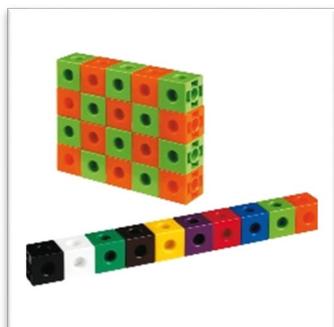
CYCLE 1

Au fur et à mesure des cartes tirées au hasard, il s'agit, seul ou à plusieurs, de créer un dessin en suivant les instructions données par les cartes et le dé : Dessine... un arbre... tout petit... rouge !

Dessine... des vagues... sur la droite... très vite ! Quand le dessin est fini, et qu'il n'y a plus rien à ajouter, on peut terminer la partie et montrer son dessin aux autres joueurs ! Des milliers de possibilités pour créer des dessins rigolos et spontanés, seul ou à plusieurs !

Les jeux d'assemblage

Le jeu de construction à 3 dimensions



[Je veux l'emprunter](#)

Atelier multicubes 2

Paris : Nathan

CYCLE 1

200 cubes de 10 couleurs pour réaliser des constructions en volume.



[Je veux l'emprunter](#)

Volumes à construire

Paris : Nathan

CYCLE 1

Tiges creuses de 3 longueurs différentes, nœuds de jonction et un livret pour réaliser des constructions libres en volume.

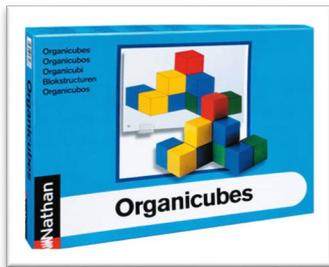


[Je veux l'emprunter](#)

La mallette de construction

MDI, 1997

CYCLE 1



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Organicubes

Paris : Nathan, 2011

CYCLE 1

Organicubes est un atelier d'entraînement autocorrectif pour se familiariser avec une représentation de l'espace : la vue en perspective. Les fiches modèles proposent des assemblages à reproduire en volume, en tenant compte de la disposition, de l'orientation et de la couleur de chaque cube. L'élève est placé dans une véritable démarche de recherche : observation, raisonnement, analyse, déduction. Il peut s'autocorriger grâce à la correspondance terme à terme avec les fiches modèles (même échelle). Les 18 fiches modèles sont organisées en 3 séries de difficulté progressive. Dans la dernière série, les enfants vont devoir s'imaginer des cubes qui ne sont pas visibles sur la fiche, mais qui sont néanmoins nécessaires à la réalisation de la configuration.

Polydron : inventer, construire, s'amuser

Paris : ODMP

CYCLE 1

Jeu de construction géométrique en 3D. Les formes sont solides, colorées et s'accrochent entre elles par un simple clic. 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.

Le jeu d'agencement à 2 dimensions



[Je veux l'emprunter](#)

Organicolor

Paris : Nathan, 1975

CYCLE 1

L'enfant reconstitue à l'aide de mosaïques en bois teinté des figures complexes suivant des modèles ou selon son imagination. Chaque modèle est présenté de manière détaillée (pièces avec contours et couleur) ou globale, de manière à faciliter le passage de l'un à l'autre. La nécessité de combiner les pièces amène l'enfant à découvrir intuitivement des propriétés physiques.



[Je veux l'emprunter](#)

Géometrix

Paris : Nathan, 1994

CYCLE 1

Cet atelier permet de reproduire une grande variété de figures avec des formes géométriques en bois. 3 types de modèles sont proposés : des plateaux où encastrent les pièces, des modèles en taille réelle et des modèles réduits. Les 48 fiches modèles sont réparties en 4 séries. L'enfant est confronté progressivement à des lectures d'images de plus en plus dépourvues d'indices, afin de favoriser l'abstraction.



[Je veux l'emprunter](#)

Le dessin géométrique avec la moisson des formes

Pouilly-Les-Vignes : La moisson des formes, 1996

CYCLE 1

Présentation d'un matériel pédagogique constitué de pièces représentant des figures planes diverses : polygones réguliers ou non, étoiles, disques, secteurs.... Les pièces ont une double fonction : objets de manipulation et d'observation appelés à déclencher la découverte de relations, puis outils de dessin, mesures et transformations.

Les jeux de règles

Le jeu d'association



[Je veux l'emprunter](#)

Graphisme chiffre et couleur

Tourcoing : Claeys-Jeux

CYCLE 1

Apprentissage des couleurs, sens de la lecture. Apprentissage de l'image à la construction d'une phrase. Apprentissage des chiffres et points de 0 à 6, et du graphisme.



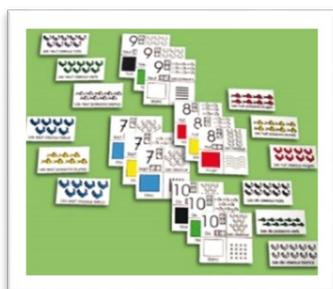
[Je veux l'emprunter](#)

Mes premiers chiffres n°1

Tourcoing : Claeys-Jeux

CYCLE 1

Apprentissage des constellations de 1 à 3 - Apprentissage des nombres de 1 à 3 - Apprendre à énoncer correctement son résultat.



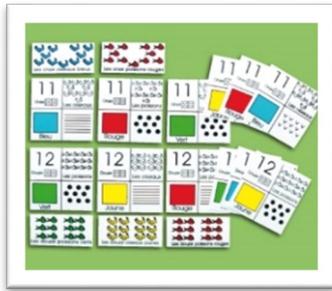
[Je veux l'emprunter](#)

Graphisme chiffre et couleur n°3

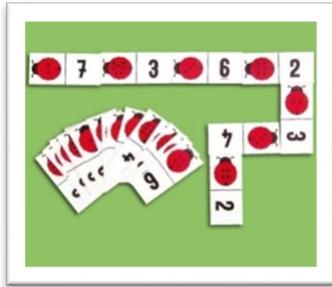
Tourcoing : Claeys-Jeux

CYCLE 1

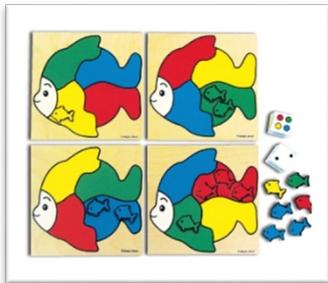
Apprentissage des couleurs, sens de la lecture. Apprentissage de l'image à la construction d'une phrase. Apprentissage des chiffres et points de 7 à 10, et du graphisme



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Graphisme chiffre et couleur n°4 : Atelier de 6

Tourcoing : Claeys-Jeux

CYCLE 1

Apprentissage des couleurs, sens de la lecture. Apprentissage de l'image à la construction d'une phrase. Apprentissage des chiffres et points de 11 à 12, et du graphisme.

Dominos des coccinelles

Tourcoing : Claeys-Jeux

CYCLE 1

Un jeu de dominos entièrement sérigraphié sur plastique lavable associant chiffres et points.

Poisson color Atelier de 4

Tourcoing : Claeys-Jeux

CYCLE 1

Apprentissage des couleurs et des constellations de 1 à 3

Les indices

Tourcoing : Claeys-Jeux

CYCLE 1

Apprentissage des couleurs, sens de la lecture. Apprentissage des mimes et expressions. Association carte demande carte réponse. Développe l'expression orale.



[Je veux l'emprunter](#)

La chasse aux monstres

Montréal Canada : Le scorpion masqué , 2009

CYCLE 1

Retrouve les bons jouets pour effrayer les monstres et les faire fuir dans le placard. Un jeu de mémoire coopératif, avec des variantes pour complexifier ou simplifier.

De 1 à 6 joueurs, à partir de 3 ans. Durée : 10 minutes.



[Je veux l'emprunter](#)

Mon quatrmino des Alphas

Saint-Jorioz : Recreair, 2019

CYCLE 1

Mon Quatrmino des Alphas est un outil pédagogique qui fait travailler les enfants sur l'association entre les différents types d'écriture. Il est utilisé pour faire le lien entre les étapes 1 et 2 de la méthode de lecture Les Alphas afin que l'enfant ait le déclic-lecture et comprenne notre principe alphabétique pour entrer plus facilement dans la lecture. Inspiré du principe du domino, il est constitué de quatrminos.



[Je veux l'emprunter](#)

Premier verger

Bad Rodach Allemagne : Haba

CYCLE 1

Jeu de dés coopératif pour 1 à 4 joueurs. Le but du jeu est de cueillir tous les fruits avant l'arrivée du corbeau dans le verger. Stimule le jeu libre ainsi que la reconnaissance et la désignation des couleurs, des formes et des symboles, apprend à comprendre une règle du jeu basique.



[Je veux l'emprunter](#)

Abella l'abeille

Bad Rodach Allemagne : Haba, 2016

CYCLE 1

Jeux de coopération pour les plus jeunes avec un mécanisme original. On place les plaquettes sur la table faces fleurs visibles. Chaque joueur à son tour jette le dé. Puis il prend une plaquette fleur de la couleur indiquée et l'insère dans la ruche. Quand la plaquette ressort de la ruche elle est retournée, c'est magique! Si la plaquette sort du côté miel, le joueur la pose sur le pot de miel. Sinon on la met de côté. Si les joueurs arrivent à remplir le pot de miel, la partie est gagnée. Durée moyenne d'une partie : 5 min.



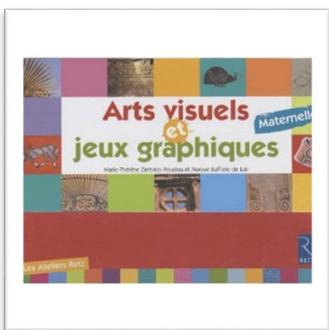
[Je veux l'emprunter](#)

Pique plume : la ronde des poules

Wimereux : Gigamic, 1998

CYCLE 1

On dispose en cercle les cartes en forme d'œuf et on dispose en leur centre les 12 cartes octogonales faces cachées. Le but du jeu est de déplumer les poules ou coqs adverses. Pour ce faire, le joueur doit les dépasser en se déplaçant mais pour se faire, il doit retrouver au centre la carte face cachée qui porte le même dessin que la case œuf devant lui. Il s'agit donc avant tout d'un jeu de mémoire mais aussi d'un jeu de course compétitif. De 2 à 4 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 15-20 min.



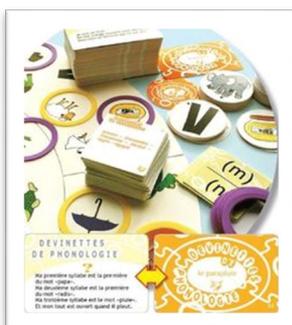
[Je veux l'emprunter](#)

Arts visuels et jeux graphiques : maternelle

Paris : Retz, 2008

CYCLE 1

Cette mallette propose 4 jeux graphiques conçus spécialement pour permettre aux élèves de maternelle de développer et exercer une attention et une mémoire volontaires, compétences indispensables pour initier et stimuler leur processus d'apprentissage.



[Je veux l'emprunter](#)

Devinettes de phonologie : jeu de phonologie et de représentation mentale des mots

Chelles : Atelier de l'oiseau magique

CYCLE 1

Jeux de phonologie favorisant la représentation mentale des mots, la recherche de sons ainsi que le balayage oculaire. Jeux de recherche de sons dans les mots : individuel, par équipe ou groupe dirigé.



[Je veux l'emprunter](#)

La chambre de Léa

Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2013

CYCLE 1

Ce jeu a pour objectifs de travailler l'organisation d'un espace sous différents aspects : compréhension de consignes orales, visuelles ou écrites, repérage dans l'espace, affinage de la compréhension de phrases affirmatives, négatives ou de propositions relatives, travail du code, esprit de déduction et de logique.



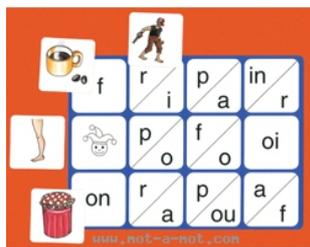
[Je veux l'emprunter](#)

Phonèmes en famille

Paris : Nathan, 2009

CYCLE 1

Phonèmes en familles reprend le principe du jeu des familles. Il est constitué de 31 familles représentant 31 phonèmes, chaque famille est composée de 5 cartes comportant des mots ayant un phonème commun placé à différentes positions dans le mot. Il permet aux apprenants d'identifier et de distinguer 31 phonèmes, et de repérer les graphies correspondantes grâce aux mots écrits sur les cartes.



[Je veux l'emprunter](#)

Loto des phonèmes

Bry-sur-Marne : Educaland, 2008

CYCLE 1

Ce jeu de loto permet de développer et d'automatiser les compétences métaphonologiques relatives au phonème.



[Je veux l'emprunter](#)

La première guerre mondiale : le jeu des 7 familles

Rouen : la Petite boîte, 2014

CYCLE 1

Jouez en famille à découvrir l'histoire de la Première Guerre mondiale : personnages célèbres, vie quotidienne, sites historiques, matériel... Chaque carte apporte une information documentaire sur le sujet.



[Je veux l'emprunter](#)

Accordis

Bry-sur-Marne : Educaland

CYCLE 2

Les 6 jeux de dominos représentent un outil de remédiation concernant les accords les plus fréquemment confondus par les sujets dysorthographiques.



[Je veux l'emprunter](#)

Jeu de mémo du monde : des hommes et des animaux

Paris : Rue du monde, 2014

CYCLE 2

Pour entraîner sa mémoire tout en faisant un tour du monde des animaux et des humains.



[Je veux l'emprunter](#)

Dobble

Guyancourt : Asmodée, 2016

CYCLE 2

Dans ce jeu d'association et de rapidité, il y a toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. Trouvez-le et vous gagnez ! 2 à 8 joueurs.



[Je veux l'emprunter](#)

Bazar Bizarre

Wimereux : Gigamic, 2010

CYCLE 2

Pour 2 à 8 joueurs. Durée 20 minutes. But de ce jeu de reflexe et de rapidité : attraper au plus vite la bonne pièce représentée sur les cartes, en ne se trompant pas de couleur.



[Je veux l'emprunter](#)

Jeux de mots : des mots, des syllabes

Les Mureaux : éd. SED, 2000.

CYCLE 2

Ensemble favorisant le repérage grapho-phonologique sur la base des jeux de familles.



[Je veux l'emprunter](#)

L'Alimentation, tout goûter, c'est jouer

Paris : Scérén, CRDP de l'académie de Versailles, 2005

CYCLE 2

L'alimentation est indispensable au développement harmonieux, physique et psychique, de chacun d'entre nous. On se nourrit naturellement, selon ses habitudes, ses goûts, sa culture... S'alimenter est devenu un acte banal de la vie quotidienne, acte auquel on prête peu d'attention. Apprécier la nourriture, c'est découvrir des richesses et des différences, avec l'aide de ses cinq sens, et savoir les partager. L'alimentation - tout goûter, c'est jouer ! offre aux professeurs des écoles et à leurs élèves une autre manière de s'intéresser à l'alimentation et d'en comprendre l'importance grâce à différentes approches ludiques (des jeux de cartes, du dessin, des expériences...).



[Je veux l'emprunter](#)

Oiseaux des parcs et jardins : Jeu des 7 familles

Aspet : Editions de Terran, [2012]

CYCLE 2

Les 7 familles de Trotte-menu, un jeu convivial, à multiples facettes. A découvrir : les Turdidés, les Sylviidés, Les Paridés et Aegithalidées, les Hirundinidés et Apodidées, les Fringillidés, les Pucidés, les Corvidés.



[Je veux l'emprunter](#)

Pause photo prose : Le jeu éducatif de la photographie

Arles : Les rencontres d'Arles

CYCLE 3

Ce jeu d'équipe propose de se questionner sur l'origine des photographies, leur polysémie, leurs usages. Mettre ensemble des mots sur des photos permet de sortir du simple « J'aime / j'aime pas » pour tendre vers une autonomie du regard, aiguïser son œil de citoyen, de consommateur d'image, se forger un point de vue personnel et le partager avec d'autre.

Le jeu de séquence



[Je veux l'emprunter](#)

Un jeu : un jeu de couleurs et de logique

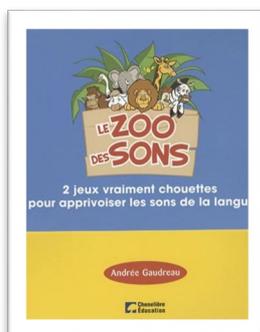
Hervé Tullet

Montrouge : Bayard jeunesse, 2013

CYCLE 1

Un jeu qui déclenche l'imagination des enfants ! En piochant des pions de couleur au hasard et en complétant à tour de rôle les cartes dessinées par Hervé Tullet, les enfants sont incités à former des suites logiques, des rythmes et des combinaisons de couleurs.

Le jeu de circuit et de parcours



[Je veux l'emprunter](#)

Le zoo des sons

Montréal : Chenelière Education, 2007

CYCLE 1

Matériel amusant pour favoriser la réussite en lecture et distinguer les consonnes sourdes des consonnes sonores ! Les enfants qui ont du mal à manipuler les phonèmes de la langue ont généralement de la difficulté à lire et à écrire. *Le Zoo des sons* combine deux jeux de table pour amener les enfants de 4 à 7 ans à reconnaître le phonème initial d'un mot et à distinguer les consonnes qui présentent un son similaire.



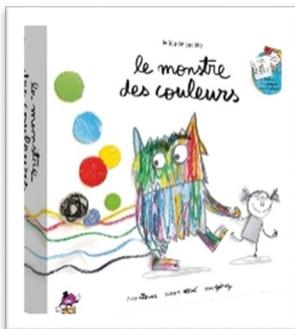
[Je veux l'emprunter](#)

La course farfelue des souris des champs

St-Michel : Zoé Yatéka Créations, 2010

CYCLE 1

Le but du jeu est : "être la première souris à son arrivée, sachant qu'il y a quatre arrivées différentes, une arrivée par joueur. Mais laquelle est la tienne ? C'est la carte "maison", tirée au hasard au début du jeu, qui définira ton arrivée, mais celle-ci peut changer au cours de la partie". De 2 à 4 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 15 min



[Je veux l'emprunter](#)

Le monstre des couleurs

Guyancourt : Asmodée, 2018

CYCLE 1

Le monstre des Couleurs s'est réveillé tout désorienté, et il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille, alors il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Peux-tu l'aider ? Pour cela, il faudra que tu penses à des choses qui te rendent joyeux, triste, calme, et qui te mettent en colère ou qui te font peur puis que tu dises à tout le monde ce que sont ces choses...". Il s'agit d'un jeu collaboratif. De 2 à 5 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 20 mn



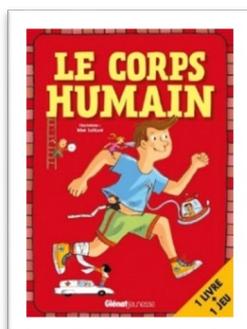
[Je veux l'emprunter](#)

Après l'orage

Saint-Michel-sur-Orge : Zoé Yatéka Créations, 2014

CYCLE 2

Dans ce jeu coopératif, il s'agit de réparer le pont pour permettre au mouton isolé de traverser sur l'autre rive et rejoindre le troupeau. De 1 à 5 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 20 min



[Je veux l'emprunter](#)

Coffret Le corps humain. 1 livre + 1 jeu

Grenoble : Glénat jeunesse, 2016

CYCLE 2

Un coffret indispensable, à la fois pédagogique et ludique, pour devenir un expert du corps humain ! Voici un livre pour tout comprendre sur le corps humain en apportant une multitude de réponses aux questions que les enfants se posent : de quoi est fait notre corps ? Comment fonctionne-t-il ? Comment se développe-t-il ? Comment en prendre soin ?



[Je veux l'emprunter](#)

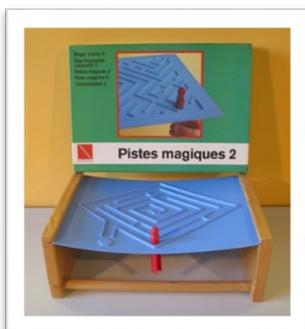
Les jeux d'Art d'Art

Paris : Editions du chêne, 2014

CYCLE 2

Jeu des 7 familles, jeu de cartes, jeu de l'oie, petits chevaux, puzzles, memory, dominos, voici ce que renferme la fabuleuse boîte de jeu d'Art d'art pour les enfants. A travers 7 grands classiques des jeux de société connus de tous, nos chères têtes blondes pourront découvrir l'art en s'amusant. Aux couleurs de Van Gogh, de la sculpture antique ou de l'impressionnisme, des jeux familiaux et inépuisables qui feront entrer l'art dans les maisons et accompagneront les enfants pour longtemps.

Le jeu d'adresse



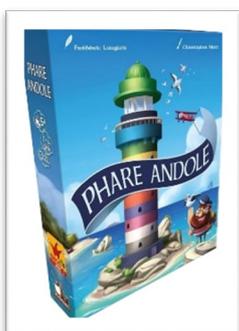
[Je veux l'emprunter](#)

Pistes magiques 1

Paris : Nathan, 1983

CYCLE 1

L'enfant déplace une figurine sur un plateau à l'aide d'un bâton aimanté sous le plateau, en prenant soin de ne pas la faire tomber ! Progressivement l'enfant apprend à contrôler ses gestes (direction, sens, fluidité, vitesse...) et à les associer à un chemin à prendre, une trajectoire.



[Je veux l'emprunter](#)

Phare Andole

Clermont d'Excideuil : Oka Luda Éditions, 2020

CYCLE 1

Architectes chevronnés, défiez les lois de l'équilibre et lancez-vous dans la construction de phares plus beaux et colorés les uns que les autres ! Alliez rapidité et dextérité pour remporter les premières manches. Allez plus loin et mettez votre mémoire à l'épreuve dans les manches suivantes !". Ce jeu, qui sollicite -lors de ses 5 manches- à la fois adresse, rapidité et mémoire, peut se jouer en "un contre un", en équipes ou en solo. Jeu d'assemblage de 1 à 4 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 20 min



[Je veux l'emprunter](#)

Mölkky

Pori Finlande : Tactic Games Oy; [201X]

CYCLE 2

Mettez les quilles numérotées en place, puis lancez le Mölkky ! Le premier à atteindre exactement 50 points remporte la manche. Mais attention, si vous dépassez 50, votre score retombera à 25 !

Le jeu sportif et moteur



[Je veux l'emprunter](#)

120 jeux pour les petits : 3-8 ans

Angoulême : Fédération Charentaise des Œuvres Laïques

CYCLE 1 et CYCLE 2

Fiches pratiques de jeux pré-sportifs. Jeux sans balle ou ballon : jeux pour courir, jeux pour toucher, jeux pour attraper, jeux pour changer de place, jeux d'attention, jeux de mémoire, jeux d'orientation.... Jeux avec balle ou ballon. Jeux de relais.

Le jeu de stratégie



[Je veux l'emprunter](#)

Le petit chaperon rouge

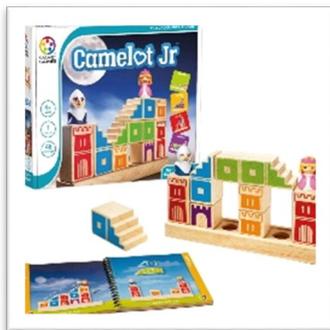
Kontich, Belgique : Smart Games, 2015

CYCLE 1

Le but de ce jeu de réflexion pour un joueur est d'aider le Petit Chaperon Rouge à trouver son chemin pour rejoindre Mère-Grand. Il faut placer la maison, les sapins et le Petit Chaperon Rouge et utiliser les tuiles "Chemin" pour lui permettre de rejoindre la maison. Il y a 48 défis de difficulté progressive pour faire travailler à l'enfant le repérage spatial.



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Château logique

Kontich Belgique : Smart Games, 2002

CYCLE 1

Jeu de logique solo qui permet 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 château construit doit être stable et tenir debout. 1 joueur. Durée moyenne d'une partie : 30 min.

Camelot Jr.

Kontich, Belgique : Smart Games Inc, 2005-2008

CYCLE 1

Construis un chemin afin que le chevalier puisse atteindre la princesse. Le chevalier peut uniquement se déplacer sur un mur ou un escalier. Il ne peut donc pas sauter ou grimper. Camelot Jr est un puzzle où l'on combine la logique, une vue d'ensemble et une motricité précise pour trouver la solution".

Casse-tête: choisir un des 48 défis proposés et assembler les blocs de bois pour permettre au prince et à la princesse de se retrouver. Un jeu qui aide les enfants à se repérer dans l'espace.

Code Couleur

Kontich Belgique : Smart games, 2008

CYCLE 1

Jeu de logique pour un joueur, dans lequel il faut superposer et positionner correctement les plaques de couleur pour reproduire les modèles. Plusieurs niveaux de difficulté.

Je découvre les échecs

Vanves : Deux coqs d'or, 2017

CYCLE 2

Une boîte de jeu complète pour apprendre à jouer aux échecs ! La boîte contient un plateau de jeu, les 32 pièces nécessaires ainsi qu'un livre d'initiation de 48 pages. Grâce aux explications simples et claires du livre, l'enfant apprend les bases de ce jeu, puis il pourra vite se perfectionner en mémorisant les astuces stratégiques illustrées étape par étape.



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Rush Hour Jr

Alexandria, VA : ThinkFun, 2015

CYCLE 2

Découvrez 40 défis de niveau progressif, adaptés aux plus jeunes. L'objectif : sortir le camion du glacier d'un gros embouteillage en faisant glisser sur le plateau les véhicules qui le bloquent. À vos méninges, prêts, partez ! Rush Hour Junior est un jeu de logique mêlant repérage spatial, déduction et réflexion.

Skip Bo

Pays-Bas : Mattel Europa, 2016

CYCLE 2

Le but du jeu est d'être le premier joueur à se débarrasser de son stock de cartes en complétant des séries et ce dans un ordre toujours croissant.

Jeu de défausse, de 2 à 6 joueurs.

Quoridor

Wimereux : Gigamic, 1997

CYCLE 3

Les objectifs principaux de ce jeu sont d'apprendre à se repérer dans l'espace et à anticiper des actions. Les joueurs posent des barrières pour empêcher l'autre d'avancer. Le premier joueur qui atteint la ligne opposée a gagné.

Quarto

Wimereux : Gigamic, 1991

CYCLE 3

Jeu de réflexion dont l'objectif est d'aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous ! Les 16 pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse. Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : « Quarto ! ». 2 joueurs, durée d'une partie : 10 à 20 minutes.



[Je veux l'emprunter](#)

Magic Maze

Leuze, Belgique : Sit Down!, 2017

CYCLE 3

Après avoir été dépouillés de tous leurs biens, une magicienne, un barbare, un elfe et un nain se voient contraints d'aller dérober au Magic Maze – le centre commercial du coin – tout l'équipement nécessaire pour leur prochaine aventure. Ils se mettent d'accord pour commettre leur larcin simultanément avant de détalier vers les sorties afin d'échapper aux vigiles, qui les ont à l'œil depuis leur arrivée. Jeu coopératif de réflexion et de coordination.



[Je veux l'emprunter](#)

Hanabi Grands Feux

Versailles : Cocktail Games, 2019

CYCLE 4 et +

Hanabi est un jeu coopératif où les joueurs doivent fabriquer un feu d'artifice à partir de cartes de valeurs et de couleurs différentes. L'originalité d'Hanabi est que chaque joueur doit tenir ses cartes à l'envers, de manière à ce que seuls ses compagnons de jeu les voient. Par un dialogue limité par la règle du jeu, les joueurs devront se donner des indications pour poser les cartes dans la bonne séquence.

De 2 à 5 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 15 min



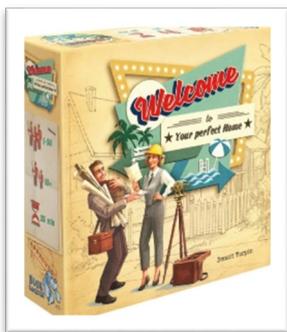
[Je veux l'emprunter](#)

Saboteur

Dietzenbach : Amigo; 2016

CYCLE 4 et +

Dans ce jeu à rôles secrets les joueurs jouent soit le rôle d'un chercheur d'or, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches. Mais chacun ignore qui est chercheur et qui est saboteur. Durée : 30 min. Nombre de joueurs : de 3 à 10



[Je veux l'emprunter](#)

Welcome to your perfect home

Toulouse : Blue Cocker Games, 2018

CYCLE 4 et +

Les joueurs incarnent des architectes dans les années 1950 aux Etats-Unis, en plein boom démographique. Mais la concurrence est rude... Qui respectera au mieux les Plans projetés par la ville en créant les plus beaux lotissements, avec parcs et piscines, dans les trois rues qui lui sont confiées? Welcome est un jeu où tout le monde joue en même temps avec le même tirage de cartes. Il s'agira alors pour chacun de combiner astucieusement les numéros de maison apparus et les actions qui s'y trouveront associés afin de devenir le plus grand architecte de demain !



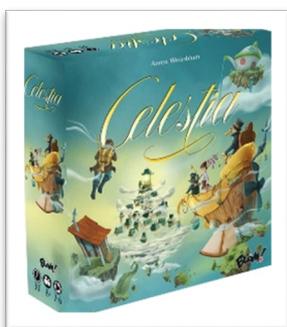
[Je veux l'emprunter](#)

Love letter

Guyancourt : Asmodee, 2019

CYCLE 4 et +

La noble Princesse recherche son partenaire et confident idéal afin de l'aider dans ses tâches lorsqu'elle accédera au trône. Vous devez prouver votre valeur à ses yeux et gagner sa confiance. Entourez-vous d'alliés et d'amis pour faire parvenir votre lettre d'amour à la Princesse. Lors de votre tour de jeu vous allez jouer une carte personnage et utiliser son pouvoir. Il y a 10 personnages différents qui ont chacun un effet unique. Votre objectif est d'éliminer vos concurrents afin de pouvoir obtenir la main de la Princesse. La manche se termine lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en lice ou si la pioche ne comporte plus de cartes. Dans ce second cas les joueurs comparent la valeur de la carte qu'ils ont en main. La valeur la plus forte l'emporte. De 2 à 6 soupirants. Durée moyenne du jeu 20 mn.



[Je veux l'emprunter](#)

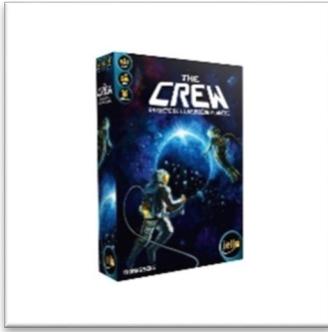
Celestia

Sillingy : Blam !, 2015

CYCLE 4 et +

Vous embarquez dans un aéronef avec une équipe d'aventuriers pour effectuer de nombreux voyages dans les cités de Celestia et récupérer leurs merveilleux trésors. Votre périple ne se fera pas sans danger mais vous tenterez de devenir l'aventurier le plus riche en collectionnant les trésors les plus précieux ! Lors de chaque tour un joueur est le capitaine et lance de 2 à 4 dés pour déterminer les dangers qu'il doit affronter (le brouillard, la foudre, des oiseaux tueurs ou les pirates). Il doit jouer des cartes pour continuer le voyage et arriver à la cité suivante (une boussole, un parafoudre, une corne de brume ou encore des canons). Avant que le capitaine ne joue les cartes requises, chaque passager doit décider s'il reste ou non dans l'aéronef...

De 2 à 6 joueurs, durée 30 min.



[Je veux l'emprunter](#)

The Crew

Heillecourt : Iello, 2020

CYCLE 4 et +

Dans The Crew, vous incarnez les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Le chemin pour y parvenir ne sera pas de tout repos, puisque vous aurez 50 missions à accomplir avant de pouvoir atteindre votre destination finale. De 3 à 5 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 20 min. Coopératif – jeu de plis.

Le jeu de questionnaire



[Je veux l'emprunter](#)

Memotep

Nogent sur Marne : Topi Games

CYCLE 2

MEMOTEP est un jeu de langue familial à partir de 7 ans qui permet d'assimiler un maximum de vocabulaire sans effort tout en s'amusant en famille ou entre amis ! De 2 à 35 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 30 - 45 min.



[Je veux l'emprunter](#)

BrainBox : Le défi BrainBox ultime

Buckinghamshire Royaume Uni : Greenboard Games, 2014

CYCLE 3

Jouez à 2 ou par équipes et répondez aux questions divisées en 8 catégories (Histoire, Nature, Alimentation, Art et littérature, Pot-pourri, Sports, Personnalités et lieux, Divertissement). Pendant 10 secondes, observez l'une des 160 cartes et répondez à la question.



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

85 questions pour jouer avec tes amis : Je parie que tu ne sais pas !

Paris : Editions Gründ, 2014

CYCLE 3

85 questions de culture générale pour comprendre comment fonctionnent le monde et les objets qui t'entourent.

85 questions Animaux pour jouer avec tes amis : Je parie que tu ne sais pas !

Paris : Editions Gründ, 2013

CYCLE 3

Prouve que tu es le plus calé sur les animaux grâce à 85 questions réparties en 5 catégories : "Pas bêtes", "Incroyable", "Flippant", "Records" et "Crado". Mais attention, avant de répondre, réfléchis bien, car si tu te trompes ce seront tes adversaires qui recevront des points ! Que la meilleure gagne !

Jeux pour bien vivre ensemble

Paris : Hatier, 2017

CYCLE 3

Ce jeu est un moyen de sensibiliser les enfants dès 9 ans aux valeurs fondamentales comme la solidarité, l'égalité pour tous, le respect, l'écocitoyenneté, les règles sociales et la citoyenneté. Il s'agit également de leur faire prendre conscience de l'importance qu'il y a de penser par soi-même et d'exercer son esprit critique. L'objectif est de les amener à modifier leur vision du monde, leur comportement pour qu'ils comprennent l'importance du "vivre ensemble" pour un avenir commun et serein, dans la classe, dans leur quotidien et en tant que futurs citoyens.

Le jeu mathématique



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Mathominos

Les Mureaux : SED, 2009

CYCLE 1

Les quatre jeux Mathominos ont été conçus pour développer des compétences logico-mathématiques chez les élèves de grande section de maternelle. Ils sont indépendants, chacun développant des compétences distinctes dans différents champs mathématiques : Approche des quantités et des nombres ; Découverte des formes et des grandeurs ; Reconnaissance et classement des objets selon leur appartenance à une catégorie commune ; Reconnaissance et complément de suites logiques.

Je joue et j'apprends : les nombres de 1 à 9

Paris : Nathan, 2017

CYCLE 1

Un livre et un jeu de cartes qui permettent aux enfants dès 5 ans de découvrir les nombres de façon drôle et ludique. Un ouvrage sous forme de jeu et axé sur l'observation et la rapidité, pour consolider les apprentissages grâce à trois règles progressives.

Numericards : jusqu'à 10

Arnas : Monecole.fr

CYCLE 1

La mécanique de jeu suit le processus d'apprentissage des nombres : Interpréter différentes représentations des nombres et les manipuler afin de les classer, les ordonner, les intercaler, les comparer, les encadrer. De 2 à 5 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 10 à 15 min



[Je veux l'emprunter](#)

Numericards : jusqu'à 100

Arnas : Monecole.fr

CYCLE 1

La mécanique de jeu suit le processus d'apprentissage des nombres : Interpréter différentes représentations des nombres et les manipuler afin de les classer, les ordonner, les intercaler, les comparer, les encadrer. De 2 à 5 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 10 à 15 min.



[Je veux l'emprunter](#)

Atelier topologie 2

Paris : Nathan, 1989

CYCLE 1

Atelier Topologie 2 est un atelier d'entraînement qui renforce les capacités d'observation et de structuration de l'espace en proposant des configurations un peu plus complexes.



[Je veux l'emprunter](#)

Topologie : Objet 3D

Valencia : Interdidak S.L. : Akros, 2001

CYCLE 1

Formes géométriques en 3D et cartes modèles pour réaliser des ateliers de topologie et de manipulation.



[Je veux l'emprunter](#)

Abaques

Paris : Nathan

CYCLE 1

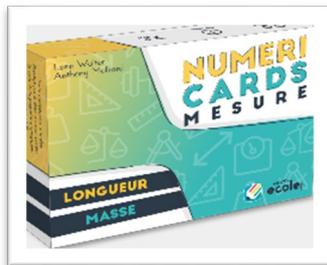
Abaques est un atelier d'entraînement qui propose des activités de tri, de logique et de numération.



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Mathador kid

Besançon : CRDP de Franche-Comté : Scéren, 2006

CYCLE 1 et CYCLE 2

6 gros dés originaux agréables à manipuler, 36 activités pédagogiques simples et variées, « Mathador Kid » est indispensable pour les élèves de cycles 1 et 2. Mémorisation, comparaison, dénombrement, calcul mental... ce jeu mathématique est un outil idéal pour apprendre et comprendre les nombres !

Numericards : jusqu'à 1000

Arnas : Monecole.fr

CYCLE 2

La mécanique de jeu suit le processus d'apprentissage des nombres : Interpréter différentes représentations des nombres et les manipuler afin de les classer, les ordonner, les intercaler, les comparer, les encadrer. De 2 à 5 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 10 à 15 min.

Numericards : Mesure de longueur et de masse

Arnas : Monecole.fr

CYCLE 2

« Jouer avec les mesures de longueur et les mesures de masse du CP au CM2. Le jeu est autocorrectif comme l'ensemble de notre gamme de jeu afin d'être facilement utilisable en classe. Il est possible de jouer à estimer les grandeurs (mesure et masse) en plaçant ses cartes au bon endroit par rapport aux cartes déjà présentes sur la file du centre de la table. En jouant avec le verso des cartes, il s'agit cette fois de convertir des longueurs ou des masses pour les comparer entre elles. A son tour de jeu, chaque joueur essaie de placer l'une de ses cartes (estimation ou conversion, mesure ou masse) en respectant l'ordre croissant des cartes présentes sur la table. La file ainsi créée s'agrandit à chaque tour de jeu, la difficulté également. Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la partie. De 2 à 5 joueurs. Durée moyenne d'une partie 15 min.



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Multi Héros

Arnas : Monecole.fr

CYCLE 2

De nombreuses menaces pèsent sur le monde : ouragan, séisme, météorite, épidémie... 9 super-héros sont missionnés pour les combattre. Chaque héros a son propre pouvoir et va devoir en user pour écarter les menaces. Multipliez pour obtenir de super-pouvoirs et l'énergie nécessaire pour sauver le monde. Stratégie et multiplications permettent de vous hisser parmi les plus grands super-héros. De 2 à 4 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 15 à 20 min.

Formula – jeu de base + extension

Den Haag (Pays-Bas) : Studio Calico

CYCLE 2

But du jeu : le vainqueur est le premier à avoir placé toutes ses cartes. La façon pour obtenir ceci est de former une équation et donner la réponse. De 2 à 5 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 10 à 15 min.

Dominomath

France : Educaland, [2008]

CYCLE 2

Acquisition du lexique mathématique.

Compréhension et résolution des problèmes mathématiques.

Ces quatre dominos permettent d'acquérir le lexique mathématique indispensable à la compréhension, puis la résolution, des problèmes mathématiques. Ils permettent également d'appréhender le sens des opérations.

Numériplay

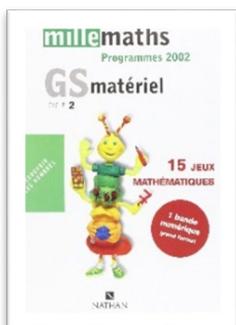
Besançon : CRDP de Franche-Comté : L2D, 2008

CYCLE 2

Le coffret « Numériplay » contient trois jeux mathématiques : le Quadruplay, l'Equiplay et l'Octuplay. Destinés à être utilisés en classe ou à la maison, ces jeux permettent de construire de façon ludique et stratégique les concepts de nombre et d'égalité.



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Géoplans

Canada : Ed. Nathan, 1998

CYCLE 2

Les géoplans sont un matériel de manipulation original favorisant la découverte, dès le cycle 2, de notions géométriques fondamentales.

Millemaths GS Cycle 2

Paris : Nathan, 2003

CYCLE 2

Boîtier d'activités pour la classe contenant les principaux jeux proposés dans le guide pédagogique (Millemaths GS "Découvrir les nombres") ainsi qu'un livret de présentation.

Numericards : grands nombres

Arnas : Monecole.fr

CYCLE 3

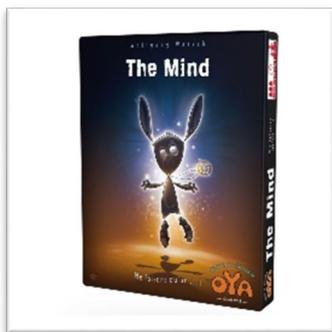
La mécanique de jeu suit le processus d'apprentissage des nombres : Interpréter différentes représentations des nombres et les manipuler afin de les classer, les ordonner, les intercaler, les comparer, les encadrer. De 2 à 5 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 10 à 15 min.

Numericards : les fractions

Arnas : Monecole.fr

CYCLE 3

La mécanique de jeu suit le processus d'apprentissage des nombres : Interpréter différentes représentations des nombres et les manipuler afin de les classer, les ordonner, les intercaler, les comparer, les encadrer. De 2 à 5 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 10 à 15 min.



[Je veux l'emprunter](#)

The mind

Paris : Oya games, 2018

CYCLE 3

The mind est un jeu coopératif dans lequel les joueurs vont devoir arriver à poser toutes les cartes dans l'ordre croissant ... sans communiquer. Un véritable challenge sachant que vos partenaires ne peuvent pas connaître les cartes que vous avez en main. Cela peut sembler impossible... et pourtant... Votre équipe va devoir arriver à se synchroniser sans repères tangible... Est-ce un jeu de télépathie ou un tour de magie ? En tous cas, The mind est une expérience à vivre !



[Je veux l'emprunter](#)

Par Odin

Toulouse : Oldchap games, 2018

CYCLE 3

La légende raconte qu'un jour un humain viendra dans le royaume d'Ásgard et jouera aux côtés des dieux... Serez-vous ce héros ? Dans Par Odin, vous incarnez un guerrier humain venu accomplir 50 défis afin de s'asseoir à la table des dieux. Dans ce jeu solo, narratif et évolutif, vous allez, petit à petit, au gré des défis, découvrir la richesse mécanique du jeu et l'univers de la mythologie nordique. 1 joueur. Durée moyenne d'une partie : 30 min.



[Je veux l'emprunter](#)

Les pierres de Coba

Toulouse : OldChap Editions

CYCLE 3

Dans Les pierres de Coba - un jeu solo, narratif et évolutif - vous devrez relever 50 défis pour rétablir l'équilibre de la société maya grâce aux 9 pierres sacrées (9 dés sculptés).

Chacune de vos pierres représente un membre de la société maya, et pour chaque défi, vous devrez diviser vos dés en deux groupes de valeur égale. Mais les faces des dés ont des pouvoirs qui vont changer leur valeur ou celle de leurs voisins selon la situation.

Vous découvrirez votre quête à travers un livret d'aventure de 56 pages, qui vous présentera, pour chaque défi, une légende liée à l'univers de la société maya. 1 joueur. Durée moyenne d'une partie : 30 min.



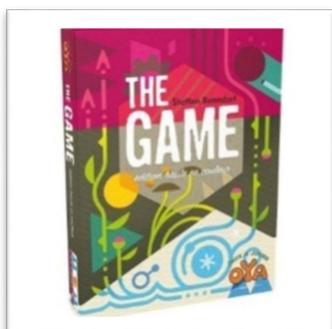
[Je veux l'emprunter](#)

Salade 2 points

Wimereux : Gigamic, 2019

CYCLE 3

Salade 2 points est un jeu de cartes et de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et les joueurs vont pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner ! Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.



[Je veux l'emprunter](#)

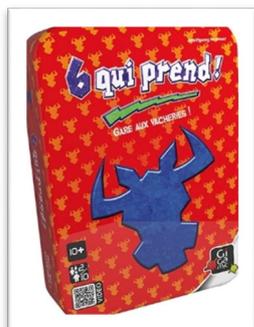
The game

Paris : Oya games, 2018

CYCLE 3

Tous les joueurs ensemble doivent parvenir à poser toutes les cartes sur 4 piles: 2 ascendantes, 2 descendantes. Pour les aider dans cette tâche, on peut faire des sauts en arrière de 10. Mais cela suffira-t-il pour vaincre le jeu, sachant que l'on ne peut communiquer la valeur de ses cartes en main ?

Le jeu s'appelle "The Game" parce que l'on joue ensemble contre le jeu. Les joueurs doivent coopérer, prendre des décisions ensemble et ne pas craquer quand la pression monte ! De 1 à 5 joueurs. Durée moyenne d'une partie : de 15 à 30 min.



[Je veux l'emprunter](#)

6 qui prend !

Wimereux : Gigamic, 2016

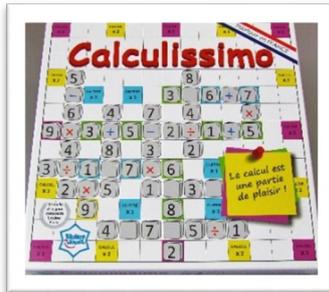
CYCLE 3

Ces drôles de cartes valent de 1 à 7 « têtes de bœufs » chacune. Votre but : en récolter le moins possible. En début de manche vous recevez 10 cartes. À chaque tour, les joueurs choisissent une carte et la révèlent à tous en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui qui doit jouer la sixième carte d'une série récolte les 5 premières... et toutes leurs têtes de bœufs ! Quand les 10 cartes sont jouées, chacun compte ses bœufs et les additionne à son total précédent. Après plusieurs manches, le plus petit troupeau gagnera la partie.

De 2 à 10 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 45 min.



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Mathador

Oiselay : Mathador, 2001

CYCLE 3

Pour faire parvenir son pion sur la case arrivée, le joueur doit lancer plusieurs fois son dé, résoudre des énigmes et effectuer des opérations mathématiques.

Calculissimo

France : H.S.B.D, 2016

CYCLE 3

Calculissimo est un jeu de société qui se joue de 2 à 4 personnes de 7 à 97 ans. Le but du jeu est de former des opérations placées judicieusement sur le plateau de Calculissimo en utilisant les chiffres et les opérations. Chaque joueur essaiera d'obtenir le score le plus élevé en disposant ses jetons de la meilleure façon possible et en exploitant au mieux les cases bonus ($\times 2$) en vert et jaune ou les cases ($\times 3$) en bleu et violet du plateau. Le résultat final de la partie peut être important lorsque les joueurs sont astucieux.

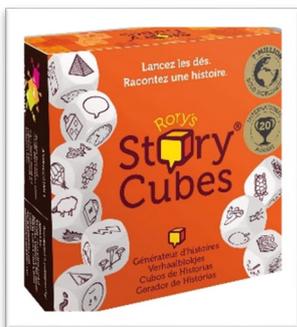
L'atelier des potions

Paris France : EMA, 2018

CYCLE 3

L'Atelier des potions est un jeu innovant, basé sur la manipulation, qui permet un enseignement et un apprentissage ludique et concret des fractions.

Il a été conçu de façon collaborative par des chercheurs et des enseignants, dans le but d'être facilement utilisable en classe, en petits groupes ou en classe entière.



[Je veux l'emprunter](#)

Rory's Story Cubes

Gyancourt : Asmodée

CYCLE 2

Set de 9 dés objets. On lance les 9 dés et on commence par « Il était une fois... » puis on imagine une histoire se référant aux 9 symboles. Un joueur peut raconter une histoire incluant les 9 symboles, ou chaque joueur peut continuer l'histoire en utilisant le symbole de son choix. De 1 à 10 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 5min.



[Je veux l'emprunter](#)

La petite école de l'imagination

Paris : Rue du Monde, 2012

CYCLE 2

Ce coffret regroupe 15 images signées de grands noms de l'illustration et 25 jetons. On choisit une image, on pioche un jeton et, hop ! on invente sa propre histoire, le jeton jouant le rôle d'intrus stimulant.

Ainsi, le jeton « téléphone portable » vient déranger l'illustration où l'on embarque un éléphant sur un gros cargo. Pour quel complot ? Quelle suite ? Quelle aventure ? Quelle histoire que personne n'a encore jamais écrite ? Et si on est en panne, on pioche un nouveau jeton et l'histoire redémarre...



[Je veux l'emprunter](#)

Il était temps

Arnas : Monecole.fr, 2019

CYCLE 2

Analysez les cartes à votre disposition et chercher la meilleure stratégie avec les autres chevaliers afin que chacun réussisse les quêtes qui lui ont été confiées. Trouver les bonnes combinaisons « Sujet > verbe > terminaison > complément » pour que la conjugaison et le sens de la phrase correspondent à l'action qui doit être effectuée. Attention, vos erreurs peuvent mener à votre perte. De 2 à 4 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 15 à 20 min



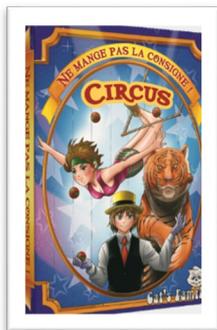
[Je veux l'emprunter](#)

Toutilix

Anney le Vieux : Toutilix, 2018

CYCLE 2

40 jeux en 1 créés par une orthophoniste pour jouer avec les lettres, les mots et les phrases et aider les enfants dans l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe dans toutes les écritures de lettre. Des adaptations de jeux classiques et des jeux inédits font travailler la mémoire, l'attention, la rapidité, la créativité, etc.



[Je veux l'emprunter](#)

Ne mange pas la consigne ! Circus

Les Touches : Cat's family, 2015

CYCLE 2

Le cirque Cat's Family est arrivé en ville. Venez découvrir ses clowns, ses acrobates, ses dompteurs et leurs animaux. Ne mange pas la consigne CIRCUS est un jeu de langage, de logique, d'attention visuelle et de rapidité. De 2 à 4 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 10 min.



[Je veux l'emprunter](#)

Jeux de mots : des mots, du sens

Les Mureaux : éd. SE, [2000]

CYCLE 2

Ensemble favorisant la construction des phrases et la lecture des consignes.



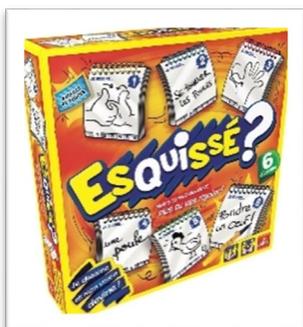
[Je veux l'emprunter](#)

Comment j'ai adopté un dragon

Antony : Le Droit de perdre , 2016

CYCLE 2 et CYCLE 3

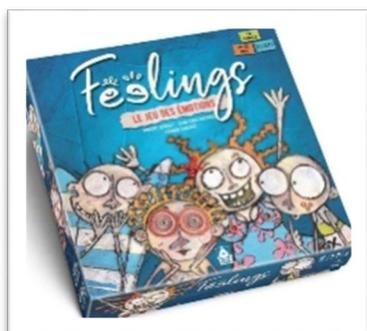
Jeu de dés permettant d'inventer des histoires à partir de thèmes inattendus De 3 à 8 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 15 à 30 min



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Esquissé ? moins tu sais dessiner, plus tu vas rigoler!

Hattem : Goliath, 2016

CYCLE 3

Pour choisir le « mot secret », on tire un dé et on regarde sur une carte le mot qui correspond au chiffre (il y en a 1200 au total). Chacun prend un bloc, et écrit ce mot secret en page 0, puis le dessine en page 1. On passe le bloc au joueur suivant, qui regarde votre dessin et écrit le mot qui lui semble correspondre. Il le passe au joueur suivant, qui dessine le mot que le précédent a écrit, etc., jusqu'à ce que le carnet revienne à son point de départ, et on compare alors le mot de départ au mot d'arrivée, pour constater que « banc de poisson » s'est transformé en « bocal de cornichons ». De 4 à 6 joueurs. Durée d'une partie : 30 min

Mot pour mot

Paris : Gallimard jeunesse, 2004

CYCLE 3

2 équipes s'affrontent. À votre tour, trouvez vite un mot correspondant à la catégorie imposée puis déplacez chacune de ses lettres vers vous. La première équipe à capturer 6 lettres en les extirpant du plateau l'emporte ! De 2 à 12 joueurs. Durée d'une partie : 20 min

Feelinks

Bruxelles : Act in games, 2017

CYCLE 3

Jeu d'expression pour aider les enfants et adolescents à identifier leurs émotions et plus largement pour travailler contre les discriminations et le harcèlement. Un joueur lit une carte présentant une situation. Chaque joueur désigne, en secret, la carte de l'émotion que cette situation provoque pour lui. Enfin, chacun doit deviner quelle émotion cette situation peut provoquer chez leur partenaire. Ce jeu permet donc d'exprimer des émotions de la vie courante au sein d'un groupe. Les échanges permettent aussi de développer l'empathie et le mieux vivre ensemble. De 3 à 8 joueurs. Durée d'une partie : 30 min.



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Dixit : une image vaut mille mots !

Poitiers : Libellud, 2011

CYCLE 3

Un joueur conteur sélectionne une carte de sa main et énonce un thème en rapport avec l'illustration. Les autres joueurs choisissent une carte de leur main qui leur évoque ce thème. On mélange puis on révèle toutes les images : les joueurs doivent retrouver la carte du conteur. Pour marquer des points, son thème ne doit être ni trop simple ni trop complexe. De 3 à 6 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 30 min

L'arbre à défis

Futuroscope : Scérén-CNDP, [2013]

CYCLE 3

Un jeu ludo-éducatif qui permet d'aborder les faits religieux à partir de questions traitant du quotidien de l'enfant, tout en incluant tant le cadre laïque que les préjugés et stéréotypes. En conformité avec les programmes, ce coffret s'adresse aux enseignants d'élèves de 8 à 12 ans.

Dictionnaire fou du corps : activités pédagogiques

INSPE Lorraine, 2017

Sous la direction d'Alexandra Peisset

CYCLE 1 , CYCLE 2 et CYCLE 3

Dixit + règle du jeu / Tutoriel book creator

Fiches de préparation pour l'atelier d'écriture au cycle 1, 2 et 3

Fiches de préparation pour l'atelier « Jouer avec les mots », « mimer une œuvre » et « trouver les yeux fermés »

Fiche de préparation pour l'atelier « Dessine ton monstre »

Tutoriels « Fabriquer soi-même son tampon d'imprimerie » et Apprendre à utiliser un tampon encreur »

Tutoriel » Mettre en mouvement des images »

Fusains, crayons, tampons, dictionnaire



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Fiesta de los muertos

Toulouse : OldChap Editions, 2019

CYCLE 4 et +

Bienvenue à la Fiesta de los Muertos. En ce jour sacré, les morts sont de retour ! Choisissez un mot pour décrire votre personnage défunt, mais attention ce mot va passer de main en main, et se modifier peu à peu... Parviendrez-vous à retrouver votre personnage et celui des autres joueurs ? De 4 à 8 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 15 min.

Codenames

Heillecourt : Iello, 2018

CYCLE 4 et +

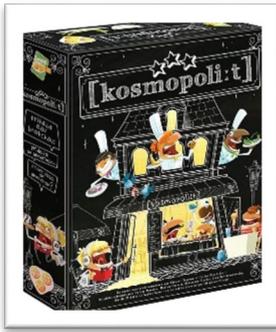
Codenames est un jeu d'association d'idées pour 2 à 8 joueurs (voire plus !) dans lequel, répartis en deux équipes, vous incarnez soit un maître-espion, soit un agent en mission. Pour retrouver sous quel nom de code se cachent vos informateurs, écoutez bien les indices donnés par les deux Maîtres-Espions et prenez garde à ne pas contacter un informateur ennemi, ou pire... le redoutable assassin ! De 2 à 8 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 15 min.

Just one

Bruxelles : Repos production, 2018

CYCLE 4 et +

Just One est un jeu d'ambiance coopératif dans lequel les joueurs jouent tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères. Pour obtenir le score le plus élevé, vous devrez trouver le meilleur indice pour aider votre équipier. Mais attention, vous devrez impérativement être original, car tous les indices identiques seront annulés ! De 3 à 7 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 30 min



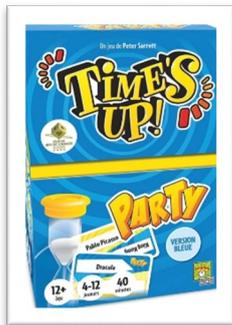
[Je veux l'emprunter](#)

[Kosmopoli :t]

Lyon : Opla, 2020

CYCLE 4 et +

[Kosmopoli:t] est un jeu coopératif dans lequel les joueurs revivent tous ensemble l'atmosphère du service du soir d'un restaurant très ... cosmopolite. Ici, les clients viennent du monde entier et chacun commande dans sa propre langue. Les plats commandés concernent des plats typiques de chaque pays, qu'il vous faudra déchiffrer correctement pour satisfaire les clients exigeants. De 4 à 8 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 6 min. Nécessite l'utilisation d'une application.



[Je veux l'emprunter](#)

Time's up ! : Party version bleue

Bruxelles : Repos Production, 2004

CYCLE 4 et +

Avec Time's Up! Party, faites deviner des célébrités, des œuvres, des lieux et des objets insolites en 3 manches toutes plus drôles les unes que les autres, d'abord en les décrivant puis avec un seul mot et enfin par le mime.

Le jeu d'énigmes



[Je veux l'emprunter](#)

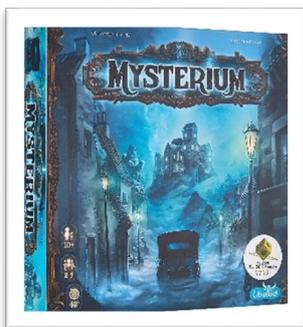
Nom d'un renard !

Wädenswill : Game Factory, 2017

CYCLE 1

C'est la révolte dans le poulailler: un renard a volé l'oeuf doré. Les poules sont noires de colère. C'est ensemble que vous vous mettez dans la peau de poules enquêtrices pour trouver des indices. Avec le scanneur de renard super sophistiqué, vous aurez vite fait de retrouver la trace du voleur. Mais le renard est futé et ne doit pas être sous-estimé, car avant que vous ayez fini de picorer, il avait déjà pris la poudre d'escampette. Laisse filer le voleur? Hors de question! La poulice est prête à mener l'enquête! Un jeu coopératif idéal pour des parties en famille! De 2 à 4 joueurs.

Durée moyenne d'une partie : 15 min



[Je veux l'emprunter](#)

Mysterium

Poitiers : Libellud, 2015

CYCLE 4 et +

Mysterium est un jeu d'enquête coopératif dans lequel tout le monde perd ou tout le monde gagne. Tous les joueurs sont unis par un but commun : découvrir la vérité sur la mort du fantôme qui hante le manoir et lui apporter la paix ! De 2 à 7 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 30 min à 1h.



[Je veux l'emprunter](#)

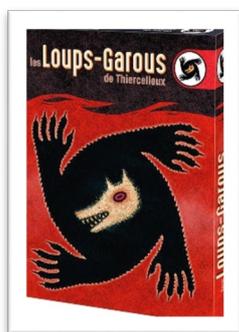
Unlock ! Heroic Adventures

Boulogne Billancourt : JD éditions Space cowboys, 2018

CYCLE 4 et +

Dans ce 5ème volet, ce jeu inspiré des escape rooms vous propose trois nouvelles aventures palpitantes dans trois univers différents : Insert Coin : Vous êtes au cœur d'une aventure virtuelle où vous devrez passer tous les niveaux les uns après les autres pour vous échapper. Attention au Game Over !

Sherlock Holmes sur le fil : Au centre d'une enquête policière des plus étranges, le détective le plus connu de la littérature anglaise fait appel à vos services pour essayer de résoudre cette situation enlisée. À la Poursuite du Lapin Blanc : Replongez dans l'univers si particulier d'Alice au Pays des Merveilles. Côté ce monde féérique et ses étranges personnages et faites de votre mieux pour aider Alice à s'enfuir avant le décompte final. De 2 à 6 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 1h à 2h. L'application gratuite Unlock !, compatible avec les téléphones et tablettes Android et iOS, est nécessaire pour jouer.



[Je veux l'emprunter](#)

Les loups-garous de Thiercelieux

Saint-Père-en-Retz : Lui-même , 2001

CYCLE 4 et +

Thiercelieux est un joli petit village de l'Est, bien à l'abri des vents et du froid, niché entre de charmantes forêts et de bons pâturages. Les habitants de Thiercelieux sont d'affables paysans, heureux de leur tranquillité et fiers de leur travail. Mais voilà que cette paisible vie est troublée depuis quelques temps par des attaques incessantes de loups-garous. Les habitants du village se doivent de réagir avant de tous y passer.

De 8 à 18 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 1h.

D'autres nouveautés disponibles sur <https://bu.univ-lorraine.fr/>

Vous ne trouvez pas ce que vous cherchez ?

Les équipes des BU à votre disposition :

CONTACT