

LA LUDOTHÈQUE



INSPE DE LORRAINE
BIBLIOTHÈQUES

BU.UNIV-LORRAINE.FR



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

BIBLIOTHÈQUES
UNIVERSITAIRES



Institut national
supérieur du professorat
et de l'éducation
Académie de Nancy-Metz

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

Janvier 2023

Table des matières

Les jeux d'Exercice	3
E03 : Le jeu sensoriel tactile	3
Les jeux Symboliques	4
S01 : Le jeu de rôle	4
S02 : Le jeu de mise en scène	4
S03 : Le jeu de production graphique à 2 dimensions.....	5
Les jeux d'Assemblage	6
A01 : Le jeu de construction à 3 dimensions.....	6
A02 : Le jeu d'agencement à 2 dimensions	8
Les jeux de Règles	10
R01 : Le jeu d'association	10
R02 : Le jeu de séquence	19
R03 : Le jeu de circuit et de parcours	20
R04 : Le jeu d'adresse	22
R05 : Le jeu sportif et moteur.....	23
R06 : Le jeu de stratégie	24
R07 : Le jeu de hasard.....	33
R08 : Le jeu de questionnaire	33
R09 : Le jeu mathématique.....	36
R10 : Le jeu de langage et d'expression	47
R11 : Le jeu d'énigmes	56

Les jeux d'Exercice

E03 : Le jeu sensoriel tactile



[Je veux l'emprunter](#)

Le toucher : un jeu pour découvrir les textures

Paris : Sentosphère, 2018

CYCLE 1

Jeu d'éveil sensoriel pour 1 à 4 joueurs, inspiré de la méthode Montessori : l'objectif est de retrouver au toucher douze couples d'animaux pour recomposer l'Arche de Noé : certains sont piquants, comme le hérisson, d'autres tous doux comme le lama, d'autres glissants comme le poisson.



[Je veux l'emprunter](#)

Tactouch'

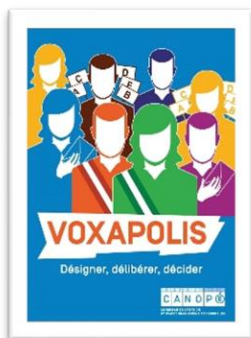
Paris : Fernand Nathan, 1983

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

S01 : Le jeu de rôle



[Je veux l'emprunter](#)

Voxapolis : désigner, délibérer, décider

Futuroscope : Réseau Canopé, 2018

CYCLE 4 et +

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 de lycée afin de comprendre les différents modes de désignation, leurs effets sur le choix des gouvernants et les décisions politiques.

S02 : 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](#)



[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.

La ferme

Sylemma Andrieu Matériel Éducatif (SAME), 2005

CYCLE 1 et CYCLE 2

5 marionnettes + Les historiettes des marionnettes.

S03 : 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

A01 : 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](#)

Atelier volumes

Paris : Nathan

CYCLE 1

Un ensemble de pièces géométriques en plastique à assembler accompagné de fiches d'activités en couleur pour s'initier aux activités géométriques, créer à l'infini des formes, des objets en 2 ou 3 dimensions, reproduire à l'aide des modèles proposés, une multitude de volumes : une source inépuisable de découvertes.

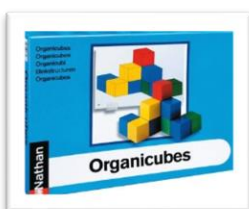


[Je veux l'emprunter](#)

La mallette de construction

MDI, 1997

CYCLE 1



[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.



[Je veux l'emprunter](#)

Polydron : inventer, construire, s'amuser

Paris : ODMF

CYCLE 1

Jeu de construction géométrique en 3D. 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.



[Je veux l'emprunter](#)

Polydron : set de classe

Cirencester, Royaume-Uni : Polydron limited, 2018

CYCLE 1

Jeu d'assemblage. 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... De 1 à 6 joueurs.



[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](#)

Petit architecte : Transforme des dessins en objets !

Heillecourt : Iello, 2019

CYCLE 2

Jeu de construction logique évolutif. Sur les cartes défis on trouve un schéma de la construction à réaliser de côté, de face et du dessus. Grâce à la manipulation, en visualisant la forme en 3D à obtenir à partir des consignes, l'enfant entraîne son raisonnement spatial !



[Je veux l'emprunter](#)

Set de construction 100 pièces

Orgelet : Janod, [20XX]

CYCLE 2

Jeu libre de construction avec 14 modèles inclus. 100 pièces de différentes formes pour réaliser les constructions les plus folles au gré de l'imagination de votre enfant. A plat ou en volume, de multiples possibilités s'offrent aux créateurs les plus inventifs : avions, robots, animaux, personnages, etc. Un jeu qui favorise la créativité, la concentration et la perception visuo-spatiale.

A02 : Le jeu d'agencement à 2 dimensions



[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 dépouillées 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.



[Je veux l'emprunter](#)

Formes = = shapes • formen • formas

Paris : Djeco; [20XX]

CYCLE 1

Coffret ludique et progressif pour s'initier à la géométrie. jeu progressif façon tangram, qui fait travailler la logique et le repérage spatial.



[Je veux l'emprunter](#)

Le jouet

Nantes : Éd. MeMo, 2011

CYCLE 1

Un jeu de construction typographique avec des ronds, des carrés, des rectangles, rouges, bleus et blancs... Dans cette belle boîte vous trouverez un sac contenant des 110 formes géométriques simples et transparentes. Amusez-vous à reconstruire l'alphabet de Julien Magnani ou alors inventez vos propres lettres. Un livre cartonné de soixante-huit pages accompagne le jeu, c'est un alphabet.



[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](#)

Tangrams : lot de 15

Villeurbanne : Celda, 2002

CYCLE 1

Le tangram permet un grand nombre d'activités de reproduction de figures. Le matériel proposé ici contient 15 tangram de 5 couleurs différentes, ce qui permet d'organiser une activité pour une classe ou une demi-classe. Il n'est pas accompagné d'une notice, ni d'exemple de figures à réaliser, qu'il faudra se procurer séparément.



[Je veux l'emprunter](#)

Tangram jeux : pour jouer où vous voulez !

Paris : Editions Contre-dires, 2009

CYCLE 1

Voici une version inédite du célèbre jeu d'origine chinoise, le Tangram. Le principe est simple : vous devez créer une première figure en assemblant les sept pièces géométriques, puis, en déplaçant un nombre précis de ces pièces, en obtenir une seconde. Un vrai casse-tête ! Le Tangram est un jeu de réflexion drôle et captivant, à pratiquer seul ou à deux. Plus de 170 figures de Tangram à réaliser. Des pièces magnétiques, pour jouer où vous voulez.

Les jeux de Règles

R01 : Le jeu d'association



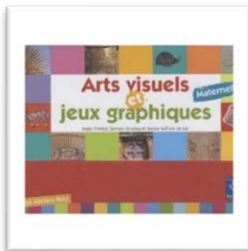
[Je veux l'emprunter](#)

Abella l'abeille

Bad Rodach Allemagne : Haba, 2016

CYCLE 1

Jeu de coopération pour les plus jeunes. 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](#)

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](#)

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.



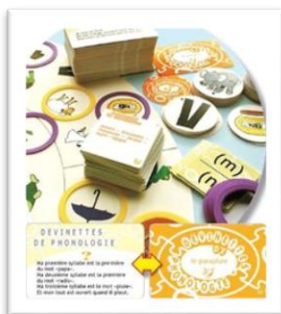
[Je veux l'emprunter](#)

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.



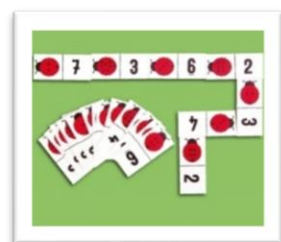
[Je veux l'emprunter](#)

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

Chelles : Atelier de l'oiseau magique

CYCLE 1

Jeu 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](#)

Dominos des coccinelles

Tourcoing : Claeys-Jeux

CYCLE 1

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



[Je veux l'emprunter](#)

Les fruits et légumes : avec leurs noms en français et en anglais

Oullins : Jeux FK, 2017

CYCLE 1

Disposer toutes les cartes de ce Mémorisation Fruits et Légumes faces cachées. A son tour de jouer, on en découvre deux. Ce sont les mêmes ? On gagne la paire et on rejoue. Sinon, on les cache à nouveau. Le joueur qui a récupéré le plus de paires gagne la partie. Pour 2 à 6 joueurs, parties de 20 à 30 mn.



[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](#)

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](#)

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.



[Je veux l'emprunter](#)

Halli Galli : junior

Wimereux : Gigamic, [201X]

CYCLE 1

Jeu de rapidité. 2 à 4 joueurs. 15 mn. Chacun leur tour, les joueurs posent des cartes Clown multicolores sur la table. Lorsque deux clowns rieurs de même couleur sont visibles, il faut vite sonner la cloche. Le joueur le plus rapide reçoit alors tous les clowns retournés. Mais attention aux clowns tristes qui gâchent la fête en vous faisant perdre des cartes !



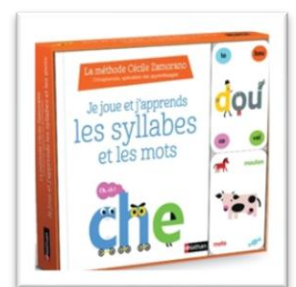
[Je veux l'emprunter](#)

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](#)

Je joue et j'apprends les syllabes et les mots

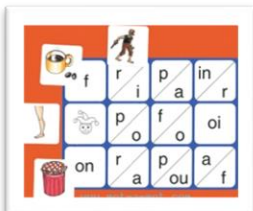
Paris : Nathan, 2017

CYCLE 1

Un livre et un jeu de cartes pour déclencher le déclic de la lecture tout en s'amusant ! Grâce aux personnages lettres, l'enfant expérimente le principe de la « fusion syllabique » en faisant se rencontrer 2 lettres. Il lit des syllabes puis des mots. Le jeu de cartes : 3 règles pour progresser de la syllabe au mot et acquérir des automatismes : trouver les 2 syllabes identiques, composer un mot en associant 2 syllabes et trouver 2 mots identiques. Une méthode amusante pour faciliter la mémorisation de l'enfant à partir de 5 ans.



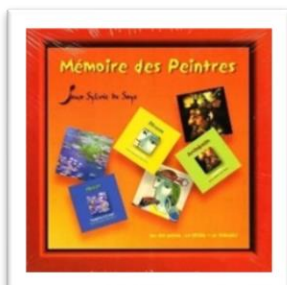
[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Loto des émotions

Québec : Placote, [2017]

CYCLE 1

Jeu pour apprendre à reconnaître et à nommer 4 émotions : joie, tristesse, peur, colère. Pour 2 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 5 minutes.

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.

Un mémo

Montrouge : Bayard Jeunesse, 2018

CYCLE 1

Un jeu de mémoire et d'imagination. Mémoriser des formes et des motifs pour former des paires. Associer les cartes entre elles pour former des chemins. Admirer le résultat ! Un jeu 2-en-1 plein de surprises !

Mémoire des peintres

Meudon : Jeux Sylvie de Soye, 2004

CYCLE 1

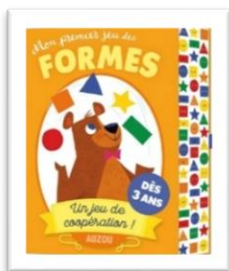
Jeu de memory sur le thème de la peinture. Chaque paire est composée d'un tableau et d'un détail de ce tableau avec le titre du tableau, le nom du peintre, son pays et son époque. Avec les plus jeunes on peut jouer à associer les paires à découvert. Puis on passe à la règle du memory classique, avec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

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](#)

Mon premier jeu des formes : un jeu de coopération

Paris : Auzou; 2017

CYCLE 1

Seul ou en équipe, reconstitue ta famille de formes avant que celle des méchantes formes soit complétée !

De 1 à 6 joueurs, durée moyenne d'une partie : 10 min.



[Je veux l'emprunter](#)

Mon quattrimino des Alphas

Saint-Jorioz : Recreallire, 2019

CYCLE 1

Ce jeu de stratégie est inspiré du principe des dominos, il est constitué de quattriminos recto verso. Ce sont des pièces à quatre côtés sur lesquelles figurent les personnages des Alphas ainsi que des lettres minuscules et majuscules, scriptes et cursives.



[Je veux l'emprunter](#)

Mr. Wolf

Pont-à-Mousson : Blue Orange, 2018

CYCLE 1

Mr. Wolf est un jeu coopératif faisant appel à la mémoire des enfants. Le but du jeu de mettre à l'abri tous les animaux de la ferme avant l'arrivée imminente du loup. De 1 à 4 joueurs. Durée de la partie : 15 min.



[Je veux l'emprunter](#)

Petit Ours Brun : le loto des habits Le premier habillé a gagné !

Montrouge : Bayard Jeux, 2019

CYCLE 1

Le but du jeu : être le premier à habiller Petit Ours Brun. Un loto amusant pour découvrir les habits, à plusieurs ou en autonomie.

De 1 à 4 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 15 min.



[Je veux l'emprunter](#)

Phonèmes en famille

Paris : Nathan, 2009

CYCLE 1

Phonèmes en famille reprend le principe du jeu des familles. Il est constitué de 31 familles de phonèmes, composées chacune 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](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Pique plume : la ronde des poules

Wimereux : Gigamic, 1998

CYCLE 1

Case après case, 4 poules en bois cherchent leur chemin en retournant, au centre du parcours, la carte cachée correspondant à la case suivante. C'est une course folle, car chacun essaye de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer ! La première poule ou le premier coq qui réussit à plumer tous les autres a gagné.

Poisson color Atelier de 4

Tourcoing : Claeys-Jeux

CYCLE 1

Apprentissage des couleurs et des constellations de 1 à 3.

Premier verger

Bad Rodach Allemagne : Haba, 2009

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.

SOS noisettes ! : Sauras-tu retrouver où tu les as cachées ?

Paris : Nathan, 2020

CYCLE 1

A l'automne l'écureuil amasse des noisettes qu'il cache dans différents endroits de la forêt. Malheureusement quand l'hiver arrive, il ne se souvient pas toujours où il a enterré ses provisions. Aidez l'écureuil à retrouver ses noisettes et remportez la partie ! Un jeu coopératif en deux parties qui allie dextérité, mémoire et chance.

Toutim

Wimereux : Gigamic; 2020

CYCLE 1

À son tour, le joueur regarde s'il a parmi ses cartes un objet qui répond à la caractéristique demandée : il peut s'agir de formes, de couleurs, mais aussi de concepts invisibles comme salé, sucré, chaud, froid, piquant, bruyant, etc. Le premier à avoir posé toutes ses cartes a gagné.



[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.



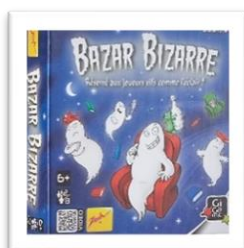
[Je veux l'emprunter](#)

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.



[Je veux l'emprunter](#)

Bazar Bizarre

Wimereux : Gigamic, 2010

CYCLE 2

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.
Pour 2 à 8 joueurs. Durée 20 minutes.



[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 !
De 2 à 8 joueurs.



[Je veux l'emprunter](#)

Dobble : Sécurité routière

Guyancourt : Asmodée, [20XX]

CYCLE 2

Parties de 10 mn, pour 2 à 8 joueurs. Jeu de rapidité, de réflexe et de discrimination visuelle avec 5 règles différentes sur le thème de la sécurité routière. Labellisé par la sécurité routière et la préfecture de Paris.



[Je veux l'emprunter](#)

Halli galli

Wimereux : Gigamic, 2018

CYCLE 2

Les joueurs retournent une carte à tour de rôle. Dès qu'il y a cinq fruits identiques sur l'ensemble des cartes visibles, le premier qui sonne la cloche gagne les cartes retournées. Qui réussira à gagner toutes les cartes ?



[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.



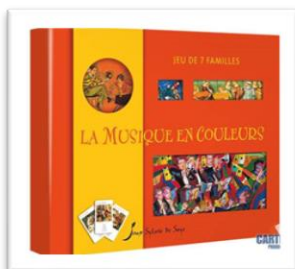
[Je veux l'emprunter](#)

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](#)

La musique en couleurs : jeu de 7 familles

Paris : Jeux Sylvie de Soye, 1994

CYCLE 2

Le jeu consiste à réunir 6 tableaux pour constituer une famille d'instruments de musique, puis le maximum de familles possibles. Celui qui obtient le plus de familles a gagné.



[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 convival, à multiples facettes. A découvrir : les Turdidés, les Sylviidés, Les Paridés et Aegithalidéés, les Hirundinidés et Apodidées, les Fringillidés, les Pucidés, les Corvidés.



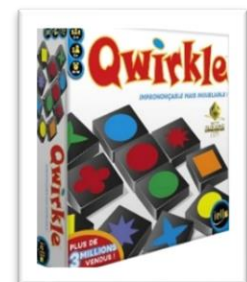
[Je veux l'emprunter](#)

La première guerre mondiale : le jeu des 7 familles

Rouen : la Petite boîte, 2014

CYCLE 2 et CYCLE 3

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](#)

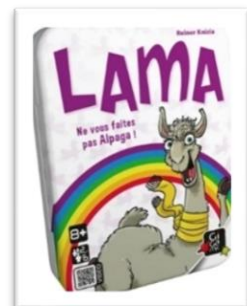
Qwirkle : Impronomable mais inoubliable

Roseville, USA : Mindware ; Heillecourt : Iello, 2017

CYCLE 2 et CYCLE 3

Le but du jeu est d'aligner des tuiles ayant des symboles de formes ou de couleurs identiques de façon à réaliser des combinaisons rapportant un maximum de points. Le jeu se rapproche un peu du Scrabble.

De 2 à 4 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 30 à 60 min.



[Je veux l'emprunter](#)

Lama : Ne vous faites pas Alpaga !

Dietzenbach : Amigo Spiel ; Wimereux : Gigamic, 2019

CYCLE 3

Dans LAMA, vous voulez jeter des cartes de votre main aussi vite que possible, mais vous ne pourrez peut-être pas jouer ce que vous voulez. Il va donc falloir gérer la prise de risque : faut-il mieux piocher en espérant continuer à jouer pour éliminer le plus de cartes, ou faut-il s'arrêter et limiter les pénalités ?

De 2 à 6 joueurs ; Durée moyenne d'une partie : 20 min



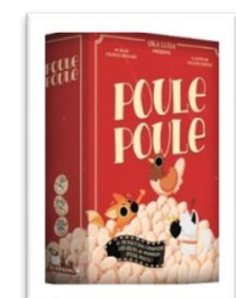
[Je veux l'emprunter](#)

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.



[Je veux l'emprunter](#)

Poule Poule

Clermont d'Excideuil : Oka Luda Éditions, 2019

CYCLE 3

Panique lors de la projection du film Poule Poule en plein festival de Cannes. Waf a mélangé toutes les pellicules, aidez Cocotte à reconstituer le Film. Dans ce jeu de mémoire et rapidité vous devez taper sur le film, le tas de cartes, dès que vous comptez un total de 5 œufs ou plus. Mais ce n'est pas si simple...



[Je veux l'emprunter](#)

Taco chat bouc cheese pizza

Pont-à-Mousson : Blue orange, 2020

CYCLE 3

Souvenez-vous bien de ces 5 mots. Le principe est simple : dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. Le dernier ramasse tout ! Dans ce jeu de rapidité et de défausse, soyez observateurs et vifs pour vous débarrasser de toutes vos cartes ! La moindre faute d'inattention pourra vous coûter la victoire.



[Je veux l'emprunter](#)

Yokai

Moras : Bankiiz éditions, 2019

CYCLE 3

Yokai est un jeu coopératif où votre communication est limitée. Déplacez les Yokai pour les rassembler par famille. Interpretez les actions des autres joueurs et laissez-leur des indices pour les aider à deviner qui se cache derrière les cartes ! Yokai est un jeu coopératif dans lequel vous ne pourrez pas directement parler des cartes Yokai. Il vous faudra travailler en équipe et faire appel à votre mémoire pour apaiser ces esprits.

R02 : 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.

R03 : Le jeu de circuit et de parcours



[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](#)

Happy Bunny

Pont-à-Mousson : Blue Orange, 2018

CYCLE 1

C'est la journée de récolte des carottes dans le potager du fermier. Hop ! Tous ensemble, aidez le petit lapin gourmand et tentez de récolter des carottes pour faire un bon festin ! Mais parviendrez-vous à trouver celles qui vous conviennent sans vous faire attraper par le fermier ?".



[Je veux l'emprunter](#)

Le jeu du potager : à vos graines, prêts... Plantez !

Montpellier : Bioviva editions, 2018

CYCLE 1

À vos graines, prêts, plantez ! Prendre soin de son potager au fil des saisons pour récolter les plus beaux légumes ? C'est facile avec le jeu du potager ! Dans ce jeu de plateau, les joueurs doivent faire pousser leurs légumes en évitant les embûches pour devenir de vrais jardiniers en herbe. Le jeu idéal pour petits et grands afin de découvrir de manière ludique les secrets du potager au naturel.



[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 min.



[Je veux l'emprunter](#)

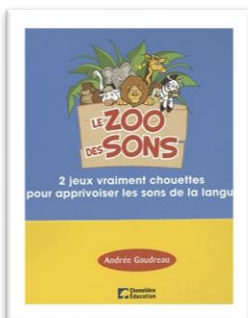
Saute lapin !

Bad Rodach Allemagne : Haba, 2016

CYCLE 1

Jeu de course où l'on doit évaluer les distances. À son tour, on lance le dé qui désigne une planche. Il faut alors en estimer la longueur - sans avoir le droit de la prendre en main - pour placer une pierre à la distance optimale qui permettra de poser un pont. Attention à ne pas être trop gourmand !

De 2 à 4 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 15 min.



[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](#)

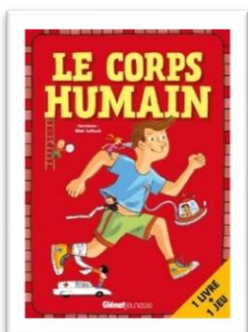
Après l'orage

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](#)

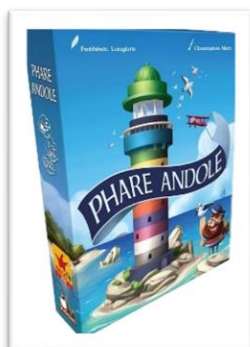
Les jeux d'Art d'Art

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.

R04 : Le jeu d'adresse



[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](#)

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](#)

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 !



[Je veux l'emprunter](#)

Ghost Adventure

Roubaix : Buzzy Games, 2020

CYCLE 3

Ghost Adventure est un jeu coopératif qui se joue debout, autour d'une table sans chaise. Les joueurs se relaient pour réaliser ensemble des missions. Chaque mission représente un parcours différent qu'ils vont devoir effectuer avec une toupie à travers plusieurs plateaux.

R05 : 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.



[Je veux l'emprunter](#)

Tarabiscoté.es : jeu de cartes à danser

Suresne : Compagnie trafic de Styles, 20XX

CYCLE 2

Les cartes à danser Tarabiscoté.es proposent une immersion dans un univers poétique et imagé qui stimule la créativité. Des consignes progressives et ludiques permettent de danser et faire danser de manière à ce que chacun puisse faire émerger sa singularité. On peut choisir de s'inspirer de leur illustration, de leur comptine et de leur énergie en les tirant au hasard ou de suivre un des modes de jeu.

R06 : Le jeu de stratégie



[Je veux l'emprunter](#)

Camelot Jr.

Kontich, Belgique : Smart Games Inc, 2005-2008

CYCLE 1

Construis un chemin afin que le chevalier puisse atteindre la princesse. Camelot Jr est un puzzle où l'on combine la logique, une vue d'ensemble et une motricité précise pour trouver la solution.

Un jeu qui aide les enfants à se repérer dans l'espace.



[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.



[Je veux l'emprunter](#)

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 veux l'emprunter](#)

Gobblet Gobblers

Pont-à-Mousson : Blue Orange, 2013

CYCLE 1

Le but du jeu ? Aligner trois de vos Gobblers pour gagner ! Ces adorables petites créatures ne pensent qu'à s'amuser et gober d'autres Gobbeurs. Tactique, mémoire et bonne humeur : un premier jeu de stratégie idéal à partir de 5 ans !



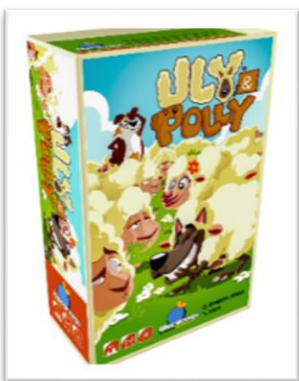
[Je veux l'emprunter](#)

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](#)

Uly & Polly

Pont-à-Mousson : Blue Orange, 2021

CYCLE 1

Uly & Polly est un jeu semi-coopératif dans lequel, à chaque manche, un joueur va jouer contre tous les autres. Ce joueur va incarner le rôle d'Uly, le petit loup malicieux, qui se cache dans le troupeau de moutons. Tous les autres joueurs vont coopérer ensemble en incarnant le rôle de Polly, le chien de berger, pour retrouver où se cache le petit loup. En fonction de votre rôle, gagnez des jetons Récompense à chacune de vos réussites pour en obtenir le plus possible à la fin de la partie !



[Je veux l'emprunter](#)

Bandido

Lausanne : Helvetiq, 2016

CYCLE 2

Bandido essaye de s'évader à nouveau ! Le but du jeu est d'empêcher Bandido, qui a commencé à creuser des tunnels, de s'évader de la prison. Pour cela, les joueurs vont poser successivement des cartes pour tenter de bloquer toutes les issues, soit en plaçant des impasses, soit en faisant boucler les tunnels.



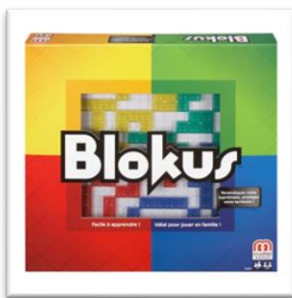
[Je veux l'emprunter](#)

Battle Sheep

Pont à Mousson : Blue Orange, 2014

CYCLE 2

Divisez vos moutons pour mieux régner sur les pâturages... Les moutons se sentent à l'étroit dans leur petit pré... Ils ont décidé de conquérir le monde un pâturage à la fois. Un jeu simple, fun et stratégique ! Coupez vos piles de moutons et tentez de bloquer les moutons de vos adversaires !



[Je veux l'emprunter](#)

Blokus

Fresnes : Mattel France, 2016

CYCLE 2

Un jeu de stratégie accessible à tous, dès 7 ans. Un double objectif : placer l'ensemble de ses pièces de couleur sur le plateau tout en bloquant l'adversaire. 1 à 2 joueurs. Durée de la partie : environ 20 minutes.



[Je veux l'emprunter](#)

Cubiq : 1 player puzzle game

Kontich Belgique : Smart Games, 2020

CYCLE 2

Jeu de logique en 3D pour jouer seul ou à deux. Pour jouer seul on sélectionne un défi et on place une partie des pièces dans l'aire de jeu comme indiqué. Puis on reconstitue le cube en ajoutant les autres pièces et en respectant les couleurs indiquées par le défi. A deux joueurs on place à son tour une pièce de sa couleur dans le support, en respectant les règles de pose, jusqu'à ce que ce ne soit plus possible. Le dernier joueur qui réussit à placer une pièce gagne la partie. Un jeu pour travailler la planification, la résolution de problèmes et pour tous les amoureux de casse-tête !



[Je veux l'emprunter](#)

Dragomino

Bruno Cathala, Marie et Wilfried Fort ; Maëva Da Silva, Christine Deschamps
Pont-à-Mousson : Blue orange; C 2020

CYCLE 2

Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé Dresseur de dragons et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?

De 2 à 4 joueurs, durée moyenne d'une partie : 15 min.



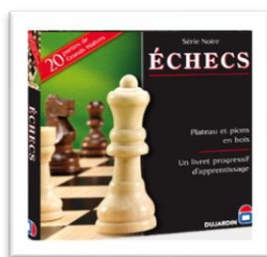
[Je veux l'emprunter](#)

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](#)

Echecs : le roi des jeux de société !

Cestas : Dujardin; 2013

CYCLE 2

Le coffret contient 1 plateau de jeu, 32 pièces en bois, 1 règle du jeu et 1 livret additif pour rejouer les meilleures finales des grands Maîtres. But du jeu : capturer le Roi adverse et le mettre "en échec". Lorsque l'échec ne peut être paré, le roi adverse est "échec et mat" et la partie est terminée.



[Je veux l'emprunter](#)

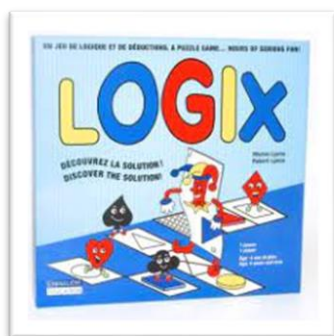
Kingdomino

Bruno Cathala ; Cyril Bouquet

Pont-à-Mousson : Blue orange; 2016

CYCLE 2

Vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, montagnes, il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres Seigneurs convoitent les mêmes terres que vous... But du jeu : Connectez astucieusement vos dominos pour construire le royaume de 5x5 cases le plus prestigieux.



[Je veux l'emprunter](#)

Logix

Laval : Mondia éditeurs, 1991

CYCLE 2

Logix est un jeu éducatif conçu pour développer les habiletés intellectuelles. Tout en s'amusant, le joueur apprend à se concentrer, à interpréter et à sélectionner les données d'un problème, à combiner des propositions logiques, à formuler des hypothèses, à tirer des conclusions, ainsi qu'à vérifier et prouver des solutions.



[Je veux l'emprunter](#)

Ronchonchon

Perdreauxville : Zazimut, 2021

CYCLE 2

L'ambiance n'est pas au beau fixe dans la maison. Un de vos colocataires est ronchonchon. Il va falloir coopérer pour trouver une solution à son problème. 24 scénarios pour aborder les principes de la communication bienveillante entre amis ou en famille.



[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.



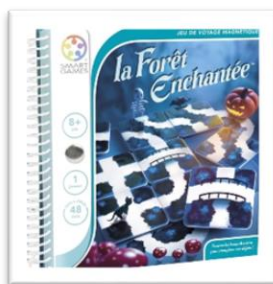
[Je veux l'emprunter](#)

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.



[Je veux l'emprunter](#)

La forêt enchantée : Jeu de voyage magnétique

Kontich, Belgique : Smart Games, 2019

CYCLE 2 et CYCLE 3

Jeu de logique magnétique de voyage pour 1 joueur, sur le principe des jeux "Gogetter". Les 9 pièces de puzzle permettent de relier par des chemins certains éléments du pourtour ou au contraire de faire en sorte que certaines images ne communiquent pas, en fonction des consignes.



[Je veux l'emprunter](#)

Jeux d'Afrique : jeux traditionnels à réaliser et à partager

Forcalquier : le Sablier éd, 2006

CYCLE 2 et CYCLE 3

Découvrez 10 jeux de stratégie et de hasard, choisis parmi les plus amusants et les plus anciens qui restent encore très pratiqués. Réalisez simplement et rapidement vos plateaux de jeu, en pâte à sel ou pâte à modeler, dans le sable ou tracés à la craie et jouez avec quatre coquillages et quelques boutons ! En Afrique tout se dit et se chante. En écoutant le récit raconté par Kady Kaya, entrez dans le jeu et les comptines traditionnelles pour partager un vrai moment de bonheur simple entre frères et sœurs ou entre amis.



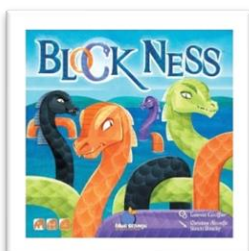
[Je veux l'emprunter](#)

Azul

Québec, Canada : Plan B Games, 2018

CYCLE 3

Dans Azul, vous incarnez un artisan au 16ème siècle chargé de décorer le Palais Royal de Evora, demeure somptueuse du Roi du Portugal. Pour cela, vous devrez faire parler votre fibre artiste et vos talents d'artisan afin de constituer la plus belle des mosaïques. D'autres concurrents sont dans la course et ont bien l'intention de vous empêcher de remplir votre mission. Seule la plus belle fresque ornera les murs du palais. Devenez l'artisan le plus prestigieux de la royauté !



[Je veux l'emprunter](#)

Block Ness

Pont-à-Mousson : Blue orange, 2021

CYCLE 3

Les monstres du Blockness sortent enfin leur tête de l'eau... mais on dirait que le lac n'est pas assez grand pour tout le monde ! Soyez le plus agile d'entre eux pour obtenir le titre de Monstre de l'année et le privilège de vous laisser photographier de temps à autre par les touristes.



[Je veux l'emprunter](#)

K3 : Plan your climb

Lausanne, Suisse : Helvetiq, [2021]

CYCLE 3

Gravir le K3 demande planification et programmation. En groupe ou les uns contre les autres, programmez votre ascension et placez tous vos pions sur la montagne. Ne vous laissez pas surprendre par vos adversaires ou le terrain et soyez ingénieux pour arriver jusqu'au sommet ! Placez vos pions astucieusement, planifiez votre ascension avec soin, grimpez étape par étape et restez le dernier ou la dernière encore en lice... puis recommencez : vous allez prendre goût à la montagne ! Jeu de programmation compétitif ou coopératif pour 2 à 4 joueurs. Durée de jeu : 20mn en moyenne.



[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](#)

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. 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 ! ».



[Je veux l'emprunter](#)

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.



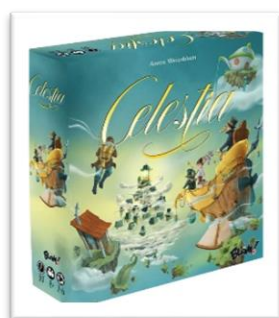
[Je veux l'emprunter](#)

Break the code

Heillecourt : Iello, 2018

CYCLE 4 et +

Break the code est un jeu de réflexion palpitant et plein de tension. À chaque tour, choisissez une question parmi celles au centre de la table, et analysez soigneusement les réponses de vos adversaires. Faites des déductions efficaces pour être le premier à deviner la combinaison ciblée !



[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 ! 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.



[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](#)

Jeu de 54 cartes

Saint-Max : France Cartes, 20XX

CYCLE 4 et +



[Je veux l'emprunter](#)

Love letter

Guyancourt : Asmodee, 2019

CYCLE 4 et +

Soyez le plus rusé pour faire parvenir votre lettre d'amour à votre bien aimée ! L'inaccessible Princesse ! Love Letter est un petit jeu de cartes malin à base de bluff et de déduction. 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 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](#)

Splendor

Buc : Space Cowboys, 2017

CYCLE 4 et +

Récoltez des pierres précieuses pour réaliser des combinaisons qui vous permettront d'acheter des cartes de valeurs différentes. Le 1er à arriver à 15 remporte la partie.



[Je veux l'emprunter](#)

Tarot

Saint Max : France Cartes, 1994

CYCLE 4 et +

Doté de 78 cartes, le tarot se joue principalement à 4 joueurs, bien qu'il existe des variantes à 3 ou à 5 joueurs. C'est à la fois un jeu individuel et un jeu d'équipe..



[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 !

R07 : Le jeu de hasard



[Je veux l'emprunter](#)

Bye bye Mr. Fox !

Pont-à-Mousson : Blue Orange, 2020

CYCLE 1

C'est jour de ponte au poulailler ! Ensemble, aidez les 3 poules pondeuses à rassembler et à couvrir 3 œufs dans leur nid respectif. Mais attention aux renardeaux apprentis voleurs !



[Je veux l'emprunter](#)

Little menu : apprendre à manger équilibré tout en s'amusant

Ottmarsheim : Avenue Mandarin, [20XX]

CYCLE 1 et **CYCLE 2**

Un jeu de société pour apprendre à chaque enfant comment composer un déjeuner équilibré et partager un bon repas, le tout en s'amusant. But du jeu : être le premier à composer son plateau équilibré.

R08 : 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](#)

J'apprends l'anglais en jouant

Maëlle Valmy ; Morgane David

s.l. : Rue des Ecoles; 2018

CYLCE 2

Conçu et testé par des enseignants, ce jeu de rapidité et de mémorisation permet d'apprendre l'anglais en s'amusant ! Il propose des images, mots et devinettes en français et en anglais pour progresser rapidement.



[Je veux l'emprunter](#)

Questions ? Réponses ! : Corps humain

Paris : Nathan, 2017

CYLCE 2

Durée de 20 mn pour 2 à 4 joueurs. À quel âge atteint-on sa taille adulte ? De combien d'os est composé le squelette ? Quelle quantité de salive fabriques-tu chaque jour ? Teste tes connaissances, joue en famille ou avec tes copains, à la maison ou en voyage et deviens un expert !



[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.



[Je veux l'emprunter](#)

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 le meilleur gagne !



[Je veux l'emprunter](#)

A l'école de la laïcité : Un jeu pour redécouvrir les 15 articles de la charte de la laïcité à l'école

Paris : Bordas, 2022

CYCLE 3

Le but de ce jeu de plateau est de reconstituer collectivement la Charte de la laïcité, à la manière d'un puzzle en répondant à des questions. Le fait de

gagner une bonne réponse donne accès à un article de la charte, à coller sur l'affiche afin de reconstituer intégralement les 15 articles de la charte simplifiés pour des élèves de Cycle 3 et illustrés.



[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.

Jeux pour bien vivre ensemble

Paris : Hatier, 2017

CYCLE 3



[Je veux l'emprunter](#)

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.

R09 : Le jeu mathématique



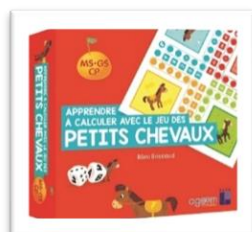
[Je veux l'emprunter](#)

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](#)

Apprendre à calculer avec le jeu des petits chevaux : MS-GS-CP

Paris : Retz, 2020

CYCLE 1

Jeu éducatif pour apprendre la numération et le calcul. Comme dans le jeu traditionnel des petits chevaux, l'objectif pour l'élève est de faire évoluer ses petits chevaux sur le plateau de jeu et d'être le premier à en faire rentrer un à l'écurie. Mais le jeu des petits chevaux a été repensé afin qu'il soit possible de s'en servir de façon simple et efficace en classe dans le cadre des apprentissages mathématiques, en MS, GS et CP.



[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](#)

Discover geometric shapes in everyday life = Découvrir des figures géométriques de l'environnement

Valence Espagne : Akros, 20XX

CYCLE 1

Jeu d'association de figures géométriques aux objets de notre entourage, pour 1 à 6 joueurs. Ces formes géométriques en mousse sensibilisent les enfants à prendre conscience de la morphologie des objets de leur entourage. Les objets représentés sur les fiches cartonnées sont facilement identifiables pour l'enfant, et lui permettent de créer un rapport et une association entre ces objets et les corps géométriques.



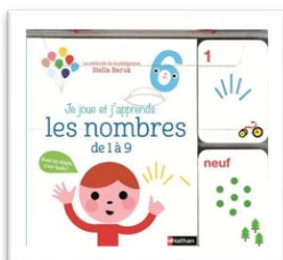
[Je veux l'emprunter](#)

Les formes : PS - MS - GS

Paris : Hatier, 2018

CYCLE 1

26 jeux pour apprendre et jouer avec les formes en Maternelle : jeux d'exploration, jeux d'assemblage, jeux à règles. Les premiers apprentissages de la géométrie ! Percevoir des différences et des ressemblances, associer une forme à sa représentation, et identifier des premières caractéristiques de formes.



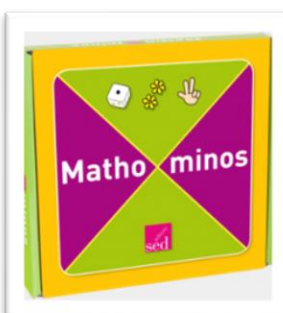
[Je veux l'emprunter](#)

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.



[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 veux l'emprunter](#)

Les nombres PS-MS-GS : composer et décomposer des quantités

Paris : Hatier, 2021

CYCLE 1

14 jeux pour apprendre à composer et décomposer des quantités de deux à douze. Résoudre des problèmes sur les quantités : comparer, dénombrer, trouver le complément, composer et décomposer, anticiper une quantité après augmentation ou diminution, composer une somme d'argent mais aussi lire et utiliser les écritures chiffrées et comprendre les fonctions du nombre.



[Je veux l'emprunter](#)

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](#)

Numerix

Paris : Djeco; [20XX]

CYCLE 1

Jeu de dénombrement et de reconnaissance des quantités. Un jeu simple et ludique pour compter et reconnaître les différentes manières d'exprimer une quantité. Les réponses au dos des cartes de ce jeu autocorrectif permettent en un coup d'oeil de vérifier les réponses. Durée de jeu libre. Joueurs : un enfant, un adulte.



[Je veux l'emprunter](#)

Topologia

La Pobla de Vallbona : Akros, [20XX]

CYCLE 1

Ce jeu favorise le développement du raisonnement logique et mathématique ainsi que la structuration spatiale par la manipulation et la reproduction des cartes modèles. Les cartes permettent d'aborder les formes géométriques, la symétrie, les concepts spatiaux de base (dans-en dehors, devant-derrière, dessus-dessous), etc. Les modèles peuvent être réalisés par un enfant seul, ou en petit groupe avec des activités graphiques, de verbalisation, etc.



[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 !



[Je veux l'emprunter](#)

Class Time des chiffres

Toulouse : Pink fizz, [20XX]

CYCLE 2

Calculez des additions, soustractions et multiplications grâce à une mécanique de jeu immersive ! Le plus rapide à trouver 5 bons résultats remporte la manche. Chaque partie se joue en 3 manches gagnantes. Ce jeu à prise en main rapide permet de se renforcer en calcul mental tout en s'amusant.



[Je veux l'emprunter](#)

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.



[Je veux l'emprunter](#)

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.



[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.



[Je veux l'emprunter](#)

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.



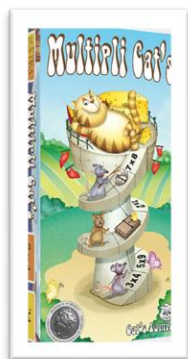
[Je veux l'emprunter](#)

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 superpouvoirs 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 d'une partie : 15 à 20 min.



[Je veux l'emprunter](#)

Multipli Cat's

Les Touches : Edition Cat's Family, 2016

CYCLE 2

Jeu de cartes permettant d'intégrer les tables de multiplication. Pour 1 à 6 joueurs. Durée de 10 à 20 mn. 5 variantes.



[Je veux l'emprunter](#)

Multipli Potion : Apprendre et s'amuser avec les tables de multiplication !

Angers : On The Go Editions, 2016

CYCLE 2

Le but du jeu est de multiplier les bonnes potions entre elles pour capturer les monstres de l'adversaire. Pour 2 joueurs, durée d'une partie 15 minutes.



[Je veux l'emprunter](#)

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. A son tour de jeu, chaque joueur essaie de placer l'une de ses cartes 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. Si un joueur se trompe, il pioche une carte supplémentaire.

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



[Je veux l'emprunter](#)

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](#)

Tri-facta - Addition & soustraction

Vernon Hills, IL : Learning Resources, 2012

CYCLE 2

A partir de 6 ans. De 2 à 4 joueurs. Ce jeu permet aux élèves de s'amuser tout en travaillant les opérations mathématiques : additions et soustractions. Distribuez les cartes à jouer, les enfants remplissent ensuite à tour de rôle les cases vides en faisant des triangles d'opérations corrects. Le premier qui a mis toutes ses cartes crie « Tri-FACTa » et a gagné la partie.



[Je veux l'emprunter](#)

Architecto : Smart fun with structures

Montréal : FoxMind, 2005

CYCLE 2 et CYCLE 3

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 !



[Je veux l'emprunter](#)

12 Géoblocks

Montréal : Foxmind, 2022

CYCLE 2 et CYCLE 3

Ensemble de 12 étuis de 8 pièces géométriques utilisées dans les 4 jeux de visualisation spatiale de la ligne Brain Builder où les joueurs progressent à leur rythme à travers une série de puzzles qui deviennent de plus en plus difficiles. Ces jeux sont Architecto, Equilibrio, Tangramino et Perspecto.



[Je veux l'emprunter](#)

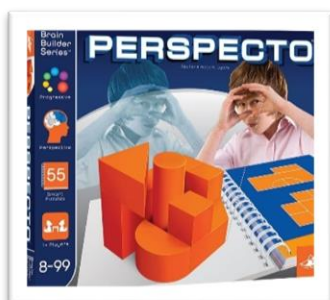
Mathador flash

Luxeuil les Bains : ; [Futuroscope] : Réseau Canopé, 2015

CYCLE 2 et CYCLE 3

Destiné aux élèves du cycle 2 au collège, Mathador Flash repose sur la pratique du calcul mental réfléchi ainsi que sur celle du calcul mental "à l'envers". Deux types de parties sont proposées : en mode "Flash", les joueurs doivent trouver le plus vite possible un nombre cible. En luttant contre le sablier, ils automatisent leurs calculs et acquièrent de véritables réflexes opératoires ; en mode "Expert", ils doivent utiliser le maximum d'opérations et notamment les opérations les plus complexes.

A partir de 2 joueurs. Durée : 15 min.



[Je veux l'emprunter](#)

Perspecto

Montréal : FoxMind, 2015

CYCLE 2 et CYCLE 3

Jeu de logique spatiale en 3D pour développer ses compétences en résolution de problème. Le joueur doit construire, en volume, une structure tridimensionnelle imposée, avec des pièces précises. Les illustrations des modèles sont des vues bidimensionnelles vues à l'horizontale. Certains modèles comprennent 2 illustrations. D'autres comprennent en plus une vue du dessus. Il est très utile d'avoir joué avec les autres jeux de la gamme Brain Builder avant de se lancer ! Parties de 5mn pour 1 joueur ou plus.



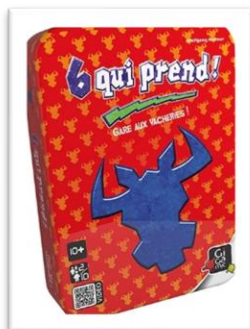
[Je veux l'emprunter](#)

Tri-facta : multiplication & division game

Vernon Hills, IL : Learning Resources, [20XX]

CYCLE 2 et CYCLE 3

Familiarisez les enfants avec les tables de multiplication en jouant aux cartes et en créant des triangles, puis faites tourner le plateau pour le joueur suivant. La forme de triangle offre une indication visuelle alors que le jeu permet de s'amuser avec les multiplications et les divisions ! Aide à créer des équations, des opérations et à résoudre les problèmes.



[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. Dans ce jeu de défausse culte, il vous faudra placer vos cartes dans les différentes rangées mais sans jamais poser la 6^{ème} ! Les choix des cartes étant secret et simultané, il vous faudra être un poil calculateur pour ne pas finir avec le plus gros troupeau. Alors gare aux vacheries ! De 2 à 10 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 45 min.



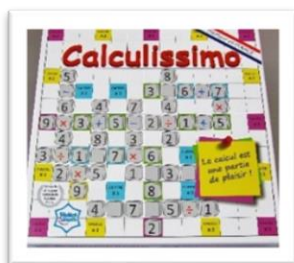
[Je veux l'emprunter](#)

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](#)

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.



[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 !



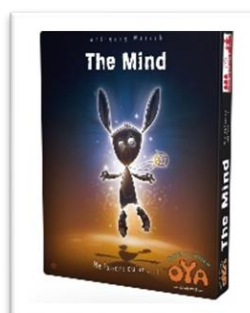
[Je veux l'emprunter](#)

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.



[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 !



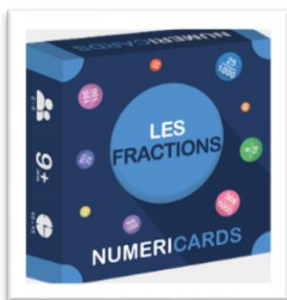
[Je veux l'emprunter](#)

Numericards : les décimaux

Arnas : Monecole.fr, 20XX

CYCLE 3

A son tour de jeu, chaque joueur essaie de placer l'une de ses cartes en respectant l'ordre croissant des cartes présentes sur la table. La frise numérique ainsi créée s'agrandit à chaque tour de jeu, la difficulté également. Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la partie. Si un joueur se trompe, il pioche une carte supplémentaire.



[Je veux l'emprunter](#)

Numericards : les fractions

Arnas : Monecole.fr, 20XX

CYCLE 3

A son tour de jeu, chaque joueur essaie de placer l'une de ses cartes en respectant l'ordre croissant des cartes présentes sur la table. La frise numérique ainsi créée s'agrandit à chaque tour de jeu, la difficulté également. Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la partie. Si un joueur se trompe, il pioche une carte supplémentaire.



[Je veux l'emprunter](#)

Numericards : grands nombres

Arnas : Monecole.fr, 20XX

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](#)

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. 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](#)

Ricochet robots

Paris : Oya, 2013

CYCLE 3

Jeu de programmation et de réflexion rapide. Votre but : remporter à chaque manche le jeton objectif ! A chaque tour un jeton représentant un objectif sur le plateau est tiré au sort. Chaque joueur simultanément doit alors trouver le chemin le plus court entre un robot désigné et cet objectif. Les robots se déplacent en ligne droite. Sur le plateau, des obstacles sur lesquels les robots peuvent ricocher complexifient la tâche des joueurs dans leur recherche du plus court chemin. Le joueur qui annonce le premier le chemin le plus court remporte le jeton. Parties de 30 minutes pour 1 joueur et plus.



[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](#)

Team 3

Riga : Brain Games publishing, 2019

CYCLE 4 et +

Tous les joueurs travaillent ensemble pour terminer une structure le plus rapidement possible. Mais il y a un piège ! En équipe de 3, chaque joueur joue un rôle particulier : un joueur ne peut pas parler, un autre ne peut pas voir, et le dernier est leur intermédiaire. De 3 à 6 joueurs. Durée de la partie : 30 minutes

R10 : Le jeu de langage et d'expression

Dictionnaire fou du corps : activités pédagogiques

INSPE Lorraine, 2017

Sous la direction d'Alexandra Peisset



[Je veux l'emprunter](#)

CYCLE 1 , CYCLE 2 et CYCLE 3

Contenu de la boîte : cartes Dixit + règle du jeu, Tutoriel book creator, Fusains, crayons, tampons, dictionnaire.

Fiches de préparation pour :

- L'atelier d'écriture au cycle 1, 2 et 3
- L'atelier « Jouer avec les mots », « mimer une œuvre » et « trouver les yeux fermés »
- L'atelier « Dessine ton monstre »

Tutoriels « Fabriquer soi-même son tampon d'imprimerie » et Apprendre à utiliser un tampon encreur », ainsi que « Mettre en mouvement des images ».



[Je veux l'emprunter](#)

Le fassyllacompter

Tourcoing : Claeys-Jeux

CYCLE 1

Le fassyllacompter permet de faire travailler les enfants sur le découpage syllabique et dénombrement des syllabes d'un mot. Présenté sous forme de jeu de cartes, il va permettre manipulations individuelles et collectives ainsi que l'utilisation en jeux de groupe à règles.



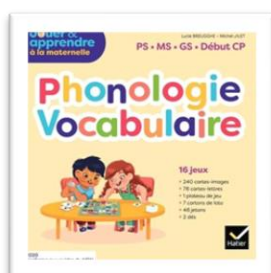
[Je veux l'emprunter](#)

Les langues : MS-GS : éveil à la diversité linguistique

Paris : Hatier; 2020

CYCLE 1

Ce coffret a pour objectif de permettre aux élèves de moyenne et grande section de maternelle de comprendre par la pratique et le jeu, des différences mais aussi des ressemblances entre les langues. Des jeux de cartes (le plus rapide, memory, jeu des paires, jeu des familles, Autour du monde), des jeux de plateaux (Ludo, Snakes and Ladders) ainsi qu'un travail autour de l'écoute de comptines sont proposés.



[Je veux l'emprunter](#)

Phonologie, Vocabulaire : PS, MS, GS, Début CP

Paris : Hatier, 2020

CYCLE 1

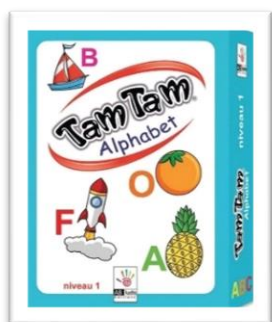
16 jeux pour apprendre et jouer avec la phonologie et le vocabulaire en maternelle, 9 jeux de phonologie et 7 jeux de vocabulaire : loto, rébus, memory, carte-mystère, jeu des familles, Guiliclot, l'oeil de lynx, jeu des paires, devinettes.



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

Préparer le geste d'écriture : MS-GS-Début CP

Paris : Hatier, 2021

CYCLE 1

Onze jeux pour jouer seul ou au cours d'un atelier afin d'apprendre à reconnaître les premières lettres des mots et passer des formes aux lettres.

Les saisons

Tourcoing : Claey's-Jeux

CYCLE 1

Jeu d'observation et d'attention visuelle, développement de l'expression orale, mémorisation des différents éléments changeant dans les 4 saisons.

Tam tam : alphabet : niveau 1

Carquefou : AB Ludis Edition, 2021

CYCLE 1

Jeu de cartes pour identifier les lettres de l'alphabet avec 4 règles. Entre 2 cartes il y a toujours une paire commune. L'objectif des 4 règles est toujours d'être le premier à retrouver une paire. Idéal pour découvrir et apprendre les lettres de l'alphabet de manière ludique, avec des règles simples à mettre en place !

Tic Tac Boum Junior

Guyancourt : Asmodee, 2014

CYCLE 1

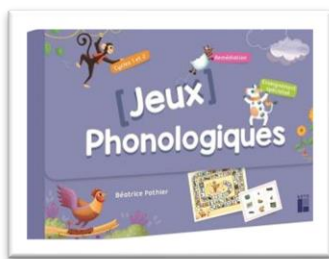
Dites le mot juste avant qu'une bombe n'explose entre vos mains ! Dans Tic Tac Boum, les joueurs jouent contre la montre, ils ont quelques secondes pour trouver un mot en rapport avec la carte en jeu, en espérant pouvoir passer la bombe à leurs voisins avant qu'elle n'explose. Jeu de langage et d'expression. De 2 à 12 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 15 min.

Vocabulon des petits

Tourouvre au Perche : Megableu; C 2021

CYCLE 1

Partie de 15 mn pour 1 à 6 joueurs. Six jeux faciles, amusants et progressifs pour apprendre les lettres de l'alphabet et 120 mots associés à six paysages familiers, réalisés avec la collaboration de pédagogues et d'enseignants. Chacun des paysages est identifié par une couleur particulière pour guider l'enfant dans le choix des bonnes associations.



[Je veux l'emprunter](#)

Jeux phonologiques : cycles 1 et 2 : remédiation : enseignement spécialisé

Paris : Retz, 2020

CYCLE 1 et CYCLE 2

Des jeux phonologiques pour favoriser l'acquisition de la conscience phonologique et le repérage des difficultés éventuelles, dès la PS ; remédier aux erreurs phonologiques de langue orale qui font obstacle à un apprentissage réussi de l'orthographe.



[Je veux l'emprunter](#)

Bla bla bla

Paris : Djeco; 2009

CYCLE 2

Jeu de langage riche et varié: chacun reçoit 5 cartes, chaque joueur à son tour est juge et jette le dé. 3 modes de jeux sont possibles selon le résultat du dé : associer 2 cartes (vache-lait), raconter une histoire, choisir une carte qui représente le joueur. Celui qui a le mieux réussi remporte la carte.



[Je veux l'emprunter](#)

Class Time des thèmes

Toulouse : Pink fizz; 20XX

CYCLE 2

Le jeu du Baccalauréat sans feuille ni stylo ! Une lettre est choisie, puis une carte THÈME est découverte. Le joueur le plus rapide à trouver un mot lié au thème en jeu récupère la carte en jeu. Une nouvelle carte est retournée et ainsi de suite... Le premier à cumuler cinq cartes dans son camp remporte la manche.



[Je veux l'emprunter](#)

Dénomino

Carquefou : ABludis, 2021

CYCLE 2

Jeu de lecture et d'orthographe pour les enfants de CP et de CE1. Le premier joueur lance le dé. Tous les joueurs cherchent une image contenant la graphie définie par le dé. Le plus rapide retourne la carte pour vérifier la présence de la graphie cible. Si c'est le cas, il remporte la carte. Le premier joueur qui collecte 10 cartes a gagné.



[Je veux l'emprunter](#)

Fabulia : Le livre-jeu dont tu choisis les héros !

Moscou : Lifestyle Boardgames, 2019

CYCLE 2

Wilfried et Marie, deux enfants qui adorent les animaux et les livres d'aventure, trouvèrent un jour un livre d'histoire enchanté. Les personnages du livre pouvaient endosser n'importe quel rôle. Un courageux chevalier pouvait devenir musicien larmoyant le lendemain, la sorcière malfaisante pouvait devenir la ninja maladroite d'une autre histoire... Joignez-vous aux enfants et aidez-les à remplir les histoires du livre de personnages uniques ! Immergez-vous dans la narration, utilisez votre esprit et votre imagination pour suggérer les personnages les plus adaptés à chaque histoire.



[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](#)

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](#)

Kikafé ?

Jonathan Favre-Godal ; illustré par Steeve Augier

Pont-à-Mousson : Blue Orange; C 2018

CYCLE 2

Chaque joueur possède 6 animaux domestiques, tous étant soupçonné d'avoir crotté... A trois c'est parti, le joueur le plus rapide démarre en posant une carte : « C'est pas ma... tortue, c'est un perroquet ! »

Et maintenant au tour des autres d'être le plus rapide pour innocenter son perroquet et accuser quelqu'un d'autre. Si jamais vous accusez un animal que plus personne ne possède... vous devenez le fautif ! Un jeu d'ambiance très rapide pour tester ses réflexes et sa mémoire !



[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](#)

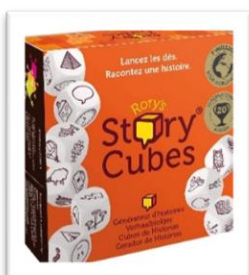
La petite école de l'imagination

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 éléphanteau 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](#)

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](#)

Speed letters : le jeu des mots qui valent de l'or

Antony : Le Droit de perdre, 2021

CYCLE 2

Speed Letters est une course de lettres où le but est de recréer un mot dévoilé au début du tour. Au top, chacun cherche dans son alphabet de 26 cartes un max de lettres faisant partie de ce mot pour les déposer dans le coffre et gagner le mot-trésor ! La rapidité, la mémoire et l'écoute seront vos meilleurs alliés pour remporter le trésor de la langue ! De 2 à 5 joueurs. Durée de la partie : 20 minutes



[Je veux l'emprunter](#)

Tam tam english : les premiers mots

Carquefou : AB Ludis Editions; 2015

CYCLE 2

Tam Tam ANGLAIS permet de découvrir et de jouer avec les mots les plus fréquents de la langue anglaise, avec des illustrations attrayantes, des règles de jeux simples et variées. Durée du jeu modulable et le lexique permet de découvrir et apprendre les mots.



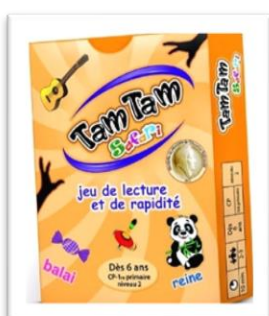
[Je veux l'emprunter](#)

Tam Tam safari : jeu de lecture et de rapidité. CP niveau 1

Carquefou : AB Ludis Editions, 2013

CYCLE 2

Tam Tam safari est un jeu utilisant les mots référents usuels pour l'étude des correspondances graphies-phonies. Il complète de façon ludique l'apprentissage de la lecture.



[Je veux l'emprunter](#)

Tam Tam safari : jeu de lecture et de rapidité. CP niveau 2

Carquefou : A.B.ludis Editions, 2014

CYCLE 2

Un petit jeu de lecture et de rapidité. Il s'agit de retrouver l'unique paire image-mot qui existe entre 2 cartes-images et une carte-mots. Ce jeu permet d'automatiser la voie d'assemblage, de stimuler l'évocation mentale et de renforcer les capacités visuo-attentionnelles.



[Je veux l'emprunter](#)

Tam Tam safari : jeu de lecture et de rapidité CE1. Niveau 1

Carquefou : AB Ludis Editions, 2013

CYCLE 2

Jeu de lecture et de rapidité. Entre 2 cartes il y a toujours une paire commune. 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.



[Je veux l'emprunter](#)

Toutilix

Annecy 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](#)

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](#)

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.



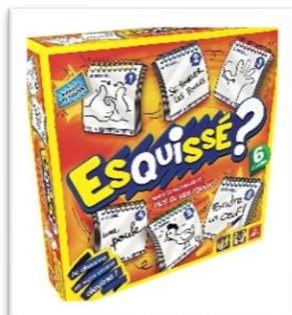
[Je veux l'emprunter](#)

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.



[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.



[Je veux l'emprunter](#)

Feelinks

Bruxelles : Act in games, 2017

CYCLE 3

A la lecture d'une situation donnée, chaque joueur est invité à se positionner sur l'une des émotions proposées et dont il se sent le plus proche. Il échange ensuite un regard avec son partenaire de jeu et mise sur l'émotion qu'il pense choisie par celui-ci. L'objectif est de trouver justement l'émotion de l'autre, la piste des émotions reflétera alors votre degré d'empathie et d'ouverture aux autres. De 3 à 8 joueurs. Durée d'une partie : 30 min.



[Je veux l'emprunter](#)

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.



[Je veux l'emprunter](#)

Totem

Annecy : Equipe Totem Inc, 2019

CYCLE 3

Totem, c'est le jeu de développement personnel qui permet de vous amuser tout en découvrant vos forces et qualités à travers le regard des autres. A tour de rôle, chaque joueur assiste à la construction d'un totem à son image. Celui-ci est constitué d'une carte ANIMAL associée à une force et d'une carte QUALITE, toutes deux choisies par les autres joueurs. De 3 à 8 joueurs.

C'est cliché : Les stéréotypes de genre

Futuroscope : Réseau Canopé, 2021



[Je veux l'emprunter](#)

CYCLE 3 et **CYCLE 4**

Outil de réflexion qui favorise la construction d'une opinion critique et réfléchie, ce jeu propose plusieurs façons d'aborder la question des stéréotypes de genre en faisant appel à l'empathie, l'expérience, l'information et l'analyse. Pour gagner, il faut réussir en équipe 10 défis répartis dans des thématiques (société, métiers, goûts...). Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, le but est de susciter le débat, de permettre à chacun d'exprimer son point de vue et de réfléchir collectivement. Chaque défi gagné fait remporter un jeton qui permet de débloquent des cartes « progression » présentant de façon synthétique le programme d'EMC.



[Je veux l'emprunter](#)

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.



[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.



[Je veux l'emprunter](#)

Just one

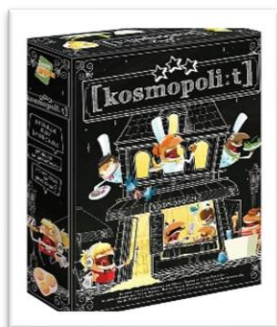
Bruxelles : Repos production, 2018

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](#)

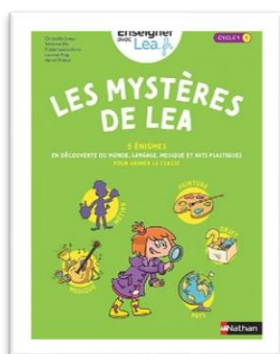
Time's up ! : Party version bleue

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.

R11 : Le jeu d'énigmes



[Je veux l'emprunter](#)

Les mystères de Léa : 5 énigmes en découverte du monde, langage, musique et arts plastiques pour animer la classe cycle 1

Paris : Nathan, 2021

CYCLE 1

Des « mystères » inspirés des défis pédagogiques proposés sur Lea.fr. Sous forme de 4 indices, les classes sont amenées à chercher un Pays Mystère, un Objet Mystère, une Œuvre Mystère, un Métier Mystère, une Musique Mystère. L'ouvrage propose une programmation sur l'année avec 5 mystères couvrant les 5 périodes et en lien avec différents domaines ou différentes disciplines.



[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'œuf 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 pouliche est prête à mener l'enquête ! Un jeu coopératif idéal pour des parties en famille ! De 2 à 4 joueurs.



[Je veux l'emprunter](#)

La Maison des souris

Wimereux : Gigamic, 2020

CYCLE 1 et CYCLE 2

Jeu d'observation, de coopération et de mémoire. Tous ensemble, les joueurs vont observer les différents recoins de la maison par les fenêtres avant que la lampe ne s'éteigne. Il faudra alors se souvenir de l'emplacement et du sens des jetons pour retrouver le maximum d'objets avant le retour des petites souris !



[Je veux l'emprunter](#)

Au secours de Chi : une aventure de "Chi, une vie de chat"

Grenoble : Glénat jeunesse, 2018

CYCLE 2

Avec Au secours de Chi, c'est toi le héros. Accompagné de Chi, tu devras explorer l'appartement et trouver comment aider la petite chatte. Mais pas de panique, Yohei sera là pour t'épauler. Prêt pour l'aventure ? Ce seul livre te suffira pour t'amuser follement avec le plus mignon des chatons. Une aventure inédite à lire et à relire, à jouer seul ou à plusieurs !



[Je veux l'emprunter](#)

DéTECTIVE Charlie

Heillecourt : Iello, 2020

CYCLE 2

Il se passe toujours quelque chose d'étrange sur l'île de Mysterville. Charlie Holmes a besoin de votre aide pour mener l'enquête ! Au cours d'une partie de DéTECTIVE Charlie, les enquêteurs en herbe devront : Interroger les habitants, analyser les preuves, identifier les coupables. Mais attention à ne pas rentrer trop tard au commissariat. L'heure du thé approche à grands pas ! DéTECTIVE Charlie est un jeu d'enquête coopératif. Tour à tour, déplacez DéTECTIVE Charlie à l'aide du dé et interrogez des témoins.



[Je veux l'emprunter](#)

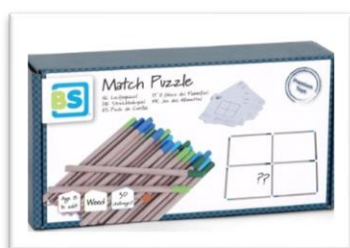
Les mystères de Léa : 5 énigmes en français, mathématiques, arts et sciences pour animer la classe cycle 2

Julien Garbarg-Chenon, Aurélie Moriceau... [et al.]

Paris : Nathan, 2020

CYCLE 2

Les Mystères de Léa, des "mystères" inspirés des animations Mystères proposées sur Lea.fr pour le cycle 2. Sous forme de 4 indices, les classes sont amenées à chercher un Mot Mystère, un Problème Mystère, une œuvre Mystère... Chaque ouvrage propose une programmation sur l'année avec 5 mystères couvrant les 5 périodes et en lien avec différents domaines ou différentes disciplines.



[Je veux l'emprunter](#)

Match puzzle : Jeu des allumettes

ND Haarlem The Netherlands : BS toys, 20XX

CYCLE 2 et CYCLE 3

Jeu de logique pour réaliser des figures imposées avec de grandes allumettes. Le défi présente une configuration de départ que l'on recopie avec les baguettes. La consigne indique combien il faut ajouter ou retirer d'allumettes et le nombre de carrés ou de triangles qu'il faut obtenir. Un jeu traditionnel pour faire réfléchir et travailler le repérage spatial.



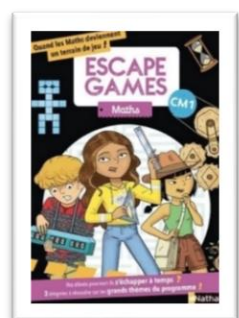
[Je veux l'emprunter](#)

Escape games : histoire CM

Paris : Nathan, 2020

CYCLE 3

Six énigmes à mettre en place pour des élèves du cycle 3 afin de développer leur esprit d'équipe et consolider leurs connaissances et compétences. Les grands thèmes du programme sont abordés : les Gaulois et l'Empire romain, de Louis IX à Louis XIV, la Révolution française, le temps de la République, l'âge industriel et la Première Guerre mondiale.



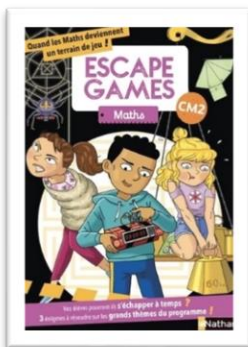
[Je veux l'emprunter](#)

Escape games : Maths CM1

Paris : Nathan, 2021

CYCLE 3

Quand les Mathématiques deviennent un terrain de jeu ! Mettre en place des escape games en classe, c'est facile ! 3 escape games par pochette avec : des posters de jeu au format A3, des fiches à photocopier, un guide pédagogique et des ressources à vidéo-projeter. Des énigmes enthousiasmantes pour travailler la coopération entre élèves et permettre le réinvestissement et la consolidation des connaissances et compétences !



[Je veux l'emprunter](#)

Escape games : Maths CM2

Paris : Nathan, 2021

CYCLE 3

Quand les Mathématiques deviennent un terrain de jeu ! Mettre en place des escape games en classe, c'est facile ! 3 escape games par pochette avec : des posters de jeu au format A3, des fiches à photocopier, un guide pédagogique et des ressources à vidéo-projeter. Des énigmes enthousiasmantes pour travailler la coopération entre élèves et permettre le réinvestissement et la consolidation des connaissances et compétences !



[Je veux l'emprunter](#)

Murder parties et escape games : 9/15 ans

Paris : Retz, 2019

CYCLE 3

Présente six scénarios de "murder parties" ("Meurtre au château", "Vladimir Schwenzocka, hérisson", "Femme fatale", "Panique au cirque Circus", "La mort de Richard Leriche", "L'incendie de Rome") et cinq d'"escape games" ("Les Éraflés", "Bienvenue au cirque Circus", "Bienvenue aux enfers", "Enigma", "Chasse-partie") sous forme théâtrale, testés en classe, en atelier d'écriture et en atelier théâtre. L'ouvrage donne les clés pour organiser ces deux types de jeux de rôles, ainsi que les étapes pour en inventer.



[Je veux l'emprunter](#)

Les mystères de Léa : 5 énigmes en français, mathématiques, sciences et EMC pour animer la classe : cycle 3

Paris : Nathan, 2020

CYCLE 3

Ces activités ludiques sont inspirées d'animations proposées sur le réseau pédagogique et collaboratif Lea.fr par leurs auteurs et mises en œuvre par ses membres. Elles amènent les élèves de CM1-CM2-6e à trouver un Mot Mystère, un Être vivant Mystère, une Image Mystère, un Problème Mystère et un Conte Mystère.



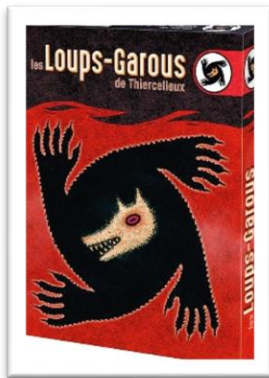
[Je veux l'emprunter](#)

Cartaventura : Lhassa

Vallières-sur-Fier : Blam !, 2021

CYCLE 4 et +

Cartaventura est un jeu narratif dans lequel vous allez vivre une aventure coopérative. Partez en Inde et au Tibet sur les traces de l'exploratrice Alexandra David Neel. Saurez-vous retrouver le chemin du temple ou échapper aux griffes du tigre blanc ? Arriverez-vous à traverser l'Himalaya à pied ? Trouverez-vous Alexandra-David ou chercherez-vous un moyen d'apaiser vos cauchemars ? Découvrez les 5 dénouements possibles en jouant et en modifiant vos choix.



[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.



[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.

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