

Jeux de la circonscription de Sartrouville

Le document présente les jeux répartis suivant les catégories ci-dessous, que l'on peut atteindre en cliquant sur le nom.

[Déplacements](#)

[Mémorisation](#)

[Calcul](#)

[Rapidité](#)

[Discrimination formes, couleurs, sons et alignements](#)




[Stratégie](#)

[Connexions spatiales](#)


[Langage et Fantastique](#)



[Coopération](#)

Déplacements

Nom du jeu	Images	Objectifs	Niveau de classe	Numéro	Nbre d'exemplaires
Le petit chaperon rouge		Apprendre à se déplacer dans un espace donné.	s'adresse à des élèves de 4 à 7 ans	80	1
<u>Quoridor</u>		Apprendre à se repérer dans l'espace et à se déplacer sur un quadrillage ; Apprendre à raisonner logiquement ; Apprendre à anticiper des actions et des événements.	s'adresse à des élèves à partir de 8 ans.	1	4
<u>Quoridor Junior</u>		Apprendre à se repérer dans l'espace et à se déplacer sur un quadrillage orienté ; Apprendre à anticiper des actions et des événements.	s'adresse à des élèves à partir de 5 ans	89	2

<p><u>Abalone</u></p>		<p>Apprendre à se déplacer sur un plateau ; Apprendre à raisonner logiquement ; Apprendre à anticiper en construisant une stratégie.</p>	<p>s'adresse à des élèves à partir de 6 ans et demi.</p>	<p>76</p>	<p>1</p>
<p><u>Le labyrinthe magique</u></p>		<p>Apprendre à se repérer dans l'espace en mémorisant un labyrinthe invisible ; Apprendre à reproduire un chemin en le mémorisant.</p>	<p>s'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>2</p>	<p>2</p>
<p><u>Marrakech</u></p>		<p>Apprendre à placer stratégiquement son parcours ; Apprendre à empiler des tapis pour réussir face aux autres.</p>	<p>s'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>3</p>	<p>1</p>
<p><u>Kayanak</u></p>		<p>Apprendre à se déplacer sur un damier. Apprendre à se souvenir des coups qui ont été joués.</p>	<p>s'adresse à des élèves à partir de 4 ans.</p>	<p>54</p>	<p>1</p>


<p><u>La traversée de l'Orénoque</u></p>		<p>Apprendre à construire un parcours pour se déplacer ; Apprendre à coopérer et ou s'opposer pour avancer sur le parcours.</p>	<p>s'adresse à des élèves à partir de 7 ans.</p>	<p>48</p>	<p>1</p>
--	---	---	--	------------------	-----------------

<h2 style="text-align: center;">Mémorisation</h2>					
<p>Nom du jeu</p>	<p>Images</p>	<p>Objectifs</p>	<p>Niveau de classe</p>	<p>Numéro</p>	<p>Nbre d'exemplaires</p>
<p><u>Dobble</u></p>		<p>Apprendre à observer des objets sur une carte ; Apprendre à être le plus rapide.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>4</p>	<p>3</p>
<p><u>Dobble Chiffres et formes</u></p>		<p>Apprendre à observer des objets sur une carte ; Apprendre à être le plus rapide.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>65</p>	<p>3</p>

<p><u>Game over</u></p>		<p>Apprendre à mémoriser un parcours et les différents éléments qui le composent</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>5</p>	<p>1</p>
<p><u>Au près gourmand</u></p>		<p>Apprendre à jouer avec les autres ; Apprendre à se souvenir des actions des autres joueurs ; Apprendre des règles simples.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 3 ans.</p>	<p>55</p>	<p>1</p>
<p><u>Vite ! Cachons-nous !</u></p>		<p>Apprendre à bluffer ; Apprendre à jouer avec les autres ; Apprendre des règles simples (le jeu du cache-cache sur plateau)</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 4 ans.</p>	<p>58</p>	<p>2</p>
<p><u>La chasse aux lutins</u></p>		<p>Apprendre à être attentif au milieu qui nous entoure. Apprendre à mémoriser un trajet.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 3 ans.</p>	<p>6</p>	<p>1</p>

<p><u>Sardines</u></p>		<p>Apprendre à observer très attentivement ; Apprendre à mémoriser une suite simple.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 5 ans.</p>	<p>7</p>	<p>2</p>
<p><u>L'histoire des arts</u></p>		<p>Apprendre à replacer des éléments artistiques chronologiquement.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 9 ans.</p>	<p>8</p>	<p>1</p>
<p><u>1, 2, 3 Gagné !</u></p>		<p>Apprendre à mémoriser une suite simple.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 7 ans.</p>	<p>46</p>	<p>1</p>

<p><u>Pique Plume</u></p>		<p>Apprendre à mémoriser. Apprendre à jouer avec les autres. Apprendre à manipuler du matériel de jeu.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 4 ans.</p>	<p>53</p>	<p>1</p>
<p><u>Les bois de Couadsous</u></p>		<p>Apprendre à mémoriser des suites de couleurs et d'objets. Apprendre à suivre un objectif tout en tenant compte des autres joueurs.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>102</p>	<p>2</p>
<p><u>Mission Codée</u></p>		<p>Apprendre à mémoriser la plus longue suite de carte. Rester concentré malgré les perturbations des autres joueurs.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>105</p>	<p>1</p>

TIC TAC		Apprendre à repérer les heures en fonction des actions de la journée.	S'adresse à des élèves à partir de 4 ans.	110	1
-------------------------	--	---	---	-----	---

[Retour vers la page d'accueil](#)

Calcul					
Nom du jeu	Images	Objectifs	Niveau de classe	Numéro	Nbre d'exemplaires

<p><u>Lobo 77</u></p>		<p>Apprendre à compter en additionnant des cartes. Apprendre à compter en soustrayant des cartes.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>9 et 49</p>	<p>3</p>
<p><u>Court de Tennis</u></p>		<p>Apprendre les tables de multiplications par le jeu.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 7 ans.</p>	<p>10</p>	<p>2</p>
<p><u>1, 2, 3 comptez</u></p>		<p>Apprendre la suite numérique de 1 à 10.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 5 ans.</p>	<p>11</p>	<p>1</p>
<p><u>6 qui prend !</u></p>		<p>Apprendre la suite des nombres en mettant en place une stratégie.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>12</p>	<p>3</p>
<p><u>Pig 10</u></p>		<p>Apprendre à compter en additionnant jusqu'à 10.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>13</p>	<p>1</p>

<p><u>Numériplay</u></p>		<p>Apprendre les compléments et décomposition à dix.</p>	<p>S'adresse à des élèves de 4 à 8 ans.</p>	<p>14</p>	<p>1</p>
<p><u>Multiplay</u></p>		<p>Apprendre les tables de multiplication et les décompositions des nombres.</p>	<p>S'adresse à des élèves de 7 à 14 ans.</p>	<p>15</p>	<p>3</p>
<p><u>Non merci</u></p>		<p>Apprendre la suite des nombres. Apprendre à gérer stratégiquement une série de nombres.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>66</p>	<p>1</p>
<p>Multiplipotion</p>		<p>Multiplier les nombres afin de maîtriser les tables de multiplication.</p>	<p>s'adresse à des élèves à partir de 7 ans</p>	<p>32</p>	<p>1</p>

<p><u>Quelle heure est-il ?</u></p>		<p>Apprendre à lire l'heure à partir d'un jeu simple.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>67</p>	<p>Absent</p>
<p><u>Pickomino</u></p>		<p>Apprendre à additionner des suites simples. Apprendre à gérer stratégiquement.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>71</p>	<p>1</p>
<p><u>Batawaf</u></p>		<p>Apprendre le classement des nombres.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 3 ans.</p>	<p>49</p>	<p>1</p>

[Retour vers la page d'accueil](#)

Rapidité

Nom du jeu	Images	Objectifs	Niveau de classe	Numéro	Nbre d'exemplaires
Bazar Bizarre		Apprendre à être attentif aux éléments d'une image. Apprendre à être déductif. Apprendre à réagir rapidement.	S'adresse à des élèves à partir de 7-8 ans.	16	2
Bazar Bizarre 2.0		Apprendre à être attentif aux éléments d'une image. Apprendre à être déductif. Apprendre à réagir rapidement.	S'adresse à des élèves à partir de 7-8 ans.	85	1
Bazar Bizarre Ultime		Apprendre à être attentif aux éléments d'une image. Apprendre à être déductif. Apprendre à réagir rapidement.	S'adresse à des élèves à partir de 7-8 ans.	57	2
Halli galli		Apprendre à être attentif aux éléments d'une image. Apprendre à réagir rapidement.	S'adresse à des élèves à partir de 7-8 ans.	17	1

<p>Halli galli Junior</p>		<p>Apprendre à être attentif aux éléments d'une image. Apprendre à réagir rapidement.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 4 – 6 ans.</p>	<p>45</p>	<p>1</p>
<p><u>Gloobs</u></p>		<p>Apprendre à être attentif aux éléments d'une image. Apprendre à réagir rapidement.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 – 7 ans.</p>	<p>21</p>	<p>2</p>
<p><u>Panic lab</u></p>		<p>Apprendre à se concentrer ; Apprendre à mettre en œuvre une réelle stratégie ; Apprendre à résoudre un Casse-tête à plusieurs.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>18</p>	<p>1</p>
<p><u>Splash Attack</u></p>		<p>Apprendre à associer une forme et une couleur le plus rapidement possible.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 5 ans.</p>	<p>19</p>	<p>1</p>

<p><u>Pippo</u></p>		<p>Apprendre à observer des images et à trouver l'élément manquant.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 4 ans.</p>	<p>72</p>	<p>1</p>
<p><u>Crazy Cup</u></p>		<p>Apprendre à mettre en œuvre le plus rapidement possible une série.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>20</p>	<p>1</p>
<p><u>Jungle Speed</u></p>		<p>Apprendre à être attentif aux éléments d'une image. Apprendre à réagir rapidement.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>73</p>	<p>1</p>
<p><u>Différence</u></p>		<p>Apprendre à observer très attentivement une image pour retrouver des éléments.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>86</p>	<p>1</p>

<p><u>Rattle snake</u></p>		<p>Apprendre à mettre en place des tactiques ; Apprendre à agir avec une certaine habileté.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>158</p>	<p>1</p>
<p><u>Crossing</u></p>		<p>Apprendre à réagir rapidement à un signal ; Apprendre à gérer ses gains.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>98</p>	<p>1</p>
<p><u>Djumble</u></p>		<p>Apprendre à réagir rapidement ; Apprendre à observer attentivement son environnement.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>112</p>	<p>1</p>

[Retour vers la page d'accueil](#)

Discrimination formes, couleurs, sons et alignements

Nom du jeu	Images	Objectifs	Niveau de classe	Numéro	Nbre d'exemplaires
<u>Quarto</u>		Apprendre et utiliser un vocabulaire juste et précis pour désigner des objets réels ; Comparer et ordonner les caractéristiques d'un objet ; Apprendre à raisonner logiquement, pratiquer la déduction.	S'adresse à des élèves à partir du cycle III (8 - 10 ans), mais adaptable au cycle II (5 - 7 ans)	22	2
<u>Pylos</u>		Apprendre à construire une pyramide en un minimum de boules.	S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.	23	1
<u>Colorpop</u>		Apprendre à réaliser un alignement de couleurs sur un damier. Apprendre à gérer les stratégies de ses adversaires.	S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.	81	1

<u>Set</u>		Apprendre à repérer le plus rapidement une suite de critères.	S'adresse à des élèves à partir de 9 ans.	24	2
Potions' Delire		Apprendre à repérer rapidement les ingrédients nécessaires à la réalisation de la potion magique.	s'adresse à des élèves à partir de 6 ans	27	1
<u>Ricochet Robot</u>		Apprendre à résoudre un case tête à plusieurs.	S'adresse à des élèves à partir de 10 ans.	25	1
<u>River Dragons</u>		Apprendre à créer son parcours. Apprendre à gérer stratégiquement des obstacles.	S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.	26	2
<u>Reversi (Othello)</u>		Apprendre à se placer stratégiquement sur un plateau.	S'adresse à des élèves à partir de 7 ans.	79	1

<p>Les souris se mettent à table</p>		<p>Apprendre les couleurs ; Apprendre à utiliser des dés ; Apprendre à jouer avec son instinct.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 4 ans.</p>	<p>61</p>	<p>1</p>
<p>Chef de tribu</p>		<p>Apprendre une suite de sons et de rythmes. Apprendre à reproduire une suite de sons.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>64</p>	<p>1</p>
<p>Qwirkle</p>		<p>Apprendre à aligner des formes ou des couleurs</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>83</p>	<p>2</p>
<p>Gagne ton papa</p>		<p>Apprendre les formes géométriques simples. Apprendre à ranger et emboîter de manière performante les formes.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 3 ans.</p>	<p>77</p>	<p>1</p>
<p>Katamino</p>		<p>Apprendre les formes géométriques simples. Apprendre à ranger et emboîter de manière performante les formes.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>78</p>	<p>1</p>

<p><u>Dweebies</u></p>		<p>Apprendre à gérer une suite de personnages. Apprendre à intervenir stratégiquement.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>68</p>	<p>1</p>
<p><u>Tutti Frutti</u></p>		<p>Apprendre à observer attentivement des images pour effectuer des appariements. Apprendre une règle simple.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 4 ans.</p>	<p>69</p>	<p>2</p>
<p><u>La boca</u></p>		<p>Apprendre à résoudre un casse-tête de forme et de couleur à deux.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>33</p>	<p>1</p>
<p><u>Rouge Jaune Vert</u></p>		<p>Apprendre à repérer une couleur et le mot qui est lié.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>70</p>	<p>1</p>

<p><u>Droite ou gauche</u></p>		<p>Apprendre à repérer la droite ou la gauche. Apprendre à se repérer par rapport à un point particulier.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>74</p>	<p>1</p>
<p><u>Grouille Grenouille</u></p>		<p>Apprendre à construire un parcours. Apprendre à tenir des déplacements des autres.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 7 ans.</p>	<p>104</p>	<p>1</p>

[Retour vers la page d'accueil](#)

Connexions spatiales

Nom du jeu	Images	Objectifs	Niveau de classe	Numéro	Nbre d'exemplaires
<u>La guerre des moutons 1 et 2</u>		Apprendre à construire un damier pour avoir le plus vaste espace.	S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.	30 et 31	1 de chaque
<u>Tantrix</u>		Apprendre à construire un parcours d'une couleur. Apprendre à se déplacer en fonction des autres chemins.	S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.	34	1
<u>Singeries</u>		Apprendre à réfléchir sur les équilibres ; Apprendre à jouer simplement.	S'adresse à des élèves à partir de 5 ans.	63	1

<p><u>Battle Sheep</u></p>		<p>Apprendre à placer ses pions pour construire un territoire.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 7 ans.</p>	<p>60</p>	<p>1</p>
<p><u>Pingouins</u></p>		<p>Apprendre à se déplacer sur un damier. Apprendre à mettre en place une stratégie.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>103</p>	<p>2</p>

[Retour vers la page d'accueil](#)




Langage et fantastique

Nom du jeu	Images	Objectifs	Niveau de classe	Numéro	Nbre d'exemplaires
<u>Tic Tac boum</u>		Apprendre à repérer des phonèmes dans un mot.	S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.	36	1
<u>Unanimò</u>		Apprendre à associer des mots à partir d'une image.	S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.	37	2
<u>Oùdordodo</u>		Apprendre à poser des questions précises. Apprendre à se souvenir des informations données.	S'adresse à des élèves à partir de 4 ans.	38	1
<u>Dixit</u>		Apprendre à exprimer son imagination à partir d'une image.	S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.	39	1

<p>Méchanlou</p>		<p>Apprendre à remettre en ordre des images en fonction de la chronologique.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 4 à 7 ans.</p>	<p>52</p>	<p>2</p>
<p>Les palettes de suzie</p>		<p>Apprendre à mettre des mots en couleurs. Apprendre à justifier ses choix.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 5 ans.</p>	<p>28</p>	<p>1</p>
<p>Thématik</p>		<p>Apprendre un nouveau lexique. Apprendre à réagir rapidement .</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>91</p>	<p>2</p>
<p>Mots Magiques</p>		<p>Apprendre un nouveau lexique.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 5 ans.</p>	<p>90</p>	<p>3</p>


<p>Brain Box animaux</p>		<p>Apprendre à mémoriser rapidement des éléments écrits ; Apprendre à restituer des éléments écrits.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>92</p>	<p>2</p>
<p>Diam</p>		<p>Apprendre à trouver des mots avec des lettres imposées et un thème.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>95</p>	<p>1</p>
<p>Times Up pour les petits</p>		<p>Apprendre à mimer, à décrire des objets, des personnages.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 4 ans.</p>	<p>93</p>	<p>2</p>

<p>Story Cubes</p>		<p>Apprendre à construire une histoire à plusieurs à partir de dés.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>97</p>	<p>1</p>
<p>Tekitoua</p>		<p>Apprendre à décrire un personnage ; Apprendre à déduire à partir d'indices.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 4 ans.</p>	<p>101</p>	<p>1</p>
<p>Tam tam Safari</p>		<p>Jeu de lecture</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 7 ans.</p>	<p>108</p>	<p>1</p>
<p>Pile Poil</p>		<p>Apprendre de nouveaux mots ; Apprendre à jouer avec les lettres et les syllabes.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 7 ans.</p>	<p>108</p>	<p>1</p>

<p>Zebulon</p>		<p>Apprendre à lire un mot ; Apprendre à trouver le plus rapidement possible de nouveaux mots.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>108</p>	<p>1</p>
<p>Tête de linotte</p>		<p>Apprendre à répondre à des questions.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>108</p>	<p>1</p>
<p>Statues</p>		<p>Apprendre à mimer des mots à partir d'un thème.</p>	<p>S'adresse à des joueurs à partir de 10 ans.</p>	<p>109</p>	<p>1</p>

[Retour vers la page d'accueil](#)

Stratégie

Nom du jeu	Images	Objectifs	Niveau de classe	Numéro	Nbre d'exemplaires
<u>Yokai no Mori</u>		Apprendre à réfléchir à une stratégie la plus efficace possible ; Apprendre à se déplacer sur un damier.	S'adresse à des élèves à partir de 7 ans.	40 59	3
<u>Bananas</u>		Apprendre à gérer une carte	S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.	87	1
<u>Awalé</u>		Utiliser des stratégies en calcul mental.	S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.	41	1
<u>Les colons de Catane junior</u>			S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.	42	1

<p>Quixo</p>			<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>75</p>	<p>1</p>
<p>L'âge de pierre Junior</p>		<p>Apprendre à compter jusqu'à 6, à collecter des ressources pour construire ses huttes et à bien mémoriser l'emplacement de chaque tuile pour optimiser son coup afin de ne pas se déplacer "pour rien"</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 5 ans</p>	<p>29</p>	<p>1</p>
<p>Monza</p>			<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>43</p>	<p>2</p>
<p>Mange qui peut !</p>			<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>47</p>	<p>2</p>

<p><u>Riff Raff</u></p>		<p>Apprendre à positionner des objets en équilibre ;</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>84</p>	<p>1</p>
<p>Piratatak</p>			<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>51</p>	<p>1</p>
<p>Maître renard</p>				<p>94</p>	<p>2</p>
<p><u>Hush Hush Turlututu</u></p>		<p>Apprendre à jouer tactiquement ; Apprendre à mémoriser des positions.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 4 ans.</p>	<p>96</p>	<p>2</p>

<p><u>Les poules ont la bougeotte</u></p>		<p>Apprendre à résoudre un casse-tête.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>99</p>	<p>1</p>
<p><u>Butterflies</u></p>		<p>Apprendre à résoudre un casse-tête.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>99</p>	<p>2</p>
<p><u>La forêt enchantée</u></p>		<p>Apprendre à résoudre un casse-tête.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>99</p>	<p>1</p>
<p><u>L'arche de Noé</u></p>		<p>Apprendre à résoudre un casse-tête.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 5 ans.</p>	<p>99</p>	<p>3</p>

<p><u>La marche des pingouins</u></p>		<p>Apprendre à résoudre un casse-tête.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>99</p>	<p>1</p>
<p><u>Rush Hour L'embouteillage</u></p>		<p>Apprendre à résoudre un casse-tête.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>99</p>	<p>2</p>
<p><u>Minivilles</u></p>		<p>Apprendre à mettre en relation différents éléments ; Apprendre à gérer différents paramètres.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 7 ans.</p>	<p>100</p>	<p>2</p>
<p>Minivilles Green Valley</p>			<p>S'adresse à des élèves à partir de 7 ans.</p>	<p>100</p>	<p>1</p>




<p>Minivilles Marina</p>			<p>S'adresse à des élèves à partir de 7 ans.</p>	<p>100</p>	<p>1</p>
<p><u>Shashawa</u></p>		<p>Apprendre à choisir stratégiquement des cartes ; Apprendre à réagir rapidement en fonction d'un signal.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 5 ans.</p>	<p>107</p>	<p>1</p>




[Retour vers la page d'accueil](#)

Coopération

Nom du jeu	Images	Objectifs	Niveau de classe	Numéro	Nbre d'exemplaires
L'île interdite			S'adresse à des élèves à partir de 10 ans.	44	2
Le désert interdit			S'adresse à des élèves à partir de 10 ans.	82	1
<u>Merlin ZINZIN</u>			S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.	148	1

Petite danseuse étoile			S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.	160	1
Le petit poucet et la forêt mystérieuse		Apprendre à se souvenir d'un détail d'une image. Apprendre à travailler ensemble pour retrouver des détails.	S'adresse à des élèves à partir de 7 ans.	35	
Le cercle des fées			S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.	62	1
Le petit verger			S'adresse à des élèves à partir de 3 ans.	88	2
Le verger			S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.		Absent

<p><u>Phares à babord</u></p>			<p>S'adresse à des élèves à partir de 6 ans.</p>	<p>56</p>	<p>1</p>
<p><u>Playa Playa</u></p>		<p>Apprendre à collaborer pour réussir. Apprendre à mémoriser. Apprendre des éléments d'écologie.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 4 ans.</p>	<p>111</p>	<p>1</p>
<p><u>Feelings</u></p>		<p>Apprendre à exprimer un sentiment, une émotion ; Apprendre à justifier un sentiment, une émotion.</p>	<p>S'adresse à des élèves à partir de 8 ans.</p>	<p>106</p>	<p>1</p>
<p>Sauve moutons</p>		<p>Apprendre à coopérer pour éviter le loup et réussir</p>	<p>s'adresse à des élèves à partir de 5 ans</p>	<p>50</p>	<p>1</p>

Lexilud : Syllabes et rimes		Développer le langage et enrichir son vocabulaire / apprendre à catégoriser / favoriser l'autonomie	s'adresse à des élèves de MS et GS	113	1
Lexilud : l'école		Développer le langage et enrichir son vocabulaire / apprendre à catégoriser / favoriser l'autonomie	s'adresse à des élèves de PS et MS	114	1
Lexilud : la maison		Développer le langage et enrichir son vocabulaire / apprendre à catégoriser / favoriser l'autonomie	s'adresse à des élèves de PS et MS	115	1

[Retour vers la page d'accueil](#)