

ACCÈS PERMANENT À L'OFFRE PÉDAGOGIQUE



Mallettes
thématiques



Mallettes
Lectures



Mallettes
Expérimentation



Lectures
suivies



Jeux
pédagogiques



Expositions



Kamishibai



Infos Documentation
pédagogique

INFORMATIONS ET RÉSERVATIONS

Médiathèque Valais - St-Maurice

Bâtiment St-Augustin, Avenue du Simplon 6
Case postale 17, CH - 1890 SAINT-MAURICE

Tél.+41 27 607 15 80
mediatheque-valais-stmaurice@admin.vs.ch

Médiathèque Valais - Sion

Rue de Lausanne 45, CP 182, CH - 1950 SION

Tél.+41 27 606 45 50
mediatheque-valais-sion@admin.vs.ch

www.mediatheque.ch

Suivez-nous sur   



MEDIATHEQUE
MEDIATHEK
valais st-maurice wallis

Documentation pédagogique

JEUX PÉDAGOGIQUES

VOLUME 2

Mathématiques et sciences de la nature, sciences humaines et sociales, arts, corps et mouvement, santé, bien-être, vivre ensemble et exercice de la démocratie, capacités transversales.



*La Médiathèque Valais a pour mission, dans les sites de **St-Maurice, Brigue et Sion**, de mettre à disposition du **corps enseignant et des élèves** de l'école obligatoire, de l'enseignement secondaire et de la Haute école pédagogique du Valais (HEP-VS) des ressources documentaires, didactiques et générales, dans les domaines liés à l'éducation et à l'instruction.*

INTRODUCTION

La Médiathèque Valais propose plus de 100'000 références dans le domaine pédagogique (documents, matériel spécialisé, ressources en ligne...), des visites de classes personnalisées, des cours d'initiation et de perfectionnement à la recherche documentaire (élèves, enseignants) et un programme culturel destiné aux classes (ateliers, expositions, rencontre d'auteurs) -> www.mediatheque.ch

FOCUS SUR LES JEUX PEDAGOGIQUES

Les jeux pédagogiques ont été conçus par des spécialistes en matière d'apprentissage et acquis auprès d'éditeurs reconnus.

Ils répondent aux catégories du PER (Plan d'études romand) :

A. Apprentissage de la lecture et du français, apprentissage des langues étrangères	Volume 1
- Compréhension et production de l'écrit	
- Compréhension et production de l'oral	
- Accès à la littérature	
- Fonctionnement de la langue	
- Anglais	
- Allemand	
- Autres langues et divers	
B. Mathématiques et sciences de la nature	pages 7-54
C. Sciences humaines et sociales : histoire, géographie, citoyenneté	
D. Arts : ACM, arts visuels, musique	
E. Formation générale : MITIC, santé, bien-être	
- Corps et mouvement : éducation physique, éducation nutritionnelle	
- Santé et bien-être	
- Vivre ensemble et exercice de la démocratie	
F. Capacités transversales	

A l'intérieur de ces thématiques, les références sont classées selon les cycles scolaires :

Cycle 2 (5H-8H, plus spécifiquement 7H-8H) et Cycle 3 (9H-11H), puis par ordre alphabétique du titre.

Les jeux pédagogiques peuvent être réservés à distance et sont empruntables pendant 56 jours en règle générale. L'emprunt est gratuit.

La carte de lecteur est gratuite, reconnue et utilisable dans plus de 600 bibliothèques suisses. En Valais, la carte de lecteur d'un-e enseignant-e (ou étudiant-e HEP-VS) permet d'emprunter plus de 50 documents simultanément et d'accéder aux ressources en ligne (e-books, musique, revues, films, LaPlattform et autres bases de données).

Le catalogue des jeux pédagogiques se présente en deux volumes :

- Volume 1 : Catégorie A du PER
- Volume 2 : Catégories B à F du PER

SOMMAIRE

JEUX PEDAGOGIQUES

Volume 2 : Catégories B à F du PER

Mathématiques et sciences de la nature	7	Poisson pilote	15
Cycle 1 (1H-4H)	7	Pousse-boules	15
A qui sont ces petits ?	7	Premiers pas en numération ***	15
A tire d'ailes ***	7	Pythagore	16
Ani'mobiles ***	7	Reine des abeilles (la) ***	16
Ani'mobiles	7	Sakol : jeu de création à assemblage multidirectionnel	16
Aquarium (l') : jeu d'observation et d'identification ***	8	Schubitrix : Mengen, Zählen, Zahlen junior ***	16
Atelier boîtes à compter 1-2-3 ***	8	Schubitrix : Mengen erkennen ***	16
Attention au départ ! ***	8	Sudoku : animaux ***	16
Bonne place (la) : jeu de logique et de déduction	8	Torti-chenille : jeu de reconnaissance de couleurs ***	16
Cactus (le) : 6 joueurs***	8	Voltigeurs (les) : jeu de lecture de consignes ***	17
Chambre de Léa (la) : jeu de repérage dans l'espace	8	Zébulon le girafon : jeu d'observation ***	17
Château des comptes (le)	8	Cycle 2 (5H-8H)	17
Combi-van : jeu de construction logique ***	9	1ers pas en problèmes : jeu d'initiation	17
Compte et compare : 4 jeux de cartes ***	9	7 familles de la nature (les)	17
Domino classic	9	100% problèmes : jeu mathématique ***	17
Ecureuils font leurs provisions (les) ***	9	Au millimètre près : jeu de consignes géométriques ***	18
En voiture !	9	Autour d'un nombre	18
Et encore 1 : jeu mathématique ***	10	BrainBox : animaux ***	18
Indices nature ***	10	Casse-têtes & illusions d'optique	18
Jardin de Martin (le) ***	10	Clé des problèmes (la) ***	18
Je recycle : jeu des 7 familles avec quiz ***	10	Compte à rebours ***	18
Jeu des maisons (le) : jeu de logique et de bon sens ***	10	De toute fraction	19
Jeu des premiers calculs (le) ***	10	Défis maths (les) ***	19
Jeton, une place (un)	11	Démesures, Dénombres, Décimaux ***	19
Jeux de la nature = Nature games ***	11	En forme	19
Jeux MHM (les): CE2 ***	11	Eau de la terre ***	19
Lapinou déménagement ! ***	11	Electric game : maîtrisons l'énergie	20
Loco'Maths : algorithmes ***	11	Enigmes de la nature (les)	20
Logix : un jeu de logique et de déductions ***	12	Grand chef indien (le)	20
Mathador : [l'univers des chiffres]. Kid ***	12	Jeu du calcul mental (le) : CM1-CM2 : 9-11 ans ***	20
Mathoeufs	12	Kit logique : [pour muscler ses neurones !]	20
Méli-mélo de couleurs ***	12	Mon coffret Montessori du jardin	21
Mon coffret Montessori du corps humain ***	12	Nature, pile et face. Jeu didactique	21
Mon grand coffret Montessori d'initiation au calcul ***	12	Questions de données	21
Monde animal (le) = The animal kingdom ***	13	Schubitrix : Addition bis 1000 ***	21
Monde vegetal (le) = The plant kingdom ***	13	Schubitrix : Addition, Subtraktion bis 1000 ***	21
Mystero? : compter n'a jamais été aussi amusant! ***	13	Schubitrix : Addition, Subtraktion ***	22
Nature à compter : jeu de numération	13	Schubitrix : Dezimalzahlen ***	22
Numé cat's kid ***	13	Schubitrix : Division bis 1000 ***	22
Numération ***	14	Schubitrix : dl, l, hl, ml, cl : [Hohlmasse] ***	22
NumériPlay : 3 jeux mathématiques pour les 4-8 ans ***	14	Schubitrix : mm, cm, m, km ***	22
Numéris : jeu de dénombrement ***	14	Schubitrix : Multiplikation ***	22
Paysage composé	14	Schubitrix : Multiplikation, Division bis 1000 ***	23
Petit train(le) ***	14	Schubitrix : Multiplikation, Divi. mit Zehnerzahlen ***	23
Petits bassins (les) ***	15	Schubitrix : Multiplikation bis 1000 ***	23
Photo de famille : jeu de reconnaissance de formes ***	15	Schubitrix : Subtraktion bis 1000 ***	23

Schubitrix : Uhrzeiten = l'heure ***	23	Schubitrix : s, min, h : [Zeit] = [temps] ***	32
Sous tous les angles ***	24	Ushuaïa : partez à l'aventure au bout du monde ***	32
Tam Tam MultiMax : les tables de multiplication ***	24		
Tête au carré (la) ***	24	Cycle 1, Cycle 2 et Cycle 3 (1H-11H)	32
Watergame	24	Planète en jeux	32
Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)	24	Terrabilis : le monde de demain se joue avec vous ***	32
A la découverte des animaux du monde	24	La boîte à énigmes : le jeu de société !	32
Architek : un jeu de manipulations et de découvertes ***	25	Sciences humaines et sociales : géographie, histoire, citoyenneté, éthique et cultures religieuses	33
BrainBox : mes premières maths ***	25		
Calcul'AS ***	25	Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)	33
Calcul'AS : zador ***	25	7 familles de la mythologie (les)	33
Comptez... sur oeufs !	26	A la découverte de la Suisse ***	33
Concept kids : animaux ***	26	Atlas adventures	33
Course à la chute (la) : résolution de problème ***	26	BrainBox : histoire du monde ***	33
Défis maths (les) : numération	26	BrainBox : voyage autour du monde ***	33
Devinettes de logique	26	Mon coffret Montessori du monde ***	34
Enoncés : jeu d'attention et de langage ***	26	Pays du monde (les)	34
Expériences de sciences avec Montessori ***	27	Cycle 2 (5H-8H)	34
Jeu des additions (le) : CP-CE2 : 6-9 ans ***	27	C'est quoi ? C'est qui ?	34
Jeu des multiplications (le) : CE1-CM2 : 7-11 ans ***	27	Le grand quiz des religions ***	34
Jeux MHM (les) : CP, CM1, CM2, CE1 ***	27	Juste ? Pas juste ? D'accord ?	34
Labymaths ***	27	On devrait ? On devrait pas ? Pareil ? Pas pareil ? ***	34
Logix : découvrez la solution ! = Discover the solution !	28	Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)	35
Loto route des nombres ***	28	Bescherelle super défi : histoire	35
Manip' & maths ***	28	Cantuun : le jeu des cantons ***	35
Maths en scène : jeu de consignes mathématiques ***	28	Chablais : Helvetiq : le jeu suisse	35
Maths et mesures ***	28	Grand tour Switzerland	35
Mes chiffres Montessori ***	28	Helvetiq : le jeu suisse ***	35
Mo entdeckt die Zeit = Mo découvre le temps ***	29	Voyage en Suisse = Schweizer Reise	36
Mon coffret Montessori du jardin	29	Arts : ACM, Arts visuels, musique	36
Mon corps humain à reconstituer	29		
Multipli cat's ***	29	Cycle 1 (1H-4H)	36
Numé cat's ***	29	Activités graphiques et créatives : maternelle ***	36
Parler math 1 et 2	30	Atelier graphisme - photos ***	36
Problèmes chez le primeur	30	Jeux sonores des instruments de musique ***	36
Rapido calcul : jeu de calcul mental ***	30	Loto des animaux dans l'art	36
Schubitrix : Addition bis 100 = addition jusqu'à 100 ***	30	Mes instruments de musique en feutrine	37
Schubitrix : Addition, Subtraktion bis 20 ***	30	Photos : graphismes = graphics ***	37
Spatio cat's : II, les repères temporels ***	30	Cycle 2 (5H-8H)	37
Sudoku : formes ***	31	Art en boîte (l') ***	37
Tam Tam SuperPlus : les additions ***	31	Mon jardin d'artiste : musique, couleur	37
Troc	31		
Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)	31		
Globalwarning	31		
Schubitrix : g, kg, t : [Gewichte] = [poids] ***	31		
Schubitrix : m2, cm2, mm2, km2, ha, a ***	32		

SOMMAIRE

JEUX PEDAGOGIQUES

Volume 2 : Catégories B à F du PER

Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)	38	Mémo de l'égalité : métiers	42
52 activités pour oublier les écrans	38	Sécurité au quotidien = Everyday safety ***	42
Dessine	38	Miteinander = Vivre ensemble ***	42
Fenêtre sur l'art : jeu de sensibilisation à l'art ***	38	Weltgesichter = [Visages du monde] ***	43
Mémo art : jeu de mémoire	38		
Corps et mouvement : éducation physique, éducation nutritionnelle	38	Cycle 2 (5H-8H)	43
		Ça se fait ? Ça se fait pas ? Possible ? Pas possible ? ***	43
Cycle 1 (1H-4H)	38	Jeu (le) des privilèges	43
Jeux des aliments ***	38	Zack ! : du concret dans le travail pour la paix ! ***	43
Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)	39	Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)	43
A table : 72 photographies savoureuses	39	52 astuces pour t'aider à faire tes devoirs	43
Nutrikid : [module pour les 5 à 7 ans]	39	Destination vivre ensemble : cycles 1 et 2	43
		Gewalt? Halt? = Halte à la violence! ***	44
Formation générale : santé et bien-être	39	Wie macht ich's wieder gut? = Comment réparer? ***	44
		Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)	44
Cycle 1 (1H-4H)	39	Conflibox ***	44
Articulo : jeu du schéma corporel	39	Distinct' Go! : les jeunes interrogent...***	44
Bonnes bouilles (les)	39	Memory des droits humains ***	44
Jouons avec les émotions ***	39	Ok not ok ? : le jeu de rôle du consentement	44
Mes émotions	40	Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H), Secondaire I	45
Cycle 2 (5H-8H)	40	ImProsocial ***	45
52 postures de yoga pour les enfants	40	Secondaire 1	45
Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)	40	Le 2e adho : jeu de communication	45
E-motion ***	40	Cycle 3 (9H-11H), Secondaire 1	45
Gioco del camaleonte (il) ***	40	Estàlos : les droits de l'homme	45
Nur Mut! : Angste bewältigen = Courage! ***	40	Capacités transversales	45
Scatola delle emozioni (la) ***	41		
What are they thinking? = que pensent-ils? ***	41	Cycle 1 (1H-4H)	45
Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)	41	Astéroïdes	45
Terre de joie : objectif bien-être ***	41	Atelier topologie 1	46
Cycle 1, Cycle 2 et Cycle 3 (1H-11H)	41	Balade dans 6 histoires...***	46
Cap sur la confiance ***	41	Bien casé : jeu d'écoute de consignes	46
Adultes	42	Bons amis (les) : jeu d'agencement ***	46
Vivant au travail : prévenir le burnout le temps	42	Bouquets fous : ateliers de discrimination visuelle ***	46
Formation générale : vivre ensemble et exercice de la démocratie	42	Chacun sa niche ! ***	46
		Cheminements	47
Cycle 1 (1H-4H)	42	Coccinelles ribambelle	47
Mémo de l'égalité : émotions	42	Créa Décor ***	47
		Dobble 1 2 3 ***	47
		Dobble kids ***	47
		En avant les pingouins ***	48
		Forêt enchantée (la): vite, sauvons le magicien	48

Graffiti, le hibou ***	48
Insectes et petites bêtes	48
Jeu des cinq sens	48
Jeux des expressions = Expression games ***	48
Lequel choisir ?	49
Logicube	49
Mon coffret bébé Montessori	49
Outils pour enseigner autrement selon la théorie ***	49
Pas si bêtes ! : puzzles thématiques individuels ***	49
Petits bateaux (les)	50
Petits pêcheurs (les) ***	50
Promenade au parc	50
Récréason	50
Safari bateau	50
Titinours aime les couleurs ***	50
Volumik's (les)	51

Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H) 51

C'est parti pour un tour : version école ***	51
Complémentario : atelier ludique de consignes	51
Dobble ***	51
Dobble [animaux] ***	52
Dobble chrono ***	52
Dobble junior : 2x plus de fun ***	52
Dream on ! ***	52
Drôles 2 bobines ! ***	52
Jour de marché : jeu de lecture de consignes ***	52
Memoludic : jeu de mémoire auditive	53
Memoludic : jeu de mémoire visuelle	53
Tout est dans la forme : jeu de discrimination visuelle ***	53
Trésor englouti : jeu d'organisation spatiale	53

Cycle 2 (5H-8H) 53

Il était une fois... : le grand quiz	53
MémoAction ***	54
Quiz de tous les records : défie tes amis avec...	54
Totem ***	54

Cycle 3 (9H-11H) 54

#Distavie : parle-nous de toi et partage tes opinions ***	54
---	----

$$600 - 270 = 330$$

Au total, ce camion chargé affiche un poids de 33 tonnes. Il contient 15 tonnes de terre.

Combien de mètres sont nécessaires pour vider le lavage ?

JEUX PEDAGOGIQUES

Mathématiques et sciences de la nature, sciences humaines et sociales, arts, corps et mouvement, santé, bien-être, vivre ensemble et exercice de la démocratie, capacités transversales.

Localisation : niveau 2, Médiathèque Valais St-Maurice

Les jeux faisant également partie de la collection de la Médiathèque Valais Sion sont mentionnés par ***

Mathématiques et sciences de la nature

Cycle 1 (1H-4H)

A qui sont ces petits ?

Observer et reconnaître des propriétés, accepter des activités avec des règles de jeu, acquérir des savoir nouveaux, développer l'esprit de logique, aider l'enfant à structurer l'espace, affiner la perception tactile.

Degrés : 1H-2H

Cote : 796.012(072) GERV

A tire d'ailes ***

Reconnaître des couleurs, des formes et des orientations est un vrai travail pour les petits. Les insectes de ce jeu les aideront dans ces apprentissages.

Degrés : 1H-2H

Cote : 510.6(072) FENO

Ani'mobiles : encastrements autonomes d'après des critères visuels et spatiaux ***

Ani'mobiles » est un jeu d'encastrement conçu pour des enfants à partir de 3 ans. Individuellement, le joueur devra positionner 4 animaux sur son plateau évidé, à des endroits précis indiqués par des consignes progressives. Composé de six « plateaux thématiques » et du matériel dédié, « Ani'mobiles » permet à 6 enfants de jouer de façon autonome dans le respect du développement de chacun.

Degrés : 1H-4H

Cote : 159.93(072) MOLI



Aquarium (I') : jeu d'observation et d'identification ***

Ce jeu d'observation et d'identification encourage à reconnaître et nommer les couleurs, les tailles et les quantités de 1 à 3. L'objectif est en outre de situer, repérer et positionner les poissons (topologie).

Degrés : 1H-3H

Cote : 510.6(072) GERV

Atelier boîtes à compter 1-2-3 ***

Atelier Boîtes à compter 3 pour 2 enfants est un atelier d'entraînement pour développer et consolider la connaissance des nombres de 0 à 16.

Degrés : 1H-4H

Cote : 511.11(072) ATEL

Attention au départ ! : jeu de manipulation pour construire le nombre et les notions de quantités ***

Développer le sens de l'observation et reproduire des modèles, maîtriser la comptine numérique jusqu'à 30, manipuler des petits nombres (additionner, soustraire des quantités de 0 à 5), dénombrer une quantité (jusqu'à 30), grouper, comprendre et réaliser une consigne mathématique simple, connaître le vocabulaire mathématique de base.

Degrés : 3H-4H

Cote : 511.12(072) COUR

Bonne place (Ia) : jeu de logique et de déduction

Ce jeu développe l'observation et la manipulation.

Degrés : 1H-2H

Cote : 510.6(072) DAVI

Cactus (Ie) : 6 joueurs : jeu d'orientation dans l'espace, codage, décodage ***

Degrés : 1H-3H

Cote : 510.6(072) LEQU

Chambre de Léa (Ia) : jeu de repérage dans l'espace

Ce jeu permet de travailler avec les enfants la compréhension de signes orales ou écrites et le repérage dans l'espace ; il permet d'affiner la compréhension des phrases affirmatives, négatives et des propositions relatives ; il exerce l'esprit logique et la mémorisation.

Degrés : 1H-4H

Cote : 796.012(072) CLAI

Château des comptes (Ie) : construction d'une quantité jusqu'à 10, par dénombrement, combinatoire et recherche de complément.

Conçu pour des enfants à partir de 5 ans, « Le château des

comptes » est un jeu mathématique dont l'objectif principal est la maîtrise de la construction de la quantité jusqu'à 10, par le dénombrement ou la combinatoire.

Degrés : 2H-4H

Cote : 511.11(072) LAIS

Combi-van : jeu de construction logique, prise d'indices couleurs et complémentarités de formes ***

Combi-van » est un jeu de construction logique avec prises d'indices multiples sous forme de puzzle. Utilisé au départ en autonomie pour permettre à chacun des 6 joueurs possibles de bien comprendre l'objectif ludique du jeu, construire un bus en associant 6 pièces, « Combi-van » évoluera par la suite en proposant 3 ateliers en binômes à partir d'une pioche commune.

Degrés : 1H-3H

Cote : 804.0(072) GRAN

Compte et compare : 4 jeux de cartes : premières compétences sur les nombres : acquisition des symboles mathématiques ***

Objectifs: aider l'enfant à s'approprier la signification de différents symboles mathématiques tout en comparant des quantités.

Degrés : 1H-3H

Cote : 511.12(072) BOUT

Domino classic

Degrés : 1H-4H

Cote : 793.7 DOMI

Ecureuils font leurs provisions (les) : jeu de reconnaissance de formes, de couleurs et de petites quantités, respect des consignes ***

L'enfant va pouvoir avec ce jeu de manipulation, maîtriser l'acquisition des compétences comme : la reconnaissance d'éléments par la couleur, la forme et la quantité jusqu'à 3 (quantités dénombrées ou codées par les chiffres).

Degrés : 1H-2H

Cote : 511.11(072) BRIV

En voiture ! : construction et reconnaissance de petites quantités

Destiné aux enfants à partir de 3 ans, « En Voiture ! » est un jeu qui favorise l'acquisition de la construction de la quantité jusqu'à 3, reconnue par ses différentes formes d'écritures (doigts, constellations et chiffres arabes). La manipulation d'éléments à positionner dans les supports prévus à cet effet facilitera ces acquisitions.

Degrés : 1H-4H

Cote : 511.11(072) HEUT



Et encore 1 : jeu mathématique : jeu de composition et de recomposition des nombres 1,2,3 ***

Comprendre les décompositions et les compositions de 1, 2, 3, comprendre l'utilisation de collections-témoins, établir des correspondances terme à terme, travailler sur les critères, lire et comprendre une fiche consigne, reconnaître et nommer les animaux/couleurs/lieux. (règle de jeu).

Degrés : 1H-3H

Cote : 511.11(072) GERV

Indices nature : [20 animaux indigènes et leurs traces de nutrition] ***

Jeu pour connaître des animaux de chez nous, observés en ville et dans ses environs, avec leurs traces de nutrition.

Degrés : 1H-4H

Cote : 591.1(072) WEBE

Jardin de Martin (le) : [construction du nombre de 1 à 6, composition et décomposition du nombre, réalisation de collection] ***

Activités mathématiques autour d'une collection de 1 à 6, dénombrement, composition, décomposition du nombre, échange d'unités contre des quantités groupées, bande numérique, socialisation autour d'un jeu de plateau.

Degrés : 2H-4H

Cote : 511.12(072) LEQU

Je recycle : jeu des 7 familles avec quiz ***

Pourquoi trier nos déchets? Quels sont les gestes justes? Que vont devenir les matériaux sauvés de nos poubelles? Papier, verre, plastique, piles, déchets organiques, aluminium, textile sont les 7 familles de ce jeu.

Degrés : 2H-4H

Cote : 502.174(072) JERE

Jeu des maisons (le) : jeu de logique et de bon sens ***

Ce jeu permet de stimuler la représentation mentale et la capacité à situer, orienter et organiser des éléments dans un espace clos.

Degrés : 2H-4H

Cote : 510.6(072) LEQU

Jeu des premiers calculs (le) : 90 cartes et 5 activités progressives pour apprendre à calculer ***

Un jeu de 90 cartes et 5 activités progressives pour découvrir la petite addition et la petite soustraction. Deux escaliers de perles colorées à découper complètent le jeu afin que l'enfant puisse visualiser et manipuler les quantités pour un

apprentissage ludique et efficace.

Degrés : 1H-3H

Cote : 511.12(072) TOVA

Jeton, une place (un)

Ce jeu prépare à la perception de différents groupements et répartitions, structure les facultés de repérage suivant : couleurs, formes et dimensions et constitue une excellente approche des manipulations.

Degrés : 1H-2H

Cote : 51(072) VIEI

Jeux de la nature = Nature games ***

Ce matériel de langage et de découverte du monde propose une approche ludique de la biodiversité de 6 environnements naturels différents. Il cherche notamment à encourager la curiosité des enfants, à décrire différents environnements, à reconnaître les espèces végétales et animales.

Degrés : 1H-4H

Cote : 574(072) JEUX

Jeux MHM (les): CE2 ***

Tout le matériel prêt à l'emploi pour mettre en place les jeux de la méthode MHM (méthode heuristique de mathématiques) au CE2.

Degrés : 3H-5H

Cote : 51(072) PINE

Lapinou déménagement ! : jeu d'agencement de formes géométriques et de discrimination visuelle ***

Objectifs pédagogiques : gestion d'un espace clos, maîtrise et agencement de formes géométriques diverses, équivalence par association ou substitution de plusieurs formes, prises d'indices, discrimination visuelle.

Degrés : 1H-4H

Cote : 514(072) LEQU

Loco'Maths : algorithmes ***

Pour comprendre et reproduire les premières suites logiques. L'espace entre les roues des voitures est toujours identique et mesure 1 cm (de milieu de roue à milieu de roue), ce qui permet un comptage rapide et visuel.

Degrés : 1H-4H

Cote : 510.6(072) LOCO

**Logix : un jeu de logique et de déductions :
découvrez la solution! = Logix : a puzzle game...
hours of serious fun! *****

Ce jeu propose des activités qui visent à résoudre des énigmes logiques à partir d'un ensemble d'indices illustrés.

Degrés : 1H-4H

Cote : 510.6(072) LYON

Mathador : [l'univers des chiffres]. Kid ***

Pour découvrir l'univers des nombres dès la maternelle.

Degrés : 1H-4H

Cote : 511.11(072) TROU

Mathoeufs

Degrés : 1H-4H

Cote : 51-8(072) MATH

**Méli-mélo de couleurs : jeu de reconnaissance de critères,
couleurs, formes et de positionnement *****

Jeu de manipulation permettant la reconnaissance et le placement de différentes couleurs et de fruits. Ils peuvent-être associés ou dissociés en fonction des différentes consignes orales ou écrites. Le " méli-mélo des couleurs " permet de travailler de repérage dans l'espace et de réaliser des séances de dénombrement.

Degrés : 1H-3H

Cote : 510.6(072) LERI

Mon coffret Montessori du corps humain ***

Une découverte sensorielle du corps humain, inspirée par la pédagogie Montessori. 12 organes en feutrine pour découvrir leur forme, leur emplacement et leur fonction. Des cartes images pour associer chaque organe à son nom. Un livret pour approfondir ses connaissances et découvrir le squelette et les différents systèmes (nerveux, sanguin, musculaire) grâce à des transparents.

Degrés : 1H-3H

Cote : 612(072) ESCH

Mon grand coffret Montessori d'initiation au calcul ***

Méthode pour apprendre les fondamentaux des mathématiques et du calcul grâce à la manipulation d'éléments qui précèdent l'apprentissage de l'abstraction. Le coffret comprend des éléments à manipuler, des cartes et livret explicatif destiné aux parents et aux éducateurs.

Degrés : 1H-2H

Cote : 511.11(072) MONG

Monde animal (le) = The animal kingdom ***

Ce matériel propose, en atelier dirigé, une véritable démarche d'investigation scientifique faisant appel à la curiosité des enfants pour développer leur connaissance du vivant. Reconnaître et nommer des animaux, connaître les caractéristiques de la vie animale, articuler langage quotidien et langage scientifique.

Degrés : 1H-3H

Cote : 59(072) BARR

Monde vegetal (le) = The plant kingdom ***

Ce matériel propose, en atelier dirigé, une véritable démarche d'investigation scientifique faisant appel à la curiosité des enfants pour développer leur connaissance du vivant.

Degrés : 1H-3H

Cote : 581(072) BARR

Mystero? : compter n'a jamais été aussi amusant! =**Mystero? : counting has never been so much fun *****

Mystero s'adresse aux enfants de cinq ans et plus, et de façon plus spécifique à tous ceux qui n'ont pas encore solidement acquis le concept de nombre. Sont donc concernés les élèves du préscolaire et du début de la première année, ainsi que les élèves plus lents ou éprouvant des difficultés d'apprentissage. L'acquisition du concept de nombre.

Degrés : 1H-4H

Cote : 511.11(072) LYON

Nature à compter : jeu de numération

Jeu de dénombrement, familiarisation aux concepts d'addition et de soustraction.

Degrés : 1H-4H

Cote : 511.11(072) FRAN

Numé cat's kid ***

Ecoute les énigmes des autres joueurs et tape le plus vite possible sur le bon nombre. Mets en scène les énigmes avec les héros, les billes et les bagues. Jeu de mathématiques, de logique et de rapidité pour les plus jeunes.

Degrés : 1H-3H

Cote : 511.12(072) PETIT

Numération ***

Le coffret numération prolonge les activités de manipulation réalisées avec du matériel et consolide les apprentissages dans le domaine numérique par des activités d'entraînement ayant pour objectifs de sensibiliser aux notions de quantité, dénombrer des quantités, reconnaître progressivement les nombres de 1 à 15, comparer des quantités, se familiariser avec les suites des nombres.

Degrés : 2H-3H

Cote : 511.11(072) LEMA

NumériPlay : 3 jeux mathématiques pour les 4-8 ans ***

Faire des mathématiques en s'amusant: additionner, soustraire, comparer, chercher des solutions.

Degrés : 1H-3H

Cote : 511.11(072) FARA

Numéris : jeu de dénombrement, de lecture de quantité et de déduction ***

Ce jeu permet d'entraîner le dénombrement, la reconnaissance des chiffres sous toutes les écritures (chiffres arabes, constellations, doigts de la main), la logique, la déduction et la notion de symétrie.

Degrés : 2H-3H

Cote : 511.11(072) LERI

Paysage composé : maîtrise des quantités jusqu'à 6 : dénombrement, combinatoire, comparaison et vocabulaire associé

« Paysage Composé » requiert les compétences de discrimination visuelle, de respect de consignes, de dénombrement, de combinatoire, de recherche de compléments pour des quantités jusqu'à six exprimées en terme à terme ou codées avec les trois formes d'écritures (doigts, constellations et chiffres). La manipulation aisée des éléments permet également d'aborder des notions comme « ajouter à » ou « enlever à » par comparaison directe.

Degrés : 1H-2H

Cote : 511.11(072) RIBO

Petit train(le): jeu d'agencement avec reconnaissance des couleurs ***

Ce jeu a pour objectif d'expérimenter la reconnaissance des couleurs ou encore la déduction. Le but principal est de créer un train composé d'une locomotive et de 3 wagons en respectant les critères de couleurs, de positionnements et de formes.

Degrés : 1H-2H

Cote : 510.6(072) LERI

Petits bassins (les) : jeu d'orientation et de repérage dans l'espace, jeu de déduction et de logique ***

Vision d'ensemble par 3 moyens d'attention : l'espace, les limites de l'espace, le contenu de l'espace. Les joueurs doivent construire à l'intérieur du grand bassin un nombre déterminé de petits bassins, de sorte que les poissons de 5 familles différentes se retrouvent séparés ou réunis de façon précise.

Degrés : 1H-4H

Cote : 510.6(072) DUBO

Photo de famille : jeu de reconnaissance de formes et couleurs, de prise d'indice et d'agencement ***

Jeu de reconnaissance de couleurs et de formes. Jeu de consignes, de prises d'informations visuelles complètes ou partielles. Agencement simple de pièces dans un espace quadrillé. Chaque animal doit être replacé dans un cadre en respectant la place indiquée par la fiche consigne : par espèce, contour, couleur. Avec six niveaux de difficultés.

Degrés : 1H-3H

Cote : 510.6(072) MOLI

Poisson pilote : positionnement d'éléments choisis dans une organisation définie

Le jeu « Poisson-Pilote », destiné aux enfants à partir de 4 ans, a pour objectif de maîtriser la gestion de diverses informations pour reconstituer (ou pour réorganiser) un banc de petits poissons, aux multiples critères.

Degrés : 1H-2H

Cote : 510.6(072) LEQU

Pousse-boules : jeu de rapidité et d'observation pour 1 à 2 joueurs

Degrés : 1H-4H

Cote : 51-8(072) POUS

Premiers pas en numération : calcul et connaissance des nombres ***

Intérêts pédagogiques : Enumérer la suite des nombres - Déterminer la valeur des chiffres - Mémoriser la table d'addition et de soustraction - Ranger les nombres par ordre croissant et décroissant - Savoir compter de 2 en 2, de 3 en 3, de 5 en 5 - Distinguer les nombres pairs et impairs - Connaître quelques doubles et moitiés - Savoir faire la relation entre l'énoncé d'un nombre à l'oral et son écriture chiffrée.

Degrés : 3H-4H

Cote : 511.12(072) BRIV

Pythagore

Degrés : 1H-2H

Cote : 51-8 PYTH

Reine des abeilles (la) : jeu de dénombrement et de reconnaissance des quantités 1, 2, 3 ***

Ce jeu a pour objectif de favoriser la reconnaissance des couleurs et des quantités 1, 2, 3, le dénombrement et la lecture des différentes représentations (constellations, doigts et chiffres).

Degrés : 1H-2H

Cote : 511.11(072) LEQU

Sakol : jeu de création à assemblage multidirectionnel

Degrés : 1H-4H

Cote : 51-8(072) VARO

Schubitrix : Mengen, Zählen, Zahlen junior = quantités, comptes, chiffres junior ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants de découvrir les notions de quantité, compte et chiffre. Ils peuvent se jouer de 1 à 4 enfants de 5 ans et plus.

Degrés : 3H-4H

Cote : 511.12(072) SCHU

Schubitrix : Mengen erkennen = reconnaître des quantités ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir la notion de quantité.

Degrés : 3H-4H

Cote : 511.12(072) SCHU

Sudoku : animaux ***

Ce jeu se destine à 1 à 4 joueurs âgés de 4 à 6 ans. Il comprend six niveaux de difficulté et deux tailles de grilles, afin de développer différentes compétences, telles que la maîtrise du langage oral, la découverte du monde, les compétences transversales et les compétences relatives aux quantités et aux nombres.

Degrés : 1H-3H

Cote : 51-8(072) LEBE

Torti-chenille : jeu de reconnaissance de couleurs et de formes, jeu d'orientation spatiale ***

Ce jeu permet de créer une chenille, dans un espace quadrillé, en respectant les critères.

Degrés : 1H-4H

Cote : 510.6(072) LEQU

Voltigeurs (les) : jeu de lecture de consignes et d'orientation spatiale ***

Ce jeu permet d'aborder les notions de décodage simple et de latéralisation. Chacun des 6 encastresments identiques d'un plateau permet de repositionner les pièces selon quatre orientations/directions différentes.

Degrés : 1H-3H

Cote : 510.6(072) SIEG

Zébulon le girafon : jeu d'observation et de dénombrement de 1 à 3 ***

Reconnaissance simple de quantités exprimées sous des formes diverses. Ateliers de consignes visuelles abordant des critères de quantité, de couleur, de forme, de positionnement et de lecture de chiffres.

Degrés : 1H-3H

Cote : 511.11(072) LERI

Cycle 2 (5H-8H)

1ers pas en problèmes : jeu d'initiation au raisonnement mathématique

Le jeu permet aux enfants de se représenter concrètement des situations problèmes pour entrer, sans difficultés, dans l'abstraction du raisonnement mathématique. Les différentes séries de ce jeu abordent les principales facettes de situations à connaître.

Degrés : 5H-6H

Cote : 510.6(072) BRIV

7 familles de la nature (les) : découvre les plus fascinants habitants de la terre!

Savane, prairie, désert, forêt tempérée, forêt tropicale, montagne, lacs et rivières, oiseaux, insectes, mammifères, arbres, reptiles, fleurs.

Degrés : 5H-8H

Cote : 574(072) SEPT

100% problèmes : jeu de raisonnement mathématique ***

Ce jeu fait suite, dans la difficulté, au jeu "1ers pas en problèmes" et permet de résoudre des problèmes, appréhender le sens des opérations, de comprendre les différents termes mathématiques et de maîtriser la compréhension de termes fréquents et leurs synonymes.

Degrés : 6H-8H

Cote : 510.6(072) BRIV

Au millimètre près : jeu de consignes géométriques ***

Ce jeu a plusieurs objectifs pédagogiques : savoir lire les consignes et les respecter; rigueur et précision dans les tracés et dans les mesures; justifier et contrôler les résultats; connaître et savoir utiliser à bon escient le vocabulaire spécifique : droite, parallèle, perpendiculaire, segment, symétrie, milieu, diamètre, rayon et centre; connaître les figures planes triangle, rectangle, carré, losange, cercle et être familier avec les volumes simples.

Degrés : 6H-8H

Cote : 514(072) PAST

Autour d'un nombre

Degrés : 5H-7H

Cote : 511.12(072) CHAP

BrainBox : animaux ***

Les joueurs ont 10 secondes pour observer une carte avant de répondre aux questions correspondant à l'animal qui y est décrit. Le joueur qui gagne le plus de cartes est vainqueur. Une façon ludique d'en apprendre plus sur les animaux.

Degrés : 4H-8H

Cote : 59(072) BRAI

Casse-têtes & illusions d'optique

Enigmes, pièges visuels, images qui s'animent, objets impossibles... Les illusions d'optique et les casse-têtes malmènent notre compréhension et notre cerveau en redemande ! Voici plus de 200 jeux pour le mettre à l'épreuve. Pour triompher, armez-vous de patience et de logique !

Degrés : 6H-8H

Cote : 793.7(072) CASS

Clé des problèmes (Ia) : lire, organiser et comprendre les données des énoncés de problèmes ***

Objectifs du jeu: apprendre à raisonner et chercher à comprendre avant de répondre, savoir repérer les informations utiles à la résolution d'un énoncé de problème, savoir ordonner un énoncé, maîtriser le vocabulaire mathématique des énoncés.

Degrés : 6H-8H

Cote : 51(072) LACO

Compte à rebours : jeu d'apprentissage et de maîtrise des nombres pour le raisonnement mathématique ***

Ce jeu a pour objectif pédagogique de maîtriser la connaissance des nombres et leurs rapports entre eux pour les utiliser dans différents raisonnements mathématiques.

Degrés : 5H-6H
Cote : 510.6(072) AUGE

De toute fraction : ateliers évolutifs pour mieux appréhender la fraction

Ce jeu cherche à rendre évidente la logique de fonctionnement des fractions. Il permet de lever les quiproquos et les ambiguïtés qui empêchent la compréhension de la notion même de fraction. Partant des erreurs les plus fréquemment rencontrées, ce jeu aborde chacune des notions concernées sous quatre angles différents : manipulations, vocabulaire, exercices traditionnels, problèmes en images.

Degrés : 6H-8H
Cote : 511.1(072) LACO

Défis maths (les) : mesure : niveau de compétences 9/10 ans - M1 : petits jeux de réflexions mathématiques ***

Ce jeu est un véritable outil permettant de multiplier les occasions de réinvestir de manière ludique des notions et des techniques de mathématiques.

Degrés : 6H
Cote : 531(072) MUTE

Démesures, Dénombres, Décimaux : maîtrise des acquisitions dans 3 domaines mathématiques : mesures, grands nombres et décimaux ***

Vocabulaire mathématique, définitions, réflexion, logique et capacité à résoudre des exercices ou des énigmes.

Degrés : 5H-8H
Cote : 511.11(072) LACO

En forme

Ce jeu aborde et développe: l'observation, la perception, la manipulation, la désignation et la discrimination de formes ; l'étude des symétries et des orientations ; les critères spatiaux tels la succession, la juxtaposition, la transposition, la latéralisation... ; la structuration de la pensée et des représentations mentales.

Degrés : 5H-6H
Cote : 514(072) LALA

Eau de la terre ***

Ce jeu invite à découvrir l'eau sous ses multiples facettes, à réfléchir au défi de l'eau pour tous", à développer son sens de l'observation et à réagir rapidement, à exercer sa mémoire.

Degrés : 5H-6H
Cote : 556(072) PITT

Electric game : maîtrisons l'énergie = let's master energy = der Umgang mit Energie = governiamo l'energia

Ce jeu est constitué d'un parcours numéroté de 1 à 68, ponctué de 16 dangers sur l'électricité qui peuvent être rencontrés dans la vie de tous les jours. Il aborde également des questions touchant à des domaines aussi divers que l'être humain, la nature et l'environnement, l'écologie, la sécurité, l'histoire et la géographie.

Degrés : 5H-8H

Cote : 620.9(072) ELEC

Enigmes de la nature (les) : trouveras-tu qui se cache derrière les indices?

Fruits, légumes, mammifères, insectes, oiseaux.

Degrés : 5H-6H

Cote : 574(072) ENIG

Grand chef indien (le)

Ce jeu très évolutif permet de travailler les équivalences par le biais de la manipulation des différentes monnaies d'échange, puis par la représentation mentale, la correspondance terme à terme, l'apprentissage de la comptine numérique, la notion de quantité, la lecture de codes, les additions, les soustractions, l'anticipation, la compréhension des notions "possible/impossible", la compréhension d'une consigne à respecter (se référer à la lecture du bandeau), la recherche des différentes prises de renseignements.

Degrés : 5H-6H

Cote : 511.1(072) BOUK

Jeu du calcul mental (le) : CM1-CM2 : 9-11 ans ***

Se familiariser avec le calcul mental tout en s'amusant, c'est possible ! Ce jeu de cartes, dont les questions sont conformes au programme de l'Education nationale, a été conçu pour s'entraîner d'une façon systématique et progressive afin d'acquérir des automatismes en calcul mental. En effet, les 570 questions de ce jeu sont réparties sur deux niveaux de difficulté.

Degrés : 5H-7H

Cote : 511.11(072) JEUD

Kit logique : [pour muscler ses neurones !]

Le but du jeu est de résoudre en premier les 10 énigmes. On peut jouer en face à face ou en équipe.

Degrés : 5H-8H

Cote : 793.7 STEW

Mon coffret Montessori du jardin : 120 cartes d'identification, des graines bio de basilic et de courgettes et un livre pour découvrir le jardin

Ce coffret permet d'apprendre à reconnaître différents éléments constitutifs du jardin : le potager, les outils, les animaux auxiliaires et les fleurs comestibles, grâce à trois séries de cartes. Avec un livret explicatif.

Degrés : 2H-5H

Cote : 635(072) HERR

Nature, pile et face. Jeu didactique

Jeux pour apprendre à connaître quelques espèces typiques d'un biotope (forêt, étang, ruisseau, milieu urbain); chaque milieu est représenté par dix familles de 4 espèces (animaux ou plantes).

Degrés : 6H-8H

Cote : 574(072) NATU

Questions de données : identification et mise en évidence de données nécessaires à la résolution de problèmes

Questions de données » est un jeu de lecture et de compréhension d'énoncés. Il a pour objectif d'aider les utilisateurs à comprendre pourquoi une (des) donnée(s) manquante(s) et clairement identifiée(s) dans un énoncé rend(ent) toute résolution impossible et par conséquent toute réponse à la question préalablement posée introuvable.

Degrés : 4H-8H

Cote : 510.6(072) DARG

Schubitrix : Addition bis 1000 = addition jusqu'à 1000 ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les additions. Il contient deux jeux de niveaux de difficulté différents, destinés aux enfants d'école élémentaire.

Degrés : 5H-6H

Cote : 511.12(072) SCHU

Schubitrix : Addition, Subtraktion bis 1000 = addition, soustraction jusqu'à 1000 ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino. Il contient deux jeux de niveaux de difficulté différents, destinés aux enfants d'école élémentaire.

Degrés : 5H-7H

Cote : 511.12(072) SCHU

Schubitrix : Addition, Subtraktion mit grossen Zehnerzahlen = addition, soustraction de multiples de dix ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino. Il contient deux jeux de niveaux de difficulté différents, destinés aux enfants d'école élémentaire.

Degrés : 5H-7H

Cote : 511.12(072) SCHU

Schubitrix : Dezimalzahlen = nombres décimaux ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les nombres décimaux. Il contient deux jeux. Le jeu rouge propose de transformer les fractions en nombres décimaux. Le jeu vert propose des additions et des soustractions des nombres décimaux. Ils peuvent se jouer de 1 à 4 enfants de 10 ans et plus.

Degrés : 7H-8H

Cote : 511.11(072) SCHU

Schubitrix : Division bis 1000 = division jusqu'à 1000 ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les divisions. Il contient deux jeux de niveaux de difficulté différents, destinés aux enfants d'école élémentaire.

Degrés : 5H-7H

Cote : 511.12(072) SCHU

Schubitrix : dl, l, hl, ml, cl : [Hohlmasse] = [mesure de capacité] ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les mesures de capacité. Il peut se jouer de 1 à 4 enfants de 9 ans et plus.

Degrés : 7H-8H

Cote : 531(072) SCHU

Schubitrix : mm, cm, m, km : [Längenmasse] = [mesures de longueur] ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les unités de mesure. Il peut se jouer de 1 à 4 joueurs de 9 ans et plus.

Degrés : 7H-8H

Cote : 531(072) SCHU

Schubitrix : Multiplikation, Division bis 100 = multiplication, division jusqu'à 100 ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino. Il contient deux jeux de niveaux de difficulté différents, destinés aux enfants d'école élémentaire. Ils intègrent toutes les tables mélangées et se jouent de 1 à 4 joueurs.

Degrés : 5H-7H
Cote : 511.12(072) SCHU

**Schubitrix : Multiplikation, Division bis 1000 =
multiplication, division jusqu'à 1000 *****

Ce jeu se joue selon les règles du domino. Il contient deux jeux de niveaux de difficulté différents, destinés aux enfants d'école élémentaire.

Degrés : 5H-7H
Cote : 511.12(072) SCHU

**Schubitrix : Multiplikation, Division mit grossen
Zehnerzahlen = multiplication, division de multiples de dix *****

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les multiplications et les divisions. Il contient deux jeux de niveaux de difficulté différents, destinés aux enfants d'école élémentaire.

Degrés : 6H-7H
Cote : 511.12(072) SCHU

**Schubitrix : Multiplikation bis 1000 =
multiplication jusqu'à 1000 *****

Ce jeu se joue selon les règles du domino. Il contient deux jeux de niveaux de difficulté différents, destinés aux enfants d'école élémentaire. Le premier propose des exercices avec les tables de multiplication de 11 à 20. Le second permet de s'exercer avec les tables de multiplication de 21 à 99.

Degrés : 5H-7H
Cote : 511.12(072) SCHU

**Schubitrix : Subtraktion bis 1000 =
soustraction jusqu'à 1000 *****

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les soustractions. Il contient deux jeux de niveaux de difficulté différents, destinés aux enfants d'école élémentaire.

Degrés : 5H-6H
Cote : 511.12(072) SCHU

Schubitrix : Uhrzeiten = l'heure ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants de découvrir la notion d'heure. Il contient deux jeux qui proposent d'associer les heures analogiques et les heures numériques. Ils peuvent se jouer de 1 à 4 enfants de 8 ans et plus.

Degrés : 4H-6H
Cote : 53.08(072) SCHU

Sous tous les angles ***

Ce jeu s'adresse à des enfants dès 7 ans. Il offre d'acquérir les compétences de base au cycle 2 pour entrer dans l'univers de la géométrie.

Degrés : 3H-6H
Cote : 514(072) FLAM

Tam Tam MultiMax : les tables de multiplication ***

Tam Tam MultiMax est un support simple et ludique pour faciliter et renforcer l'apprentissage des tables de multiplications de x2 à x9.

Degrés : 4H-7H
Cotes : 511.12(072) TAMT, 511.12(072) COST

Tête au carré (la) : logique d'association mathématique permise par la lecture, la compréhension et la mémorisation ***

La tête au carré » se présente comme un jeu individuel dont l'objectif principal est de retrouver les bonnes associations entre les trois parties d'un problème mathématique résolu (énoncé, question, calculs et résultat) parmi 9 propositions, soit 3 énoncés, 3 questions et 3 calculs et résultats d'un même thème, donc proches. 20 thèmes sont proposés. Bien entendu, les compétences mathématiques (identification des données, logique de résolution, maîtrise des unités de mesures...) seront nécessaires pour réaliser cet objectif mais elles seront mises au service d'une lecture précise, une compréhension fine et d'une mémorisation des indices repérés.

Degrés : 6H-8H
Cote : 51(072) DARG

Watergame

Un parcours plein de défis et d'imprévus à affronter en coopérant avec les autres. Les cartes illustrées et les « quiz » aident les enfants à découvrir l'importance de l'eau et le comportement quotidien à adopter pour réduire son gaspillage.

Degrés : 4H-6H
Cote : 504.4(072) WATE

Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)

A la découverte des animaux du monde

Un coffret pour tout savoir sur les animaux du monde ! 119 animaux à placer sur la carte du monde magnétique et un livret riche et accessible pour tout savoir sur ces animaux !

Degrés : 3H-6H
Cote : 59(072) BILL



Tête au carré (la)

**Architek : un jeu de manipulations et de découvertes :
construisez la solution! = Architek : a game of discovery...
hours of hands-on fun! : build the solution! *****

Ce jeu permet de développer les habiletés motrices, perceptives et intellectuelles de l'enfant. Il y a apprend à: se concentrer ; chercher plusieurs solutions un problème ; critiquer ses propres réponses et celles des autres, etc..

Degrés : 2H-5H

Cote : 51-8(072) LYON

BrainBox : mes premières maths ***

Conçu pour permettre aux parents et aux enseignants de jouer avec les plus jeunes enfants, cette version de BrainBox les aidera à améliorer leurs capacités d'observation et leur mémoire tout en leur inculquant les concepts de base des mathématiques.

Degrés : 2H-5H

Cote : 51(072) BRAI

Calcul'AS ***

Les Calcul'AS 3D comblent les lacunes mathématiques des réglettes habituelles (Cuisenaire) et de ses dérivés. En effet, avec les Calcul'AS 3D, une quantité ne dépend pas d'une couleur ; l'œil ne compte pas (par un) car on ne dépasse pas une "largeur" de 5 ; les nombres pairs sont des nombres "rectangles" et les nombres impairs s'emboîtent ; la valeur cardinale peut être des unités, des dixièmes ou des centièmes.

Degrés : 3H-8H

Cote : 511.12(072) HOEB

Calcul'AS : zador ***

Ce jeu est conçu pour que les enfants se construisent des images mentales des nombres jusque 6 ; pour qu'ils manipulent des schèmes différents (3 variétés) ; pour qu'ils comparent des quantités ; pour qu'ils découvrent la notion d'égalité ; pour qu'ils quittent petit à petit le comptage ; pour qu'ils soient prêts à apprendre à calculer en 1ère année (et après) avec les cartes "Minor" et les cartes "Trezo.

Degrés : 3H-8H

Cote : 511.12(072) HOEB

**Comptez... sur oeufs ! : de la construction
à la représentation du nombre**

Ce jeu permet, à partir de manipulations, d'accéder à la représentation des notions d'unité, dizaine et centaine, de construire le sens des opérations d'addition et de soustraction, de travailler le calcul mental.

Degrés : 4H-6H

Cote : 511.12(072) AUGÉ

Concept kids : animaux ***

La version coopérative du jeu Concept adaptée aux enfants à partir de 4 ans. Un jeu entièrement dédié au monde animal ! Faites deviner vos animaux préférés. Mais chut, pas question de parler, les mots laissent place aux icônes.

Degrés : 1H-6H

Cote : 59(072) RIVO

Course à la chute (la) : résolution de problème ***

Jeu coopératif pour comprendre des énoncés et résoudre des problèmes. Vos élèves devront : Lire et comprendre un énoncé et exprimer si possible ou impossible - Lire un énoncé tronqué de sa question et imaginer celle-ci - Lire un énoncé tronqué et trouver la donnée manquante - Lire un problème et choisir l'opération pour le résoudre et donner la réponse.

Degrés : 3H-8H

Cote : 51(072) QUEN

**Défis maths (les) : numération : niveau de compétences
8/9 ans - E2 : petits jeux de réflexions mathématiques**

Degrés : 4H-5H

Cote : 511.11(072) MUTE

Devinettes de logique

Ce jeu s'adresse aux jeunes lecteurs et met l'accent sur les notions mathématiques nécessaires à la bonne compréhension du nombre et sur la précision de lecture nécessaire pour appréhender correctement un message écrit.

Degrés : 3H-6H

Cote : 510.6(072) LACO

**Énoncés : jeu d'attention et de langage, sur la précision
de lecture d'énoncés mathématiques *****

Jeu des additions (le) : CP-CE2 : 6-9 ans ***

Pour 2 à 6 joueurs, ce jeu compte deux séries de cartes correspondant à des énoncés de problèmes et au vocabulaire mathématique et deux autres séries concernant des énigmes faisant appel au langage, au bon sens et à la logique. Les nuances de la rédaction de ces énigmes n'entraînent jamais la même solution.

Degrés : 4H-6H
Cote : 51(072) LACO

Expériences de sciences avec Montessori (les):

40 fiches pour éveiller l'esprit scientifique ***

Des activités présentées par une éducatrice Montessori pour éveiller la curiosité scientifique et l'esprit de recherche des enfants. Le livret présente Maria Montessori, le développement de l'esprit scientifique et la leçon en trois temps Montessori. Des pages sont prévues pour que l'enfant puisse illustrer les expériences de sciences. S'intéresser aux sciences est un vrai plaisir grâce à ces activités qui invitent les enfants à mettre la main à la pâte avec une approche interactive et concrète !

Degrés : 1H-6H
Cote : 5(072) POUS

Jeu des additions (le) : CP-CE2 : 6-9 ans ***

Un jeu de cartes pour s'entraîner à calculer et à mémoriser les tables d'addition tout en s'amusant du CP au CE2.

Degrés : 3H-5H
Cote : 511.11(072) DOME

Jeu des multiplications (le): CE1-CM2 : 7-11 ans ***

Des jeux de cartes pour mémoriser les tables de multiplication dès le CE1 tout en s'amusant : 120 cartes, 4 règles du jeu pour 1 à 5 joueurs.

Degrés : 5H-7H
Cote : 511.11(072) JEUD

Jeux MHM (les) : CP, CM1, CM2, CE1 ***

Tout le matériel prêt à l'emploi pour mettre en place les jeux de la méthode MHM (méthode heuristique de mathématiques).

Degrés : 3H-5H
Cote : 51(072) PINE

Labymaths : le jeu pour donner du sens aux mathématiques ***

Ce jeu donne du sens aux mathématiques au travers de diverses activités telles que la logique, la déduction, le repérage dans l'espace, le vocabulaire mathématique, des problèmes à dessiner ainsi que le calcul mental.

Degrés : 3H-5H
Cote : 51(072) CLAI

Logix : découvrez la solution ! = Discover the solution !

Un jeu de logique et de déductions.

Degrés : 1H-5H

Cote : 510.6(072) LYON

Loto route des nombres : jeu de manipulation mathématique des nombres de 1 à 99 ***

Jeu pour connaître les nombres entiers inférieurs à 100, encadrer ces nombres, les écrire dans l'ordre croissant ou décroissant, calculer mentalement des sommes et des différences, calculer en ligne, réaliser des opérations à trous.

Degrés : 3H-6H

Cote : 511.12(072) DENI

Manip' & maths : jeu de compréhension et de résolution de problèmes par la manipulation ***

Rendre une situation abstraite "réaliste" et ludique par la manipulation. Les étapes du raisonnement sont concrétisées par les manipulations successives des vignettes. La validation des résultats se fait à l'aide des cartes "corrections" écrites ou illustrées. 12 thèmes.

Degrés : 4H-6H

Cote : 511.12(072) PAST

Maths en scène : jeu de consignes mathématiques ***

Ce jeu favorise la compréhension de consignes « mathématiques » pour savoir : utiliser/mettre en place, des modes opératoires (soustraction/multiplication/addition). Il permet aux enfants de reconnaître des nombres pairs ou impairs, classer dans un ordre croissant ou décroissant, de remplacer, enlever, ajouter, comparer, trouver, colorier, dessiner, reconnaître des tailles et des formes, de dessiner des formes ou encore de réaliser des ensembles.

Degrés : 4H-6H

Cote : 511.12(072) CHAP

Maths et mesures ***

Jeu de mathématiques sur les mesures et les conversions, mêlant logique, écoute, mémoire et rapidité.

Degrés : 4H-6H

Cote : 53.08(072) PETI

Mes chiffres Montessori ***

Maria Montessori a imaginé un matériel - utilisé aujourd'hui dans les écoles Montessori du monde entier - qui permet à l'enfant d'aborder les mathématiques de manière concrète, avec ses sens. Ce coffret contient des cartes ludiques ainsi qu'un livret proposant 15 activités pour accompagner les

enfants dans la découverte des quantités et des symboles de 0 à 10.

Degrés : 2H-5H

Cote : 511.11(072) HERR

Mo entdeckt die Zeit = Mo découvre le temps ***

Avec Mo, l'écolier, les enfants découvrent le temps en accompagnant Mo toute la journée. Ils apprennent à percevoir le temps et à organiser des actions.

Degrés : 4H-6H

Cote : 53.08(072) DIEC

Mon coffret Montessori du jardin : 120 cartes d'identification, des graines bio de basilic et de courgettes et un livre pour découvrir le jardin

Ce coffret permet d'apprendre à reconnaître différents éléments constitutifs du jardin : le potager, les outils, les animaux auxiliaires et les fleurs comestibles, grâce à trois séries de cartes. Avec un livret explicatif.

Degrés : 2H-5H

Cote : 635(072) HERR

Mon corps humain à reconstituer

Mon coffret du corps humain présente un plateau magnétique géant conçu comme différentes tables d'opération : à l'aide des 5 jeux de pièces, on reconstitue le corps humain ! Le squelette, les muscles, les organes mais aussi le cœur et les dents sont reconstitués grâce à 83 pièces aimantées ! Le coffret est accompagné d'un livret de 96 pages, à la fois pédagogique et amusant : les petits curieux et les férus de science se lancent sur la piste des secrets du corps humain !

Degrés : 3H-6H

Cote : 612(072) MONC

Multipli cat's ***

Un jeu de calcul mental (multiplications) et de rapidité qui permet d'améliorer considérablement son niveau et sa vitesse de calcul mental de façon ludique.

Degrés : 3H-8H

Cote : 511.12(072) PETI

Numé cat's ***

Ecoutez les énigmes des autres joueurs et tapez le plus vite possible sur le bon nombre. Jouez avec les nombres et les opérations pour retrouver le bon nombre de la table. Jeu de mathématiques, de logique et de rapidité, Numé Cat's 1 est un jeu convivial qui plaira à toute la famille.

Degrés : 4H-6H

Cote : 511.12(072) PETI

Parler math 1 et 2 : jeu de compréhension et de langage mathématique

jeu de lecture raisonnée, d'attention aux différents éléments d'un texte, d'entraînement aux notions de base indispensables à la compréhension du langage mathématique.

Degrés : 1H-8H

Cote : 511.11(072) LACO

Problèmes chez le primeur : acquisitions concrètes des compétences utiles pour les premières résolutions de problèmes

Problèmes chez le primeur » est un jeu mathématique destiné aux enfants à partir de six ans. Son objectif final est d'amener chaque joueur à utiliser un raisonnement pour résoudre des problèmes simples présentés de façon concrète.

Degrés : 4H-6H

Cote : 510.6(072) RIBO

Rapido calcul : jeu de calcul mental ***

Ce jeu permet aux enfants de perfectionner leur calcul mental, à savoir l'addition, la soustraction et la multiplication.

Degrés : 4H-6H

Cote : 511.12(072) PAST

Schubitrix : Addition bis 100 = addition jusqu'à 100 ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les additions. Il contient deux jeux de niveaux de difficulté différents, destinés aux enfants d'école élémentaire.

Degrés : 3H-5H

Cote : 511.12(072) SCHU

Schubitrix : Addition, Subtraktion bis 20 = addition, soustraction jusqu'à 20 ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino. Il contient deux jeux de niveaux de difficulté différents, destinés aux enfants d'école élémentaire. Le premier exerce l'addition et la soustraction en jouant avec les nombres jusqu'à 20 sans franchir la dizaine. Le second permet de s'entraîner en jouant avec les nombres jusqu'à 20 en franchissant la dizaine. Ils peuvent se jouer de 1 à 4 personnes.

Degrés : 3H-5H

Cote : 511.12(072) SCHU

Spatio cat's : II, les repères temporels ***

Ce jeu de cartes apprend aux enfants à se repérer dans le temps : les jours de la semaine, les mois, les dates, les saisons, les expressions de temps et le temps des verbes. Le but du jeu est d'écouter l'énigme d'un des joueurs et de frapper

le plus vite sur la bonne carte correspondante.

Degrés : 3H-5H

Cote : 53.08(072) PETI

Sudoku : formes ***

Ce jeu se destine à 1 à 4 joueurs à partir de 6 ans. Il comprend cinq niveaux de difficulté, afin de développer différentes compétences, telles que la maîtrise du langage oral, les mathématiques, l'espace et la géométrie ainsi que le fait de vivre ensemble.

Degrés : 3H-5H

Cote : 51-8(072) BRAS

Tam Tam SuperPlus : les additions ***

Tam Tam SuperPlus c'est 6 petits jeux malins pour jongler, jouer avec les additions !

Degrés : 4H-7H

Cote : 511.12(072) TAMT

Troc

Jeu d'observation, de calcul mental simple (addition, soustraction) et d'échange. Il familiarise avec les notions de quantité, d'équivalence et de valeur. Il incite à imaginer des stratégies et faire des choix.

Degrés : 3H-6H

Cote : 511.12(072) TROC

Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)

Globalwarning

Les joueurs doivent coopérer pour résoudre les problèmes environnementaux qui mettent en danger notre planète et provoquent une hausse de sa température. Les cartes du jeu indiquent les principales causes du réchauffement climatique et les différentes solutions possibles.

Degrés : 7H-11H

Cote : 551.583(072) GLOB

Schubitrix : g, kg, t : [Gewichte] = [poids] ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les unités de poids. Il peut se jouer de 1 à 4 joueurs de 9 ans et plus.

Degrés : 7H-8H

Cote : 531(072) SCHU

Schubitrix : m2, cm2, mm2, km2, ha, a : [Flächenmasse] = [mesures de surfaces] ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les mesures de surfaces. Il peut se jouer de 1 à 4 enfants de 10 ans et plus.

Degrés : 7H-8H

Cote : 531(072) SCHU

Schubitrix : s, min, h : [Zeit] = [temps] ***

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir la notion de temps. Il peut se jouer de 1 à 4 joueurs de 9 ans et plus.

Degrés : 7H-8H

Cote : 514(072) SCHU

Ushuaïa : partez à l'aventure au bout du monde : la vie, la terre, les hommes

Degrés : 5H-8H

Cote : 574(072) USHU

Cycle 1, Cycle 2 et Cycle 3 (1H-11H)**Planète en jeux : kit pédagogique sur l'empreinte écologique**

Ce kit pédagogique est destiné à sensibiliser les élèves sur le thème de l'empreinte écologique tout en s'amusant.

Degrés : 1H-11H

Cote : 502.1(072) PLAN

Terrabilis : le monde de demain se joue avec vous ***

Un jeu familial pour comprendre le développement durable. Terrabilis est un jeu de gestion et de stratégie sur le développement durable pour comprendre l'unité et la complexité du monde.

Degrés : 1H-11H

Cote : 502.13(072) HATE

La boîte à énigmes : le jeu de société qui met vos neurones à l'épreuve!

Enigmes de logique, d'observation, de chiffres, de mots, de rébus et de manipulation.

Degrés : 5H-11H

Cote : 793.7 MAZZ

Sciences humaines et sociales : géographie, histoire, citoyenneté, éthique et cultures religieuses

Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)

7 familles de la mythologie (les)

Un jeu des sept familles comportant chacune un héros de la mythologie, une héroïne, une divinité, une arme, un monstre et un lieu. Le livret dresse le portrait des grands héros grecs et présente la règle du jeu.

Degrés : 3H-6H

Cote : 255(072) LAFF

A la découverte de la Suisse : découvre les 26 cantons suisses ! ***

Place les 50 pièces magnétiques et reconstitue les 26 cantons de Suisse sur ton plateau aimanté. Aide-toi de la forme des pièces pour retrouver leur emplacement.

Degrés : 3H-6H

Cote : 913(494)(072) JOBE

Atlas adventures : the fast-moving world discovery game = une découverte trépidante du monde = das schnelle Spiel zur Entdeckung der Welt..

Degrés : 4H-8H

Cote : 912(072) ATLA

BrainBox : histoire du monde ***

Avec cette BrainBox, vous apprendrez à connaître de très nombreux faits marquants de l'Histoire du monde et de la France. Cléopâtre, Napoléon Bonaparte ou la Tour Eiffel n'auront plus de secrets pour vous !

Degrés : 4H-8H

Cote : 94(4/9)(072) BRAI

BrainBox : voyage autour du monde ***

Avec les jeux Brain Box, les joueurs observent une carte pendant 10 secondes puis répondent à des questions qui font appel à leur mémoire. Une version du jeu sans frontières, pour découvrir le monde !

Degrés : 4H-8H

Cote : 91(072) BRAI

Mon coffret Montessori du monde : 77 cartes pour découvrir les continents : paysages, monuments, art, habitations et habitants ***

Les cartes classifiées sont un matériel incontournable de la pédagogie Montessori. Elles servent à nourrir la curiosité de l'enfant, à l'ouvrir au monde et à enrichir son vocabulaire. L'objectif de ce coffret est de donner à l'enfant un aperçu de la diversité et de la richesse du monde, de l'inviter à observer, à discuter et à découvrir les continents.

Degrés : 2H-85H
Cote : 91(072) HERR

Pays du monde (les)

Un jeu de cartes pour jouer seul ou à plusieurs en se posant 42 questions autour des pays du monde.

Degrés : 3H-6H
Cote : 913(072) HIND

Cycle 2 (5H-8H)

C'est quoi ? C'est qui ? : les dieux et héros de la mythologie grecque

Des cartes illustrées d'attributs dont il faut retrouver le dieu ou héros de la mythologie grecque à qui ils appartiennent. Ce jeu se destine à des joueurs de 7 à 77 ans.

Cote : 255.2(072) GROS

Le grand quiz des religions : en 150 questions

Un quiz proposant plus de 150 questions avec trois niveaux de difficulté pour aborder les religions, leur histoire, leurs cultes, leurs traditions et leurs coutumes. Avec un livret contenant les règles du jeu, les réponses aux questions et des informations sur les religions.

Degrés : 6H-8H
Cote : 21/29(072) BOUY

Juste ? Pas juste ? D'accord ? Pas d'accord ? ***

Avec la collection de cartes à jouer Kidikoi, petits et grands partageront enfin leurs opinions sur les choses de la vie en toute égalité. Sois malin dans ta tête et citoyen dans tes baskets !

Degrés : 5H-8H
Cote : 316.6(072) JUST

On devrait ? On devrait pas ? Pareil ? Pas pareil ? ***

Avec la collection de cartes à jouer Kidikoi, petits et grands partageront enfin leurs opinions sur les choses de la vie en toute égalité. Sois malin dans ta tête et citoyen dans tes baskets !

Degrés : 5H-8H
Cote : 316.6(072) ONDE

Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)

Bescherelle super défi : histoire

Découvrir l'histoire de France et du monde en famille grâce à un jeu adapté à tous les âges. Retrouvez toutes les périodes de l'histoire du monde ! Des dizaines de questions sur l'histoire de l'Antiquité à nos jours. De très belles illustrations qui donnent vie aux événements et personnages.

Degrés : 5H-11H
Cote : 930(072) ANAT

Cantuun : le jeu des cantons ***

Sergio, Edouard, Sabine et Beat se sont donnés rendez-vous au Grütli (Uri) pour une fondue au bord du lac. Mais pas sans s'être au préalable lancés un petit défi : le premier arrivé se verra offrir son repas, mais la condition est d'être passé par tous les cantons pour y arriver.

Degrés : 6H-11H
Cote : 32(494)(072) BARK

Chablais : Helvetiq : le jeu suisse

Helvetiq Chablais : un jeu de société pour découvrir la région. 270+ questions épineuses et faits remarquables à propos du Chablais. Un jeu pour les amoureux de la région

Degrés : 7H-11H
Cote : 32(494)(072) BRAF

Grand tour Switzerland

Grand tour Switzerland est le jeu pour les passionnés de voyage et les amoureux de la Suisse. Les joueurs répondent à des questions en utilisant leurs cartes représentant les cantons, mais pas besoin d'être une je-sais-tout sur la Suisse pour gagner.

Degrés : 7H-9H
Cote : 913(494)(072) BARK

Helvetiq : le jeu suisse : montée à l'alpage et ascension politique ***

Les joueurs font carrière politique de leur commune jusqu'au Conseil Fédéral. Ils tentent d'accroître leur influence politique en accédant à des postes de pouvoir et en proposant ou en appliquant des lois au moment opportun

Degrés : 7H-11H
Cote : 32(494)(072) BRAF



Chablais

Voyage en Suisse = Schweizer Reise

Vous partez à la découverte de la Suisse avec un petit groupe de voyageurs. Vos trois voyageurs partiront chacun d'un endroit différent en Suisse: un en Suisse alémanique (à Bâle), un au Tessin (à Mendrisio) et un en Suisse romande (à Genève). Vous gagnez le jeu lorsque vous accumulez le plus de points avec vos trois voyageurs. Pour ce faire, vos voyageurs doivent atteindre le plus grand nombre de destinations possibles, faire des découvertes et photographier des attractions.

Degrés : 7H-9H

Cote : 913(494)(072) VOYA

Arts : ACM, Arts visuels, musique

Cycle 1 (1H-4H)

Activités graphiques et créatives : maternelle ***

Degrés : 1H-2H

Cote : 7(072) BUFF

Atelier graphisme - photos =**Pre-writing graphics activity set *****

“Atelier Graphisme - photos est un atelier d'entraînement au geste graphique à partir de photographies issues des arts de l'espace et des arts décoratifs. Il permet d'approfondir les activités de l'atelier dirigé Imagier photos - Graphismes, tout en proposant un choix de photos différent pour pouvoir être utilisé indépendamment et pour renouveler l'intérêt des enfants.

Degrés : 1H-2H

Cote : 741.02(072) SATR

Jeux sonores des instruments de musique =**Musical instruments audio games *****

Ce matériel propose de multiples points de départ d'activités sur le thème des instruments de musique. La variété du matériel proposé permet de mettre en place des activités autour du langage oral, de l'écoute et de la découverte du monde. Différentes compétences sont visées, à savoir reconnaître les instruments, décrire des scènes, développer l'écoute, la concentration et l'attention, identifier les sons ou encore développer la mémoire auditive.

Degrés : 1H-4H

Cote : 780.6(072) JEUX

Loto des animaux dans l'art

Un chien rouge de Gauguin, une pieuvre de Victor Hugo, une baleine de Hokusai, une surprenante chauve-souris de Van

Gogh, ce loto propose aux enfants de découvrir différents animaux peints par des artistes célèbres. La présentation des tableaux à l'intérieur du livret permet toute la famille d'en apprendre davantage sur ces oeuvres !

Degrés : 1H-4H

Cote : 7(072) LAVA

Mes instruments de musique en feutrine

Les premières découvertes du bébé sont sensorielles. Les feutrines de ce coffret vont lui permettre de découvrir les instruments de musique avec tous ses sens : en les touchant et en les écoutant (Nathan Live) Il comprend 18 petits instruments de musique en feutrine (mise en paire) et 9 cartes images à associer : piano, guitare, violon, cymbales, maracas, tambour, saxophone, trompette, harpe.

Degrés : 1H-2H

Cote : 780.6(072) ROUB

Photos : graphismes = graphics ***

Après une phase d'observation et d'analyse d'images, les enfants s'approprient les formes et les motifs graphiques. Les photographies, issues des arts de l'espace et des arts décoratifs, de cultures et d'époques variées, ont été choisies pour leur richesse graphique et leur qualité esthétique.

Degrés : 1H-3H

Cote : 741.02(072) SATR

Cycle 2 (5H-8H)

Art en boîte (I') ***

Pour se familiariser avec des peintres, des mouvements et des genres picturaux majeurs, propose, dans une boîte fermée par un aimant, des cartes illustrées de peintures et un livret avec les règles de six jeux et des commentaires sur l'histoire de la peinture.

Degrés : 5H-8H

Cote : 75(072) LODG

Mon jardin d'artiste : musique, couleur et sculpture avec les plantes

Fabriquer des instruments de musique avec des fleurs ou du bois, créer des gouaches et des teintures avec des feuilles ou des écorces, sculpter des légumes ou tresser des branches.

Degrés : 7H-8H

Cote : 7(072) BARR

Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)**52 activités pour oublier les écrans**

52 cartes d'activités pour inciter les enfants à oublier les écrans grâce à tous types d'activités manuelles (un jardin extraordinaire, une cabane de rêve, à tes pinces ! etc.) à réaliser chez soi, ou à l'extérieur.

Degrés : 3H-9H

Cote : 796.1(072) POLI

Dessine

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. Des milliers de possibilités pour créer des dessins rigolos et spontanés, seul ou à plusieurs !

Degrés : 1H-6H

Cote : 741(072) TULL

Fenêtre sur l'art : jeu de sensibilisation à l'art, jeu de manipulation et d'observation ***

Il s'agit d'un jeu d'observation fine et de manipulation à partir de visuels inspirés de tableaux de peintres pour les enfants dès 5 ans. Il exerce le langage et sensibilise à l'art.

Degrés : 3H-5H

Cote : 7(072) DENI

Mémo art : jeu de mémoire

36 œuvres d'art (peinture, sculpture, installations) du 20^e siècle à découvrir : le livret comporte le nom de l'auteur, de l'œuvre et la date de création. Peinture Art 20^e siècle Mémoire.

Degrés : 1H-6H

Cote : 7(072) MEMO

Corps et mouvement : éducation physique, éducation nutritionnelle**Cycle 1 (1H-4H)****Jeux des aliments *****

Ce matériel propose de multiples points de départ d'activités sur le thème de l'alimentation, sujet de santé publique qui préoccupe l'ensemble des acteurs de l'éducation. Trois types d'activités sont proposées aux enseignants : le langage, le tri et les lotos.

Degrés : 1H-3H

Cote : 641(072) JEUX

Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)**A table : 72 photographies savoureuses et aliments quotidiens****Degrés :** 1H-8H

Cote : 641(072) VIGN

Nutrikid : [module pour les 5 à 7 ans]

Matériel d'éducation alimentaire, de promotion de la santé et de sensibilisation à l'importance de l'activité physique liée à une alimentation équilibrée, destiné aux enfants, aux parents et aux enseignants.

Degrés : 3H-7H

Cote : 641(072) NUTR

Formation générale : santé et bien-être**Cycle 1 (1H-4H)****Articulo : jeu du schéma corporel**

A partir d'une fiche "consigne", les joueurs doivent observer la position et la posture des membres, leur couleur et les placer sur la piste pour reconstituer leur clown. Pour développer la perception des couleurs, du schéma corporel, la spatialisation et le décodage.

Degrés : 1H-3H

Cote : 612 LERI

Bonnes bouilles (les) : reconnaissance et verbalisation d'émotions dans des scènes illustrées

Ce jeu de langage, utilisable avec de très jeunes enfants, a été conçu pour les aider à reconnaître et à nommer des émotions dans une grande variété de situations et ainsi favoriser le développement de l'empathie.

Degrés : 1H-3H

Cote : 159.942(072) GERV

Jouons avec les émotions : cartes psychopédagogiques pour comprendre et mieux vivre les émotions ***

Ce jeu contient des cartes présentant chacune le visage et le nom d'une émotion ainsi qu'une brève définition. Il comprend également 27 suggestions d'activités qui facilitent l'apprentissage tout en offrant l'occasion aux enfants, dès 5 ans, de développer leur intelligence émotionnelle.

Degrés : 1H-4H

Cote : 159.942(072) JOUO

Mes émotions

Un coffret pour guider les enfants dans la découverte de leurs émotions. Le jeu permet de les aider à les identifier, les maîtriser et les exprimer en famille. Le livret contient des indications destinées aux parents.

Degrés : 1H-4H

Cote : 159.942(072) FILL

Cycle 2 (5H-8H)

52 postures de yoga pour les enfants

52 positions de yoga à découvrir dans ce paquet pour initier vos enfants à cette pratique tout en s'amusant ! Les bienfaits de cet art ancestral se feront vite ressentir : sérénité, concentration et confiance en soi.

Degrés : 3H-6H

Cote : 613.72-05 POLI

Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)

E-motion ***

Ce jeu permet aux enfants de développer leur sociabilité, d'identifier leurs sentiments et leurs nuances. Il propose également d'enrichir leur vocabulaire, de développer leur aptitude à s'exprimer oralement et enfin d'élaborer des dialogues et des jeux de rôles.

Degrés : 1H-6H

Cote : 159.942(072) DIEC

Gioco del camaleonte (il)= Das Spiel vom Chamäleon = Il giu dal camaleon = Le jeu du caméléon ***

Ce jeu fait partie intégrante d'un projet pédagogique réalisé au Département de la formation et de l'apprentissage de la SUPSI. Il se joue de 2 à 8 joueurs de 4 ans et plus. Il a été conçu pour promouvoir le développement des compétences émotionnelles dans des contextes éducatifs variés et contribuer à sa diffusion.

Degrés : 1H-8H

Cote : 159.93(072) JEUD

Nur Mut! : Angste bewältigen = Courage! : maîtriser ses peurs ***

Les enfants sont sujets à plusieurs sortes de peurs : peur de l'obscurité, des orages, des bêtes, petites ou grosses. Ils doivent apprendre à surmonter leur peur, à vivre avec leurs peurs.

Degrés : 1H-5H

Cote : 159.942(072) WELL

**Scatola delle emozioni (la) = La boîte des émotions =
Die Schachtel der Gefühle = La stgatla da las emozziuns *****

Ce coffret de jeu permet aux enfants de connaître, de reconnaître et d'identifier à l'aide de divers supports leurs émotions afin de prendre mieux conscience d'eux-mêmes et des autres. Les différents jeux favorisent un apprentissage complet et profond dans la mesure où l'enfant est impliqué dans sa globalité sans opérer de distinction entre le vécu et le ressenti, l'intellect et l'émotion.

Degrés : 1H-8H

Cote : 159.942(072) PAGA

What are they thinking? = que pensent-ils? ***

Ce jeu présente des personnages de tous les âges dans une variété de décors, accompagnés de bulles placées de manière stratégique et servant à illustrer leurs pensées. Ce jeu est conçu pour encourager les enfants à se concentrer sur les pensées et les sentiments qu'ils ressentent, et sur ceux que ressentent les autres.

Degrés : 3H-6H

Cote : 159.942(072) QUEP

Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)

Terre de joie : objectif bien-être ***

Un outil complet autour du bien-être, spécialement conçu pour la classe. Il permet d'apaiser les élèves avant d'entrer dans les apprentissages et de créer un climat de classe serein.

Degrés : 3H-7H

Cote : 159.942(072) MEUN

Cycle 1, Cycle 2 et Cycle 3 (1H-11H)

Cap sur la confiance ***

Ce jeu est un moyen ludique de reprendre confiance en ses capacités et peut être utilisé en classe, en famille ou entre amis. Créé par deux pédagogues suisses et inspiré des dernières recherches en neurosciences, il a déjà aidé des centaines de personnes.

Degrés : 1H-11H

Cote : 159.923.2(072) COTT

Adultes

Vivant au travail : prévenir le burnout le temps d'une pause

La meilleure prévention du burnout est de se poser régulièrement les bonnes questions sur la relation avec notre travail. Ce jeu aide à faire le point: quel sens a mon travail, quelles sont mes ressources, le respect de mes limites, l'écoute du corps.

Cote : 613.6(072) VASE

Formation générale : vivre ensemble et exercice de la démocratie

Cycle 1 (1H-4H)

Mémo de l'égalité : émotions

Est-ce que je peux être triste, heureux et heureuse, ambitieux et ambitieuse, puis même fort et forte ? Oui, tu peux ! Un jeu où garçons et filles peuvent ressentir toutes les émotions, y'a pas de raison ! Dans ce jeu de mémo, les enfants doivent retrouver les 25 paires d'émotions fille-garçon.

Degrés : 1H-4H

Cote : 159.942(072) BRIA

Mémo de l'égalité : métiers

Permettre aux enfants d'associer un métier autant à une femme qu'à un homme : un policier, une policière, un danseur, une danseuse, un docteur, une docteure... Une édition spéciale métiers avec 24 paires pour se familiariser avec l'égalité.

Degrés : 1H-4H

Cote : 305(072) DUFI

Sécurité au quotidien = Everyday safety ***

Dans le cadre de l'éducation à la sécurité, ce matériel propose, sous forme d'activités langagières, des situations de la vie courante dans lesquelles les enfants sont invités à repérer divers dangers et à les éviter.

Degrés : 1H-3H

Cote : 614.8(072) SECU

Miteinander = Vivre ensemble ***

Peur, courage, créativité, humour, solidarité : dans leur vie quotidienne, les jeunes enfants vivent de grandes aventures. Pleines de sensibilité, ces histoires en images leur apporteront un discret soutien sur le chemin du développement de leurs compétences émotionnelles et sociales.

Degrés : 2H-4H

Cote : 316.62(072) DIEC

Weltgesichter = [Visages du monde] ***

Toute la diversité du monde sur la table de jeu! Contient sept-ante deux portraits d'enfants, de femmes, et d'hommes au travail, en famille, dans leurs loisirs.

Degrés : 3H-4H

Cote : 316.64 SCHO

Cycle 2 (5H-8H)**Ça se fait ? Ça se fait pas ? Possible ? Pas possible ? *****

L'objectif est d'inciter à l'expression orale, de susciter le débat, d'échanger, de donner son point de vue, de prendre position, d'argumenter ses choix, d'écouter les autres, de travailler ses représentations.

Degrés : 5H-7H

Cote : 316.6(072) CASE

Jeu (le) des privilèges

Le jeu vous aidera à comprendre qu'est-ce qu'un privilège et qu'est-ce qu'une discrimination.

Degrés : 8H-10H

Cote : 613.88(072) VIMO

Zack ! : du concret dans le travail pour la paix ! ***

Ce jeu de cartes a pour but d'encourager les enfants à réfléchir et à analyser des situations difficiles de leur quotidien.

Degrés : 6H-8H

Cote : 316.64 ZACK

Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)**52 astuces pour t'aider à faire tes devoirs**

Grâce à ces cartes colorées, les enfants découvrent des conseils et astuces pour apprendre à réviser et à faire leurs devoirs de façon ludique et amusante.

Degrés : 3H-6H

Cote : 371.32 POLI

Destination Vivre ensemble : des défis pour la classe : cycles 1 et 2

Destination Vivre ensemble, des défis pour la classe, propose à travers des défis ludiques et pédagogiques de faire travailler les élèves ensemble sur les compétences du vivre ensemble.

Degrés : 3H-6H

Cote : 316.62(072) DUSE



Destination vivre ensemble

Gewalt? Halt? = Halte à la violence! ***

Le jeu comporte 13 séries de cartes représentant différentes formes de violence. Les principaux objectifs pour les enfants sont de reconnaître et reconstruire les situations violentes, prendre conscience des sentiments impliqués et de développer leurs compétences sociales et linguistiques.

Degrés : 1H-8H

Cote : 316.64(072) LECH

Wie macht ich's wieder gut? = Comment réparer? ***

Quel enfant n'a pas mauvaise conscience lorsqu'il a quelque chose à se reprocher ou lorsqu'il connaît une mésaventure. A l'aide des histoires en images, on cherchera à répondre aux questions suivantes : Comment puis-je réparer ? Comment dois-je me comporter lorsque j'ai froissé ou blessé quelqu'un ? Est-ce que je rejette la faute sur quelqu'un d'autre ou est-ce que je nie tout ? Que dois-je faire avec ma mauvaise conscience ? Y a-t-il un moyen de réparer ce que j'ai fait ? Cet aspect du problème et d'autres encore sont illustrés par 9 histoires en images.

Degrés : 1H-6H

Cote : 177(072) WELL

Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)**Conflibox : [un jeu de cartes pour la gestion des conflits, pour jeunes de 13 - 99 ans] *****

Degrés : 5H-11H

Cote : 316.62 CONF

Distinct' Go! : les jeunes interrogent... les discriminations ***

Cet outil de médiation permet d'aborder de manière vivante et ludique les stéréotypes et attitudes discriminatoires ainsi que de mieux connaître les jeunes auxquels ils s'adressent.

Degrés : 8H-10H

Cote : 316.64(072) DIST

Memory des droits humains ***

Degrés : 8H-11H

Cote : 42.7(072) ENZL

Ok not ok ? : le jeu de rôle du consentement

Un jeu pour comprendre ce qu'est le consentement et les différentes manières de dire « oui ». Parce que le consentement c'est dans la vie de tous les jours, dans les émotions, mais aussi dans les rapports sexuels, il faut bien en comprendre les enjeux !

Degrés : 8H-10H
Cote : 305(072) VIMO

Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H), Secondaire I

ImProsocial : improvise en utilisant tes habiletés sociales! ***

ImProsocial est conçu pour aider les jeunes de 8 à 14 ans à réfléchir aux différents comportements qu'ils peuvent adopter dans des situations qui mettent leurs habiletés sociales au défi. La roulette qui les invite à faire une improvisation de manière émotive, neutre, enfantine ou prosociale les aide à pousser leur réflexion.

Degrés : 5H-Secondaire 1
Cote : 316.62(072) DESL

Secondaire 1

Le 2e adho : jeu de communication

Ce jeu, qui s'apparente au photo-langage, est un jeu de communication et de création, un support de discussion.

Degrés : Secondaire 1
Cote : 316.47(072) BOVA

Cycle 3 (9H-11H), Secondaire 1

Estàlos : les droits de l'homme en jeu = Estàlos : Menschenrechte auf dem Spiel

Une approche ludique des droits de l'homme. La première partie est un jeu de dé où chacun essaie d'améliorer sa condition de vie. La seconde partie est un jeu de rôle : Estàlos (pays fictif) est à la veille des élections. Les jeunes représentent les partis politiques et différents groupes d'intérêt.

Degrés : 9H-11H, Secondaire 1
Cote : 342.7(072) ESTA

Capacités transversales

Cycle 1 (1H-4H)

Astéroïdes

Ce jeu s'adresse à de jeunes enfants ; il les invite à élaborer une série de forme dans l'espace, en partant de modèles proposés, entraînant ainsi la réflexion, la reconnaissance de formes et le repérage dans l'espace.

Degrés : 1H-2H
Cote : 159.93(072) BERT

Atelier topologie 1 = Topology workshop 1 = Topologie für die Kleinen = Taller topología 1 = Laboratorio topologia 1**Degrés :** 1H-4H

Cote : 510(072) ATEL

Balade dans 6 histoires... : Pinocchio, Blanche-Neige, Prince et Princesse, Cendrion, L'île au trésor, Les trois petits cochons ***

Apprentissage de l'orientation dans un quadrillage en respectant la consigne sous forme de code ou de modèle fléché.

Degrés : 1H-4H

Cote : 510.6(072) GERV

Bien casé : jeu d'écoute de consignes, de repérage spatial et de mémorisation

Déposer des pièces avec un chiffre, une lettre, une couleur, un animal ou un fruit dans un quadrillage à 9 cases en suivant les consignes de positionnement (haut, bas, gauche, droite, diagonale, au-dessus, centre, ligne, colonne etc.). Pour exercer la compréhension orale et écrite et la mémoire auditive et visuelle.

Degrés : 2H-4H

Cote : 159.953(072) RUST

Bons amis (les) : jeu d'agencement : acquisition des notions de taille ***

Le but de ce jeu est d'organiser horizontalement ou verticalement les petits animaux en fonction de leurs tailles.

Degrés : 1H-2H

Cote : 159.93(072) LEQU

Bouquets fous : ateliers de discrimination visuelle, de latéralisation et d'association de critères ***

Ce jeu propose d'exercer les notions de discrimination visuelle, d'association de critères, de latéralisation ou encore de déduction et de logique. Il peut se jouer en 2 ateliers de 4 joueurs ou en un atelier collectif de 4 à 8 joueurs (+version spéciale).

Degrés : 1H-3H

Cote : 159.93(072) DUBO

Chacun sa niche ! : jeu d'agencement à partir de critères de taille ***

Discrimination visuelle, lecture d'images, prise d'informations. Reconnaître à partir d'une fiche consigne, les pièces en fonction de leur taille, de leur forme et de leur couleur, pour recomposer, dans chaque plateau, une association de 3 niches avec 3 chiens et 3 balles.

Degrés : 1H-4H
Cote : 159.93(072) VALI

Cheminements

Ce jeu s'adresse à de très jeunes enfants ; il développe la notion d'espace, l'attention, le repérage des formes et des grandeurs et le décodage d'une consigne. L'autocorrection des fiches apporte un aspect ludique et favorise l'autonomie de l'enfant.

Degrés : 1H-2H
Cote : 796.012(072) LACO

Coccinelles ribambelle : positionnement et orientation d'après des critères de couleurs et de graphies

Destiné aux enfants à partir de 3 ans, « coccinelles ribambelle » est un jeu d'encastrement à compléter en positionnant au bon emplacement des coccinelles choisies et orientées en respectant des consignes visuelles.

Degrés : 1H-2H
Cote : 159.93(072) FOSS

Créa Décor : jeu de mise en scène d'éléments de décor par consignes visuelles ou auditives ***

Jeu de manipulation et de construction en plan vertical d'éléments thématiques et de décors dans une scène. Chronologie de positionnement, lecture d'image, observation et compréhension de textes. Notions spatiales : devant, au milieu de, derrière, avant, après, entre, à droite de, à gauche de, etc...

Degrés : 2H-4H
Cote : 159.93(072) LERI

Dobble 1 2 3 ***

Dans Dobble, il y a toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. Trouvez-le et vous gagnez !

Degrés : 1H-3H
Cote : 159.953(072) BLAN

Dobble kids ***

30 cartes, 30 animaux. Un animal identique entre ta carte et n'importe quelle autre carte du jeu. Pour gagner, trouve-le avant tes adversaires.

Degrés : 1H-2H
Cote : 159.953(072) DOBB

En avant les pingouins ! : jeu de reconnaissance de couleurs et de tailles, motricité fine à la verticale ***

Manipulation des éléments (couleurs, tailles), mise en scène des éléments à partir d'une histoire racontée (écoute, consignes auditives) ou de consignes visuelles.

Degrés : 1H-3H

Cote : 159.93(072) LEQU

Forêt enchantée (la): vite, sauvons le magicien tous ensemble!

Un jeu coopératif et de mémoire pour 2 à 6 joueurs dès 4 ans. Durant une partie d'environ 20 minutes, les joueurs doivent mémoriser ensemble la recette de la potion magique. Ils doivent ensuite coopérer pour en récupérer les ingrédients afin de sauver Méluan l'enchanteur, ensorcelé par la Reine Willenn.

Degrés : 2H-4H

Cote : 159.953(072) FORE

Grafiti, le hibou : jeu d'observation et de lecture de graphies ***

A l'aide de la découverte et de la manipulation de pièces, ce jeu propose aux plus petits d'exercer leur observation et la lecture de différentes graphies.

Degrés : 2H-3H

Cote : 7(072) LEQU

Insectes et petites bêtes

Reconstitution du puzzle à partir des cartes modèles en s'aidant ou non du quadrillage, en suivant les indications de fléchages des cartes consignes.

Degrés : 1H-4H

Cote : 159.955(072) LEQU

Jeu des cinq sens = Our five senses = Unsere fünf Sinne = Los cinco sentidos = I cinque sensi = Het spel van de vijf zintuigen = Jogo dos cinco sentidos

Ce jeu propose de multiples points de départ d'activités mettant en jeu l'expérience sensorielle spontanée et apporte des occasions d'affiner les sensations et de les intégrer au langage.

Degrés : 1H-2H

Cote : 159.93(072) JEUD

Jeux des expressions = Expression games ***

Ce matériel propose de multiples points de départ d'activités mettant en jeux les expressions du visage.

Degrés : 1H-3H

Cote : 159.942(072) JEUX

Lequel choisir ?

Pour les enfants plus jeunes: jeu d'observation, de discrimination des 4 couleurs de base et des quantités (1,2,3,). Pour les plus âgés: jeu d'observation et de décodage de consignes induisant une démarche de classification, d'analyse et de synthèse de données.

Degrés : 1H-4H

Cote : 159.955(072) LACO

Logicube

Cinq cubes pour apprendre à découvrir les différents concepts spatiaux par la verbalisation et les manipulations concrètes. Ce jeu permet de développer les notions de droite, gauche, devant, derrière, au-dessus, au-dessous ; de comprendre et d'exécuter une consigne verbale ; de travailler la transposition mentale et les points de repères.

Degrés : 1H-4H

Cote : 159.93(072) BAUD

Mon coffret bébé Montessori

Un coffret pour accueillir bébé selon la philosophie Montessori.

Degrés : 1H-2H

Cote : 371.4 MONT

Outils pour enseigner autrement selon la théorie des intelligences multiples : maternelle ***

Cette boîte contient les outils nécessaires à la mise en place des ateliers préconisés dans l'ouvrage "Guide pour enseigner autrement selon la théorie des intelligences multiples.

Degrés : 1H-2H

Cote : 371.3 CHEV

Pas si bêtes ! : puzzles thématiques individuels de stratégies de remplissage ***

Pas si bêtes ! » est un jeu de stratégie de remplissage d'un espace clos. La perception des formes, des tailles des pièces et la logique de complémentarité, combinées à la lecture précise d'informations complètes ou partielles seront autant d'atouts nécessaires à la résolution de ce « casse-tête » qui consiste à compléter un plateau évidé. Cet objectif sera concrètement favorisé par la thématique retenue : des animaux photographiés.

Degrés : 1H-2H

Cote : 159.93(072) LAIS

Petits bateaux (les)

Jeu de tri de classement et de prise d'indices (couleurs et/ou éléments).

Degrés : 1H-4H

Cote : 159.955(072) LEQU

Petits pêcheurs (les) : jeu de consignes et d'organisation par critères ***

Ce jeu propose aux enseignants d'exercer les notions de discrimination visuelle, de reconnaissance des couleurs, des tailles et de jeu de codage.

Degrés : 1H-3H

Cote : 159.955(072) LEQU

Promenade au parc : jeu d'écoute et de manipulation

Ce jeu permet de développer le langage, la manipulation, l'écoute, la compréhension de consignes, le repérage dans l'espace.

Degrés : 1H-3H

Cote : 51-8(072) PAST

Récréason

Ce jeu permet de favoriser le développement de la mémoire et de l'attention auditive.

Degrés : 1H-2H

Cote : 159.953(072) ROTT

Safari bateau : reconnaissance et agencement à partir de critères variés

Son objectif principal est d'accompagner les joueurs dans leur obligation d'affiner la lecture d'indices et la prise d'informations visuelles pour respecter des consignes qui parfois, demanderont de l'abstraction, de la mémorisation ainsi que de la déduction. Ces compétences acquises leur permettront de choisir une pièce d'après un détail particulier noyé parmi d'autres informations visuelles plus marquantes ou incomplètes. Cette évolution sera rendue possible dans le respect de la vitesse d'acquisition de chacun puisque « Safari bateau » s'utilise de façon individuelle, en pédagogie différenciée.

Degrés : 1H-4H

Cote : 159.93(072) BENB

Titinours aime les couleurs : jeu d'apprentissage des couleurs autour de l'écoute, la mise en scène et la créativité ***

Ce jeu permet d'exercer l'écoute et l'apprentissage des couleurs, au travers d'histoires évolutives qui se déroulent en 4 scènes et se déclinent en 4 couleurs. Chaque histoire développe une ou

plusieurs couleurs et propose un apprentissage du vocabulaire associé à ces couleurs : habits, nature, aliments, animaux et objets. Les enfants peuvent facilement s'identifier au héros. Ils suivent, du matin jusqu'au soir, le parcours d'une journée de détente et d'amusement. La répétition de la couleur et du texte incite l'enfant à mieux les assimiler.

Degrés : 1H-3H

Cote : 159.93(072) DUJA

Volumik's (les)

Jeu de discrimination visuelle basé sur les formes simples.

Degrés : 1H-2H

Cote : 159.93(072) LEQU

Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)

C'est parti pour un tour : version école : jeu d'observation et de compréhension de consignes simples et complexes, avec et sans inférences ***

Ce jeu permet de travailler la compréhension et l'exécution de consignes orales ou visuelles, la gestion de l'implicite et la déduction logique, les attentions visuelle et auditive, le vocabulaire mathématique de base (somme, autant, au moins...), le repérage spatial par le vocabulaire et la manipulation, la planification et l'organisation, la concentration, l'expression verbale.

Degrés : 3H-8H

Cote : 159.95(072) CHAP

Complémentario : atelier ludique de consignes

Ce jeu permet de consolider des acquis fondamentaux à travers des exercices ludiques et variés, de lecture, numération, observation et reproduction.

Degrés : 1H-6H

Cote : 371.695 COLL

Dobble ***

Dans chaque paire de cartes de Dobble, il y a toujours un dessin un commun. Soyez le plus rapide à le repérer pour gagner la partie.

Degrés : 5H-8H

Cote : 159.953(072) BLAN

Dobble [animaux] ***

Un animal identique entre ta carte et n'importe quelle autre carte du jeu. Pour gagner, trouve-le avant tes adversaires (carton d'emballage).

Degrés : 3H-8H

Cote : 159.953(072) BLAN

Dobble chrono ***

Avec le jeu Dobble Chrono, repérez plus vite que vos adversaires le symbole identique entre deux cartes !

Degrés : 3H-8H

Cote : 159.953(072) DOBB

Dobble junior : 2x plus de fun ***

Un Dobble Gourmand et un Dobble Fantasia. Ainsi les petits gourmands qui rêvent de gâteaux, de glaces et de bonbon peuvent se régaler en jouant ! Et Dobble Fantasia dont le monde enchanté et féérique aidera les enfants à développer leur imaginaire, deviendra un indispensable pour revivre les plus grands contes : la maison en pain d'épice, les licornes, fées et autres bottes de 7 lieues.

Degrés : 3H-8H

Cote : 159.953(072) BLAN

Dream on ! ***

Dream On! est un jeu de cartes coopératif pour 2 à 8 joueurs âgés de 7 ans ou plus. Tissez un rêve étrange, tortueux et farfelu avec vos camarades Rêveurs avant de chercher à vous souvenir de tout ce que vous avez vécu, les bonnes comme les mauvaises choses. Plus votre score sera élevé, mieux vous vous sentirez le matin au réveil !

Degrés : 3H-8H

Cote : 159.953(072) PROT

Drôles 2 bobines ! : jeu d'écoute et de compréhension de consignes à dessiner ***

Jeu d'écoute, de compréhension et d'application de consignes orales par le dessin.

Degrés : 1H-8H

Cote : 159.95(072) CLAI

Jour de marché : jeu de lecture de consignes et d'agencement ***

Agencer, dissocier les critères, lire des consignes et enrichir le langage sont les objectifs pédagogiques de ce jeu. Le but est d'agencer son stand de marché en tenant compte des critères de graphies, formes, couleurs et quantités, indiqués par les fiches consignes.

Degrés : 1H-6H
Cote : 159.93(072) LEQU

Memoludic : jeu de mémoire auditive

Ce jeu favorise l'entraînement et le développement de la mémoire auditive.

Degrés : 3H-7H
Cote : 159.953(072) PAST

Memoludic : jeu de mémoire visuelle

Ce jeu favorise l'entraînement et le développement de la mémoire visuelle.

Degrés : 3H-6H
Cote : 159.953(072) PAST

Tout est dans la forme : jeu de discrimination visuelle, de manipulation et de description de formes ***

Ce jeu permet de travailler la lecture et la reconnaissance de formes individuelles ou de compositions de deux ou trois formes ainsi que l'écoute de consignes et la déduction. L'enfant peut également expérimenter la lecture des symboles et la manipulation de formes.

Degrés : 1H-6H
Cote : 159.93(072) BAIL

Trésor englouti : jeu d'organisation spatiale, de lecture d'indices et d'abstraction IMAGE

Ce jeu s'adresse à des enfants à partir de 5 ans et permet une utilisation en autonomie. La prise d'indices visuels puis suggérés permettra au joueur de réorganiser son plateau de jeu par la manipulation, en tenant compte d'une lecture d'images très précise dans les détails comme dans l'orientatio.

Degrés : 1H-5H
Cote : 159.93(072) GERV

Cycle 2 (5H-8H)

Il était une fois... : le grand quiz

540 questions réparties dans neuf livrets pour tester ses connaissances sur différents sujets : la vie, les explorateurs, l'espace, l'homme, notre Terre ou encore les Amériques. Avec une roue à tourner pour sélectionner un thème puis une question.

Degrés : 3H-5H
Cote : 793.7(072) BOYE



Trésor englouti

MémoAction : outils pour développer la mémoire de travail ***

En situation d'apprentissage, la mémoire de travail est constamment sollicitée. Les outils d'intervention proposés (au nombre de 5) permettront d'aider l'apprenant à découvrir comment gérer sa mémoire de travail et prendre conscience des stratégies qu'il doit mettre en œuvre pour mieux apprendre.

Degrés : 5H-7H

Cote : 159.953(072) GAGN

Quiz de tous les records : défie tes amis avec... 540 questions!

Un jeu dès 8 ans autour de 540 records mondiaux sur neuf thèmes variés, à savoir les sciences, les exploits sportifs, géo&nature, incroyable mais vrai!, 100% geek, arts&culture, drôles d'humains et animaux.

Degrés : 5H-8H

Cote : 793.7(072) SAUM

Totem ***

Imaginez que vos amis vous disent, à tour de rôle, ce qu'ils apprécient le plus en vous. C'est ce que permet ce jeu alors que vous assistez à la construction d'un totem reflétant le meilleur de votre personnalité.

Degrés : 5H-8H

Cote : 159.942(072) TOTE

Cycle 3 (9H-11H)

#Distavie : parle-nous de toi et partage tes opinions ***

#Distavie permet aux adolescents de s'exprimer sur des sujets variés qui les concernent. Le jeu les amène ainsi à développer des habiletés sociales.

Degrés : 9H-11H

Cote : 159.942(072) DESL

POUR ENRICHIR L'OFFRE DE LA DP, LA MÉDIATHÈQUE VALAIS

- collabore avec différents prestataires, notamment **Bibliomedia Suisse** : le personnel enseignant peut recourir gratuitement à l'offre de lectures suivies et des collections thématiques sans se déplacer (envoi gratuit par poste, retour à la charge de l'emprunteur) www.bibliomedia.ch
- invite le personnel enseignant à recourir en priorité aux services des **bibliothèques communales et scolaires** de leur région dont ils trouveront une présentation, les adresses et les catalogues sur le site www.bibliovalais.ch



Impressum

Rédaction / Réalisation : Médiathèque Valais
(Evelyne Nicollerat, Catherine Widmann Amoos,
Valérie Bressoud Guérin)

Graphisme: Brand Practice, Angelika Gamper

Photos: HEP-VS Service multimédia
(Pauline Gerster), Dominic Steinmann

© 2024, Médiathèque Valais