

JEUX
MATERIELS
OUTILS SUPPORTS

JEUX – MATERIELS

1

I - ALGORITHMIQUE

1	RUBIK'S CUBE (x3 => 2de 3x3 et 1 de 2x2)	p6	

II - CASSE-TETE

2	BRAINS (x 1)	p6	CASSE-TETE
87	TANTRIX (X 1)	p6	CASSE-TETE ET STRATEGIE
110	JUNGLE (x1)	p6	CASSE-TETE ET DEFIS

III - CONSTRUCTION - ESPACE - GEOMETRIE

3	GEOMAG (x 1)	p7	CONSTRUCTION
56	TANGRAM BOIS - 7 PIECES - 30 FIG; (x 1)	p7	CONSTRUCTION
4	GRAND CUBE CONSTRUCTION 3D (x 5)	p7	CONSTRUCTION - ESPACE ET GEOMETRIE
5	POLYDRONS (x 1 lot)	p7	ESPACE ET GEOMETRIE
6	FORMES GÉOMÉTRIQUES à plier (x 11 p.)	p8	ESPACE ET GEOMETRIE
7	SPIROGRAPH (x 2)	p8	GEOMETRIE

IV - GRANDEURS ET MESURES

8	ENSEMBLE SOLIDE GEOMETRIQUE (x 1)	p9	GRANDEURS ET MESURES
9	SET D'EQUIVALENCE DE VOLUMES (x 1)	p9	GRANDEURS ET MESURES
10	FICHES : JE DECOUVRE (x 1)	p9	GRANDEURS ET MESURES

V - LOGIQUE- OBSERVATION - REFLEXION - MANIPULATION

11	LOGIKVILLE (x 1)	p10	LOGIQUE
12	SET (x 1)	p10	LOGIQUE - OBSERVATION
13	4 EN LIGNE (x 1)	p10	LOGIQUE - STRATEGIE
14	GEOVOLUME (x 1)	p10	LOGIQUE - MANIPULATION

15	<i>PIRAMINI (x 1)</i>	p11	LOGIQUE - MANIPULATION
44	<i>MALLETTE AUX MIROIRS</i>	p11	LOGIQUE - MANIPULATION
46	<i>META-FORMS (x 1)</i>	p11	LOGIQUE - OBSERVATION
48	<i>GAGNE TON PAPA (x 1)</i>	p11	LOGIQUE
49	<i>RUSH HOUR (x 1)</i>	p12	LOGIQUE
54	<i>SOLITAIRE en Bois 25cm (x 1)</i>	p12	LOGIQUE
62	<i>FOX TERRIER (x 1)</i>	p12	LOGIQUE - REFLEXION
63	<i>L'AVENTURIER (x 1)</i>	p12	LOGIQUE - REFLEXION
67	<i>MAZE RACERS (x 1)</i>	p13	LOGIQUE MANIPULATION
68	<i>BRIX (x 1)</i>	p13	LOGIQUE MANIPULATION
69	<i>GRAVITY MAZE (x 1)</i>	p13	LOGIQUE - REFLEXION
77	<i>LA MARCHE DES PINGUINS (x1)</i>	p13	LOGIQUE - REFLEXION
78	<i>IL ETAIT UNE FERME (x1)</i>	p14	LOGIQUE - REFLEXION
79	<i>BLANCHE NEIGE (x1)</i>	p14	LOGIQUE - REFLEXION
83	<i>RICOCHET ROBBOTS (x1)</i>	p14	LOGIQUE - REFLEXION
93	<i>COPENHAGEN (x1)</i>	p14	LOGIQUE - OBSERVATION
94	<i>LUCKY NUMBERS (x1)</i>	p15	LOGIQUE - REFLEXION - OPTIMISATION

VI - NOMBRES ET CALCULS

16	<i>MATHADOR JUNIOR (x 1)</i>	p16	NOMBRES ET CALCULS
17	<i>BOULIER 13 COLONNES (x 5)</i>	p16	NOMBRES ET CALCULS
45	<i>LE FACTEUR DE MAFATE (x 1)</i>	p16	NOMBRES
47	<i>TRIOLET (x 1)</i>	p16	CALCULS
70	<i>L'AVENTURE 1X1 (x 1)</i>	p17	CALCULS
74	<i>MATHADOR (x 1)</i>	p17	NOMBRES ET CALCULS
75	<i>LES MONSTRES DES MATHS (x1)</i>	p17	CALCULS
76	<i>CONEX (x1)</i>	p17	NOMBRE ET CALCUL

97	PICKOMINO (x1)	p18	CALCUL - COMPARAISON - RESOLUTION DE PROBLEMES
104	MATH SUMO (x1)	p18	CALCUL - MULTIPLICATION
105	TAM TAM MULTI MAX (x1)	p18	CALCUL - MULTIPLICATION - MEMORISATION
106	MULTIPLIO DINGO (x1)	p18	CALCUL - MULTIPLICATION - DIVISION
107	TAM TAM SUPER MAX (x1)	p19	CALCUL - SOUSTRACTION
108	CALCULODINGO (x1)	p19	CALCUL - ADDITION - SOUSTRACTION - NUMERISATION

VII - NUMERATION

84	L'ATELIER DES POTIONS (x1)	p19	FRACTIONS
98	"DES" REPRESENTATION MULTIPLE (1 lot)	p19	DECOUVERTE NUMERATION

VIII - REFLEXE - RAPIDITE - COMPARAISON - ANALYSE...

23	UNO CLASSIQUE (x 1)	p20	REFLEXE - RAPIDITE - COMPARAISON CARTES
24	DOBBLE (x 1)	p20	REFLEXE - RAPIDITE
25	JUNGLE SPEED (x 1)	p20	REFLEXE - RAPIDITE
26	DOBBLE : Chiffres et formes (x 1)	p20	REFLEXE - RAPIDITE
29	BAZAR BIZARRE (x 1)	p21	REFLEXE - RAPIDITE - ANALYSE CARTE/CODE
55	COLOR ADDICT (x 1)	p21	REFLEXE ET RAPIDITE
58	DEBLOK (x 1)	p21	RAPIDITE - OBSERVATION
95	CRAZY CUPS (x1)	p21	RAPIDITE - OBSERVATION - ANALYSE

IX - REFLEXION - STRATEGIE - PROBABILITES - RAPIDITE

19	DIGIT (x 1)	p22	REFLEXION
20	ALLUMETTES GEANTES (x1)	p22	REFLEXION
21	DOMINOS (x 1 lot)	p22	REFLEXION
22	DOMINOS Classique (x 1 boîte)	p22	REFLEXION
27	REVERSCHIP (x 1)	p23	REFLEXION - STRATEGIE

28	JEU DE DAME GEANT (x 1)	p23	REFLEXION - STRATEGIE
50	AWALE Artisanal Sculpté (x 1)	p23	REFLEXION
51	COFFRET ECHECS (x1)	p23	REFLEXION - STRATEGIE
52	BACKGAMMON BOIS (x 1)	p24	REFLEXION AVEC PROBABILITES
53	SIAM (x 1)	p24	REFLEXION
57	YOKAI NO MORI (x 1)	p24	REFLEXION - STRATEGIE
61	ALERTE ASTEROÏDES (x 1)	p24	REFLEXION
64	GIPF (x 1)	p25	REFLEXION
65	CODE COULEUR (x 1)	p25	REFLEXION
71	SQUADRO (x 1)	p25	REFLEXION - STRATEGIE
72	SENSEĪ (x 1)	p25	REFLEXION - STRATEGIE
80	GOBBLET GOBBERS (x1)	p26	REFLEXION - TACTIQUE - MEMOIRE
82	AVALAM (x1)	p26	REFLECTION - TACTIQUE - STRATEGIE
86	AZUL (x1)	p26	REFLEXION - STRATEGIE
88	DETRAK (x1)	p26	REFLEXION AV. HASARD LANCER DE DES
91	DUNGEON ACADEMY (x1)	p27	REFLEXION
101	DICTOPIA (x1)	p27	REFLEXION - STRATEGIE - RAPIDITE
103	TURING MACHINE (x1)	p27	REFLEXION - DEDUCTION - CONCENTRATION

X - STRATEGIE - ANTICIPATION - ANALYSE - DECRYPTAGE...

30	GAME OVER (x 1)	p28	STRATEGIE AV. HASARD DE LA DISTRIBUTION
31	6 QUI PREND (x 1)	p28	STRATEGIE
32	QUARTO Mini (x 1)	p28	STRATEGIE - PRISE EN COMPTE CONTRAINTES
33	LES LOUPS-GAROUS Thiercelieux (x 1)	p28	STRATEGIE - ANALYSE ET DECRYPTAGE
34	KINGDOMINO (x 1)	p26	STRATEGIE
35	ABALONE (x 1)	p29	STRATEGIE - ETUDE DES POSITIONS
36	QUORIDOR Mini (x 1)	p29	STRATEGIE - ANTICIPATION DE PARCOURS

37	LA GUERRE DES MOUTONS (x 1)	p29	STRATEGIE
38	SABOTEUR (x 1)	p30	STRATEGIE - ANTICIPATION
39	LOUP-GAROU pour une nuit (x 1)	p30	STRATEGIE - ANALYSE ET DECRYPTAGE
59	LABYRINTHE (x 1)	p30	STRATEGIE
60	JEU DE GO (x 1)	p30	STRATEGIE
66	SANTORINI (x 1)	p31	STRATEGIE
73	MONOPOLY "NANCY" (x 1)	p31	STRATEGIE
81	VOLDETOUR (x1)	p31	STRATEGIE - TACTIQUE
85	JEU DE HEX (x4)	p31	STRATEGIE ET THEORIE DES JEUX
90	PAPAYOO (x1)	p32	STRATEGIE AV. HASARD DE LA DISTRIBUTION
111	MY RUMMY (x1)	p32	STRATEGIE ET CHANCE
XI - STRATEGIE - LOGIQUE - TACTIQUE - CALCUL ANTICIPATION			
40	PLAY MIND (x 1)	p33	STRATEGIE - LOGIQUE
41	LOBO 77 (x 1)	p33	STRATEGIE - CALCUL MENTAL - ANTICIPATION
42	ONITAMA (x1)	p33	STRATEGIE - LOGIQUE
43	DIAM TRAVEL (x 1)	p33	STRATEGIE - TACTIQUE
89	QWIXX (x1)	p34	STRATEGIE AV. HASARD LANCER DE DES
92	QWIRKLE (x1)	p34	STRATEGIE - TACTIQUE
96	QWIRKLE CUBES (x1)	p34	STRATEGIE - TACTIQUE
99	RED7 (x1)	p34	STRATEGIE - TACTIQUE
100	QUANTI-K (x1)	p35	STRATEGIE - LOGIQUE
102	COLT EXPRESS	p35	STRATEGIE - PRISE DE RISQUE - PROGRAMMATION
109	RIVERS DRAGONS (x1)	p35	STRATEGIE - TACTIQUE - PROGRAMMATION

I - ALGORITHMIQUE



N°01 - RUBIK'S CUBE (x 3)

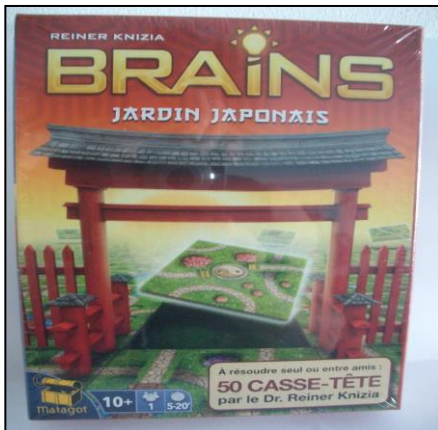
Description

Casse-tête composé de petits cubes de couleur, chaque face comportant 4 ou 9 cubes, fixés à un axe central qui permet leur déplacement, afin de les disposer par couleur sur chaque face du cube.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Algorithmique

II - CASSE-TETE



N°02 - BRAINS (x 1)

Description

Les 50 casse-tête de BRAINS vous plongent au cœur d'un magnifique jardin japonais. Chaque sentier ne peut tracer qu'un seul et unique chemin pour atteindre son objectif...

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Casse-tête



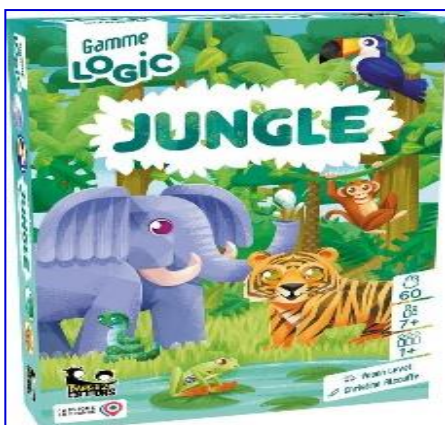
N° 87 - TANTRIX (x 1)

Descriptif

Tuiles hexagonales à juxtaposer en respectant la connexion des couleurs entre elles. En solitaire, il s'agit d'un casse-tête avec différents niveaux de difficultés. En jeu collectif, chacun se concentre sur sa propre couleur et essaie de réaliser une ligne continue plus longue que les autres tout en contrant la stratégie de ses adversaires !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Casse-tête, stratégie / 1 à 6 joueurs



N° 110 - JUNGLE (x 1)

Descriptif

Les animaux cherchent un territoire pour s'installer. Oui, mais pas n'importe lequel ! Ils ne veulent pas n'importe qui comme voisin et affectionnent certains types de terrains. Jeu parfait pour les enfants de 6/7 ans qui aiment se lancer leurs propres défis. La montée en difficulté progressive du jeu permet d'éviter cette sensation de frustration parfois décourageante lorsque l'on se mesure à des casse-têtes. Le niveau 20 est un véritable cap !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Casse-tête – Logique / 1 joueur et +



N°03 - GEOMAG (x 1)

Descriptif

Kit de construction magnétique d'objets mathématiques
Solide de Platon – Relations sommets - arrêtes.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Construction



N°56 - TANGRAM EN BOIS (x 1)

Descriptif

Coffret contenant 7 pièces en bois permettant de reconstituer de nombreuses figures, accompagnées de 30 cartes présentant différents modèles à réaliser (avec les solutions).

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Construction



N°04 - GRAND CUBE Construction 3D (x 5)

Descriptif

Assemblage et construction à plat ou en volume. Véritable outil de démonstration. L'observation collective des arrêtes, des sommets, des faces, devient aisée grâce à cet ensemble de tiges et de connexions

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Construction - Espace et géométrie



N°05 - POLYDRONS (x 1 lot)

Descriptif

Activités variées autour de formes géométriques simples. Réalisation de multiples figures : plane simple, complexes en volume. Des pièces géométriques pleines ou creuses permettant de développer la motricité fine. Approche de la géométrie avec des formes simples : carrés, triangles, rectangles...

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Espace et géométrie



N°06 - FORMES GEOMETRIQUES A PLIER (x 11)

Descriptif

Pour aborder le passage de l'espace au plan, les notions d'arête, de face et de sommet, les comparaisons de volume

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Espace et géométrie



N°07 - SPIROGRAPH (x 2)

Descriptif

Permet de tracer des figures géométriques, des courbes mathématiques techniquement connues sous le nom d'hypotrochoïdes.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Géométrie



N°08 - ENSEMBLE SOLIDES GEOMETRIQUES (x 1)

Descriptif

Apprentissage des formes, des tailles et des rapports de volume

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Grandeurs et mesures



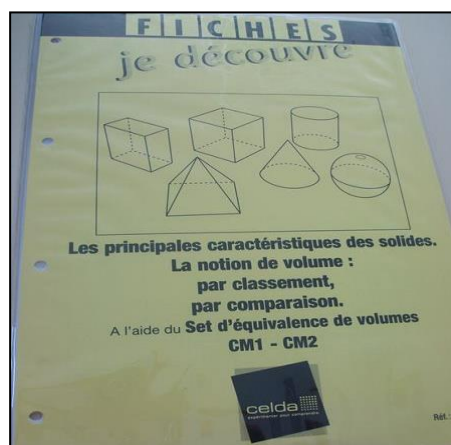
N°09 - SET D'EQUIVALENCE DE VOLUMES (x 1)

Descriptif

La transparence de cet ensemble de volumes en plastiques permet l'étude des perspectives cavalières de solides, la comparaison de volumes...

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Grandeurs et mesures



N°10 - FICHE : JE DECOUVRE (x 1)

Descriptif

Les principales caractéristiques des solides. La notion de volume : par classement, par comparaison. À l'aide du SET d'EQUIVALENCE de Volumes CM1-CM2

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Grandeurs et mesures



N°11 - LOGIKVILLE (x 1)

Descriptif

Jeu de logique et de résolution d'énigmes. Avec l'aide des indices sur la carte, il faut placer correctement toutes les figurines.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique



N°12 - SET (x 1)

Descriptif

La preuve par trois ! Forme, couleur, nombre et remplissage... Un SET est un ensemble de 3 cartes pour lesquelles, pour chaque caractéristique il y a uniformité aux trois valeurs différentes.

Soyez le plus rapide à identifier un SET !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique, observation et stratégie.

1 à 20 joueurs



N°13 - 4 EN LIGNE (x 1)

Descriptif

Jeu de stratégie qui consiste à aligner 4 pions de la même couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique - Stratégie

2 joueurs



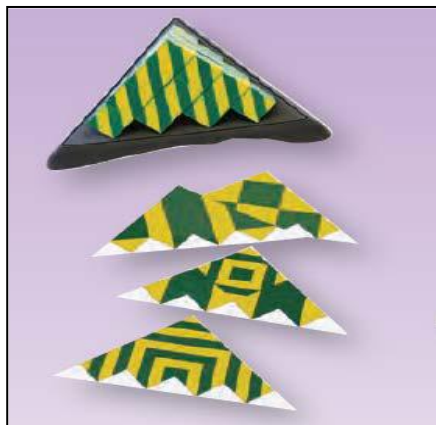
N°14 - GEOVOLUME (x 1)

Descriptif

Jeu évolutif permettant de décoder la position des cubes et l'ordonnancement des couleurs, avant d'appréhender l'orientation spatiale et la compréhension de la construction dans l'espace.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique – Manipulation



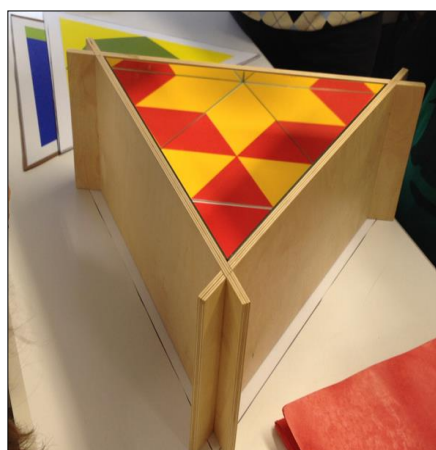
N°15 - PIRAMINI (x 1)

Descriptif

Stimule le jeu, sollicite l'attention, développe la compréhension logique et l'imagination ! Une autre façon de jouer avec les cubes et passer du plan au volume

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique - Manipulation



N°44 – MALETTE-MIROIRS Labosaique en classe (x 1)

Descriptif

1 chambre de miroirs carrée, 1 chambre de miroirs triangulaire, lot de 5 petits miroirs, lot de pièces colorées. Mallette pédagogique sur le thème du pavage permettent d'aborder des thématiques qui entrent, plus ou moins explicitement, dans les programmes scolaires, à différents niveaux (du primaire au lycée): la symétrie axiale, les transformations du plan, les polyèdres et symétries de l'espace ainsi que la notion d'infini.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique – Manipulation



N°46 – META-FORMS (x 1)

Descriptif

Placez dans la grille les neuf formes géométriques de façon à respecter les indices donnés. 1 solution unique par puzzle. Comprend 1 livret de puzzles progressifs (6 niveaux de difficultés). Les indices sont assez intuitifs pour permettre à de jeunes enfants de 5-6 ans de les comprendre.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique – Observation – 1 joueur et +



N°48 – GAGNE TON PAPA (x 1)

Descriptif

En duel, être le plus rapide pour remplir l'espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles. Et grâce au nouveau livret Houdini, réalisez des figures en 3D ! Un jeu de logique et de construction incontournable !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique – 1 à 2 joueurs



N°49 – RUSH HOUR (x 1)

Descriptif

Jeu mêlant logique, déduction et réflexion. 40 défis de niveau progressif. L'objectif : sortir la voiture rouge d'un gros embouteillage en faisant glisser sur le plateau les véhicules qui la bloquent.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique - Solo



N°54 - SOLITAIRE (x 1)

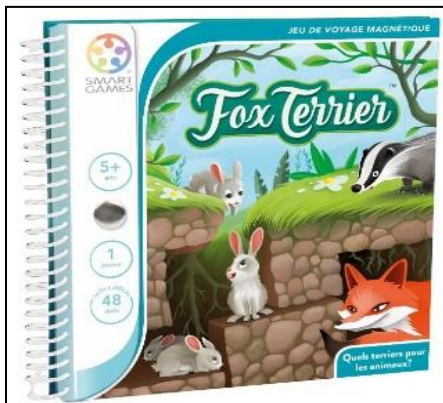
Descriptif

Eliminez une à une les billes présentes sur le plateau en sautant par-dessus horizontalement ou verticalement et en atterrissant de l'autre côté dans une case vide.

Il faut qu'il n'en reste plus qu'une pour gagner la partie !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique – 1 joueur



N°62 - FOX TERRIER (x 1)

Descriptif

Faites-en sorte que chaque animal ait un terrier avec sa propre sortie. Les terriers de M. Renard, M. Blaireau et la famille Lapin doivent toujours être séparés. Fox Terrier est un jeu de puzzle avec 48 défis et des pièces de puzzle magnétiques.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique et déduction – 1 joueur



N°63 – L'AVENTURIER (x 1)

Descriptif

Armez-vous de courage et d'astuce pour déjouer les pièges de ce temple maudit. Une seule sortie possible. 48 défis répartie en 4 niveaux.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – Logique – 1 joueur



N°67 – MAZE RACERS (x 1)

Descriptif

Une course contre la montre dans laquelle vous devrez construire, à l'aide de murs magnétiques et durant un temps limité, le labyrinthe le plus déroutant pour votre adversaire, qui prépare lui aussi ses propres pièges ! Lorsque le temps est écoulé, les joueurs s'échangent leur labyrinthe et la course commence ! Les joueurs doivent alors diriger leur balle à travers du labyrinthe, jusqu'à l'arrivée et ce le plus rapidement possible.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique - Manipulation – 2 à 4 joueurs



N° 68 – BRIX (x 1)

Descriptif

Construire un mur en plaçant des briques. Chaque joueur à son symbole ou couleur. Le 1^{er} à créer un alignement de 4 a gagné ! Mais attention ! Chaque brique est composée de deux cubes contenant à la fois votre symbole ou votre couleur ainsi que ceux de votre adversaire. Quand vous ajoutez une nouvelle brique, vous risquez d'aider votre adversaire !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique - Manipulation – 2 joueurs



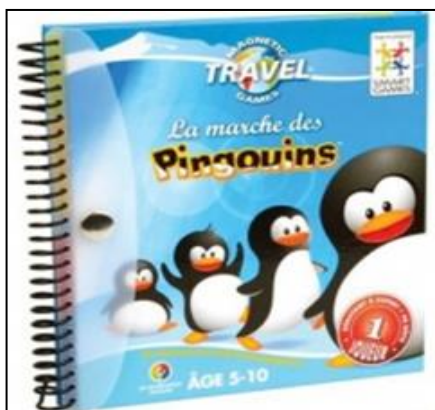
N° 69 – GRAVITY MAZE (x 1)

Descriptif

Ce labyrinthe répondant aux lois de la gravité mettra à l'épreuve votre perception visuelle. Sélectionnez un défi, positionnez vos tours de départ et d'arrivée et pensez le chemin qui vous semble le plus logique. Si votre bille parvient depuis les hauteurs à destination, c'est gagné. Sinon faites appel à votre meilleur raisonnement, pensez à nouveau son cheminement et défiez les lois de la physique. 60 cartes-défis ;

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique - Manipulation – 1 joueur



N° 77 LA MARCHÉ DES PINGUINS (x 1)

Descriptif

Posez les quatre pièces avec les pingouins afin qu'ils soient alignés horizontalement, verticalement ou diagonalement sans aucun espace entre eux. 48 défis. A chaque défi sa solution !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique - Réflexion - Placement / 1 joueur



N° 78 – IL ETAIT UNE FERME (x1)

Descriptif

Petit problème à la ferme ! C'est la pagaille. Les animaux font tout un bazar et doivent être séparés... mais le fermier n'a que 3 clôtures simples pour diviser sa terre en prairies séparées. Pouvez-vous l'aider à placer les clôtures de façon que les chevaux, les vaches, les moutons et les cochons aient chacun leur propre espace ? Pouvez-vous faire en sorte que chaque animal ait son propre abreuvoir ? 60 défis à réaliser.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique - Réflexion / 1 joueur



N° 79 – BLANCHE NEIGE (x1)

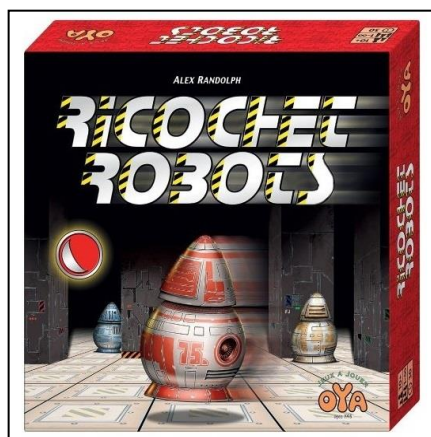
Descriptif

Placez les nains déjà indiqués à leur place, puis interprétez les indices donnés pour trouver la position des autres nains, obligation ou interdiction de proximité avec d'autres nains, ou la méchante reine.

Quant à la position de **Blanche-Neige**, elle ne sera jamais indiquée. 2 méthodes de jeu sont proposées, chacune avec 4 niveaux de difficulté : vue de l'intérieur de la maison - vue de l'extérieur de la maison (qui utilise l'effet miroir) – Livret de défis.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique - Réflexion / 1 joueur



N° 83 – RICOCHET ROBOTS (x1)

Descriptif

Aidez les robots à atteindre leur destination sur le plateau ! Concentration, réflexion et mémorisation seront nécessaires.

A chaque tour un jeton représentant un objectif sur le plateau est tiré au sort. Chaque joueur simultanément doit alors trouver le chemin le plus court entre un robot désigné et cet objectif. Les robots se déplacent en ligne droite. Des obstacles complexifient la tâche des joueurs dans leur recherche du plus court chemin.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique - Réflexion / A partir de 2 joueurs



N° 93 – COPENHAGEN X (x 1)

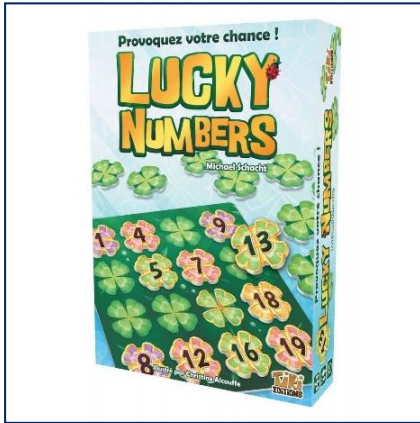
Descriptif

Jeu de gestion de main et de constructions. Des règles simples, du hasard et une course à la construction de votre Façade pour des parties dynamiques.

Stratégie avec le placement des tuiles façades, car en alignant 1 colonne ou 1 rangée de fenêtres vous marquerez plus de points de Victoire qu'en mixant fenêtres et briques. A un petit côté Tetris avec l'agencement des tuiles.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique – Observation / 2 à 4 joueurs



N° 94 – LUCKY NUMBERS (x 1)

Descriptif

À la croisée des chemins d'un Sudoku et d'un loto, Lucky Numbers est un jeu où vous pourrez provoquer votre chance ! Votre but est d'être le premier à remplir votre jardin de trèfles. Mais vous devez respecter à tout moment LA règle : Que chaque ligne et chaque colonne de votre grille soient toujours classées en ordre croissant. Alors, piochez, posez et réorganisez votre jardin pour améliorer vos chances de victoire sans laisser aux adversaires les trèfles qui leur permettront de finir leurs jardins avant vous !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique, réflexion, optimisation / 1 à 4 joueurs

VI - NOMBRES ET CALCULS

16



N°16 - MATHADOR JUNIOR (x 1)

Descriptif

En se déplaçant sur le parcours, le joueur doit soit trouver la solution d'une énigme, soit réaliser un calcul donné par les dés.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Nombres et calculs



N°17 - BOULIER 13 COLONNES (x 5)

Descriptif

Permet la construction logique de tous les nombres, entiers et décimaux, dans le système positionnel décimal (dizaines, centaines, milliers, dixièmes, centièmes, millièmes, etc.)

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Nombres et calculs

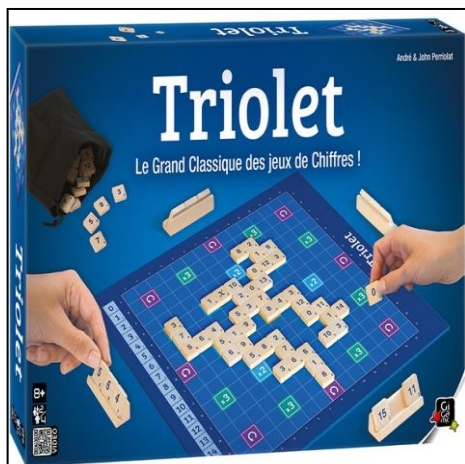


N°45 – le facteur de Mafate (x1)

Descriptif Décomposition des nombres jusqu'à 10. Un système d'encastrement de tours et d'escaliers matérialise les notions de soustraction et d'addition. Développe le sens de la transformation du nombre en construisant le passage d'un nombre à un autre. Auto-validant présentant une large progressivité dans les difficultés. Répond à des compétences du Cycle 1 à 4 en développant le raisonnement logique par arbre de décisions (principe algorithmique). But : construire le seul chemin possible en plaçant les tours et les escaliers imposés par une carte défi dans le bon ordre, la 1^{ère} et dernière tour sont fixes. Couleur des tours et du n° des escaliers correspond au code de la méthode Cuisenaire.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calculs



N°47 – TRIOLET (x1)

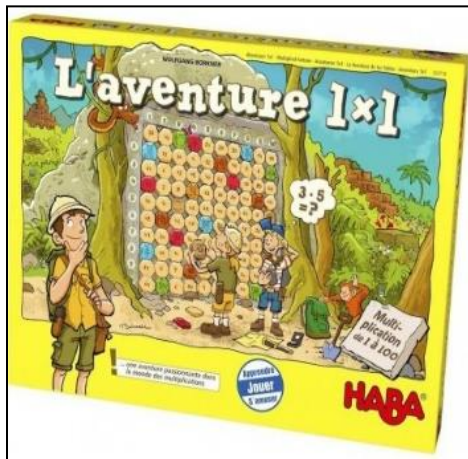
Descriptif

Jeu de chiffres : le but étant de marquer à chaque tour le plus de points possibles en posant sur une même ligne, 1, 2 ou 3 jetons sans que leur somme ne dépasse jamais 15 points.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calculs

2 à 4 joueurs



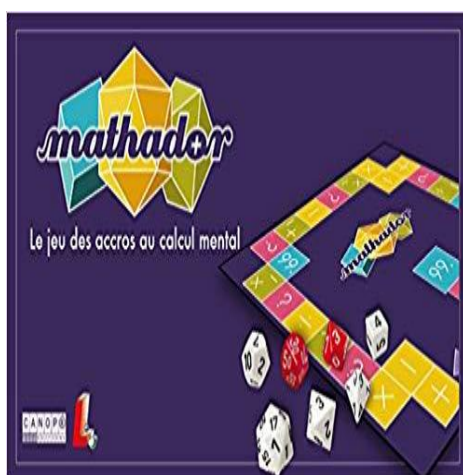
N°70 – L'AVENTURE 1X1 (x1)

Descriptif

Jeu de plateau pédagogique. Tout au fond de l'impénétrable forêt tropicale se trouve une ville légendaire faite d'or. Mais l'entrée de cette ville est bloquée par une énorme porte qui ne s'ouvrira que si des énigmes sont résolues. Les capacités de calcul des joueurs vont être mises à l'épreuve : Celui qui compte le mieux remporte cette passionnante expédition dans le monde de la multiplication.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calculs - 1 à 4 joueurs



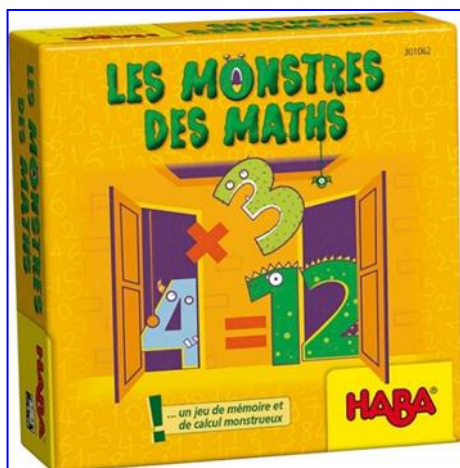
N°74 - MATHADOR (x 1)

Descriptif

Jeu mathématique destiné aux élèves du cycle 3 et à ceux des classes de 6e et de 5e. Recomposez un nombre cible compris entre 0 et 99 à partir de 5 nombres. Résolvez des énigmes originales en moins d'une minute (carrés magiques, problèmes, suite logique...).

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Nombres et calculs – 2 à 12 joueurs



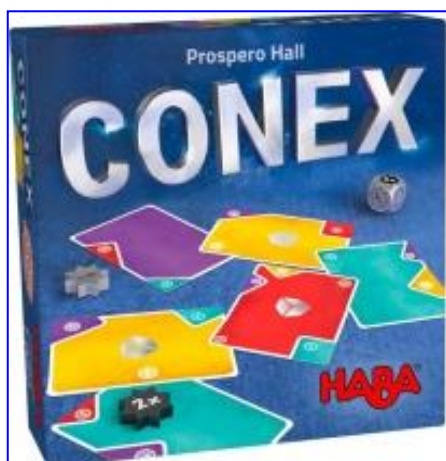
N°75 - LES MONSTRES DES MATHS (x 1)

Descriptif

Il vous faudra une bonne dose de perspicacité et une bonne mémoire pour vaincre les monstres. Le but du jeu est de former une phrase mathématique correcte à partir de trois monstres des maths et un numérateur.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Nombres et calculs – 2 à 4 joueurs



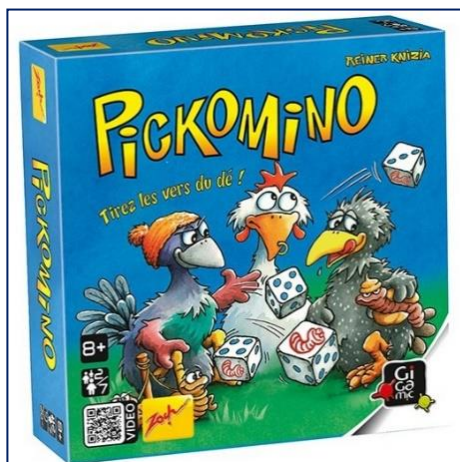
N°76 – CONEX (x1)

Descriptif

Il faut se débarrasser intelligemment de ses cartes en marquant le plus de points possible et engranger des points bonus supplémentaires en plaçant judicieusement les cartes et/ou étoiles d'action. Pour ce faire, vous devrez poser les coins CONEX aux chiffres les plus élevés sur un fond de la même couleur d'une carte déjà posée.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calculs – Observation / 2 à 4 joueurs



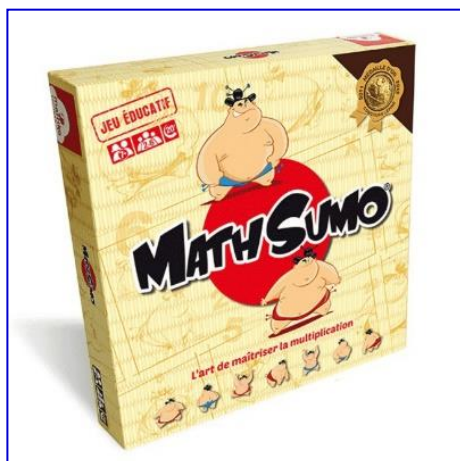
N° 97 - PICKOMINO (x 1)

Descriptif

Lancez les dés, choisissez une valeur, puis faites le pari de relancer ou pas. Relancer les dés restant autant de fois que vous le souhaitez, à condition de toujours pouvoir retenir une valeur de dés différente. Si vous êtes dans l'incapacité de le faire alors vous devrez rendre un de vos Pickomino et passer votre tour ! Allez-vous jouer la sécurité et récupérer 1 Pickomino de faible valeur ou êtes-vous un flambeur ?

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul, comparaison, résolution de problèmes... / 2 à 7 joueurs

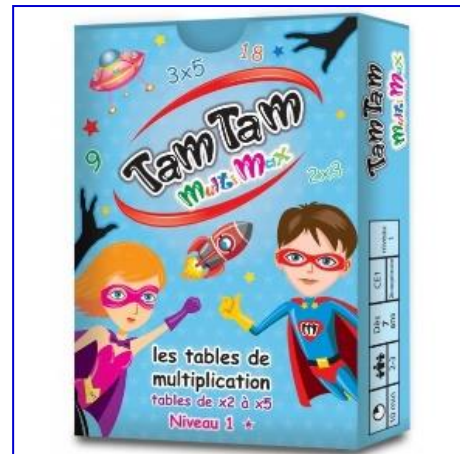


N° 104 MATH SUMO (x1)

Le jeu consiste à se débarrasser de ses cartes en déplaçant un seul sumo à la fois. Des cartes spéciales permettent aux joueurs d'intervenir dans le déroulement de la partie. Le concept de ce jeu pédagogique aide à acquérir les mécanismes du calcul mental plus que la seule mémorisation des tables. Il concrétise l'opération de multiplication et ouvre vers d'autres notions. Permet de comprendre comment obtenir le résultat de la multiplication. Processus actif de recherche des nombres à multiplier. Les enfants peuvent se corriger entre eux et donc jouer en complète autonomie. Nombres exprimés en chiffres, lettres et carrés de couleur, pour que chaque enfant manipule le calcul à sa façon.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul – Multiplication / 2 à 6 joueurs



N°105 TAM TAM MULTI MAX (x1)

Conforme au programme de l'école primaire. Le joueur doit retrouver l'unique paire qui existe entre deux cartes : une carte-nombres et une carte opérations. Renforce la mémorisation des tables de multiplication de X2 à X5 (programme CE1). Chaque table est représentée sur une carte de couleur qui facilite la mémorisation. Des astuces de mémorisation sont expliquées. 3 façons de jouer pour mieux s'adapter au niveau de l'enfant : nombre/nombre, résultat/opération, opération/opération.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul – Multiplication - Astuces de mémorisation / 2 à 3 joueurs

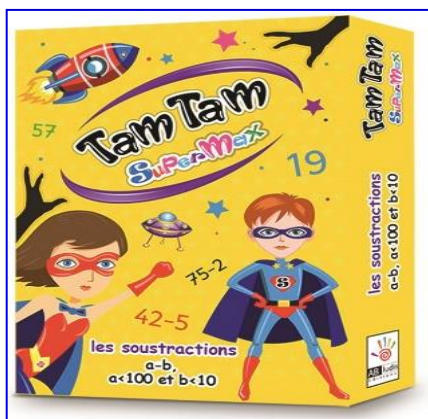


N° 106 MULTIPLO DINGO (x1)

Pour jouer à multiplier et diviser. Pour devenir expert en calcul mental, choisissez une notion (CE2 ou CM2) à travailler : multiplications, divisions, carrés, multiples et révision des 4 opérations. Adapté aux niveaux CE2 et au CM2, avec des règles simples, le principe est toujours ludique et les quatre personnages du jeu (Kata, Padbol, Dingo et Sacréplus) sont joyeusement délirants. Petit jeu parfait pour faire des maths toute l'année et même en vacances pour ne jamais s'ennuyer.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul – Multiplication – Division / 2 à 6 joueurs



N°107 TAM TAM SUPER MAX (x1)

Conforme au programme de l'école primaire. Les joueurs doivent retrouver l'unique paire qui existe entre deux cartes : une carte-nombres et une carte opérations. Permet l'entraînement au calcul soustractif grâce à 6 règles de jeux pour varier les exercices

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Calcul – Soustraction / 1 à 3 joueurs



N°108 CALCULODINGO (x1)

Jeu malin et pédagogique autour des notions de base du calcul : additions et les soustractions deviennent. Choisissez une notion à travailler : additions, soustractions, numération (faire des suites, comparer des nombres, unités et dizaines...). Adapté à tous les niveaux du primaire pour faire des maths toute l'année. Les règles sont très simples et proviennent de jeux éprouvés (mistigri, bataille, rami, poker...). Les parties sont courtes et le hasard joue assez de rôle pour que tout le monde puisse gagner.

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Calcul – Addition – Soustraction – Numération / 2 à 4 joueurs

VII - NUMERTATION

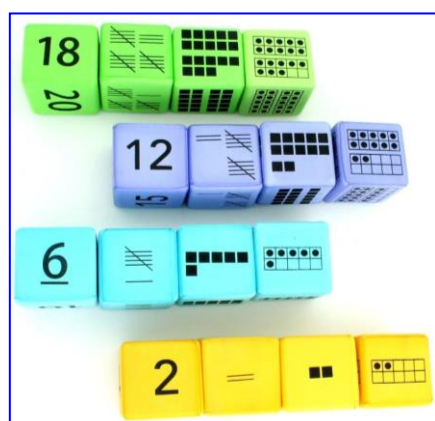


N°84 – L'ATELIER DES POTIONS (x1)

Descriptif

Basé sur la manipulation, permet un apprentissage concret et ludique des fractions. Conçu comme un véritable jeu d'apprentissage permettant de traiter et de donner du sens aux notions au programme de cycle 3 ; CM1, CM2, 6eme : fractions supérieures à 1, équivalence de fractions, somme de fractions, décomposition de fractions.

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Numération / Coffret groupe 8 joueurs (4 plateaux)



N°98 - DES REPRESENTATION MULTIPLE (x1 lot)

Descriptif

16 dés en mousse de 4.5 cm représentant les nombres de 0 à 20. 4 Représentations différentes : chiffres, barres, carrés, points dans un tableau de 10 pour tous les nombres de 1 à 20. Permet d'apprendre, découvrir et mieux comprendre la notion de quantité pour les enfants à travers ses différentes représentations.

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Représentation d'équivalence – Pour toute la classe



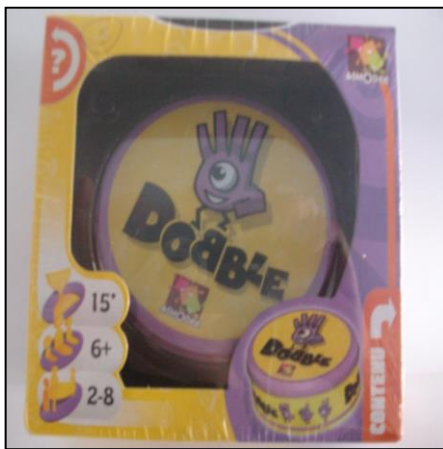
N°23 - UNO Classique (x 1)

Descriptif

Jeu de rapidité et de réflexe. Il faut recouvrir la carte jouée précédemment avec une carte de la même couleur ou avec le même symbole. Mais attention aux cartes "Action" et aux coups de bluff que chacun peut tenter à tout instant ! Le but du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes et de marquer des points pour toutes les cartes que les adversaires ont encore en main.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Reflexe - Rapidité



N°24 - DOBBLE (x 1)

Descriptif

5 jeux en 1 ! Rapidité, observation, reflexes. 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par carte et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Reflexe - Rapidité.

Comparaison rapide des cartes. Les joueurs jouent de manière simultanée. 2 à 8 joueurs.



N°25 - JUNGLE SPEED (x 1)

Descriptif

Jeu d'observation et de rapidité : s'emparer du totem lorsque l'on repère une carte posée par un adversaire qui représente le même symbole que la sienne.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Reflexe - Rapidité



N°26 - DOBBLE : Chiffres et formes (x 1)

Descriptif

Jeu de rapidité qui consiste à repérer les symboles identiques entre deux cartes.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Reflexe – Rapidité



N°29 - BAZAR BIZARRE (x 1)

Descriptif

Réserve aux joueurs vifs comme l'éclair ! A chaque tour une carte est retournée et il faut être le premier à attraper le bon objet !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexe – Rapidité

Analyse, décryptage de carte/code. Les joueurs jouent de manière simultanée - 2 à 8 joueurs



N°55 - COLOR ADDICT (x 1)

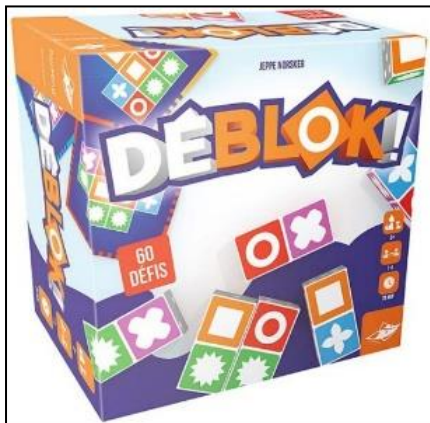
Descriptif

Débarrassez-vous de vos cartes le plus vite possible en superposant les mots, les couleurs, les deux ou l'inverse !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexe – Rapidité

2 à 6 joueurs



N°58 - DEBLOK (x 1)

Descriptif

Rivalisez d'esprit et de rapidité face à vos adversaires.

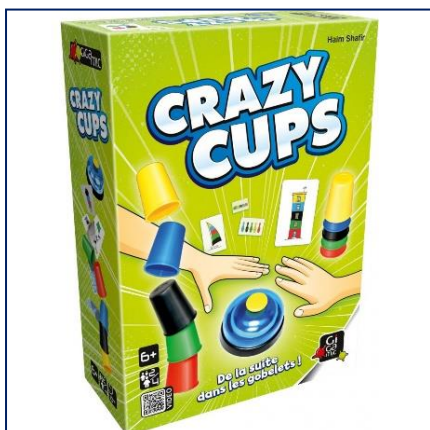
Votre but : Combinez vos 5 blocs afin de reproduire exactement le dessin illustré sur la carte le plus vite possible.

60 défis à relever avec 5 niveaux de difficulté.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexe – Rapidité

1 à 4 joueurs



N° 95 - CRAZY CUPS (x 1)

Descriptif

Qui sera le plus rapide pour positionner correctement ses gobelets. Un jeu de rapidité et qui demande une bonne vision et analyse de la carte retournée. Un bon compagnon pour jouer avec les plus jeunes.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Rapidité, observation, analyse / 2 à 4 joueurs



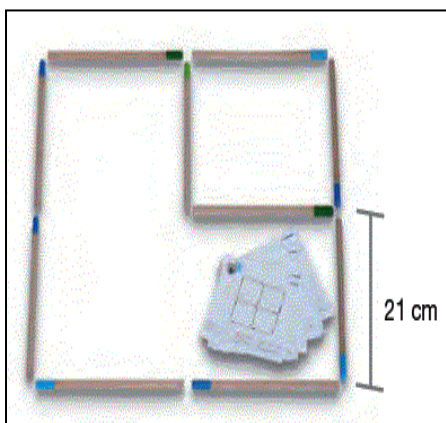
N°19 - DIGIT (x 1)

Descriptif

Jeu d'observation, de réflexion et de stratégie sur le principe du célèbre casse-tête avec des allumettes. Reproduire les schémas des cartes avec les bâtonnets en ne bougeant qu'un seul bâtonnet par rapport à une situation

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion - plusieurs joueurs ou en solitaire



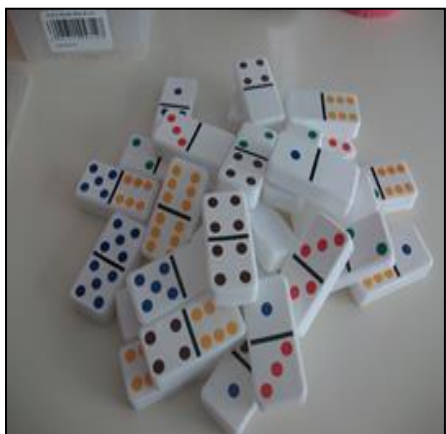
N°20 - ALLUMETTES GEANTES (x 1)

Descriptif

Jeu d'observation, de réflexion et de stratégie, 30 défis à réaliser (3 niveaux)

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion



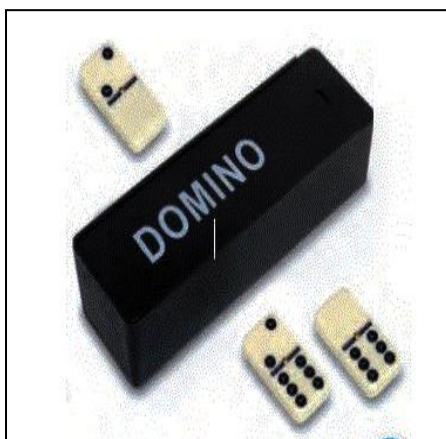
N°21 - DOMINOS (x 1 lot)

Descriptif

Le jeu classique consiste à établir une chaîne avec des numéros communs de dominos à dominos, d'un côté ou de l'autre.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion



N°22 - DOMINOS Classique (x 1)

Descriptif

Le jeu classique consiste à établir une chaîne avec des numéros communs de dominos à dominos, d'un côté ou de l'autre.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion



N°27 - REVERCHIP (x 1)

Descriptif

Jeu de réflexion et de stratégie, en version pliable et magnétique, variante du célèbre jeu Othello®.

Le but est d'enfermer le plus de pions de la couleur adverse afin de pouvoir les retourner sur la face de sa propre couleur. Le joueur qui gagne est celui qui a la majorité des pions de sa couleur sur le plateau.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion - Stratégie



N°28 - JEU DE DAMES GEANT (x 1)

Descriptif

Un grand classique version XL

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – stratégie



N°50 – AWALE Artisanal sculpté (x 1)

Descriptif

Jeu de réflexion profond qui vous demandera calcul et concentration.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion - stratégie



N°51 – Coffret ECHECS (x 1)

Descriptif

Grand classique, jeu de réflexion profond qui demande calcul et concentration.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – stratégie – 2 joueurs



N°52 – BACKGAMMON bois (x 1)

Descriptif

Jeu de hasard raisonné. Malgré le hasard, la stratégie tient un rôle très important. Le joueur doit choisir parmi un grand nombre d'options pour déplacer ses pions et anticiper les actions de son adversaire

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – stratégie – 2 joueurs



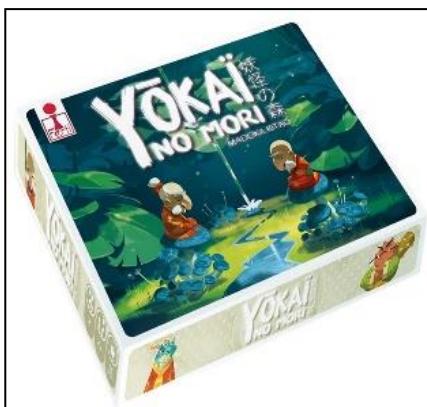
N°53 – SIAM (x 1)

Descriptif

La trompe de l'éléphant est-elle plus forte que la corne du rhinocéros ? La question fait toujours furieusement débat dans le royaume de SIAM, les 2 espèces puissantes et orgueilleuses se défiant sans discontinuer autour de trois rochers pour prouver leur domination... Pour gagner, vous devez être le premier à sortir un rocher du plateau. Il vous faudra être concentré pour parvenir à la victoire.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – stratégie – 2 joueurs



N°57 – YOKAI NO MORI (x 1)

Descriptif

Inspiré du Shogi, jeu traditionnel japonais – Yōkaï no mori est un jeu aux règles simples, mais d'une grande richesse tactique et stratégique. Une de ses particularités est que les pièces ne sont jamais définitivement éliminées : toute pièce capturée peut en effet être remise en jeu à tout moment par son nouveau propriétaire. 2 jeux sur deux plateaux différents ; 2 versions avec 8 pièces ou 16 pièces.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – Stratégie – 2 joueurs



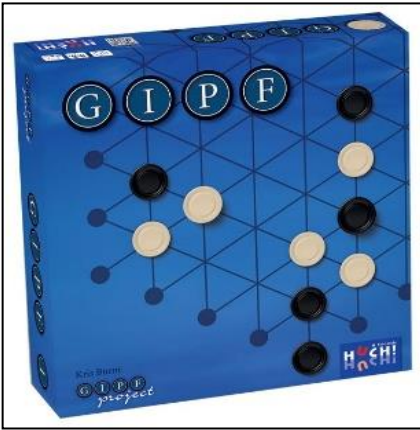
N°61 – ALERTE ASTÉROÏDES (x 1)

Descriptif

Faites coulisser les tuiles jusqu'à faire sortir votre vaisseau hors du plateau de jeu par la seule sortie possible face à vous. Le challenge étant de sortir en un minimum de mouvements ! 60 défis proposés.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – 1 joueur



N°64 - GIPF (x 1)

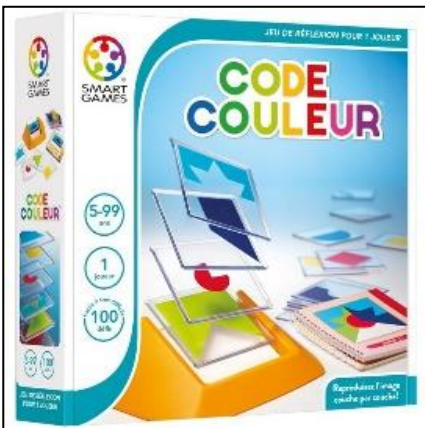
Descriptif

Formez une ligne de 4 pièces de même couleur. Capturez les pièces de l'adversaire qui sont dans le même prolongement. Chaque prise engendre une situation nouvelle sur le plateau.

Un jeu surprenant et aux possibilités illimitées.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – 2 joueurs



N°65 – CODE COULEUR (x 1)

Descriptif

Figure à reconstituer à partir des 18 plaquettes transparentes à superposer. Grâce aux couleurs visibles sur la figure, sélectionnez les plaquettes à utiliser, sachant qu'elles sont toutes monochromes et que seules 2 d'entre elles contiennent la même couleur. Une fois les plaquettes identifiées, trouvez dans quel sens et dans quel ordre positionner les positionner. 100 défis, 4 niveaux de difficulté.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – 1 joueur



N°71 - SQUADRO (x 1)

Descriptif

Etre le premier à faire un aller-retour avec 4 de ses pièces sur le plateau. Il faut bien calculer ses coups et faire preuve d'anticipation pour espérer gagner.

Jeu simple et très malin qui s'adapte au niveau des joueurs.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – 2 joueurs



N°72 - SENSEÏ (x 1)

Descriptif

Le Singe est ambitieux, fourbe et joueur. Il veut défier le Sage pour obtenir les clés du temple. Confiant dans sa maîtrise et pour avoir la paix, le Sage propose un défi au Singe dans la cour sacrée, en imposant ses règles : le premier à atteindre le bord opposé deviendra le maître du temple, le SENSEÏ ! Deux modes de jeu : la variante Arashi très dynamique et la variante Shizukana pour des parties plus zen.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – 2 joueurs



N°80 – GOBBLET GOBBLERS (x1)

Descriptif

Le but est d'aligner 4 Gobblets à sa couleur. La technique : mettre en jeu un nouveau Gobblet ou en déplacer un sur le plateau. La ruse : "gober" l'adversaire. La finesse : se "gober" soi-même, en vue du prochain coup... L'erreur fatale : "dé-gober" une pièce adverse et faire gagner l'adversaire ! Dès qu'un joueur aligne 4 Gobblets visibles de sa couleur, il gagne la partie.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – Tactique – Mémoire / 2 joueurs



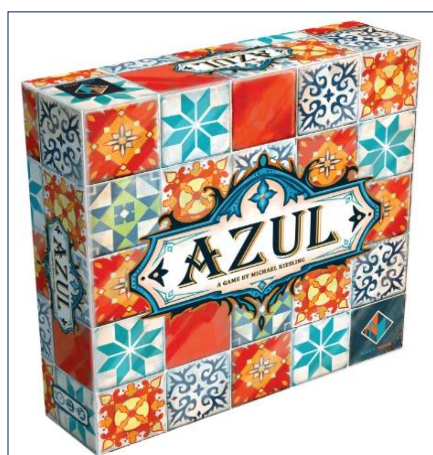
N°82 – AVALAM (x1)

Descriptif

Au début de la partie, les joueurs choisissent une couleur de pions et a le droit de jouer avec les pions de son adversaire ! À leur tour, ils déplacent tous les pions placés sur une case vers une case voisine occupée. Les pions s'empilent, formant des tours de 1 à 5 pions. Le joueur qui parvient à placer le plus de pions de sa couleur au sommet des piles de pions constituées au cours de la partie l'emporte.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – Tactique – Stratégie / 2 joueurs



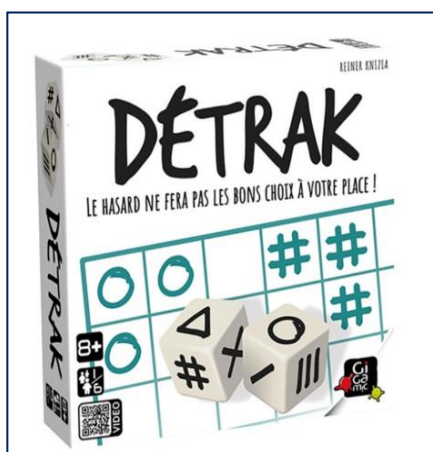
N° 86 - AZUL (x 1)

Descriptif

Dans Azul, les joueurs vont prendre des tuiles à tour de rôle afin d'assembler leurs mosaïques. Très rapidement, la mécanique de jeu simple, laisse apparaître des subtilités et une interaction indirecte ? plus importante qu'il n'y parait. Il va falloir faire les bons choix ET anticiper les coups à venir...

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion - Stratégie / 2 à 4 joueurs



N° 88 - DETRAK (x 1)

Descriptif

Lancez les dés et notez les symboles obtenus dans votre grille pour marquer le plus possible de points. Pour gagner, il faudra garder un œil sur toutes les lignes et toutes les colonnes, et tenter de créer des suites de 2, 3, 4 ou même 5 symboles identiques. Des règles avancées sont incluses pour les joueurs en quête de nouveaux défis.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion - Hasard du lancé de dés / 1 à 6 joueurs



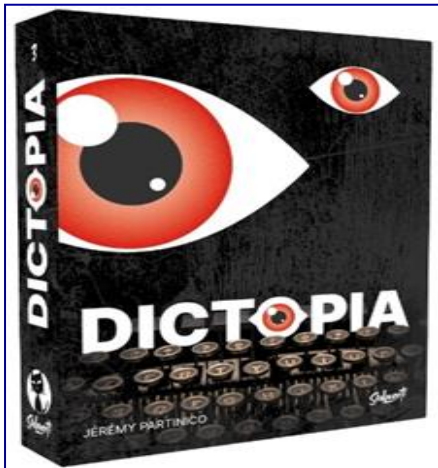
N° 91 – DUNGEON ACADEMY (x 1)

Descriptif

Créez votre donjon et affrontez les défis de ce labyrinthe ! 3 niveaux de difficulté, bien réfléchir au parcours qu'on va faire en fonction des points vie et mana restants.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion / 1 à 6 joueurs



N°101 – DICTOPIA (x 1)

Descriptif

Le but du jeu est d'avoir le plus de points à la fin des cinq épreuves afin de gagner votre place dans la résistance ! Pour gagner ces points, vous allez tous en même temps réaliser des mots avec des cartes lettres en respectant certaines consignes.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – Rapidité - Stratégie / 1 à 7 joueurs



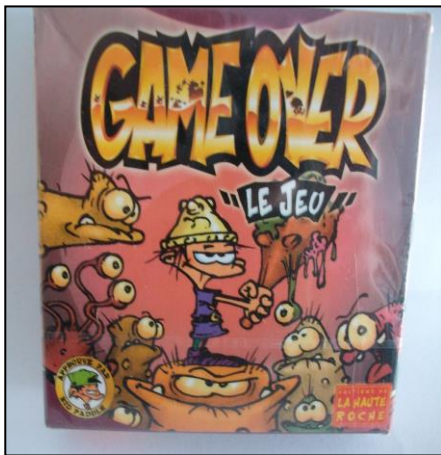
N°103 TURING MACHINE (x 1)

Descriptif

Jeu de déduction compétitif fascinant. Interrogez un proto-ordinateur fonctionnant sans électricité ni électronique. Il vous faudra retrouver le code secret à l'aide de cet ordinateur fonctionnant uniquement avec des cartes perforées. Le but ? Trouver ce code secret avant les autres joueurs, en interrogeant astucieusement la machine.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion – Déduction - Concentration / 1 à 4 joueurs



N°30 - GAME OVER (x 1)

Descriptif

Chaque joueur incarne un Petit Barbare à la recherche de sa Princesse perdue. Il doit courageusement parcourir un donjon peuplé de borks, trouver la clé de la prison de la belle et la libérer.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie avec hasard de la distribution.

Mémorisation nécessaire du parcours - 2 à 4 joueurs



N°31 - 6 QUI PREND (x 1)

Descriptif

Ces drôles de cartes valent de 1 à 7 "têtes de bœufs" chacune. Votre but : en récolter le moins possible ! Celui qui doit jouer la sixième carte d'une série "récolte" les cinq premières de celle-ci ... et toutes leurs têtes de bœufs ! Le plus petit troupeau gagnera la partie.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie. 2 à 10 joueurs.



N°32 - QUARTO Mini (x 1)

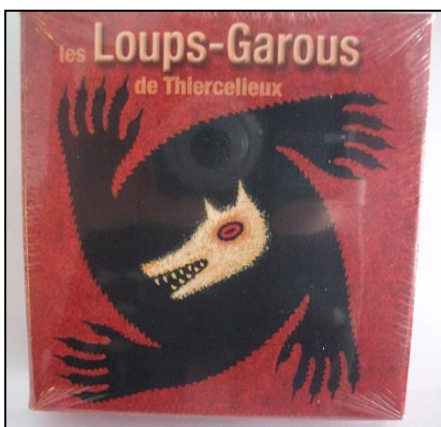
Descriptif

Chacune des 16 pièces possède quatre caractères distincts. L'objectif : aligner 4 pièces ayant un point commun. Mais vous ne jouerez pas celles que vous voulez ! C'est l'adversaire qui choisit pour vous !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie

Prise en compte de contraintes multiples. 2 joueurs.



N°33 - LES LOUPS-GAROUS de Thiercelieux (x 1)

Descriptif

Loups-Garous ou Villageois ? Vous recevez secrètement une carte personnage. À vous ensuite de tenir votre rôle, sous la conduite du meneur du jeu...

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie.

Analyse et décryptage de déclarations des joueurs. À partir de 8 joueurs



N°34 - KINGDOMINO (x 1)

Descriptif

Sélectionnez vos territoires. Agrandissez vos domaines et développez le plus prestigieux des royaumes

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie.

2 à 4 joueurs



N°35 - ABALONE (x 1)

Descriptif

Sur un plateau hexagonal comprenant des billes noires et blanches, deux camps s'affrontent. Votre objectif : pousser six billes adverses dans les glissières au bord du plateau.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie, études de positions.

2 joueurs.



N°36 - QUORIDOR Mini (x 1)

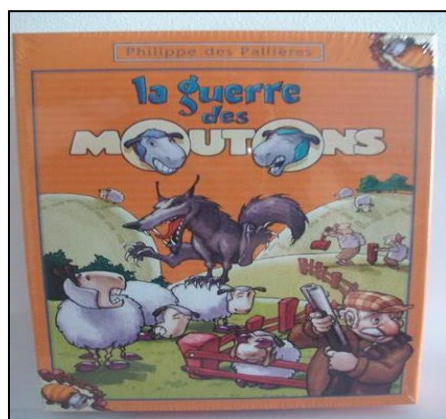
Descriptif

Votre but : atteindre le premier la ligne opposée à votre ligne de départ. Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir ! Mais rassurez-vous, il doit vous laisser au moins un passage libre. Mais qui aura le chemin le plus court ?

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie. Anticipation de parcours.

2 à 4 joueurs.



N°37 - LA GUERRE DES MOUTONS (x 1)

Descriptif

Vous devrez avoir le plus grand enclos bien fermé et vos moutons à l'intérieur à l'abri des loups affamés... Compère loup s'apprête à déguster vos petits moutons ! Sieur chasseur saura-t-il vous protéger ?

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie.

2 à 4 joueurs.



N°38 - SABOTEUR (x 1)

Descriptif

Vous jouez soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle du saboteur qui entrave les recherches... Parmi les joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur ! Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir...

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie.

Jeu de semi-coopération. Anticipation.

3 à 10 joueurs.



N°39 - LOUP-GAROU pour une nuit (x 1)

Descriptif

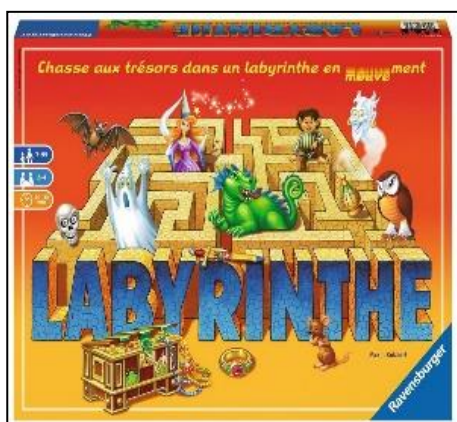
Vous savez feinter d'une main de maître ? Vous pensez que personne ne peut rien contre vous ? Alors, vous avez frappé à la bonne porte ! Glissez-vous dans l'un des douze rôles différents et soyez à l'affût : Qui est un redoutable Loup-Garou ? Qui est un inoffensif villageois ?

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie.

Analyse et décryptage, plus simple que le loup-garou de Tiercelieux.

3 à 10 joueurs.



N°59 - LABYRINTHE (x 1)

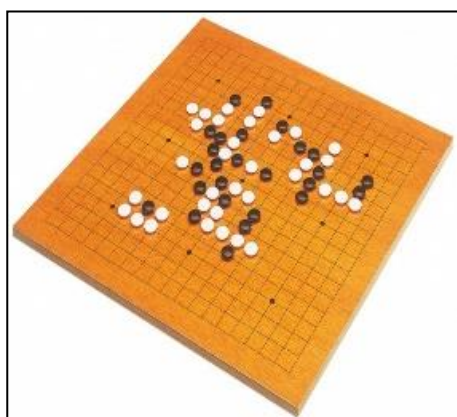
Descriptif

Déplacez les murs pour vous frayer un chemin qui mène aux trésors. Poussez les couloirs, déplacez votre pion... On va de surprises en surprises. On croit pouvoir atteindre son butin quand soudain les murs coulissent.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie, réflexion

2 à 4 joueurs



N°60 – JEU DE GO (x 1)

Descriptif

Jeu traditionnel dans la culture chinoise, japonaise et coréenne Bâtissez et contrôlez sur le goban (le plateau quadrillé) le plus grand territoire avec vos pierres en résine de votre couleur, tout en empêchant votre adversaire d'en faire autant

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie

2 joueurs



N° 66 - SANTORINI (x 1)

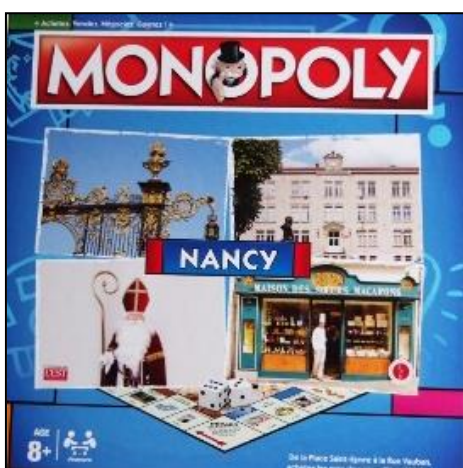
Descriptif

Votre objectif est de placer l'un de vos deux ouvriers au sommet d'un bâtiment de trois étages. À chaque tour, vous devez en déplacer un et construire sur l'une des cases adjacentes un élément d'immeuble. Les 25 cases du plateau, les trois degrés possibles de construction permettent un nombre incroyable de stratégies.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie, réflexion

2 à 4 joueurs



N° 73 – MONOPOLY « NANCY » (x 1)

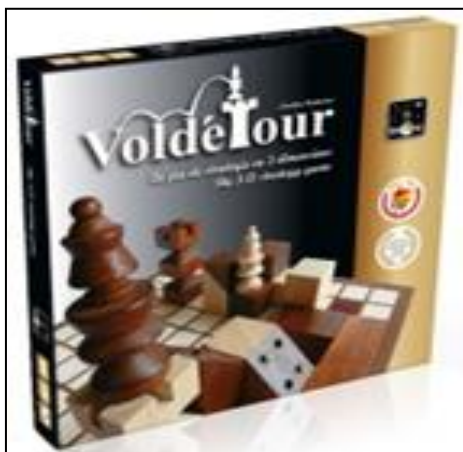
Descriptif

Jeu de société dont le but est de ruiner ses adversaires. Pour cela, les joueurs procéderont à l'achat et à la vente de propriétés. Le but final est comme le nom du jeu l'indique de parvenir à une situation de monopole.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie

3 à 8 joueurs



N° 81 - VOLDETOUR (x 1)

Descriptif

Chaque joueur crée des chemins en 3D afin d'amener son Seigneur au sommet de la Tour ennemie. Original, simple, et ludique, imaginez et prévoyez le déplacement de votre Seigneur sur plusieurs niveaux en 3 dimensions ! Existe une multitude de combinaisons d'emboîtement des pièces Escaliers, laissant libre cours à toutes vos stratégies.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Tactique

2 joueurs



N° 85 - JEU DE HEX (x 1)

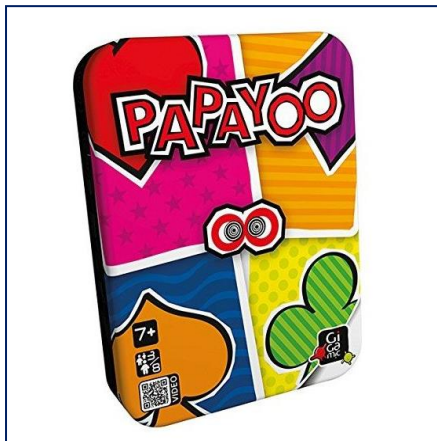
Descriptif

Fait appel à la logique, à l'image du go ou des échecs. Source d'inspiration en théorie des jeux, mais aussi pour d'autres branches des mathématiques comme la topologie ou la géométrie algébrique. Stratégie gagnante pour le 1^{er} joueur, inconnue si le tablier n'est pas de petite taille (de côté strictement plus petit que 9).

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie

2 joueurs



N° 90 - PAPAYOO (x 1)

Descriptif

Récolter aussi peu de point que possible. Pas de valets, reines ou rois, mais une 5^{ème} couleur, dite Payoo + 1 drôle de dé. Evitez de récolter les Payoos et le Papayoo, ce satané 7 dont la couleur change à chaque manche... Pas satisfait de la donne ? Pas grave, donnez des cartes à votre gauche avant de commencer ; mais faites les bons choix, car elles seront remplacées par le « cadeau » venant de droite...

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie av. hasard de la distribution / 3 à 8 joueurs



N° 111 – MY RUMMY (x 1)

Descriptif :

Les joueurs essaient de se débarrasser de leurs jetons en les combinant habilement (en effectuant des figures telles qu'une suite, une couleur, ou les valeurs égales). Le premier à se défaire de tous ses jetons gagne la partie.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie et chance / 2 à 4 jours



N°40 - PLAY MIND (x 1)

Descriptif

Jeu de stratégie très progressif et développant des compétences transversales telles que la logique, le raisonnement et la déduction. Stimule la concentration ainsi que la perception visuelle.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie, logique.

2 joueurs.



N°41 - LOBO 77 (x 1)

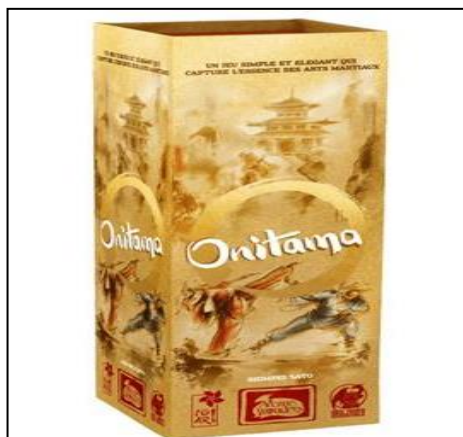
Descriptif

Qui va trinquer ? Un jeu de cartes riche, simple et rapide dans lequel on fait des maths sans s'en rendre compte !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie, logique. Calcul mental, anticipation

2 à 8 joueurs.



N°42 - ONITAMA (x 1)

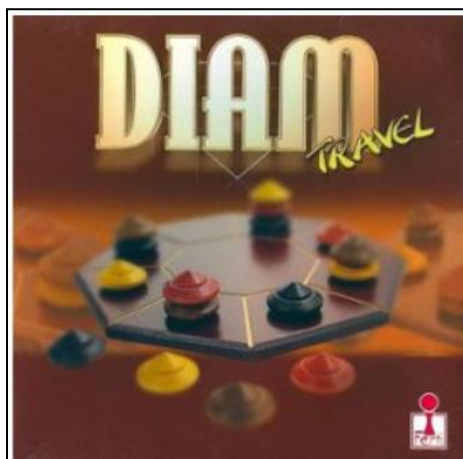
Descriptif

Sculpté dans les rochers des montagnes embrumées du vieux Japon réside l'Autel d'Onitama. Ce lieu de purification et de formation subtile de l'esprit accueille les écoles d'arts martiaux de tout le pays. Les maîtres de ces écoles effectuent le voyage vers l'Onitama avec leurs disciples les plus prometteurs afin d'affronter leurs adversaires dans cette enceinte sacrée et prouver leur supériorité.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie, logique

2 joueurs.



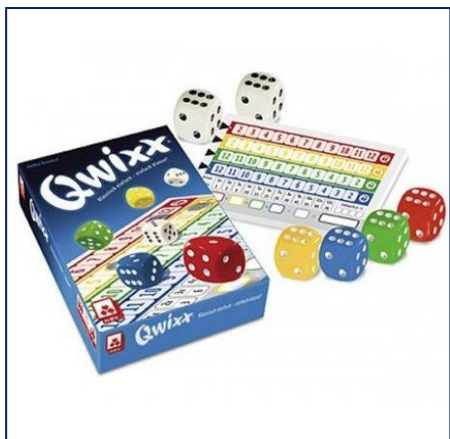
N°43 - DIAM TRAVEL (x 1)

Descriptif

Jeu de stratégie, le but est de placer 2 pions de la même couleur sur 2 cases diamétralement opposées et sur le même niveau de hauteur.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie, tactique,



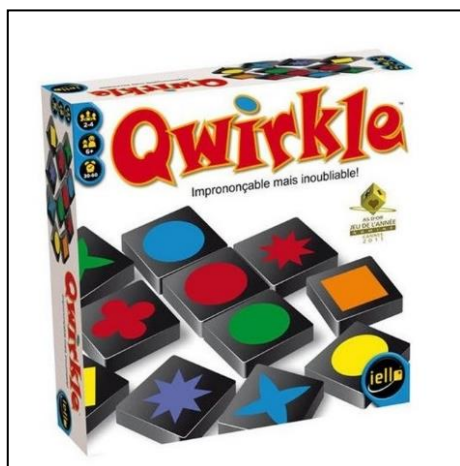
N° 89 - QWIXX (x 1)

Descriptif

Chaque joueur tente de cocher le plus grand nombre de chiffres dans les rangées de couleur de sa fiche. Plus il y a de croix dans une rangée, plus il récoltera de points. Le joueur comptabilisant le plus de points à l'issue de la partie est le gagnant.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie – Logique - Hasard du lancer de dés / 2 à 5 joueurs



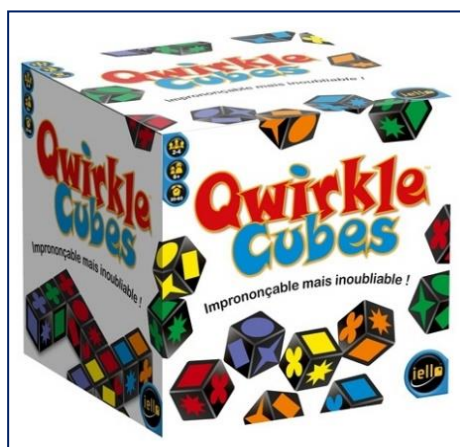
N° 92 - QWIRKLE (x 1)

Descriptif

Faire des séries de tuiles en les associant selon leurs formes ou leurs couleurs. Jeu subtil qui offre de nombreuses possibilités tactiques pour les stratèges. Les combinaisons possibles sont infinies. Plus vous ferez une longue série, plus vous obtiendrez de points. Le but ultime du jeu : faire un Qwirkle, une série composée de 6 tuiles différentes.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie, tactique / 2 à 4 joueurs



N° 96 – QWIRKLE CUBES (x 1)

Descriptif

Jouer avec des formes et des couleurs. Se compose de 90 cubes en bois avec 6 formes de 6 couleurs différentes. Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun. Vous pouvez relancer vos cubes comme des dés pour tenter d'obtenir les faces dont vous avez besoin.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie, tactique / 2 à 4 j



N° 99 – RED 7 (x 1)

Descriptif

Composé de 7 couleurs ayant chacune 7 cartes dont les valeurs vont de 1 à 7. Chaque couleur a une règle. Exemples : Rouge : la carte la plus élevée gagne, Bleu : le joueur ayant le plus de cartes d'une même couleur gagne... Chaque tour s'apparente à une énigme, dans laquelle il faut trouver une solution soit pour répondre à la règle du jeu en cours, soit en trouvant par quelle règle la remplacer afin de gagner mais en essayant en plus d'économiser ses cartes, car on en pioche très peu

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie, tactique / 2 à 4 j



N° 100 - QUANTIK (x 1)

Descriptif

Un seul point de règle suffit à mettre au défi votre esprit logique et tactique ! Le but du jeu est d'être le premier joueur à poser la quatrième forme différente d'une ligne, d'une colonne ou d'une zone carrée. Chacun leur tour les joueurs vont poser une de leurs pièces sur le plateau. Il est interdit de poser une forme dans une ligne, une colonne ou une zone sur laquelle cette même forme a déjà été posée par l'adversaire. On ne peut doubler une forme que si l'on a joué la précédente soit même.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie, Logique / 2 joueurs



N° 102 COLT EXPRESS (x 1)

Descriptif

Les joueurs incarnent des bandits qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs en plein Far-West. Chaque joueur représente un personnage qui a sa propre personnalité mais ils ne rêvent tous qu'à réunir le plus gros magot en détroussant les passagers avant que le train n'arrive en gare. Partie en 5 manches : vous devez programmer vos actions en utilisant les cartes : avancer, monter ou descendre, voler, tirer, donner un coup de poing... Si vous êtes blessé, des cartes Blessure viendront rejoindre votre paquet de cartes Action et vont ainsi vous handicaper.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie – Prise de risque - programmation / 2 à 6 joueurs









N° 109 – RIVERS DRAGONS (x 1)

Descriptif

Votre but est d'atteindre la rive opposée du fleuve : le Mékong. Ce serait si simple de construire ces ponts de pierres et de planches de bois pour y arriver ... si seulement vos adversaires ne cherchaient pas à faire la même chose et si les dragons farceurs ne tentaient pas de vous contrarier. Ce jeu vous demandera de l'audace et un bon sens tactique pour parvenir à vos fins à l'insu de vos adversaires.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Tactique - Programmation / 2 à 6 joueurs

 1000 BORNES	1
 BRAIN TRAINER	1
 CALCUL MENTAL ET STRATEGIE	1
 DAMES CHINOISES	1
 FOGGLE	1
 JEU D'ECHECS (MALETTE)	1
 JEUX D'ECHECS Mini (modèles divers)	8
 LABYMASTER	1
 L'AFRICA	1
 MAKO 10 SUR 10	1
 MASTER MIND Mini	1
 JEU DE DAMES	1
 JEU DE DAMES Mini	1
 QUIXO	1
 TOPMINOS	1
 TRIVOLI	1
 YAKAJOU Plateau de jeu réversible, pièces échecs et dames	1
 MINI JEUX Boîte en bois	1
 PIECES ECHECS BOIS mini pièces aimantées	1

	<p>1000 BORNES</p>	<p>1</p>		<p>L'AFRICA</p>	<p>1</p>
	<p>BRAIN TRAINER</p>	<p>1</p>		<p>MAKO 10 SUR 10</p>	<p>1</p>
	<p>CALCUL MENTAL ET STRATEGIE (3 jeux)</p>	<p>1</p>		<p>MASTER MIND (MINI)</p>	<p>1</p>
	<p>DAMES CHINOISES Jeu de réflexion, de 1 à 6 joueurs</p>	<p>1</p>		<p>QUIXO Jeu de réflexion</p>	<p>1</p>
	<p>FOGGLE 2 shakers pas de sablier 1 dé rouge qui remplace un dé chiffré manquant</p>	<p>1</p>		<p>JEU D'ECHECS MALETTE</p>	<p>1</p>
	<p>PIECES ECHECS BOIS (mini pièces aimantées)</p>	<p>1</p>		<p>JEU D'ECHECS MINI (divers modèles)</p>	<p>8</p>

	<p>TOPINOS</p>	<p>1</p>		<p>LABYMASTER</p>	
	<p>JEU DE DAMES</p>	<p>1</p>			
	<p>JEU DE DAMES MINI</p>	<p>1</p>			
	<p>YAKAJOU Plateau de jeu - pièces dames et échecs</p>	<p>1</p>			
	<p>MINI JEU BOITE EN BOIS</p>	<p>1</p>			
	<p>TRIVOLI Jeu de réflexion</p>	<p>1</p>			

- BLOCS DE CONSTRUCTION (x 1 lot) (1000 pièces environ)
- BUCHETTES EN BOIS (x 1 lot) (200 pièces environ)
- DES A JOUER (x 24 pièces)
- DES VARIÉS (x 162 pièces)
- DES 22 mm (1 lot de 7) : D4, D6, D8, D10, D10 (%), D12, et D20
- MALETTE POKER (x 1) (Jetons, cartes, dés)
- TAPIS DE JEUX 60X60 CM (x 1)
- JEUX DE CARTES (x 4) (2 de 32 et 2 de 54)
- JEU DE TAROT 78 CARTES (x 1)
- PELLER (x 2) / JETONS (x 2 lots) (Aimantés)
- SERINGUE GRADUÉE 60 ML - TUBE SOUPLE 100 CM (x 1)
- FRISE CHRONOLOGIQUE MATHÉMATIQUES
- CRYPTEX (x 2)



BLOCS DE CONSTRUCTION Type "LEGO" (x 1 lot)
(1000 pièces environ)



BUCHETTES EN BOIS (x 1 lot)
(200 pièces environ)



DES A JOUER (x 24)



162 dés variés : 30 dés constellations - 10 dés chiffres - 12 dés vierges - 10 dés signes "+" et "-" - 10 dés signes "x" et "÷" - 10 dés 4 faces - 10 dés 8 faces - 10 dés 10 faces - 10 dés 10 faces - 10 dés 10 faces dizaines - 10 dés 10 faces centaines - 10 dés 10 faces milliers - 10 dés 12 faces et 10 dés 20 fac

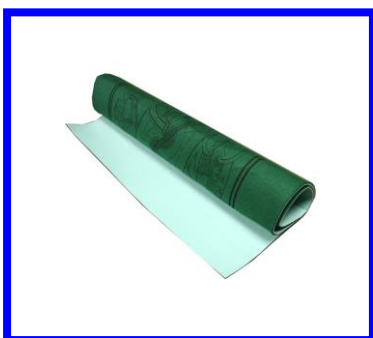


Lot de 7 dés – 22 mm

D4, D6, D8, D10, D10 (%), D12, et D20.



MALETTE POKER (x 1)
(Jetons, cartes, dés)



TAPIS DE JEUX – Dim. 60x60 cm (x1)



JEUX DE CARTES (x 4)
(2 de 32 et 2 de 54)



JEU DE TAROT 78 CARTES (x 1)



PELLES (x 2) / JETONS (x 2 lots)
(Aimantés)



JETONS EN PLASTIQUE 4 COULEURS 1000 pièces

Activités de tri ou de dénombrement.



SERINGUE GRADUEE – 60 ML – TUBE PLASTIQUE SOUPLE 100 CM (x 1)

Accessoire mesure volume liquide pouvant être utilisé avec « (n°9) SET D'EQUIVALENCE DE VOLUMES » page 08.



FRISE CHRONOLOGIQUE MATHEMATIQUES

Banderole en toile PVC de 3 m x 0.60 m avec 16 œillets

Cette frise présente les noms de près de 200 mathématiciens et mathématiciennes, avec leurs dates de naissance et de mort (autant qu'on les connaisse), ainsi que leurs travaux les plus marquants avec (si possible) leurs dates de parution. Ils sont placés dans un ordre correspondant approximativement à leur époque de « production ». Les illustrations placées au-dessus tentent de rappeler quelques notions mathématiques historiquement significatives...



CRYPTEX (x 2)

Néologisme utilisé par Dan Brown dans son roman Da Vinci Code pour désigner une sorte de coffre-fort portable conçu pour cacher des messages secrets. Ce terme est issu de la combinaison des mots cryptologie et codex.

« Code 1^{ère} Utilisation => APPLE »