



ALGORITHMIQUE



01

07



NUMÉRATION

CASSE-TÊTE



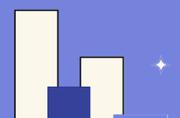
02

08



**RÉFLEXE
RAPIDITÉ
COMPARAISON
ANALYSE**

**CONSTRUCTION
ESPACE
GÉOMÉTRIE**



03

09



**RÉFLEXION
STRATÉGIE
PROBABILITÉS**

**GRANDEURS
MESURES**



04

10



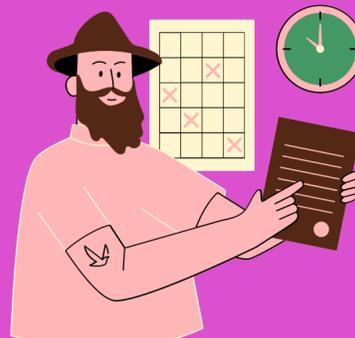
**STRATÉGIE
ANTICIPATION
ANALYSE
DÉCRYPTAGE**

**LOGIQUE
OBSERVATION
RÉFLEXION
MANIPULATION**



05

11



**STRATÉGIE
LOGIQUE
TACTIQUE
CALCUL
ANTICIPATION**

**NOMBRES
CALCULS**



06

12



**DÉPLACEMENT
SYMÉTRIE
TRANSLATION
ROTATION
HOMOTHÉTIE**

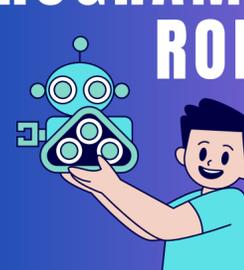
AUTRES JEUX



OUTILS SUPPORTS



**PROGRAMMATION
ROBOTIQUE**





n° 001 - RUBIK'S CUBE

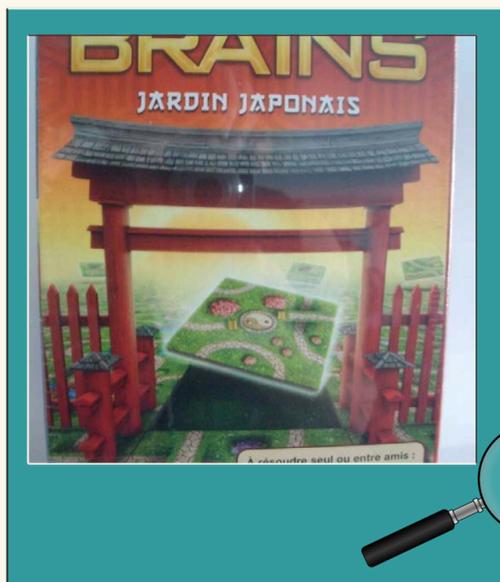
Casse-tête géométrique à trois dimensions composé extérieurement de 26 éléments (cube 3x3x3), qui, à première vue, semblent être des cubes pouvant se déplacer sur toutes les faces et paraissant libres de toute attache sans tomber pour autant. Un système d'axes, dont le mécanisme a été breveté par son auteur, Ernő Rubik, se cache au centre du cube.

Intérêt mathématique / catégorie
Algorithmique



1 mn

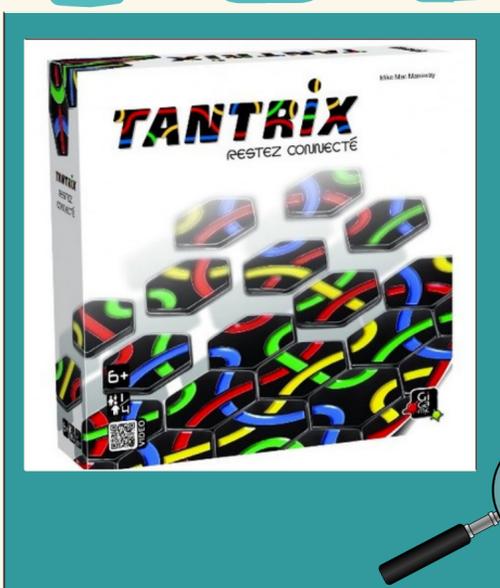




n° 002 - BRAINS

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...

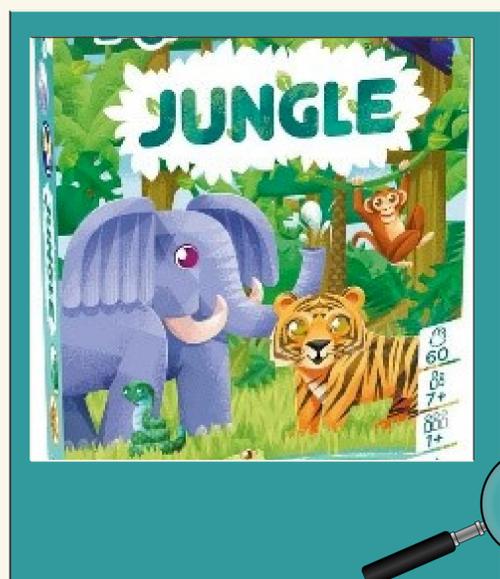
Intérêt mathématique / catégorie
Casse-Tête - Déduction - Tuiles



n° 087 - TANTRIX

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



n° 110 - JUNGLE

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





n° 003 - GEOMAG

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

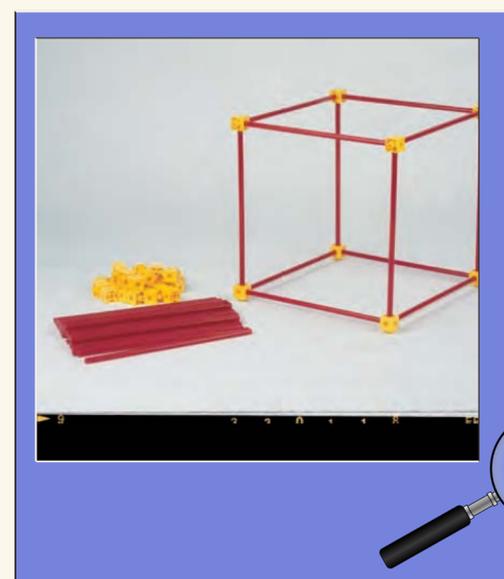
Intérêt mathématique / catégorie / ...
Construction



n° 056 - TANGRAM EN BOIS

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° 004 - GRAND CUBE

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° 005 - POLYDRONS

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 - Construction en 3 D





n° 006 - FORMES GÉOMETRIQUES À PLIER

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

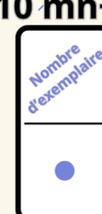
1 lot de 11 pièces



n° 007 - SPIROGRAPH

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

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Géométrie



NOUVEAUTÉ



n° 153 - GEOMETRIKO

Pour manipuler les notions essentielles de géométrie et de les approfondir tout en s'amusant. 4 règles de jeux et 54 cartes composées de 9 familles de 6 cartes chacune (point, cercle, triangle, droite, solide surface courbe, quadrilatère, polyèdre, polygone, angle, droite). Connaitre les formes géométriques et leurs propriétés : Formes planes : points, droites, triangles, cercles, quadrilatères, polygones, angles. Solides : polyèdres, solides à surfaces courbes. permet de gérer une progression.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Géométrie - Du CE1 au CM2 - 4 niveaux de difficulté



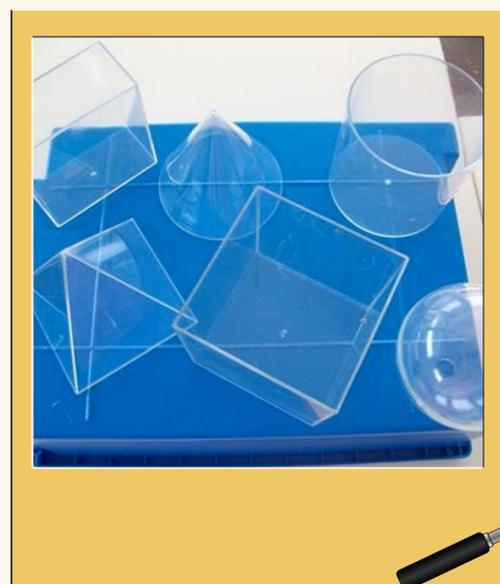


n° 008 - ENSEMBLE SOLIDES GÉOMÉTRIQUES

Apprentissage des formes, des tailles et des rapports de volume.



Intérêt mathématique / catégorie / ...
Grandeurs et mesures

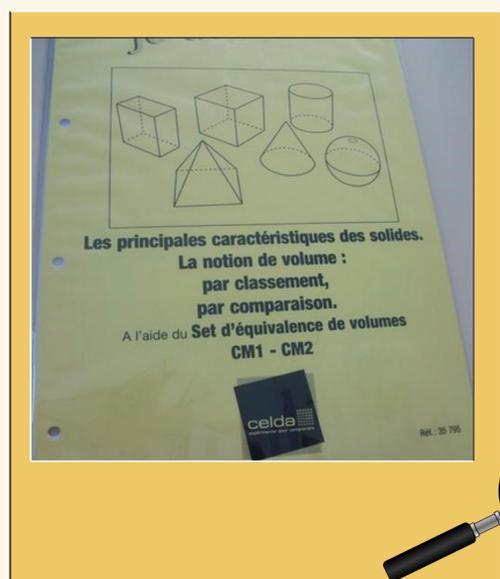


n° 009 - SET D'ÉQUIVALENCE

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 DÉCOUVRE

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



Intérêt mathématique / catégorie / ...
Grandeurs et mesures





n° 011 - LOGIKVILLE

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° 012 - SET

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 - Stratégie



n° 013 - 4 EN LIGNE

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

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Logique - Stratégie



n° 014 - GÉOVOLUME

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

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Logique - Manipulation



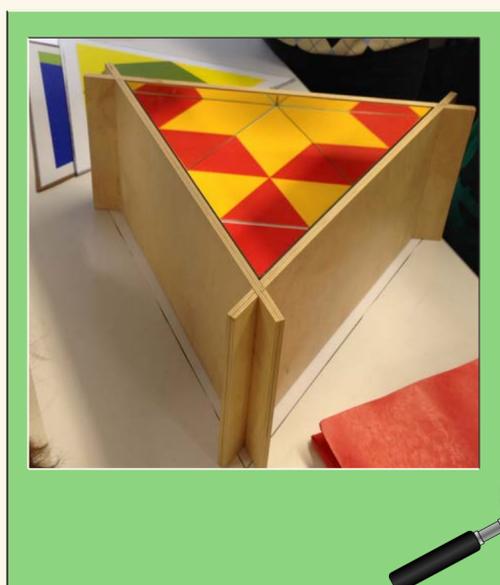


n° 015 - PIRAMINI

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

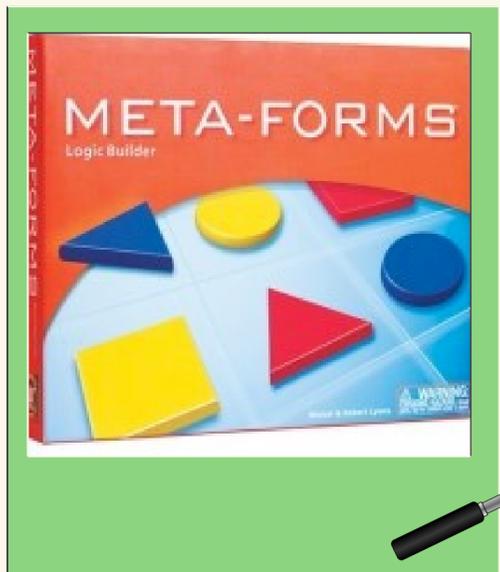


n° 044 - MALETTES MIROIRS - Labosaïque en classe

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 - Pavages et transformations du plan et de l'espace

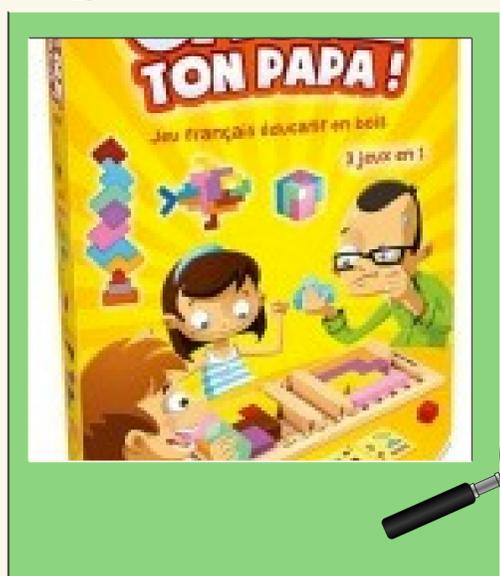


n° 046 - MÉTA-FORMS

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



n° 048 - GAGNE TON PAPA

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 - Construction 3D - Puzzles - Équilibre (3 jeux en 1)

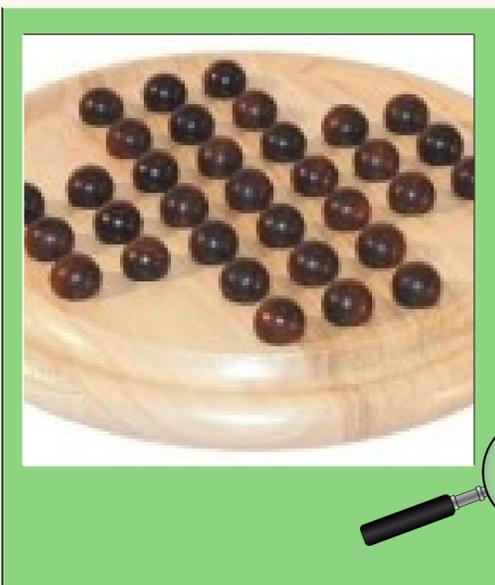




n° 049 - RUSH HOUR

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.

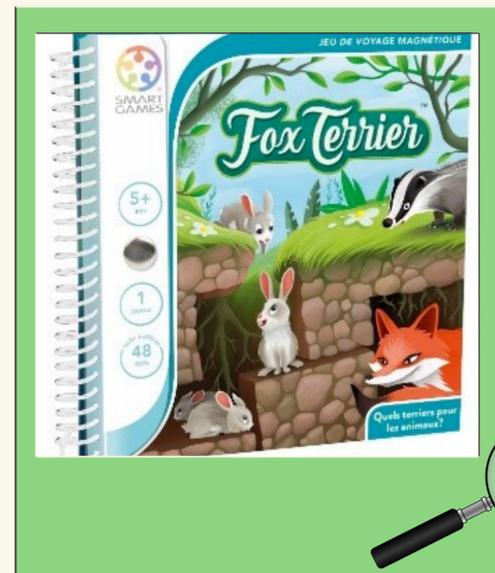
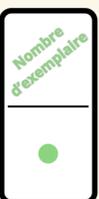
Intérêt mathématique / catégorie / ...
Logique



n° 054 - SOLITAIRE

Éliminez 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 !

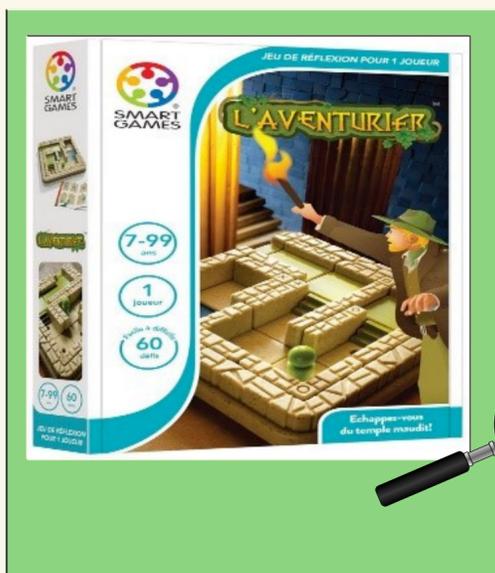
Intérêt mathématique / catégorie / ...
Logique



n° 062 - FOX TERRIER

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



n° 063 - L'AVENTURIER

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 / ...
Logique - Réflexion





n° 067 - MAZE RACERS

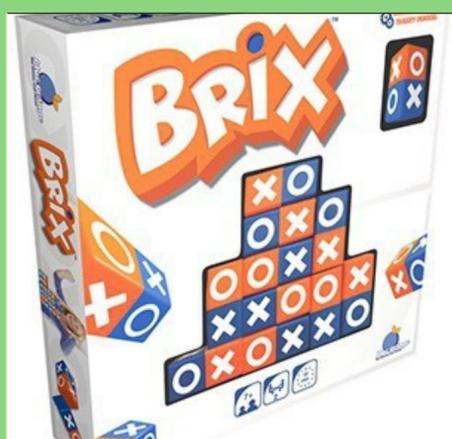
Une course contre la montre dans laquelle vous devrez construire, à l'aide de murs magnétiques et durant un temps limité, le labyrinthe le plus déroutant pour votre adversaire, qui prépare lui aussi ses propres pièges ! Lorsque le temps est écoulé, les joueurs s'échangent leur labyrinthe et la course 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



15-30 mn



n° 068 - BRIX

Construire un mur en plaçant des briques. Chaque joueur à son symbole ou couleur. Le 1er 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



10 mn



n° 069 - GRAVITY MAZE

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.

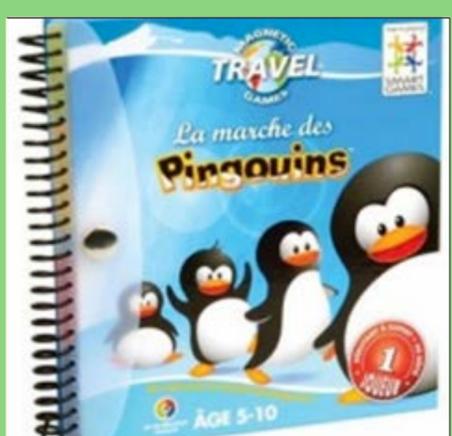
60 cartes-défis.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique - Manipulation



10 mn+



n° 077 - LA MARCHÉ DES PINGOUINS

Posez les quatre pièces avec les pingouins afin qu'ils soient alignés horizontalement, verticalement ou diagonalement sans aucun espace entre eux.

48 défis. À chaque défi sa solution !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique - Réflexion - Placement



10 mn+





n° 078 - IL ÉTAIT UNE FERME

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



n° 079 - BLANCHE-NEIGE

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.

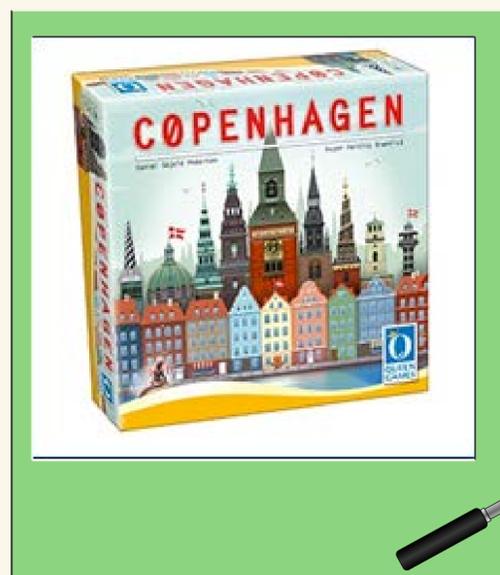
Intérêt mathématique / catégorie / ...
Logique - Réflexion



n° 083 - RICOCHET ROBOTS

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

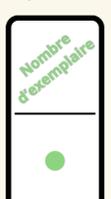
Intérêt mathématique / catégorie / ...
Logique - Réflexion

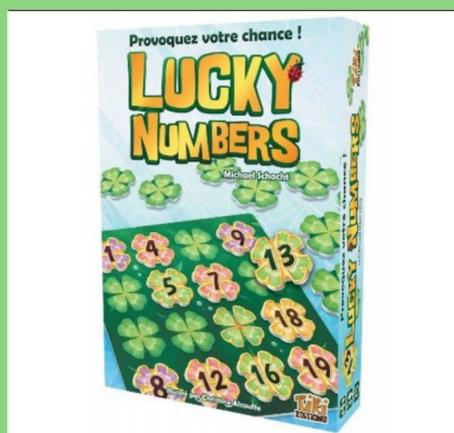


n° 093 - COPENHAGEN

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. Jeu d'agencement des tuiles.

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Logique - Observation





n° 094 - LUCKY NUMBERS

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



n° 133 - PAGODES - ÉDITION DU DRAGON

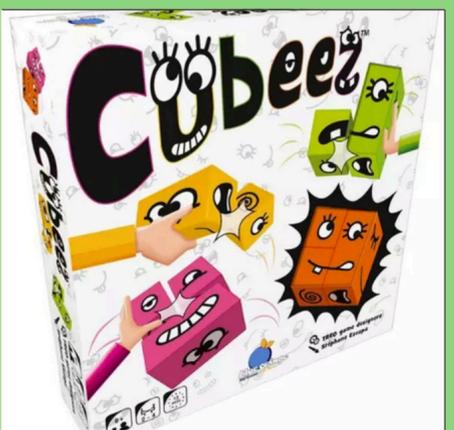
Placez judicieusement les pièces nécessaires à la construction de chemins et de ponts pour vous rendre d'une Pagode à l'autre ! Quels étages de chaque Pagode relierez-vous ensemble pour trouver la solution ?

80 défis de niveau de difficulté croissant. Dans cette édition, un Dragon d'or vous fournira des indices supplémentaires !

Bon ouverture pour aborder le b-a ba du repérage entre les schémas du livret et le plateau de jeu.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique - Réflexion - Déduction - Planification



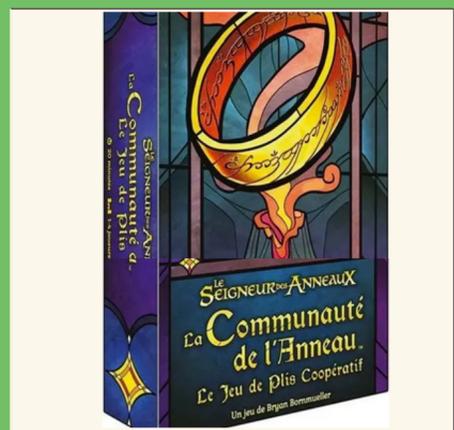
n° 134 - CUBEEZ

Un œil par ci, un sourire par là. Vite ! Votre Cubeez sera t-il surpris, triste, heureux, en colère ou un peu de tout ça ? Attention ! Il change tout le temps de visage alors soyez rapide et attentif si vous voulez gagner.

Formez le visage demandé par la carte objectif à l'aide de vos dés Cubeez. Le premier joueur qui réalise correctement le visage gagne la carte. Le premier joueur qui collecte 10 cartes gagne la partie.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Observation - Manipulation - Rapidité



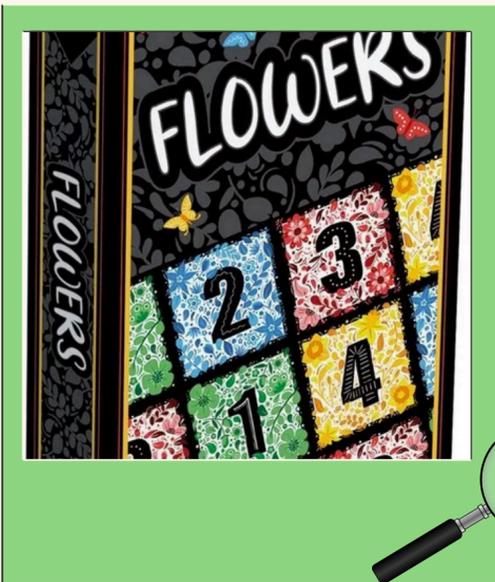
n° 135 - LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU

Se déroule sur 18 chapitres guidant les joueurs à travers les événements du roman. Pouvant être joués dans n'importe quel ordre, mais idéalement, vous les jouez dans l'ordre. Chaque joueur incarne un personnage différent et chaque personnage a une condition à remplir pour passer le chapitre et avancer dans l'histoire. Au fur et à mesure que vous avancez dans les chapitres, de nouveaux personnages, objets et défis sont introduits dans le jeu. Celui qui reçoit l'Anneau Unique devient Frodon, puis les autres joueurs choisissent parmi les personnages disponibles en fonction de leur main.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Observation - Manipulation - Rapidité

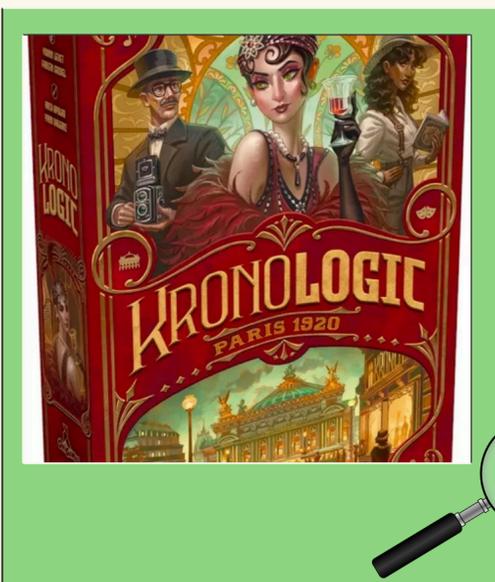




n° 136 - FLOWERS

Placez au mieux les valeurs pour marquer avec les couleurs... À tour de rôle, chaque joueur pioche une carte visible ou cachée et la place dans son espace de jeu. Chaque joueur tente de marquer des points en formant des zones colorées d'au moins 5 cartes adjacentes. Mais les joueurs essaient aussi de respecter la manière de regrouper les cartes. Sinon, ils perdront des points. 2 variantes sont disponibles pour plus de re-jouabilité : La variante *Summer* et la variante *Solo*.

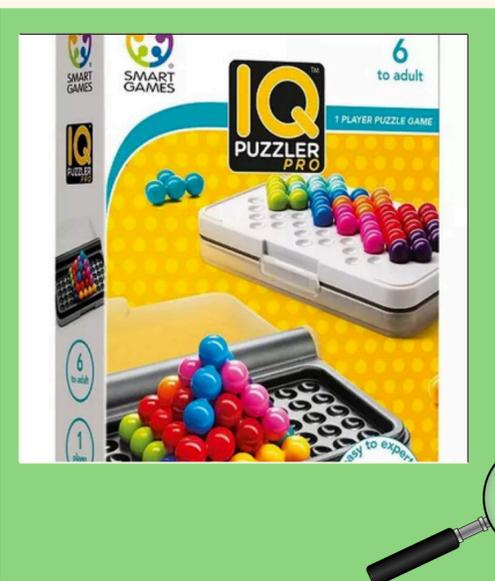
Intérêt mathématique / catégorie / ...
Réflexion - Stratégie - Combinaison



n° 137 - KRONOLOGIC - PARIS 1920

1920, les années folles... Au sein de l'Opéra, un crime a été commis ! Parviendrez-vous à être le premier à résoudre l'enquête ? Démêlez une série d'affaires inexplicables et rétablissez la vérité. Récupérez des indices sur les déplacements des personnages de l'intrigue, en déterminant à quel endroit ils se trouvaient au moment des faits. Chacune des enquêtes, à la complexité variable, mettra à l'épreuve votre perspicacité et vos compétences de déduction logique.

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Logique - Déduction



n° 138 - IQ-PUZZLER PRO

Testez votre vision spatiale de façon ludique ! Choisissez un défi et complétez les cases vides avec les pièces disponibles. Le jeu propose trois plateaux : deux en 2D et 3D à l'intérieur du boîtier, et un extérieur pour les diagonales. Suivez les indications de départ, puis placez stratégiquement les pièces restantes pour remplir l'espace. Les premiers défis sont guidés, tandis qu'au niveau Wizard, seule une pièce est imposée, et vous devrez positionner les 11 autres correctement !

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Logique - Réflexion - 120 défis en 2D et 3D



n° 43 - MARIE CURIE

Jeu d'enquête scientifique où les joueurs plongent dans l'univers de la célèbre physicienne. À travers des défis et des énigmes, ils doivent résoudre des mystères en utilisant logique, observation et esprit d'analyse. Ce jeu stimule la réflexion et l'apprentissage des sciences tout en développant des compétences de déduction et de gestion d'informations. Une aventure immersive pour petits et grands curieux !

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Logique - Déduction





NOUVEAUTÉ



n° 151 - ESCAPE GAME - ENQUETE A ROME

Enquête à Rome plonge les joueurs dans une aventure captivante où observation, logique et déduction sont essentielles. Pour résoudre les mystères de la ville éternelle, ils devront analyser des indices, résoudre des énigmes et faire preuve de réflexion. Selon les défis rencontrés, certaines énigmes peuvent intégrer des notions mathématiques et logiques. Immersif et stimulant, ce jeu offre une expérience palpitante pour les amateurs d'énigmes et d'enquêtes !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique - Réflexion - Résolution d'énigmes



NOUVEAUTÉ



n° 167 - DEDALE

Jeu coopératif, placement de cartes, inspiré de la mythologie grecque. Incarne les assistants de l'architecte Dédale, chargés de construire un labyrinthe pour enfermer le Minotaure. Réussissez 10 défis progressifs. Posez des cartes Labyrinthe autour du Minotaure, en respectant les contraintes de couleurs, recouvrements et murs. Ariane et Thésée permettent d'ignorer certaines règles de pose. Les 10 défis terminés, un mode chronométré "mythique" vous propose un ultime challenge !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique et contraintes - Géométrie et repérage spatial - Travail coopératif et stratégie - Optimisation et planification



NOUVEAUTÉ



n° 169 - REVELIO

incarne un personnage avec un métier et un secret dans un univers choisi (médiéval-fantastique, époque victorienne, ou contemporain). Sur 5 tours, tous répondent à une même question comme leur personnage, en donnant des indices sur leur identité. Le but est que les autres découvrent votre métier et secret, mais pas trop vite, sinon vous ne marquez pas de points. En même temps, vous devez deviner l'identité des autres joueurs pour gagner des points.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Logique déductive - Stratégie et gestion de l'information - Observation et interprétation.



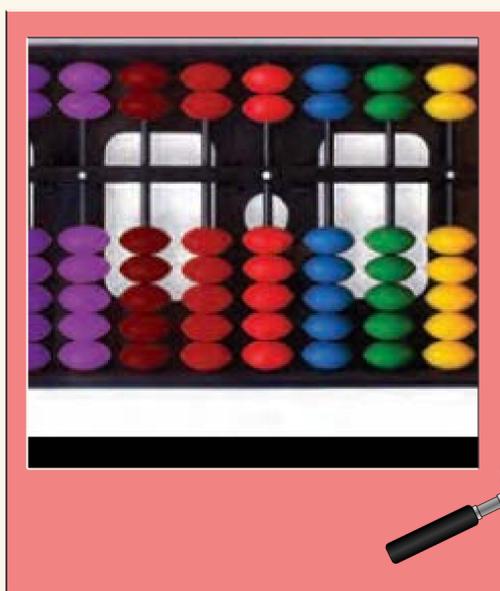


n° 016 - MATHADOR JUNIOR

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° 017 - BOULIER 13 COLONNES

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

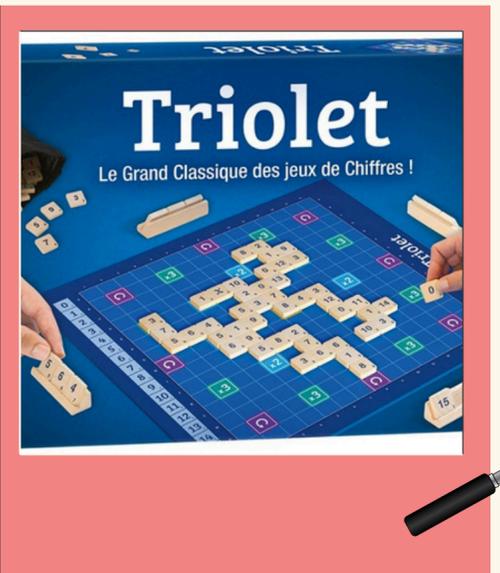


n° 045 - LE FACTEUR DE MAFATE

Un jeu éducatif basé sur l'encastrement de tours et d'escaliers pour illustrer addition et soustraction. Il aide à comprendre la transformation des nombres en construisant un chemin unique entre deux tours fixes. Auto-validant et évolutif, il développe le raisonnement logique à travers un arbre de décisions. Suivez les contraintes d'une carte défi et placez correctement les éléments en respectant le code couleur de la méthode Cuisenaire. Adapté du Cycle 1 au Cycle 4 !



Intérêt mathématique / catégorie / ...
Calculs - Logique - Décomposition des nombres jusqu'à 10 - 3 variantes



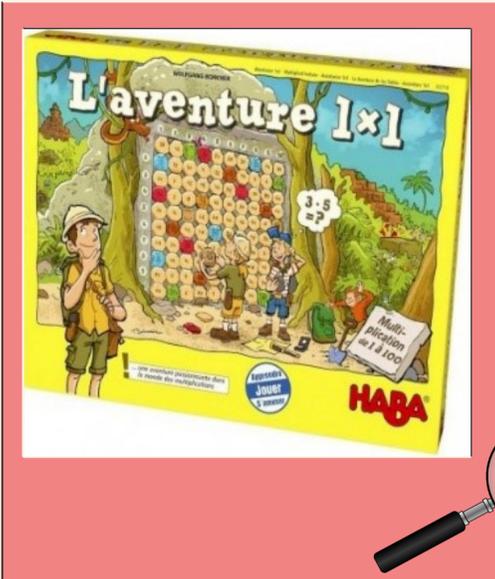
n° 047 - TRIOLET

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 / ...
Calcul mental - Réflexion



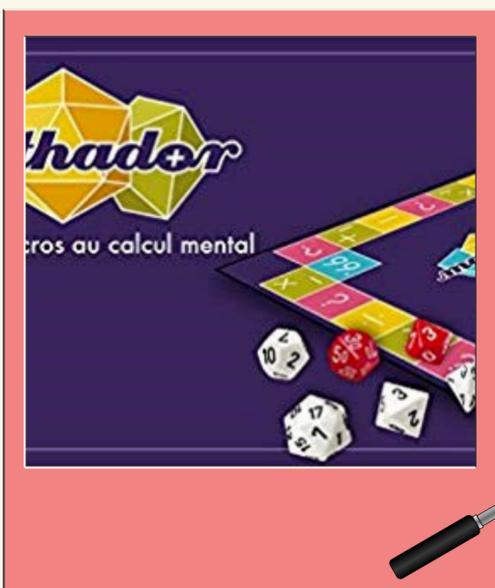


n° 070 - L'AVENTURE 1X1

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 - Multiplication

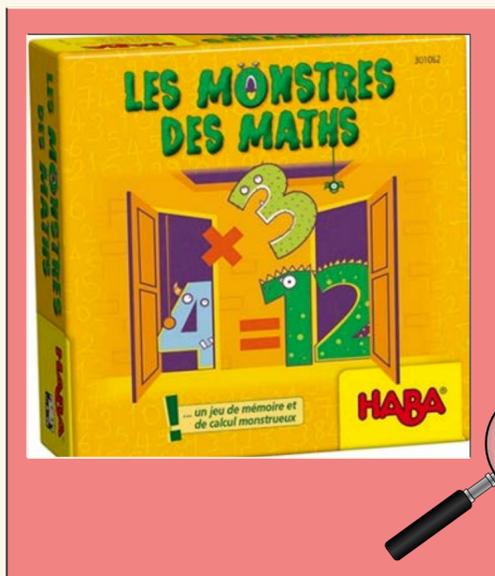


n° 074 - MATHADOR

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

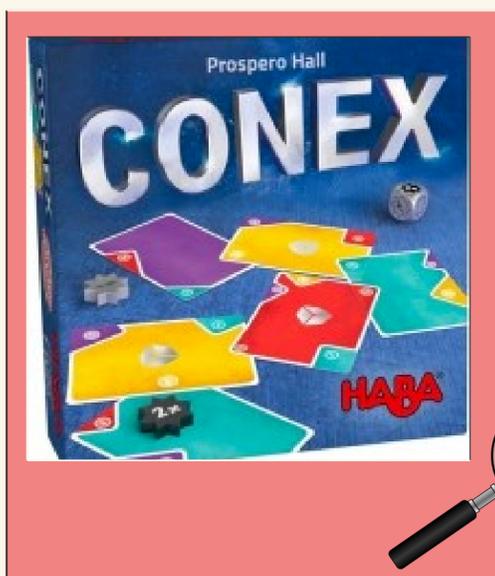


n° 075 - LES MONTRES DES MATHS

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



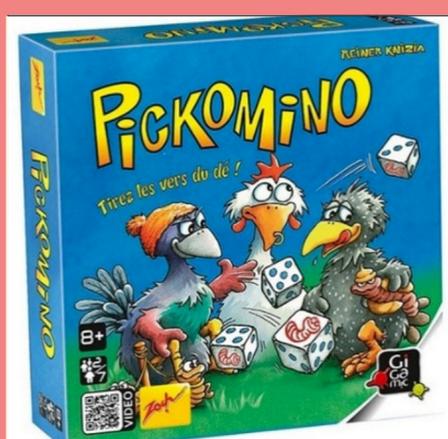
n° 076 - CONEX

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



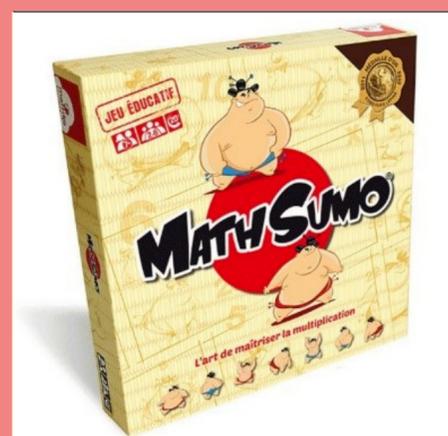


n° 097 - PICKOMINO

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...

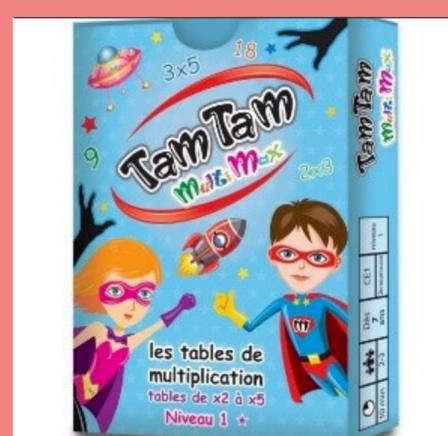


n° 104 - MATH SUMO

Débarrassez-vous de vos cartes en déplaçant un seul sumo à la fois ! Des cartes spéciales influencent le jeu, rendant chaque partie dynamique. Ce jeu pédagogique favorise l'acquisition des mécanismes du calcul mental plutôt que la simple mémorisation des tables. Il concrétise la multiplication et encourage une recherche active des facteurs. Les enfants peuvent s'auto-corriger et jouer en autonomie. Les nombres sont représentés sous différentes formes : chiffres, lettres et carrés de couleur.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul - Multiplication



n° 105 - TAM TAM MULTI MAX

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 (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 - de x2 à x5, niveau 1



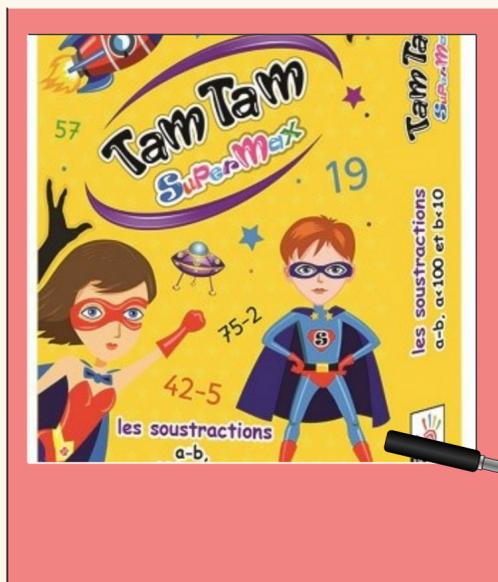
n° 106 - MULTIPLO DINGO

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 (7 jeux)



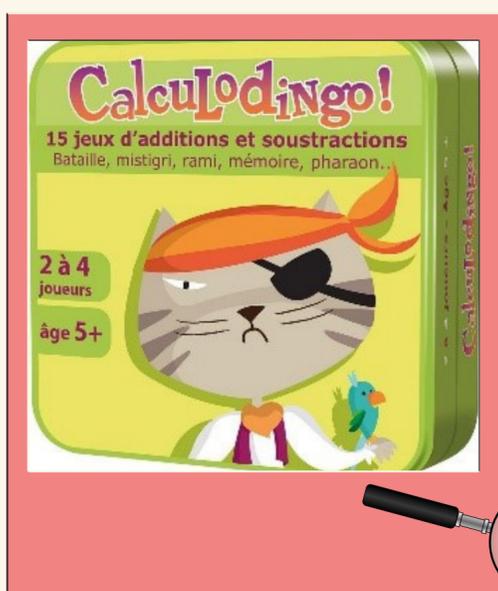


n° 107 - TAM TAM SUPER MAX

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

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul - Soustraction

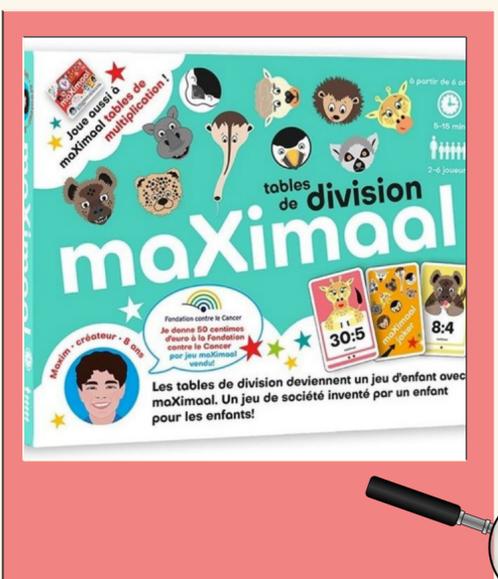


n° 108 - CALCULODINGO

Jeu ludique et pédagogique sur les bases du calcul : additions, soustractions et numération (suites, comparaisons, unités, dizaines...). Adapté à tous les niveaux du primaire, il permet de faire des maths toute l'année. Inspiré de jeux classiques (mistigri, bataille, rami, poker...), il propose des règles simples, des parties courtes et un brin de hasard pour que chacun ait sa chance.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul - Addition - Soustraction (15 jeux)

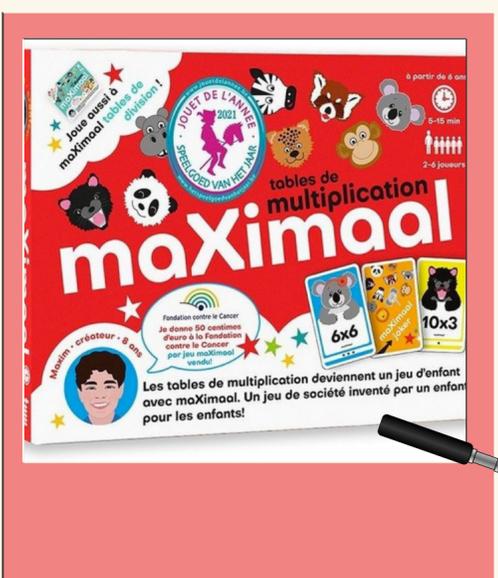


n° 130 - MAXIMAAL - DIVISION

Un jeu ludique pour apprendre et pratiquer les tables de division. Inspiré par un enfant de 8 ans, il rend l'entraînement plus amusant. Chaque joueur retourne une carte, annonce la division et son résultat, puis la place face visible. À la fin du tour, celui avec le plus grand résultat remporte les cartes. Un jeu où la chance prime sur les connaissances !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul - Division



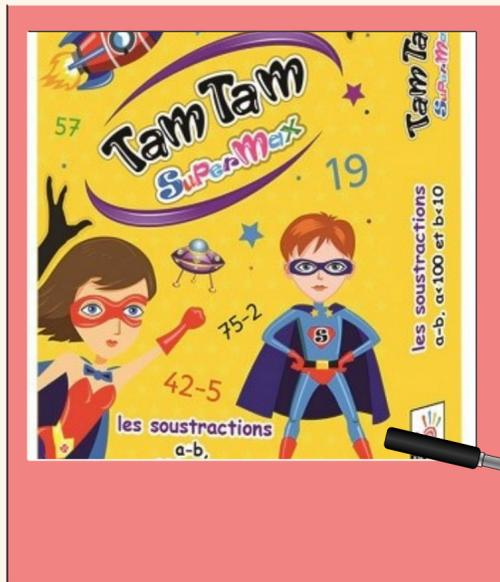
n° 131 - MAXIMAAL - MULTIPLICATION

Permet d'apprendre et de pratiquer les tables de division de manière ludique dès l'âge de 6 ans. L'originalité du jeu : vous gagnez le jeu en fonction de la chance et non en fonction des connaissances. Ce ne sont donc pas toujours les mêmes enfants (forts) qui gagnent. Cela rend le jeu amusant pour tout le monde !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul - Multiplication





n° 107 - TAM TAM SUPER MAX

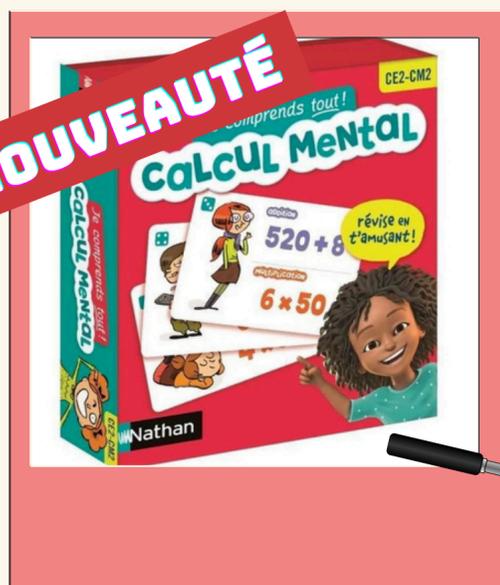
Conforme au programme de l'école primaire. Les joueurs doivent retrouver l'unique paire qui existe entre deux cartes : une carte-nombre et une carte opération. Permet l'entraînement au calcul soustractif grâce à 6 règles de jeux pour varier les exercices.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul - Soustraction



10 mn



n° 150 - CALCUL MENTAL

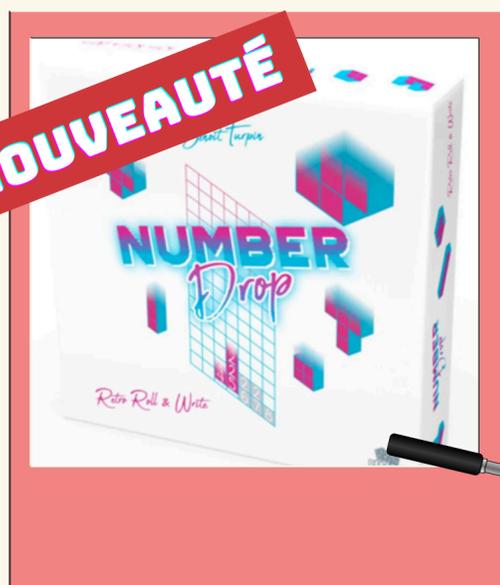
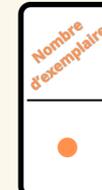
Des questions et des défis pour s'entraîner à faire des additions et des multiplications. Chaque joueur à son tour pioche une carte. Si son pion est sur une case violette il effectue l'addition proposée sur la carte, sur une case orange la multiplication. Si la réponse est bonne, il avance son pion du nombre de cases indiqué sur la carte. Si le pion du joueur est sur une case défi, il pioche une carte défi et doit alors réaliser un des 3 défis proposés. Facilement modulable.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul - Addition - Multiplication - Défis (CE2 au CM2) - Jouer en équipe



10 mn



n° 147 - NUMBER DROP

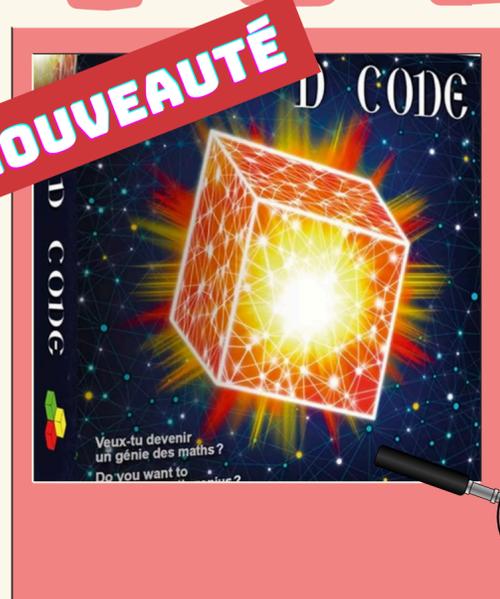
Des questions et des défis pour s'entraîner à faire des additions et des multiplications. Chaque joueur à son tour pioche une carte. Si son pion est sur une case violette il effectue l'addition proposée sur la carte, sur une case orange la multiplication. Si la réponse est bonne, il avance son pion du nombre de cases indiqué sur la carte. Si le pion du joueur est sur une case défi, il pioche une carte défi et doit alors réaliser un des 3 défis proposés. Facilement modulable.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul - Optimisation - Logique de placement



20 mn



n° 154 - D CODE

Des messages étranges proviennent de l'espace et vous avez pour mission de les décoder... Votre objectif est de relever 96 défis, regroupés en 4 niveaux (1er niveau accessible à des enfants de 7 ans. Le dernier niveau est exigeant, même pour les adultes). Les cartes-défis sont divisées en deux sections: les calculs dans la section supérieure et les indices logiques dans la section inférieure. Boostez vos compétences ! Réussirez-vous à devenir un génie des maths ?

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul - Logique



20-30 mn





n° 163 - DANGER

Gagner des plis pour collecter des cartes numérotées. Les cartes sont ensuite classées par dizaines, mais seule la carte avec la plus petite unité dans chaque dizaine rapporte des points (ex. : parmi 21, 25 et 29 → seul 21 compte). Si vous avez des cartes consécutives (ex. : 34 et 35), elles s'annulent mutuellement et ne valent rien. Le jeu demande donc de bien doser les plis remportés, car chaque carte peut vous aider... ou vous faire perdre !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul - Classement et stratégie - Valeur numérique/comparaison



n° 164 - SKYJO

Avoir le moins de points possible à la fin de la partie. Chaque joueur a 12 cartes face cachée devant lui. À son tour, un joueur pioche une carte (défausse visible ou pioche cachée) et choisit de l'échanger avec une de ses cartes ou de la défausser (en révélant une de ses cartes à la place). Les cartes échangées sont posées face visible. Un joueur peut éliminer une colonne entière si les 3 cartes qui la composent sont identiques.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul mental - Stratégie de minimisation (optimiser ses choix pour obtenir le score le plus bas) - Probabilités et prise de décision.



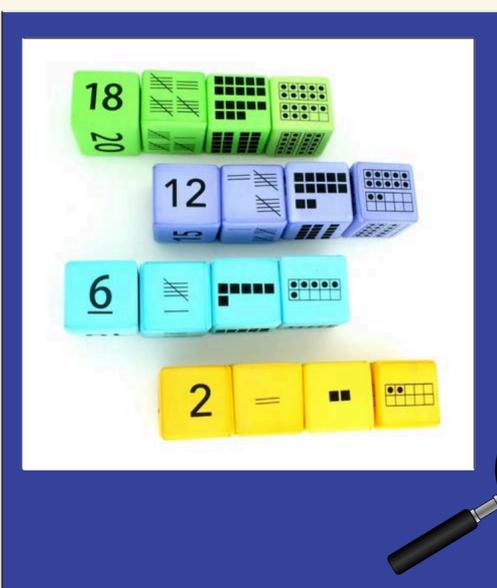


n° 84 - L'ATELIER DES POTIONS

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, 6ème) : 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 - DÉS : REPRÉSENTATION MULTIPLE

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 (1 lot)



n° 145 - NINE

Jeu de placement de chiffres où stratégie et réflexion sont au cœur de chaque décision. Les joueurs doivent organiser leurs cartes avec intelligence pour créer des combinaisons optimales et maximiser leur score. Avec ses mécaniques alliant logique, anticipation et gestion de l'espace, sollicite les notions de numération et de logique combinatoire, défis mathématiques !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Numération (manipulation de chiffre et stratégie de placement) - Logique (combinatoire et séquence numérique)



n° 149 - SKIP-BO

Skip-Bo est un jeu de cartes où stratégie, anticipation et gestion des séquences numériques sont essentielles. Les joueurs doivent se débarrasser de leur pile en formant des séries croissantes de 1 à 12 tout en utilisant astucieusement leurs cartes et celles de la pioche. Entre opportunisme et planification, chaque tour réserve son lot de surprises et de rebondissements. Skip-Bo développe la logique, l'observation et la patience, tout en garantissant des parties dynamiques, interactives et pleines de suspense.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Numération - Stratégie - Gestion du Hasard





n° 023 - UNO CLASSIQUE

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 / ...

Réflexe - Rapidité

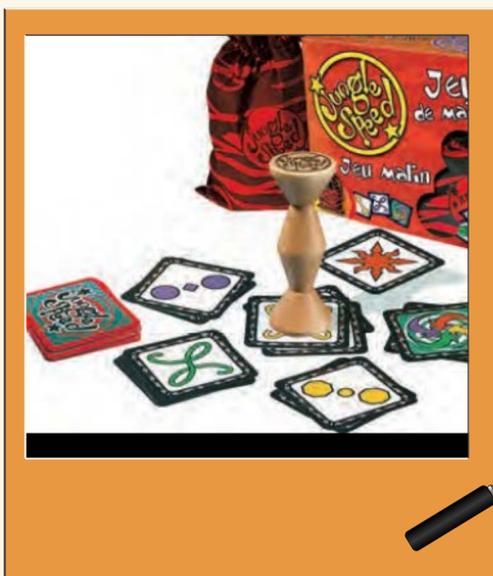
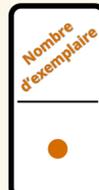


n° 024 - DOBBLE

5 jeux en 1 ! Rapidité, observation, réflexes. 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par carte et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte ! Les joueurs jouent de manière simultanée.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexe - Rapidité - Comparaison rapide des cartes

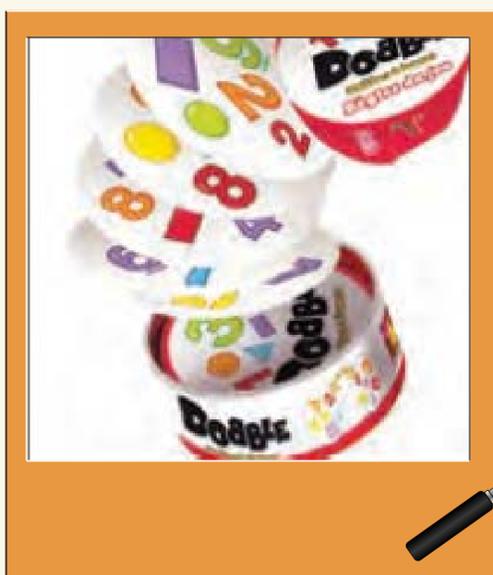


n° 025 - JUNGLE SPEED

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 / ...

Réflexe - Rapidité



n° 026 - DUBBLE - CHIFFRES ET FORMES

Permet d'apprendre et de pratiquer les tables de division de manière ludique dès l'âge de 6 ans. L'originalité du jeu : vous gagnez le jeu en fonction de la chance et non en fonction des connaissances. Ce ne sont donc pas toujours les mêmes enfants (forts) qui gagnent. Cela rend le jeu amusant pour tout le monde !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Calcul - Multiplication





n° 029 - BAZAR BIZARRE

Réservé aux joueurs vifs comme l'éclair ! À chaque tour une carte est retournée et il faut être le premier à attraper le bon objet !
Les joueurs jouent de manière simultanée.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexe - Rapidité - Analyse - Décryptage de carte/code.

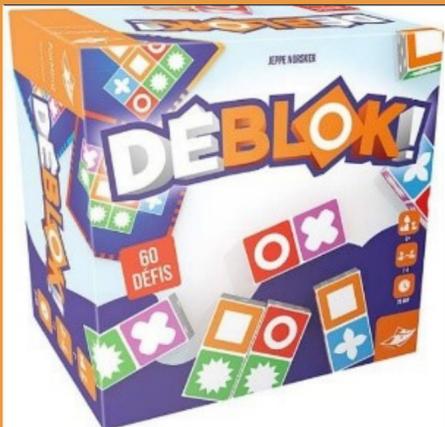


n° 055 - COLOR ADDICT

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



n° 058 - DÉBLOK

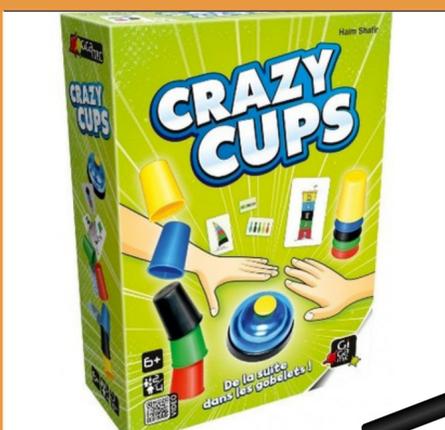
Rivalisez d'esprit et de rapidité face à vos adversaires.

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



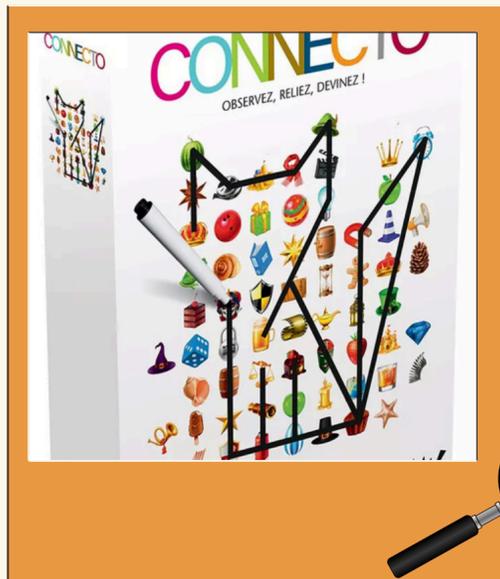
n° 095 - CRAZY CUPS

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 - Analyse - Travailler l'observation, la prise de repères et l'agencement dans l'espace



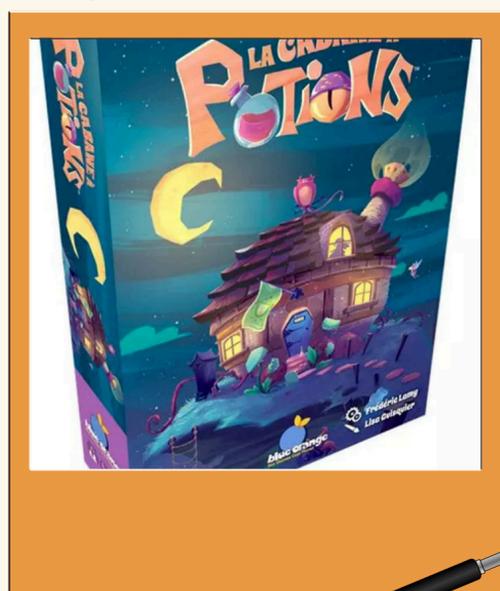


n° 121 - CONNECTO

Principe du dessin mystère : reliez des points pour découvrir ce que l'on dessine. À chaque tour on révèle une carte constituée de plusieurs icônes. Simultanément, les joueurs relient ces icônes sur leur plateau leur permettant de tracer une forme. Le 1er joueur à deviner ce qu'il dessine (même s'il n'a pas fini la forme), l'écrit sur son plateau et lance un compte à rebours pour les autres joueurs. Une fois le sablier terminé, les joueurs gagnent des points s'ils ont trouvé le bon objet représenté. Devinez ainsi 8 objets parmi 184 énigmes.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Observation - Déduction - Compétition - Coopération



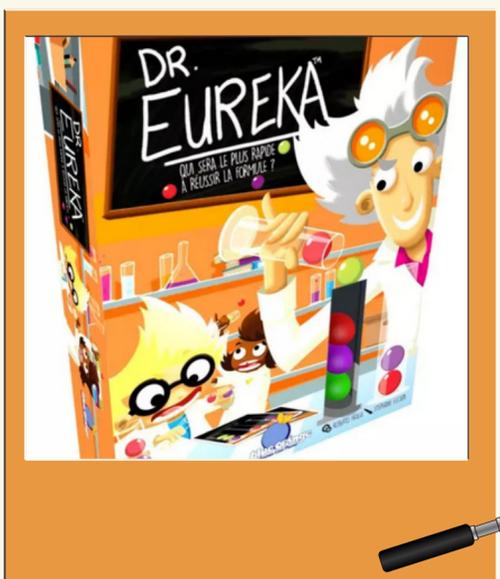
n° 122 - LA CABANE À POTIONS

C'est le grand jour pour les apprentis de la sorcière Nécrochu : elle part en vacances et confiera la maison des potions au plus brillant d'entre vous. La course est lancée ! Mais difficile de retrouver tous tes ingrédients au milieu de ce bazar. Munis de tes recettes et de ta baguette magique, tu pars fouiller le grenier de fond en comble. Garde l'œil sur ce que font tes adversaires afin de réaliser le plus rapidement possible les meilleures potions !

Possibilité de niveler la difficulté de ses potions.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Observation - Mémoire



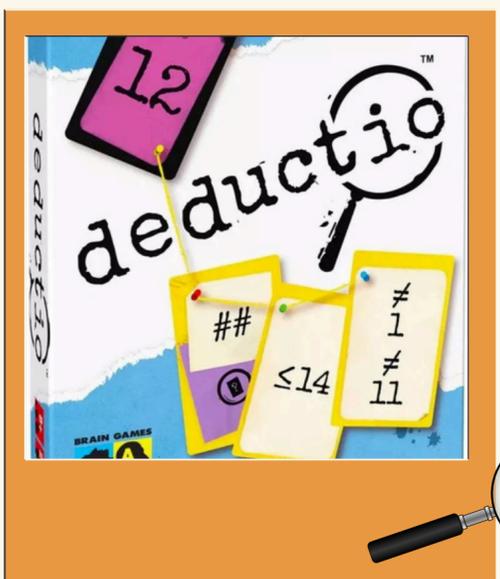
n° 123 - DR EUREKA

Dr. Eureka a besoin d'aide pour réaliser ses expériences. Chaque joueur a 3 éprouvettes et 6 billes (3 couleurs). Il place 2 billes de couleur identique dans chacune de ses éprouvette. Une carte est ensuite retournée au centre de la table. Les joueurs doivent alors reconstituer, en transvasant leurs billes le plus rapidement possible, d'une éprouvette à l'autre, la combinaison indiquée par la carte. Le premier à y parvenir annonce fièrement "Eureka!" et remporte la carte si sa combinaison est correcte. Celui qui à le plus de cartes a gagné.

Transvasez les billes de tube en tube le plus vite possible sans les faire tomber sinon.. BOOM ! Vous perdrez ce tour !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion - Dextérité - Rapidité



n° 129 - DEDUCTIO

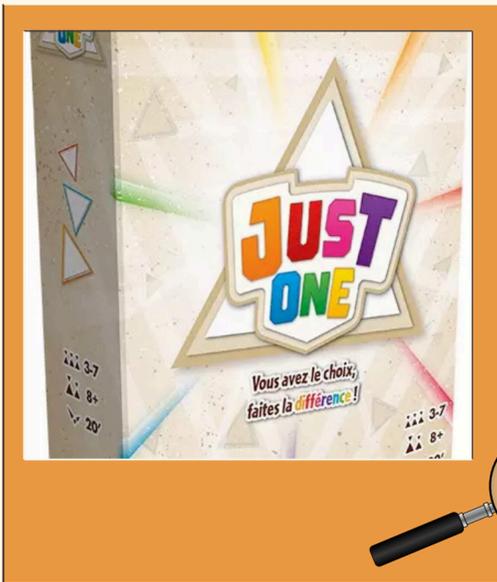
Chaque joueur reçoit un Numéro Secret (1 à 20) que les autres doivent deviner. À chaque tour, choisissez une carte Indice pour les aider ou tentez de deviner le numéro d'un autre joueur. En cas d'erreur, vous prenez deux cartes Indice supplémentaires sur votre propre numéro. Une bonne réponse vous rapporte un point et vous rapproche de la victoire. Un jeu de logique et de déduction !

Faites tourner vos méninges..

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion - Déduction - Rapidité



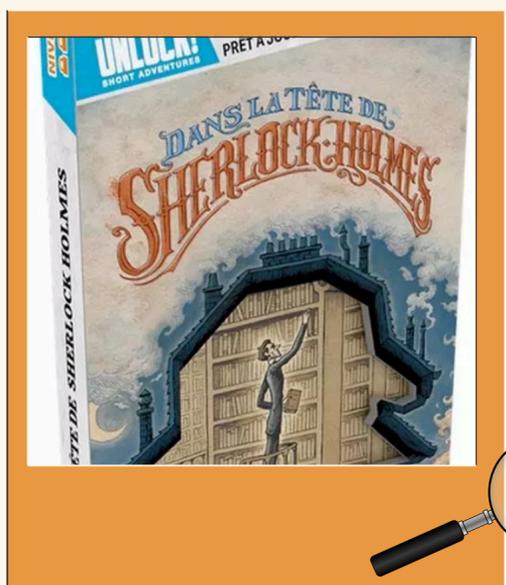


n° 140 - JUST ONE

Chaque joueur possède une ardoise et doit aider un autre à deviner un mot mystère en écrivant un indice secret. Il peut s'agir d'un mot proche phonétiquement, d'un chiffre, d'un symbole, d'une lettre ou d'un sigle, mais pas d'un mot de la même famille ni d'une traduction. Après comparaison secrète, les indices identiques ou trop similaires sont effacés. Le joueur actif tente alors de deviner le mot avec les indices restants. En cas d'échec, la défaite est collective.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Rapidité - Déduction



n° 142 - DANS LA TÊTE DE SHERLOCK HOLMES

Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper dans un temps défini. Unlock! et ici les Shorts Adventures vous fait vivre ces expériences en 30 minutes. Explorez les lieux, manipulez les machines dans l'application, résolvez les énigmes et finissez l'aventure dans le temps imparti... !

Rejoignez Sherlock Holmes et son fidèle compagnon Watson qui assistent à un numéro de bateleurs à Covent Garden, quand soudain, une cracheuse de feu nommée Amara tombe raide morte !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Rapidité - Analyse - Résolution d'énigmes - Déduction

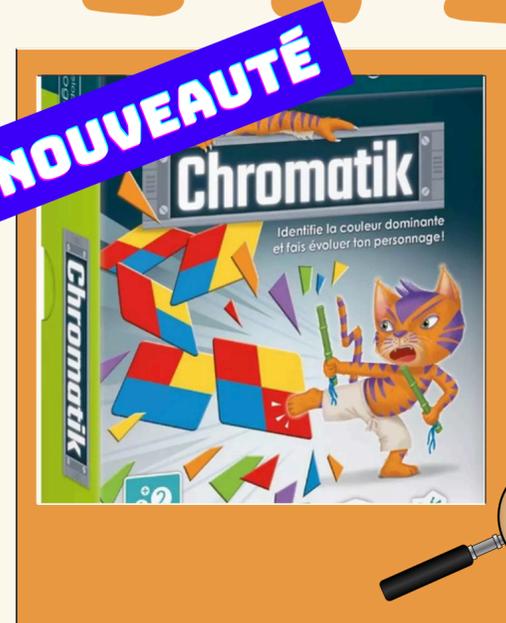


n° 144 - MIA LONDON

Jeu d'enquête et de mémoire où les joueurs aident la célèbre détective à identifier un mystérieux criminel. En observant attentivement les accessoires portés par les suspects, ils doivent reconstituer le portrait du coupable avant les autres. Ce jeu ludique et rapide développe l'attention, la mémoire visuelle et la concentration, tout en offrant des parties courtes, dynamiques et pleines de rebondissements.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Rapidité - Observation



n° 162 - CHROMATIK

Les joueurs doivent repérer rapidement la couleur primaire, la plus présente sur une carte remplie de petits carrés colorés. Après avoir retourné une carte, tous les joueurs observent simultanément. Le plus rapide à estimer la couleur dominante tape sur la pile correspondante. On vérifie ensuite la bonne réponse en comptant les carrés.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Rapidité - Dénombrement - Comparaison de quantités - Traitement visuel et prise de décision - Développe des compétences mathématiques de base comme l'observation, le comptage et la comparaison.

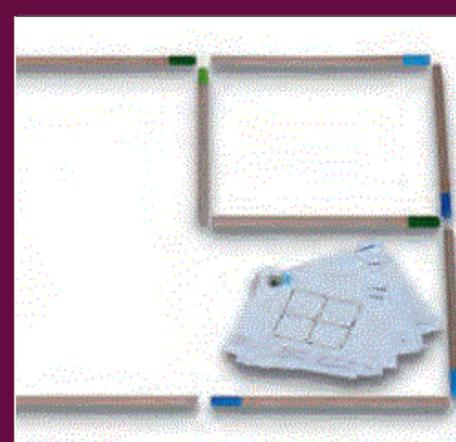




n° 019 - DIGIT

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



n° 020 - ALLUMETTES GÉANTES

Jeu d'observation, de réflexion et de stratégie, 30 défis à réaliser.

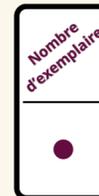
Intérêt mathématique / catégorie / ...
Réflexion - Stratégie - Observation (3 niveaux)



n° 021 - DOMINOS

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° 022 - DOMINOS CLASSIQUE

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





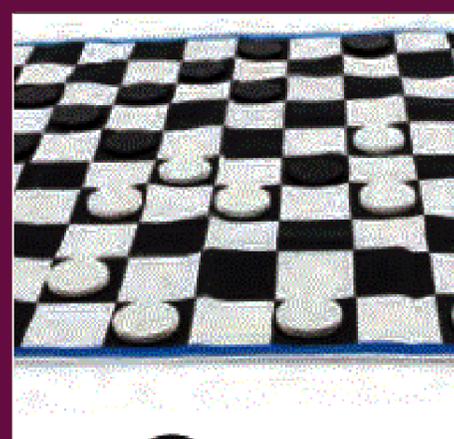
n° 027 REVERSCHIP

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° 028 - JEU DE DAMES GÉANT

Un grand classique en version XL, parfait pour le team building ou en libre accès. Apprécié par tous les âges, il réunit enfants et adultes. La dame se déplace librement sur une diagonale, tandis qu'un pion capture en sautant par-dessus un adversaire pour atterrir sur une case vide. Les prises peuvent se faire en avant comme en arrière.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion - Stratégie

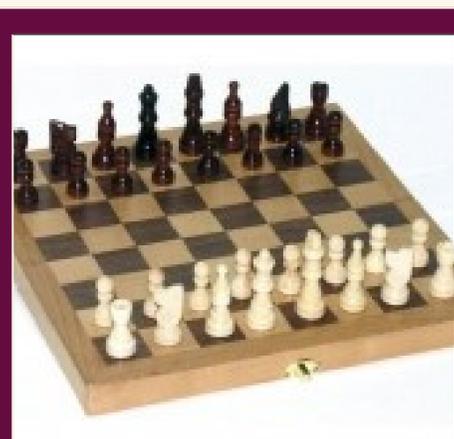


n° 050 - AWALE

Se joue tour à tour, chaque joueur effectuant des mouvements stratégiques pour capturer le plus de graines possible. Les mouvements et les captures doivent être planifiés avec soin pour maximiser ses propres captures tout en limitant les opportunités de l'adversaire.. Vous demandera calcul et concentration.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion - Stratégie



n° 051 - COFFRET ÉCHECS

Exerce la pensée logique et la concentration, l'anticipation de mouvements et contre-mouvements, la planification de stratégie, la capacité numérique, la capacité de raisonnement déductif, inductif et analogique, la mémoire visuelle, les compétences analytiques, la capacité à résoudre des problèmes complexes (réfléchir, penser, comprendre, analyser, calculer, prendre une décision) et ce dès le plus jeune âge.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion - Stratégie - Structuration spatiale





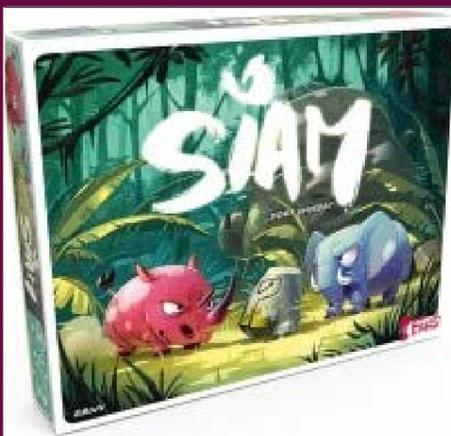
n° 052 - BACKGAMMON BOIS

Les joueurs doivent choisir les meilleurs déplacements pour leurs pions, tout en anticipant les coups de l'adversaire. Bloquer les pions adverses, les capturer en les envoyant sur la « barre » (au milieu du plateau), et avancer prudemment vers la victoire sont des éléments clés du jeu. Grâce à sa combinaison de chance (dés) et de stratégie (déplacements des pions), expérience de jeu unique à chaque partie.



Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion - Stratégie



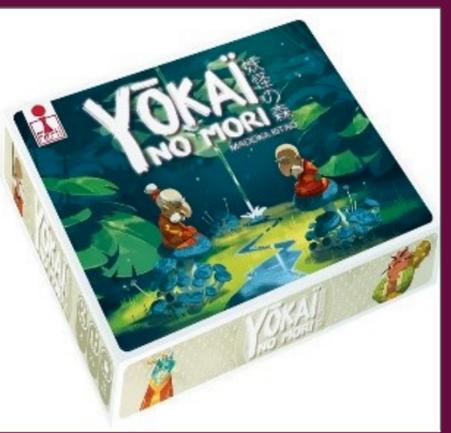
n° 053 - SIAM

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 - Blocage - Capture - Déplacement



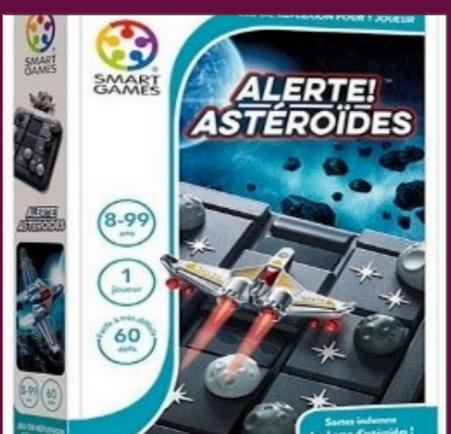
n° 057 - YOKAI NO MORI

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 - Déplacement



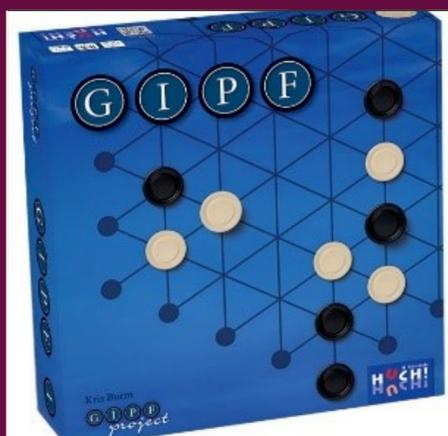
n°61 - ALERTE ASTÉROÏDES

À bord de votre vaisseau spatial, réussirez-vous à vous faufiler à travers le champ d'astéroïdes qui vous barre le passage ? Vos compétences de pilote seront mises à rude épreuve. Aurez-vous les nerfs assez solides pour éviter ces dangereux obstacles ? Jeu de logique galactique proposant 60 défis, de facile à très difficile. Le challenge étant de sortir en un minimum de mouvements !



Intérêt mathématique / catégorie / ...

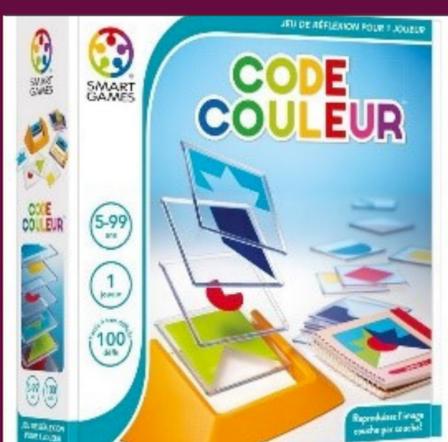
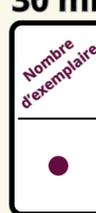
Réflexion



n°64 - GIPF

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 - Alignement - Capture



n°65 - CODE COULEUR

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.

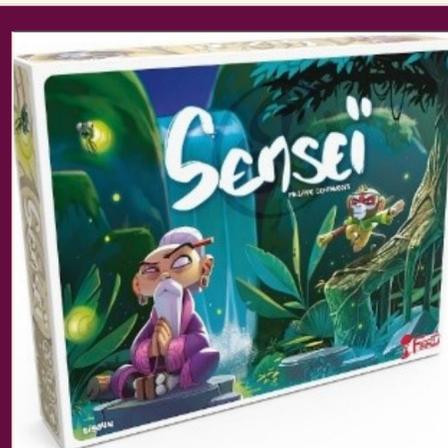
Intérêt mathématique / catégorie / ...
Réflexion



n°71 - SQUADRO

Être 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

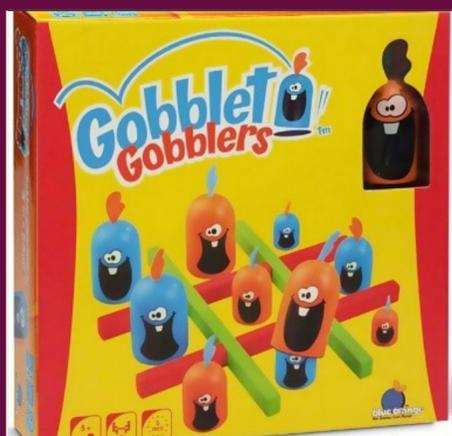


n°72 - SENSEÏ

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



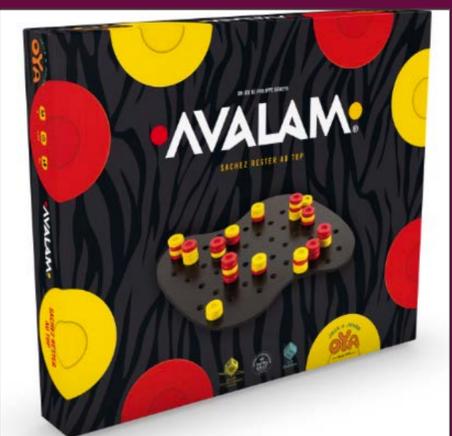


n°80 - GOBBLET GOBBLERS

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



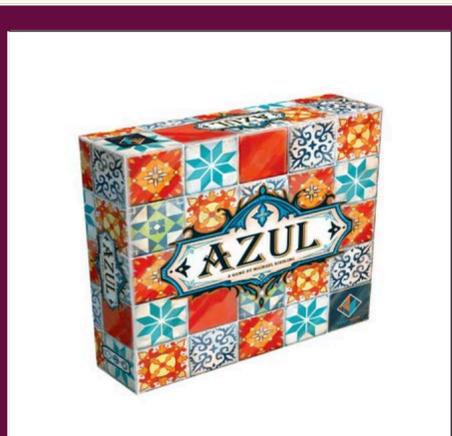
n°82 - AVALAM

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

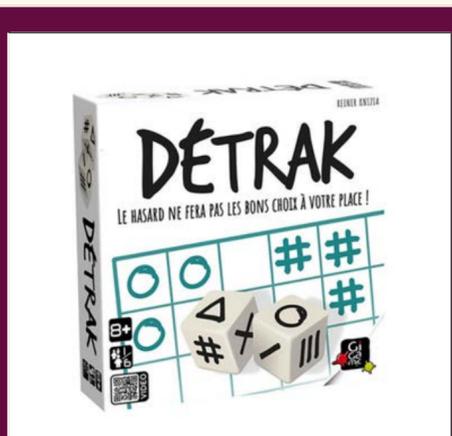


n° 86 - AZUL

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 - Construction de motifs - Placement de tuiles



n° 88 - DÉTRAK

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 - Concentration - Hasard du lancer de dés



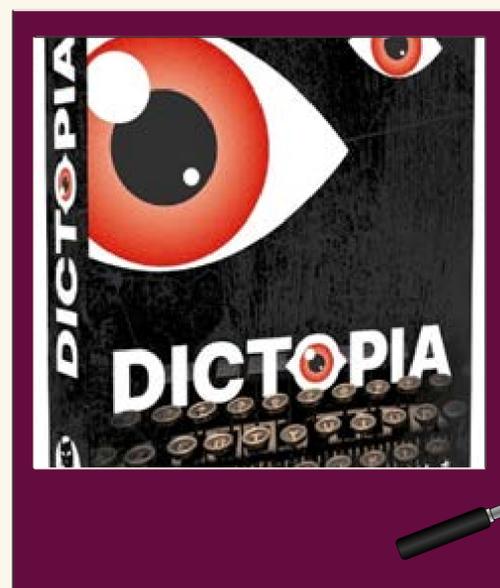


n° 91 - DUNGEON ACADEMY

Créez votre propre donjon et relevez les défis de cet incroyable labyrinthe ! Incarnez un valeureux apprenti héros et parcourez le donjon afin d'accomplir une série de quêtes qui vous rapporteront de la gloire. Collectez des points de vie et de mana pour tenter de battre les monstres qui se dresseront sur votre chemin jusqu'à la salle au trésor ! Pour obtenir son diplôme d'aventurier, chacun devra survivre et vaincre les dangers tapis à chaque étage du donjon !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion - 3 niveaux de difficultés

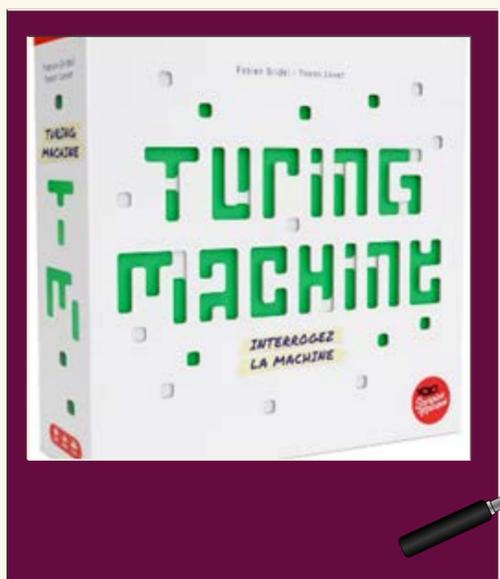
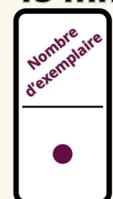


n°101 - DICTOPIA

Accumulez un maximum de points en 5 épreuves pour rejoindre la résistance ! Créez des mots avec des cartes lettres en suivant des consignes précises. Un jeu de réflexion sur le pouvoir des mots, où langage et sens se débattent. Plongée dans une dystopie orwellienne où les mots sont surveillés et la liberté d'expression menacée... Seule l'ombre d'une résistance subsiste.

Intérêt / catégorie / ...

Réflexion - Rapidité - Stratégie

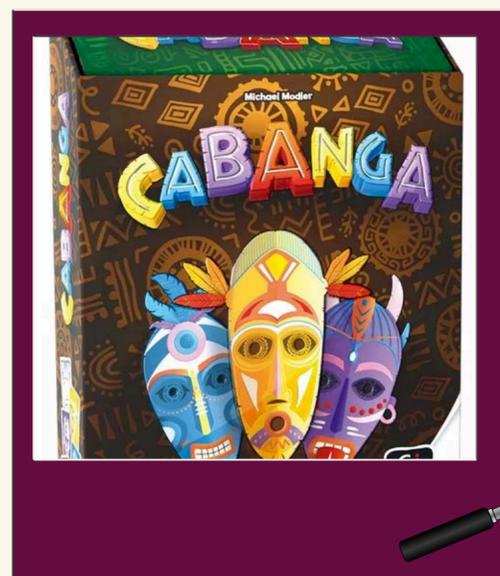


n°103 TURING MACHINE

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

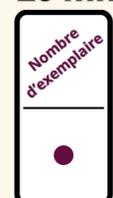


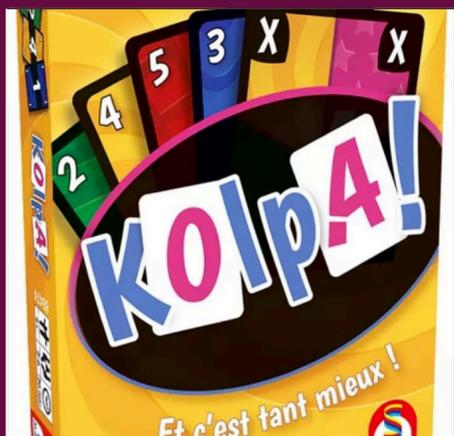
n° 119 - CABANGA

Cabanga est un jeu qui combine stratégie, rapidité et anticipation. Les joueurs doivent constamment ajuster leurs stratégies en fonction des actions de leurs adversaires, rendant chaque partie unique. Le jeu demande de la vigilance et une bonne gestion de main, tout en introduisant un élément de surprise lorsque les joueurs crient « Cabanga ! » pour se défausser de leurs cartes sur leurs rivaux, ajoutant un niveau d'interaction directe et d'excitation.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion - Mémoire - Déduction - Prise de risque

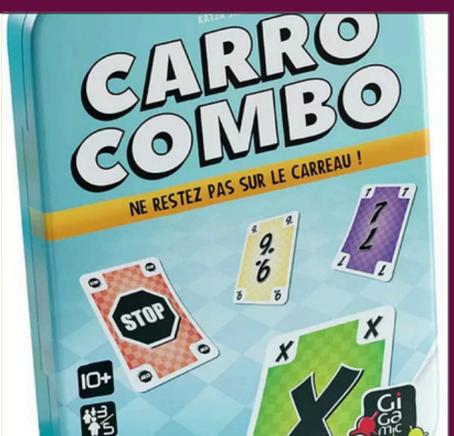




n° 124 - KOLPA !

Dans Kolpa, ne pas avoir de carte compatible avec la défausse est une chance ! Bien que le but soit de vider sa main, seules les cartes jouées devant vous rapportent des points. Pour cela, elles ne doivent ni partager la couleur ni la valeur de la carte défaussée. Stratégie et anticipation seront vos meilleurs atouts !

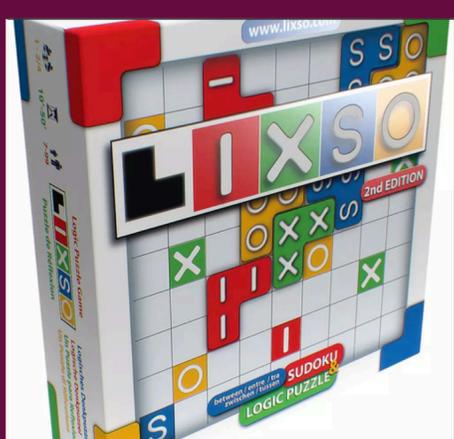
Intérêt mathématique / catégorie / ...
Réflexion - Stratégie - Défausse



n° 127 - CARRO COMBO

Un jeu de pli revisité où l'objectif est de se débarrasser de ses cartes avant les autres ! Impossible de modifier leur ordre en main, obligeant à poser des combinaisons d'une à trois cartes qui se suivent. Une manche se termine lorsqu'un joueur ne peut plus jouer ou reste seul avec des cartes, perdant ainsi un jeton. La partie s'achève lorsqu'un joueur n'a plus de jetons, désignant les autres comme vainqueurs !

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Stratégie - Jeu de plis - Compétitif



n° 142 - LIXSO

Vous devez couvrir entièrement l'une des nombreuses grilles avec les tuiles en forme de L sans que celles d'une même couleur ne se touchent. Développé par Ives Janssens, un docteur en mathématiques inspiré par le théorème des 4 couleurs, au mécanisme simple mais diablement cérébral. Chaque tuile n'a qu'une seule solution : parviendrez-vous à réussir ce défi ? Relevez le défi de ce jeu original ! Jeu qui mélange les principes du Sudoku et du puzzle.

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Réflexion



NOUVEAUTÉ

n° 148 - SKULL KING

Jeu de plis captivant mêlant stratégie, bluff et prise de risque. À chaque manche, les joueurs doivent annoncer précisément le nombre de plis qu'ils comptent remporter, mais gare aux surprises ! Entre cartes spéciales, coups de bluff et retournements de situation, chaque pari peut faire basculer la partie. Ce jeu dynamique fait appel aux probabilités, à la planification et à l'anticipation des actions adverses. Avec ses mécaniques riches et ses parties pleines de tension, Skull King ravira les amateurs de jeux de cartes tactiques et compétitifs !

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Réflexion - Probabilités - Anticipation - Tactique

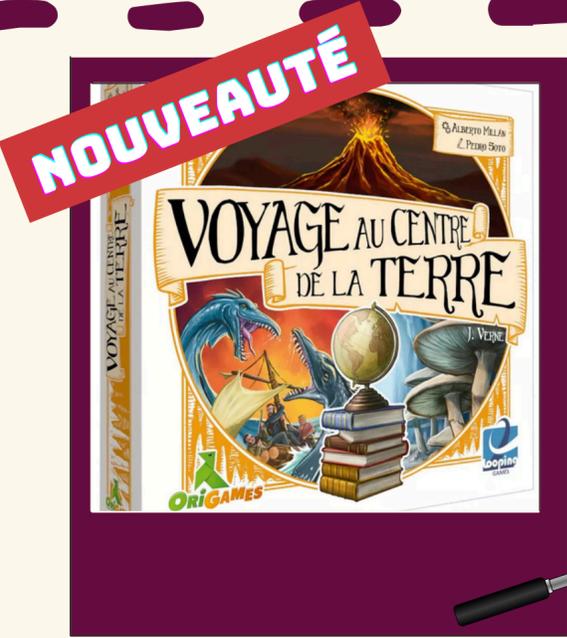




n° 152 - LES CHATS DE SCHRODINGER

Les Chats de Schrödinger est un jeu de bluff et de probabilités où les joueurs doivent parier sur l'état des chats enfermés dans des boîtes... vivants, morts, ou les deux à la fois ! Basé sur la célèbre expérience quantique, le jeu mêle stratégie, gestion du hasard et anticipation des choix adverses. Entre prises de risque et calculs tactiques, il met à l'épreuve la logique et l'intuition dans une ambiance aussi cérébrale que décalée !

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Réflexion - Probabilités - Bluff



n° 155 - VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

Dans Voyage au Centre de la Terre, vous devez dessiner un chemin depuis l'entrée d'un Volcan jusqu'au Centre de la Terre, puis sortir par un des Volcans de sortie. En chemin, vous devrez trouver de l'eau pour survivre et des espèces à étudier tout en évitant les zones Dangereuses avec des monstres et des dinosaures. Vivez l'aventure inoubliable créée par Jules Verne !

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Stratégie - Anticipation



n° 156 - LE ROI C'EST MOI !

Dans une vallée prospère, plusieurs prétendants rivalisent pour le trône. Pour devenir le Roi légitime, vous devez accumuler plus de Renommée que vos adversaires, en augmentant votre Influence, en obtenant des Bonus de Royaume et en amassant de l'Or.

Recrutez des Sujets, contrôlez des Ordres de Chevaliers, diversifiez votre Royaume et arrangez des mariages pour renforcer votre position. Seul un leader avisé saura maintenir l'ordre et s'imposer face au chaos ambiant. À la fin, un seul souverain règnera sur la Vallée !

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Stratégie - Tuiles

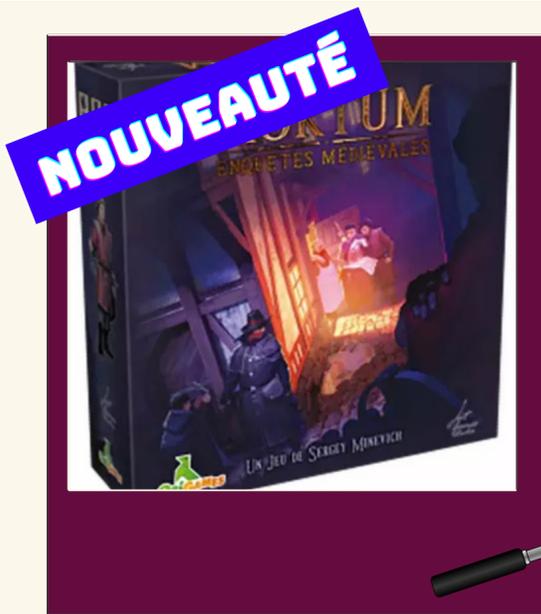


n° 157 - MILLE SABORDS !

Jeu de dés rapide et accessible dès 8 ans. Incarnez un vieux loup de mer et défiez la chance pour réaliser les meilleures combinaisons. À chaque tour, une carte Pirate modifie les règles avant que vous ne lanciez les dés. Relancez autant de fois que vous l'osez, mais prenez garde : trois têtes de mort et vous perdez tout ! "stop ou encore" ? . Chaque lancer de dés implique des calculs de probabilité pour évaluer les chances d'obtenir une meilleure combinaison.

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Probabilités - Prise de décision - Statistiques - Optimisation





n°161 - MORTUM : Enquêtes Médiévales

Jeu de déduction coopératif et narratif, vous plongez dans un univers inspiré de l'Europe médiévale, peuplé de légendes et de mystères. À travers trois enquêtes liées formant une campagne, vous menez l'investigation à votre manière, en utilisant des actions spéciales comme le raid, la fouille ou la surveillance. Chaque décision prend du temps et influence la suite de l'histoire : à vous de recruter l'équipe idéale et de suivre les bonnes pistes pour percer les secrets de ce monde inquiétant... mais fascinant.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Réflexion - Analyse séquentielle - Gestion de ressources - Prise de décision et résolution d'énigmes.



1h/1h30



n° 165 - LINE-IT

Construire 1 ligne de cartes Numéro, croissante ou décroissante, pour marquer des points. 1 ligne peut contenir 1 carte Pari, qui rapporte un bonus si la ligne est réussie. À chaque tour, vous choisissez 1 carte à ajouter à votre ligne depuis le marché ou votre main. Dès que vous posez une deuxième carte Numéro, l'ordre (croissant ou décroissant) est fixé pour toute la ligne. Il faut ensuite poursuivre la suite correctement, ou choisir de s'arrêter à temps pour encaisser les points.

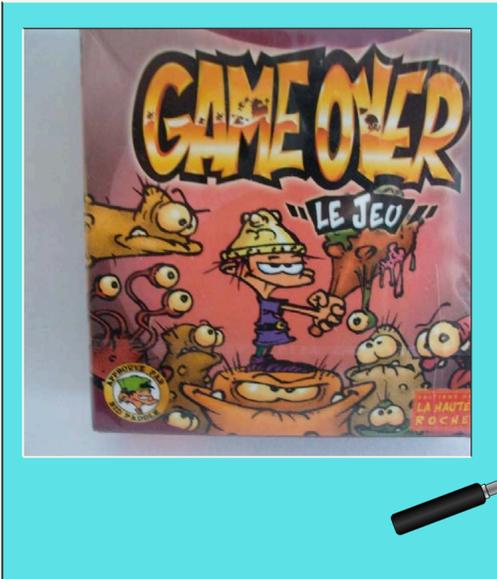
Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie et de gestion du risque - Comparaison - Logique - Analyse - Forme de calcul de probabilité.



20 MN





n°30 - GAME OVER

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 - Hasard de la distribution - Mémorisation nécessaire du parcours



n°31 - 6 QUI PREND

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

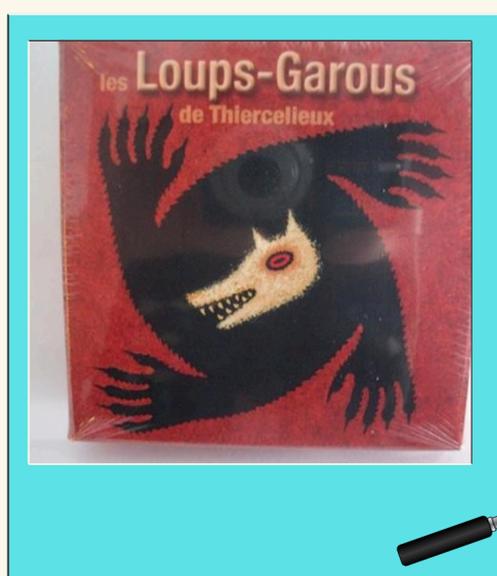


n°32 - QUARTO MINI

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.



n°33 - LES LOUPS-GAROUS DE THIERCELIEUX

Dans l'Est sauvage, le hameau de Thiercelieux est en proie aux Loups-Garous. Chaque nuit, ils dévorent un villageois, et le jour, ils cachent leur identité. Jeu d'ambiance où chacun incarne un villageois (parfois doté de pouvoirs) ou un loup-garou. Les villageois doivent traquer les loups, tandis que ces derniers éliminent discrètement leurs proies.

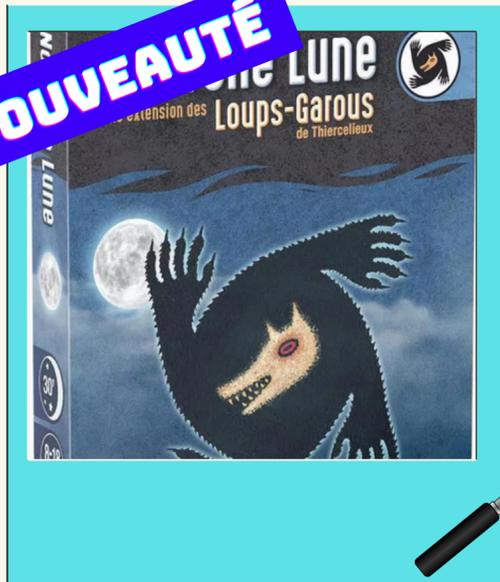
Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Analyse et décryptage de déclarations des joueurs.





NOUVEAUTÉ



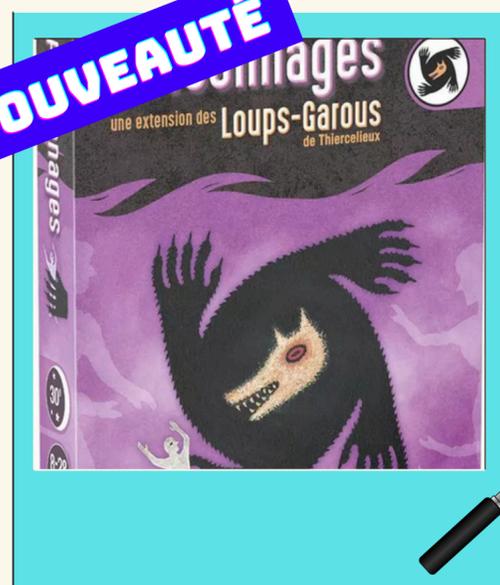
n°158 - NOUVELLE LUNE (extension)

Extension "Les Loups-Garous de Thiercelieux" : ajoute de nouveaux personnages, événements surprises, et neuf variantes de jeu qui renouvellent totalement l'expérience. Le village, toujours en proie aux loups-garous, devient encore plus imprévisible : chaque tour, une carte Événement modifie les règles ou perturbe les habitudes des joueurs. L'ambiance est plus intense, plus dynamique, et encore plus stratégique ou chaotique, selon les variantes choisies !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Hasard - Encourage des compétences de raisonnement logique et de prise de décision incertaine.

NOUVEAUTÉ



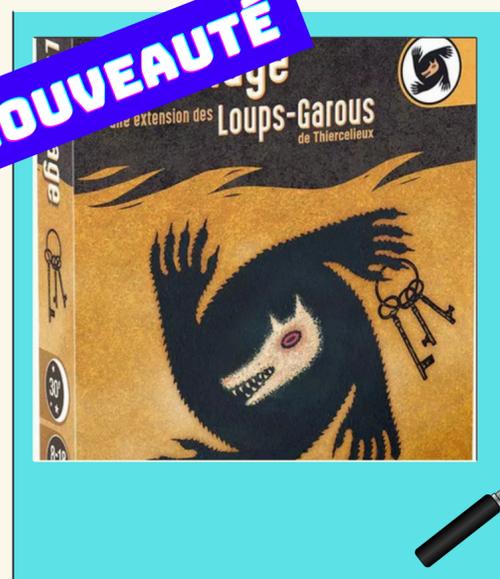
n°159 - PERSONNAGES (extension)

Extension "Les Loups-Garous de Thiercelieux" : 16 nouveaux personnages viennent enrichir le jeu de base. Chaque nuit, les loups-garous éliminent un villageois, et le jour, les villageois votent pour éliminer un suspect. Les **nouveaux rôles**, comme le **Grand Méchant Loup** qui peut éliminer deux villageois par nuit, ou le **Renard** qui traque les loups-garous, apportent de nouvelles capacités et stratégies.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie et prise de décision - Logique et déduction - Probabilités - Complexifie les interactions et le raisonnement.

NOUVEAUTÉ

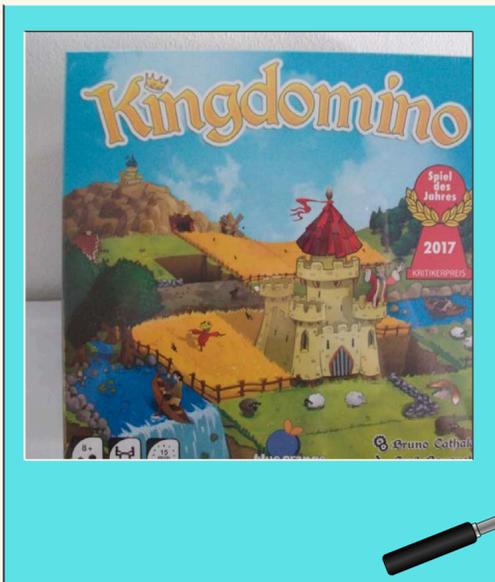


n°160 - LE VILLAGE (extension)

Extension "Les Loups-Garous de Thiercelieux" : nouvelles options, des **pouvoirs révélés** pour les joueurs, et une compatibilité complète avec l'extension Nouvelle Lune. + de **120 combinaisons** entre personnages et métiers apportent une grande variété stratégique. Les villageois reçoivent des **logements et des métiers**, ce qui crée des interactions sociales fortes : ils se disputent ces fonctions, ce qui génère des alliances, des conflits et des éliminations entre eux.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie et planification : anticiper les conséquences des pouvoirs et des alliances - Logique et déduction - Gestion combinatoire



n°34 - KINGDOMINO

Sélectionnez vos territoires. Agrandissez vos domaines et développez le plus prestigieux des royaumes. Jeu compétitif qui utilise pour mécaniques principales le placement de tuiles et la draft. Pour gagner, vous devrez être le joueur à optimiser au mieux la construction de votre royaume dans un carré de 5x5. Plus vous réussirez à créer des zones avec des terrains similaires, plus vous optimiserez votre score. Potentiel d'optimisation et d'amélioration et de re jouabilité infini.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Compétition

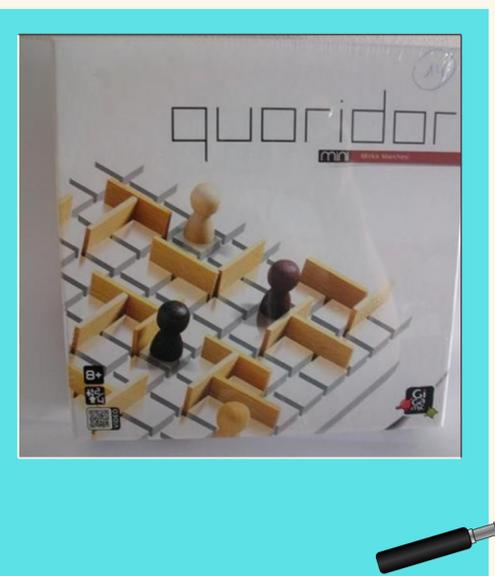


n°35 - ABALONE

Ce jeu sollicite la stratégie et l'intelligence spatiale, avec des déplacements dans six directions. Si l'éjection des billes est l'objectif, les débutants se concentrent sur les combinaisons directes, tandis que les experts développent un sens positionnel affûté. Avec jusqu'à 148 coups possibles dans certaines situations, l'anticipation est essentielle.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Etudes de positions

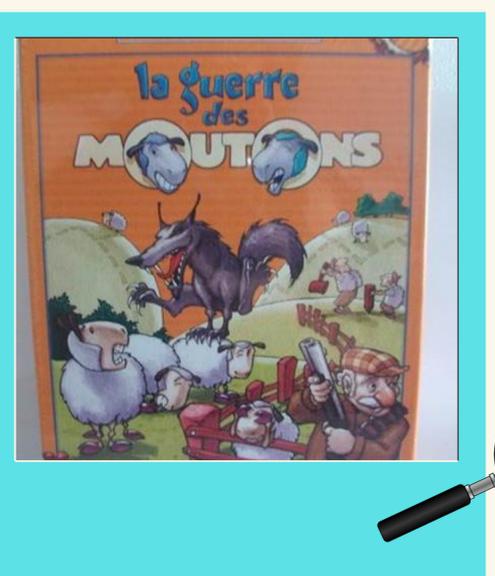


n°36 - QUORIDOR MINI

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 ? Pour jouer à deux, les deux adversaires se tiennent face à face. Pour jouer à 4, chaque côté du plateau est occupé par un joueur.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Anticipation de parcours



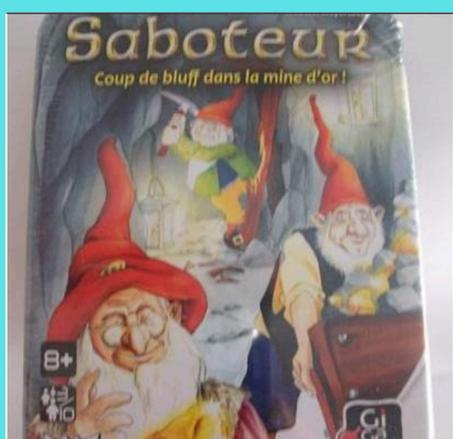
n°37 - LA GUERRE DES MOUTONS

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 ? À la fin le berger qui a le plus de moutons dans son enclos fermé gagne la partie.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Placement de tuiles



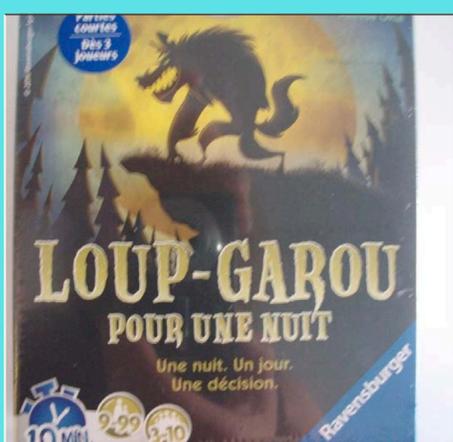


n° 38 - SABOTEUR

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 - Semi-coopération - Anticipation.

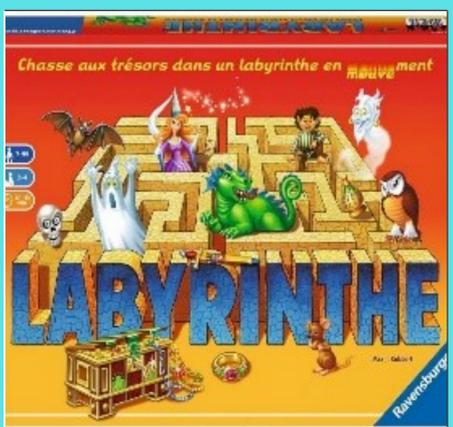


n°39 - LOUP-GAROU POUR UNE NUIT

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.

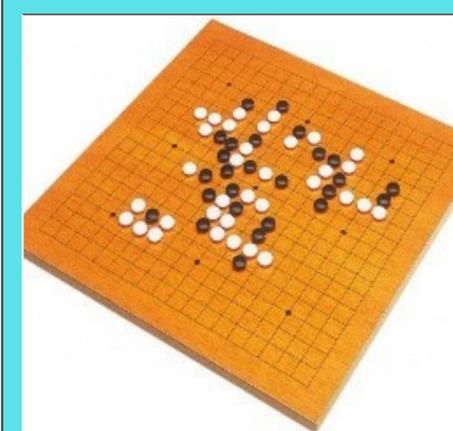


n°59 - LABYRINTHE

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



n°60 - JEU DE GO

Jeu traditionnel dans la culture chinoise, japonaise et coréenne. Bâissez 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

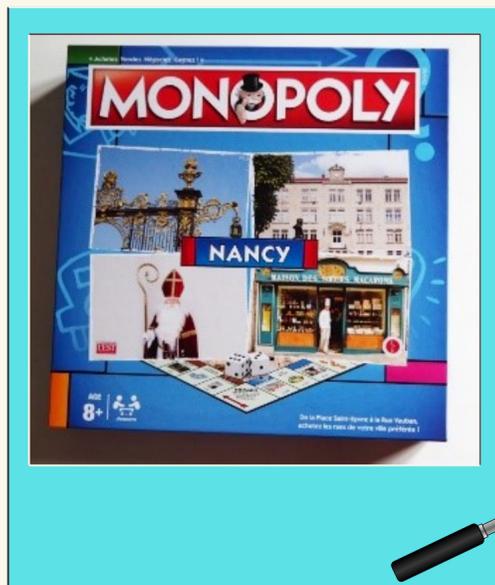




n° 66 - SANTORINI

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.

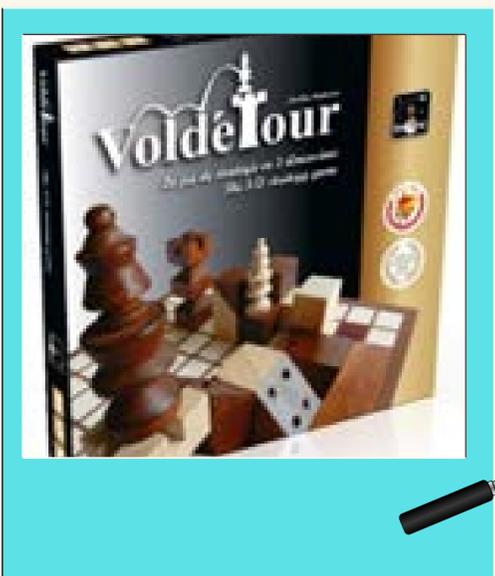
Intérêt mathématique / catégorie / ...
Stratégie - Réflexion



n° 73 - MONOPOLY « NANCY »

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. Trois paramètres décident essentiellement de l'attractivité d'une case : la probabilité d'y arriver, le coût d'investissement et le montant du loyer qu'elle rapporte suivant le nombre de constructions qui y sont présentes.

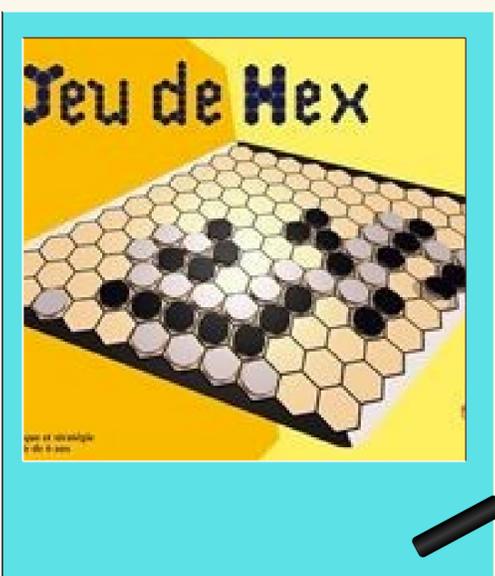
Intérêt mathématique / catégorie / ...
Stratégie



n° 81 - VOLDETOUR

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 - Réflexion

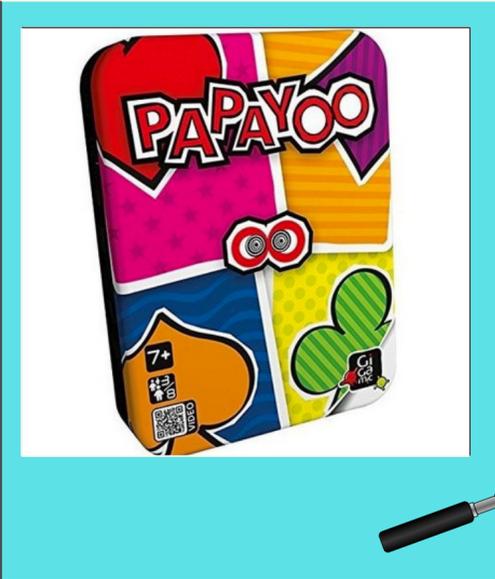


n° 85 - JEU DE HEX

Faites 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 1er joueur, inconnue si le tablier n'est pas de petite taille (de côté strictement plus petit que 9).

Intérêt mathématique / catégorie / ...
Stratégie - Combinatoire abstrait - Placement - parcours



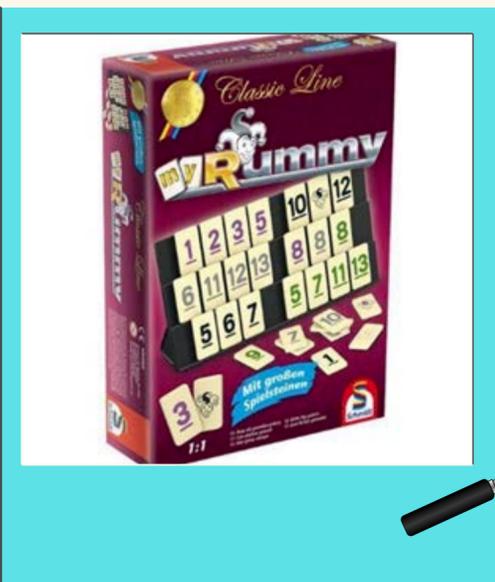


n° 90 - PAPAYOO

Récolter aussi peu de point que possible. Pas de valets, reines ou rois, mais une 5ème couleur, dite Payoo + 1 drôle de dé. Évitez 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 - Hasard de la distribution



n° 111 - MY RUMMY

Composé de 106 tuiles, le Rummy est une variante du Rami. Les joueurs sont amenés à créer des combinaisons, des séries ou des suites, pour marquer des points et se débarrasser de leurs jetons pour gagner la partie.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie et chance

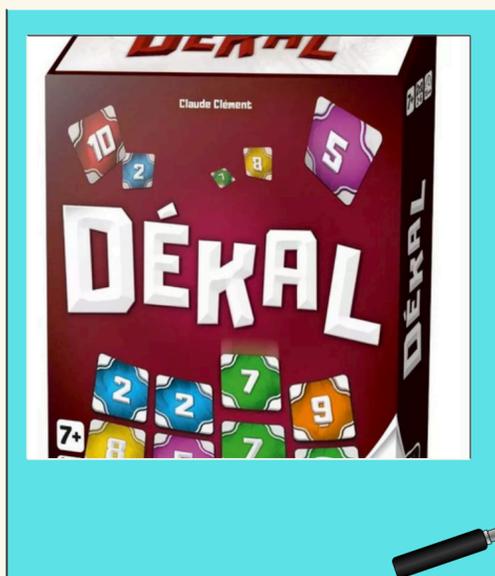


n° 120 - EXIT - CHASSE AUX COOKIES

Jeu qui reprend les sensations des "escape games". Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible. Plus qu'un jeu, une expérience unique et immersive dans laquelle vous devrez faire preuve de coopération, d'observation et de logique.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Résolution d'énigmes - Coopératif



n° 125 - DÉKAL

Organisez stratégiquement une grille 4x4 pour marquer le moins de points possible. Chaque joueur commence avec 16 cartes cachées et, en 16 tours, en récupère du centre pour les insérer par glissement dans une ligne ou colonne. En fin de partie, les cartes adjacentes de même valeur s'annulent. Stratégie, anticipation et interaction sont essentielles pour gagner !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Anticipation - Interaction - Placement



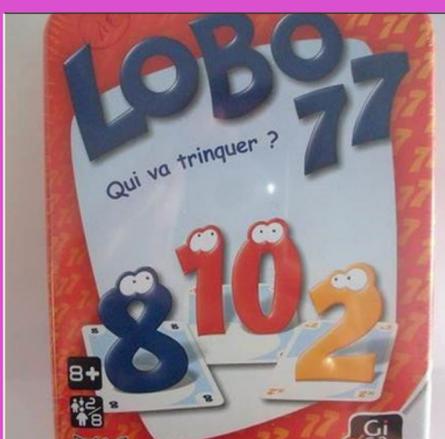


n°40 - PLAY MIND

Découvrir la combinaison cachée par déduction à partir de ses propres combinaisons, un jeu de stratégie très progressif, 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 - Déduction - Logique



n°41 - LOBO 77

Comptez juste ! Chacun reçoit 3 jetons puis 5 cartes. A chaque tour vous ajoutez une carte sur la pile, vous annoncez le nouveau total des cartes empilées, puis vous piochez. Mais si le total est un doublé (11, 22, 33 etc.) vous perdez un jeton ; et s'il dépasse 77 la manche est terminée. Des cartes spéciales peuvent vous aider.. ou vous couler! Le dernier à avoir encore des jetons gagne la partie.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Logique - Calcul mental - Anticipation

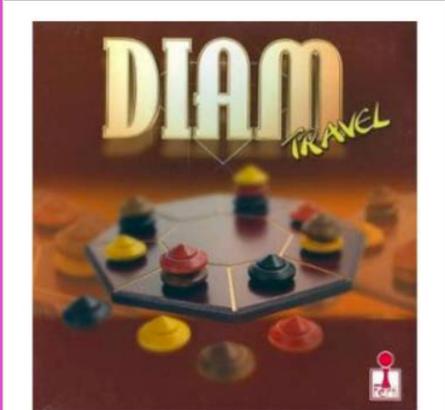


n°42 - ONITAMA

À chaque tour, vous déplacez certains de vos pions en utilisant la force et le mode de déplacement d'un animal. Mais attention, au tour suivant, votre adversaire utilisera votre mode de déplacement précédent et vous le sien ! Pour gagner, deux solutions, capturer le maître adverse ou atteindre l'arche du temps de votre adversaire.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Logique - Tactique - Anticipation



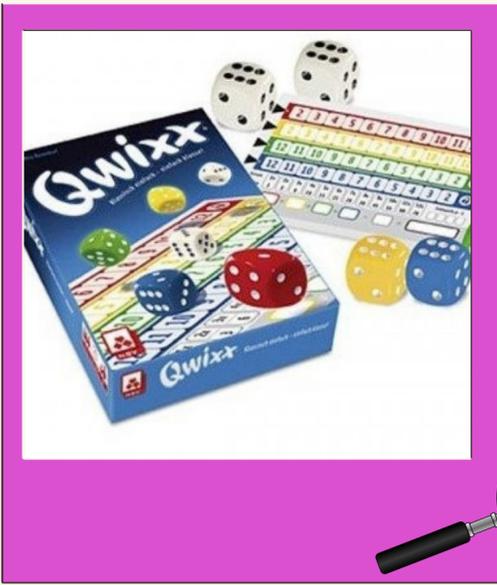
n°43 - DIAM TRAVEL

Placer 2 pions de la même couleur sur 2 cases diamétralement opposées et sur le même niveau de hauteur. Très dynamique car à tout moment, vous avez la sensation d'être proche de la victoire. Mais cette simplicité est trompeuse car à chaque coup votre ou vos adversaires peuvent découvrir vos intentions et lancer une contre-attaque. Le moindre faux pas est fatal.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Tactique



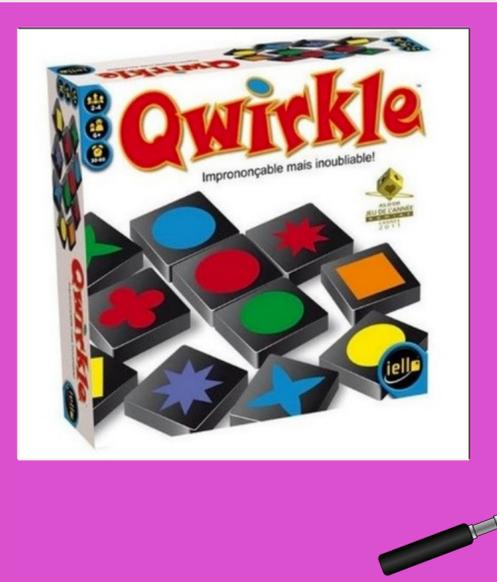


n° 89 - QWIXX

Chacun tente de cocher le plus grand nombre de chiffres dans les rangées de couleur de sa fiche. Plus il y a de croix, plus il récoltera de points. Celui comptabilisant le plus de points à l'issue de la partie est le gagnant. Exemple si 3 joueurs : Max, Léo et Phil. : le joueur 1 lance les 6 dés (4 de couleurs et 2 blancs), annonce la somme des deux dés blancs ! Ce chiffre va pouvoir être joué librement par les 3 joueurs mais en plus le lanceur a le droit de jouer 1 chiffre de couleur (somme dés couleur/blanc).

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Logique - Hasard du lancer de dés

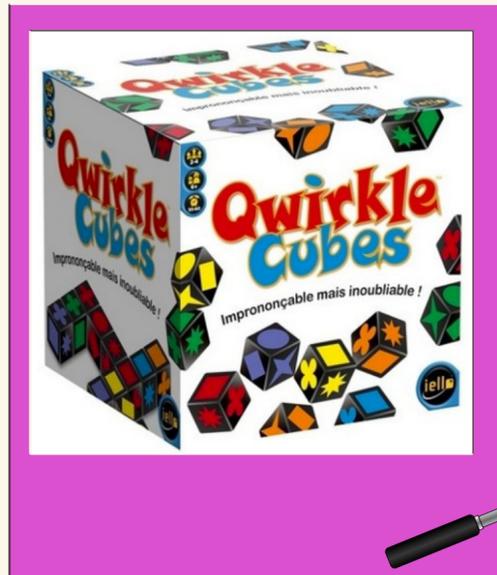


n° 92 - QWIRKLE

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



n° 96 - QWIRKLE CUBES

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 cubes 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



n° 99 - RED 7

Un jeu stratégique composé de 7 couleurs, chacune avec 7 cartes numérotées de 1 à 7 et une règle spécifique. Exemples : Rouge – la carte la plus élevée gagne, Bleu – le joueur avec le plus de cartes d'une même couleur l'emporte. À chaque tour, trouvez la meilleure solution : suivre la règle en cours ou la remplacer pour prendre l'avantage, tout en gérant intelligemment vos cartes, car les pioches sont limitées !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Tactique



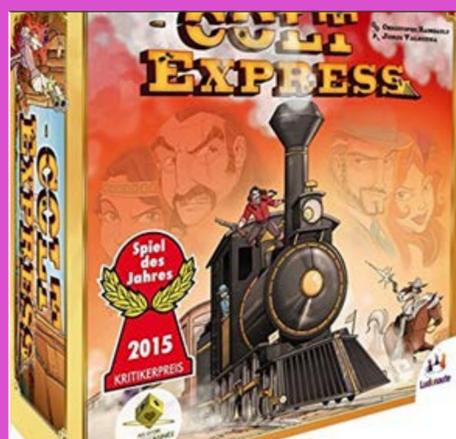


n° 100 - QUANTIK

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

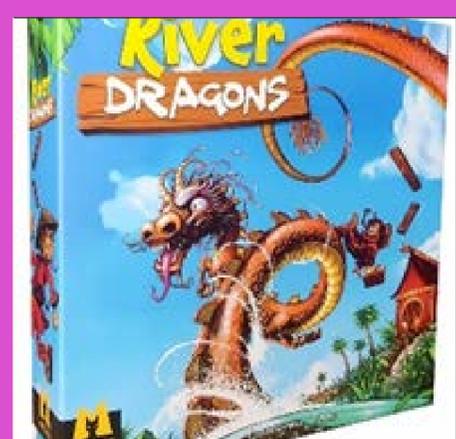


n° 102 COLT EXPRESS

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. En 5 manches : programmer vos actions en utilisant les cartes : avancer, monter ou descendre, voler, tirer, donner un coup de poing... Mais aussi carte : Blessure = handicap.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Prise de risque - Programmation

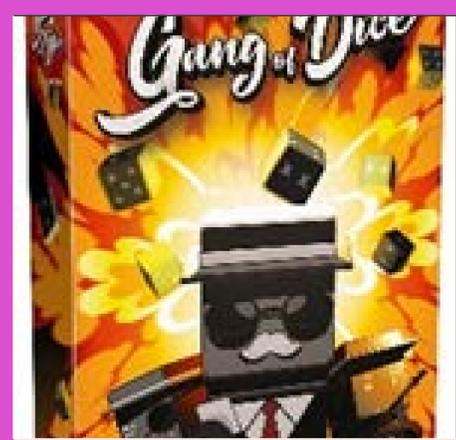


n° 109 - RIVERS DRAGONS

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. De l'audace et un bon sens tactique vous ferons parvenir à vos fins à l'insu de vos adversaires.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Tactique - Programmation



n° 118 GANG OF DICE

Jeu de dés et d'ambiance, prise de risque. À chaque tour, les joueurs révèlent une carte Avertissement qui indique une combinaison de dés ou une limite à ne pas franchir avec un certain nombre de dés. Le but est d'obtenir le résultat le plus élevé sans atteindre la condition indiquée sur la carte. Le joueur qui y parvient remporte la manche et gagne les dés lancés par tous les joueurs. À la fin de la partie, le joueur qui totalise le plus de dés l'emporte.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Prise de risque - Combinaison de dés



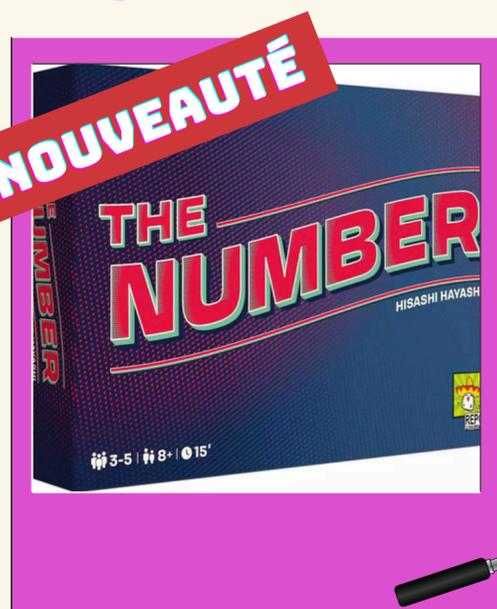


n° 126 - QUIXO MINI

Jeu abstrait inspiré du Tic-Tac-Toe, combinant déplacement original et stratégie. Les 25 cubes, bloqués sur le plateau, possèdent 4 faces neutres, une avec une croix et une avec un rond. Au départ, toutes les faces visibles sont neutres. À tour de rôle, les joueurs prennent un cube en bordure, le replacent en poussant une rangée incomplète et l'orientent vers leur marque. Le premier à aligner 5 cubes à sa marque l'emporte !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Tactique - Alignement



n° 146 - THE NUMBER

Jeu de bluff et de stratégie mathématique où les joueurs choisissent secrètement un nombre entre 000 et 999. L'objectif est de trouver le bon équilibre entre un chiffre élevé pour marquer des points et un chiffre suffisamment bas pour ne pas être éliminé. Avec ses mécaniques inspirées de la théorie des jeux, The Number met à l'épreuve l'anticipation, la prise de risque et la réflexion tactique. Accessible et malin, il garantit des parties rapides et pleines de suspense !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Déduction - Prise de risque - Bluff

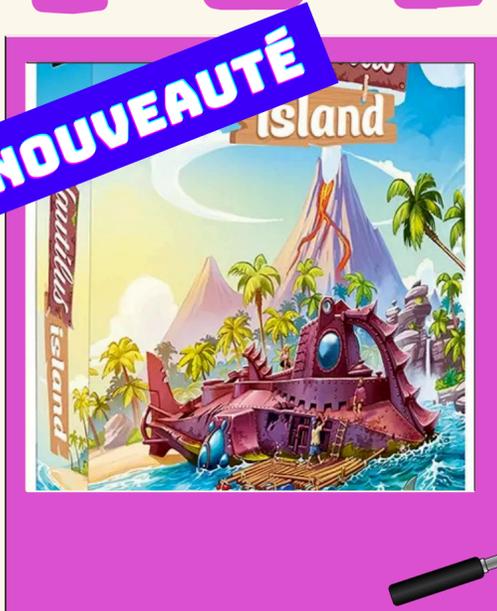


n° 166 - PUNTO

Chaque joueur pose à tour de rôle une carte sur la table, soit adjacente à une carte existante, soit en recouvrant une carte de valeur inférieure. Le but est de former une ligne continue de 4 ou 5 cartes de sa couleur (en ligne, colonne ou diagonale), selon le nombre de joueurs. Le premier à réussir cela remporte la manche. Il faut gagner deux manches pour remporter la partie.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Repérage spatial - Comparaison - Anticipation - Logique



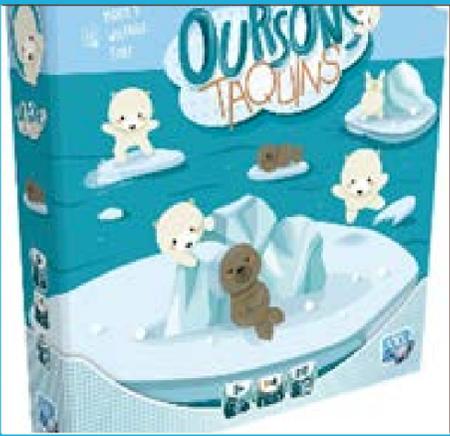
n° 168 - NAUTILUS ISLAND

incarnez des naufragés ayant découvert le Nautilus, un mystérieux sous-marin échoué. Votre objectif : explorer le sous-marin, collecter des objets utiles, puis les stocker stratégiquement dans votre campement pour gagner des bonus et des points. Le bon timing est essentiel : vous devez savoir quand fermer vos collections pour maximiser vos gains... avant les autres !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie de maximisation - Comparaison et calcul de points - Probabilités et anticipation





n° 112 - OURSONS TAQUINS

Un jeu de logique et de tactique basé sur une règle simple mais exigeante : être le premier à placer la 4ème forme différente dans une ligne, une colonne ou une zone carrée. À tour de rôle, les joueurs posent une pièce sur le plateau, en veillant à ne pas répéter une forme déjà jouée par l'adversaire dans la même zone. Une forme ne peut être doublée que si le joueur a lui-même placé la précédente. Réflexion et anticipation seront essentielles pour l'emporter !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Stratégie - Logique - Translation d'une case sur un quadrillage horizontal/vertical

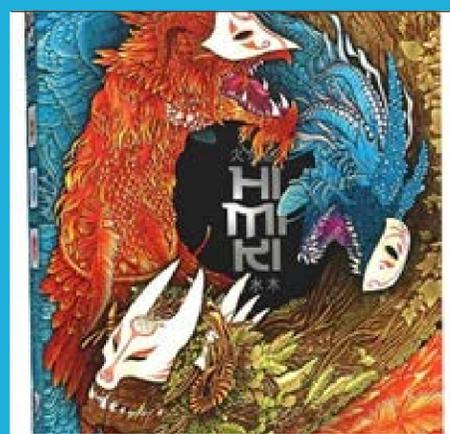


n° 113 - DRAGON MARKET

Dans cet embouteillage de bateaux, déplacez et faites pivoter les barques pour optimiser vos déplacements puis déplacez-vous d'une embarcation à une autre pour récupérer les objets que vous souhaitez. Soyez malin pour optimiser vos coups et gêner vos adversaires afin de gagner la partie !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Déplacement - Course - Translation sur un quadrillage - Rotation autour de différents points de l'objet, objets mobiles.



n° 114 - HI MI KI

Plongez dans l'univers mystique des Yokais et affrontez votre adversaire dans des duels inspirés du Shi-fu-mi. Chaque joueur déplace l'un de ses trois cubes en le pivotant ou en le basculant sur une case adjacente. Lorsque deux cubes adverses se retrouvent côte à côte, un conflit éclate, résolu selon le principe du Shifumi : le Feu brûle le Bois, le Bois flotte sur l'Eau et l'Eau éteint le Feu. Stratégie et anticipation seront vos meilleurs alliés !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Déplacement - Observation - Réflexion - Shifumi - Equipe - rotation de cube : quart de tour sur place ou pour changer de case



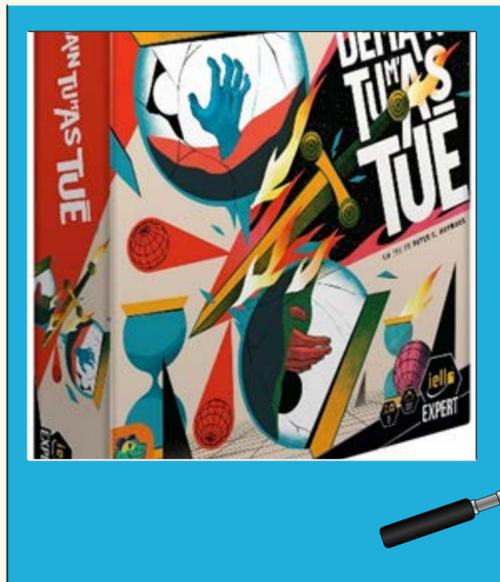
n° 115 - FIGHTERS OF THE PACIFIC

Des dizaines d'avions et navires et une mécanique de jeu rythmée et épurée qui vous plonge au cœur de la bataille. Déplacez-vous individuellement sur des cases hexagonales. Quand vous visez un avion ennemi, celui-ci doit esquiver, sinon il subit des dégâts. Certains avions peuvent utiliser des bombes ou des torpilles pour détruire navires et cibles terrestres.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Déplacements tactiques - Réflexion et combats sur un plateau hexagonal avec translation, rotation et deux niveaux d'altitude.



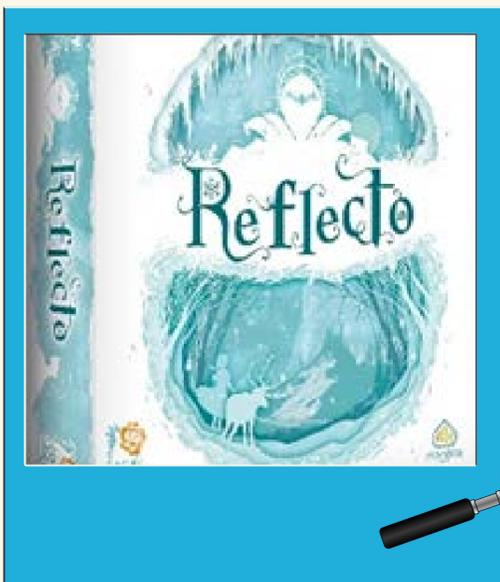


n° 116 - DEMAIN TU M'AS TUÉ

Voyageurs temporels rivaux qui tentent mutuellement de s'effacer de l'histoire. Pour prouver que vous êtes le seul véritable inventeur du voyage dans le temps, vous devez utiliser votre invention pour débusquer votre ennemi et l'assassiner... avant qu'il ne vous attrape ! Jeu narratif qui propose de nouveaux scénarios au fil de la partie, faisant appel à des règles et éléments de jeu spécifiques. Comme dans n'importe quel jeu où il est question d'explorer le temps, vous devez jouer dans un ordre précis.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Déplacement - Combinaison - Action - Deux translations successives d'une case sur un quadrillage horizontal/vertical

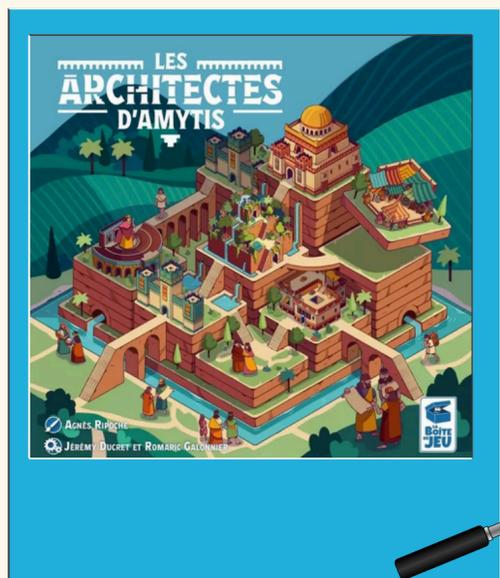


n° 117 - REFLECTO

Vous et votre adversaire allez tenter de deviner à l'aide de miroirs le mot de l'autre tout en tentant de sortir chacune des pièces/lettre de votre mot une à une du plateau. Déplacez vos écrans contenant une lettre jusqu'à les faire sortir du plateau par le côté opposé au vôtre, et utilisez vos miroirs pour voir les lettres que votre adversaire tente de faire sortir ! L'enjeu : bien gérer le déplacement (lettres et pions Miroir). Types de déplacement simples, inspirés des dames chinoises.

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Déplacement - Déduction - Réflexion - Translations d'une case sur un quadrillage horizontal/vertical/diagonal - Utilisation de miroirs



n° 128 - LES ARCHITECTES D'AMYTIS

Placez vos Architectes et récupérez les tuiles Bâtiment. Attention : les architectes adverses vont interférer avec vos plans ! Placez ces Bâtiments pour le meilleur agencement possible. Empilez vos tuiles pour créer de la hauteur, harmonisez les couleurs de vos plans. Choisissez-vous le scoring immédiat des bâtiments, celui à long terme des Projets du Roi en suivant ses dispositions colorées, ou vous attirer ses faveurs en alignant vos architectes ? À chaque méthode son prestige ! En tant qu'architecte au service du Roi de Babylone, vous avez pour mission : bâtir la plus harmonieuse cité pour la Reine Amytis !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Placement d'ouvriers - Placement de tuiles



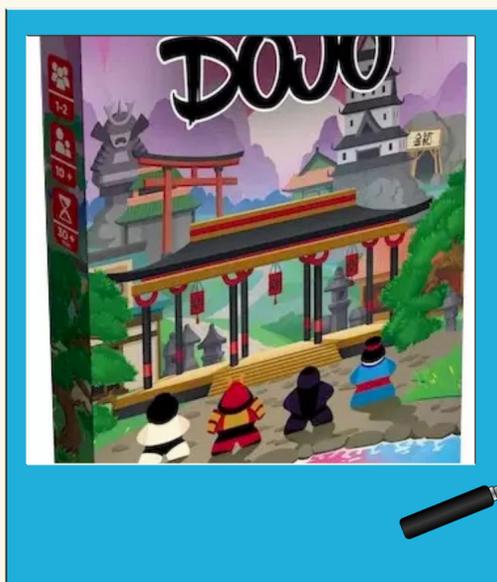
n° 132 - GENIUS SQUARE

Deux modes de jeu : Duel, pour ajuster la difficulté selon les adversaires et atteindre le niveau WIZARD en premier, et Solitaire, pour battre vos propres records de rapidité. Avec 9 pièces colorées, 7 cylindres neutres et 62 000 défis répartis sur 5 niveaux, lancez les dés, bloquez les cases et complétez votre plateau avant l'adversaire !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Concentration - Adaptabilité - Résolution de Problèmes - Intelligence Spatiale





n° 139 - MICRO DOJO

Incarnez un Daimyo du Japon d'Edo et apportez prospérité à votre ville sous l'œil du Shogun. Manipulez vos serviteurs pour collecter des ressources, bâtir, remplir des missions et gagner des faveurs. Déplacez stratégiquement votre pion sur une case vide adjacente pour activer des actions : obtenir des ressources, construire ou atteindre des objectifs. Le Daimyo le plus prospère remportera le titre de la ville !

Intérêt mathématique / catégorie / ...

Déplacement - Placement d'ouvrier - Développement - Logique - déduction



30 mn





AUTRES JEUX



1ex de : 1000 BORNES

1ex de : BRAIN TRAINER

1ex de : CALCUL MENTAL ET STRATÉGIE

1ex de : DAMES CHINOISES - 1 exemplaire

1ex de : FOGGLE 1 JEU D'ÉCHECS (MALETTE)

8ex de : JEUX D'ÉCHECS Mini (modèles divers)

1ex de : LABYMASTER

1ex de : L'AFRICA

1ex de : MAKO 10 SUR 10

1ex de : JEU DE DAMES

1ex de : JEU DE DAMES Mini

1ex de : QUIXO

1ex de : TOPMINOS

1ex de : TRIVOLI

1ex de : YAKAJOU

1ex de : MINI JEUX Boîte en bois

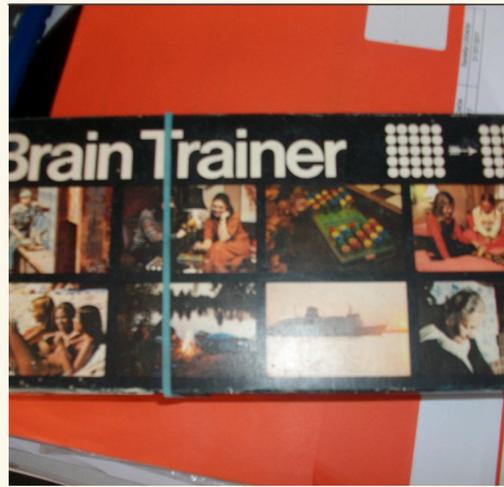
1ex de : PIÈCES ÉCHECS BOIS mini pièce



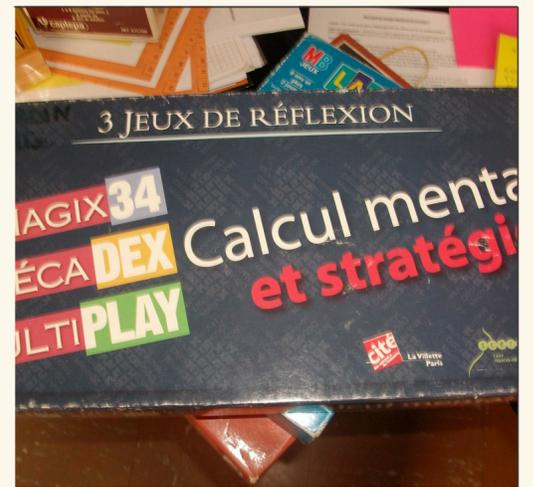
AUTRES JEUX



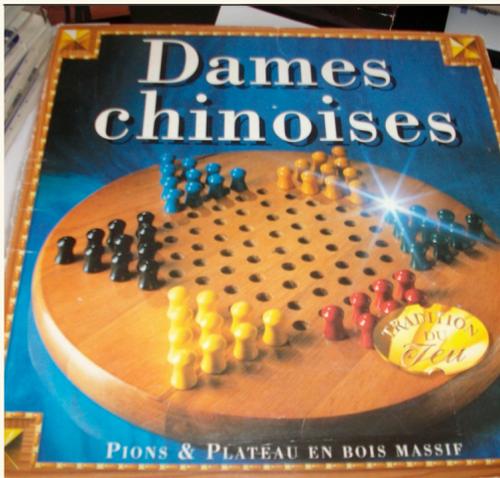
MILLE BORNES X1



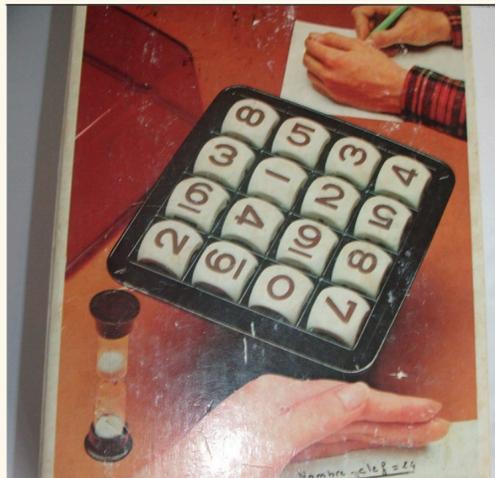
BRAIN TRAINER X1



CALCUL MENTAL X1



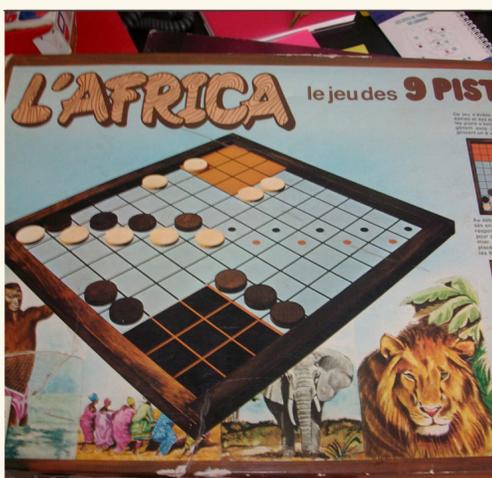
DAMES CHINOISES X1



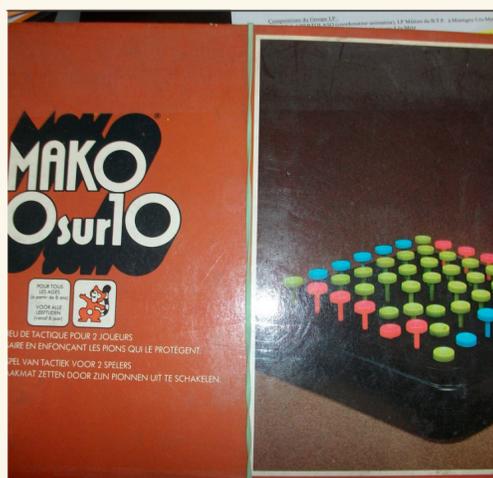
FOGGIE X1



**MINI PIÈCES ÉCHECS
BOIS X1**



L'AFRICA X1



MAKO 10sur10 X1



QUIXO X1



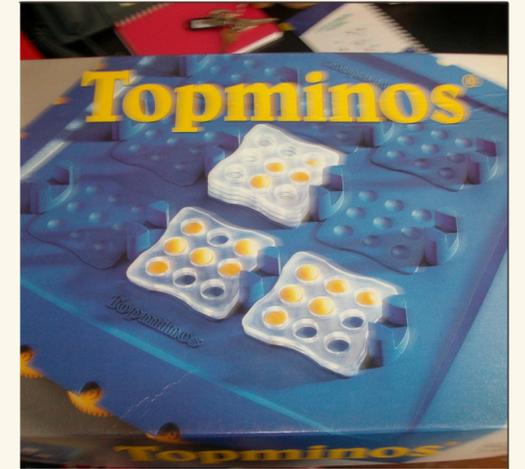
AUTRES JEUX



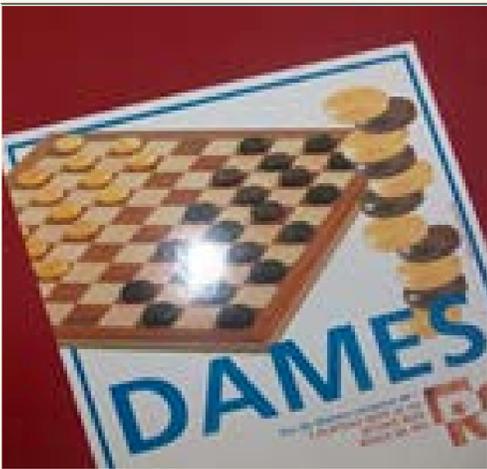
**JEU ÉCHECS
MALETTE X1**



**JEU ÉCHECS MINI
(divers modèles) x6**



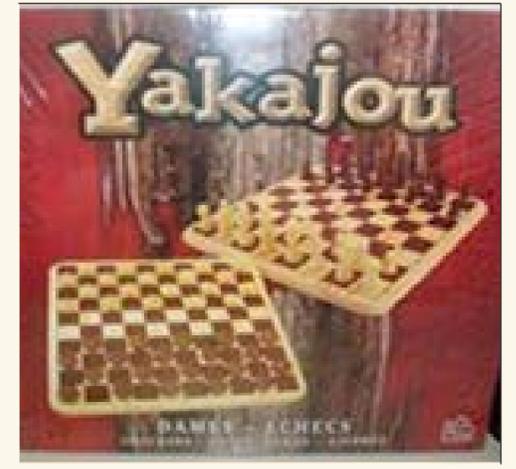
TOPINIS X1



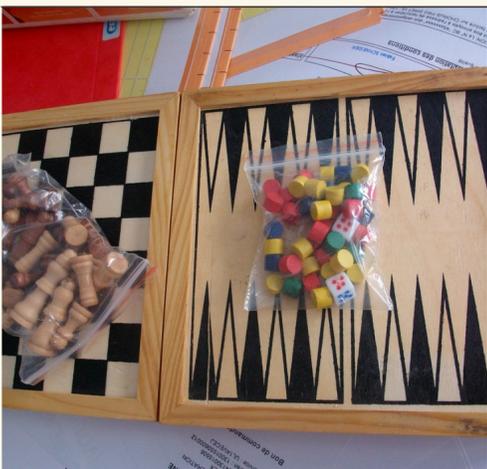
JEU DE DAMES X1



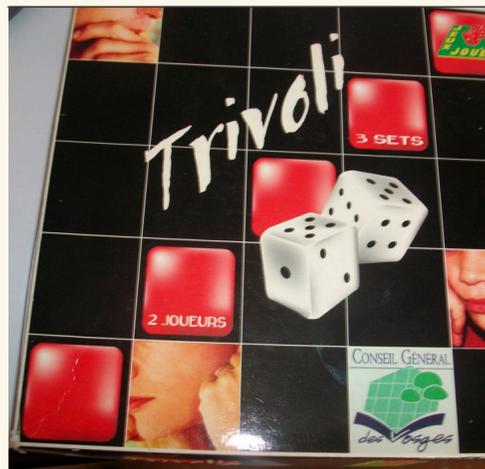
JEU DE DAMES MINI X1



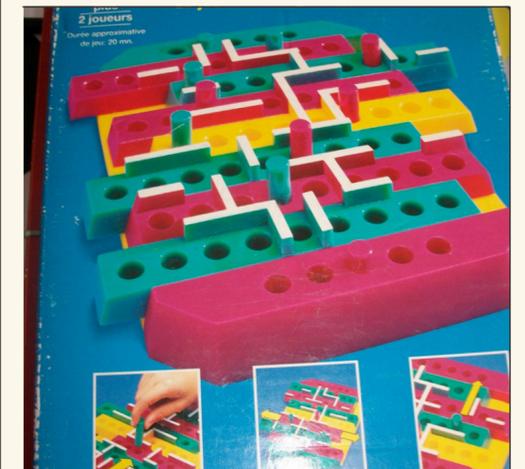
YAKAJOU X1



**MINI JEUX
BOÎTE EN BOIS X1**



TRIVOLI X1



YAKAJOU X1



OUTILS SUPPORTS

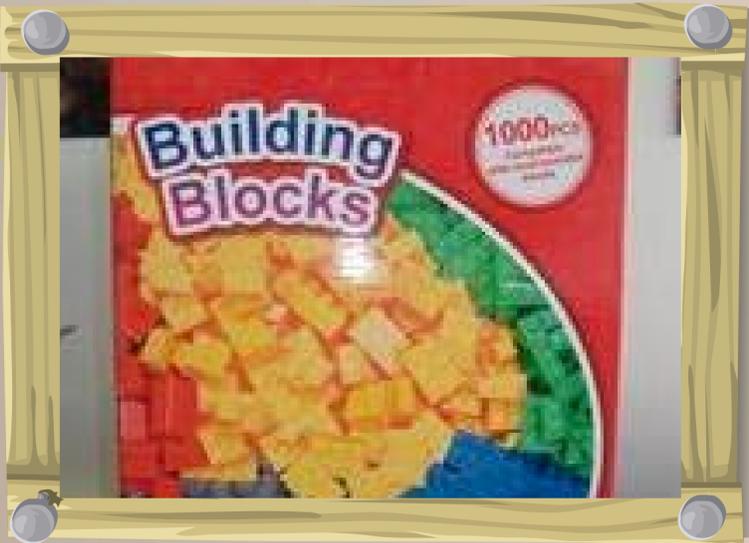


- **BLOCS DE CONSTRUCTION (x 1 lot) (1000 pièces environ)**
- **BUCHETTES EN BOIS (x 1 lot) (200 pièces environ)**
- **DÉS À JOUER (x 24 pièces)**
- **DÉS VARIÉS (x 162 pièces)**
- **DÉS 22 mm (1 lot de 7) : D4, D6, D8, D10, D10 (%), D12, et D20**
- **SERINGUE GRADUÉE 60 ML - TUBE SOUPLE 100 CM (x 1)**
- **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)**
- **PELLES / JETONS (x 2 lotS) (Aimantés)**
- **JETONS 4 COULEURS (1000 pièces)**
- **FRISE CHRONOLOGIQUE MATHÉMATIQUES (x1)**
- **CRYPTEX (x2)**
- **SABLIER - 5 Minutes (x2)**





OUTILS SUPPORTS



**BLOCS DE CONSTRUCTION
TYPE "LEGO"**
(x 1 lot) - (1000 pièces environ)



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



DÉS À JOUER (x 24)



LOT DE 7 DÉS - 22 mm
D4, D6, D8, D10, D10 (%), D12, et D20.



162 DÉS VARIÉS
constellations - chiffres - vierges -
signes - 4 faces - 8 faces -
10 faces - faces dizaines - faces
centaines - faces milliers - 12 faces et
20 faces



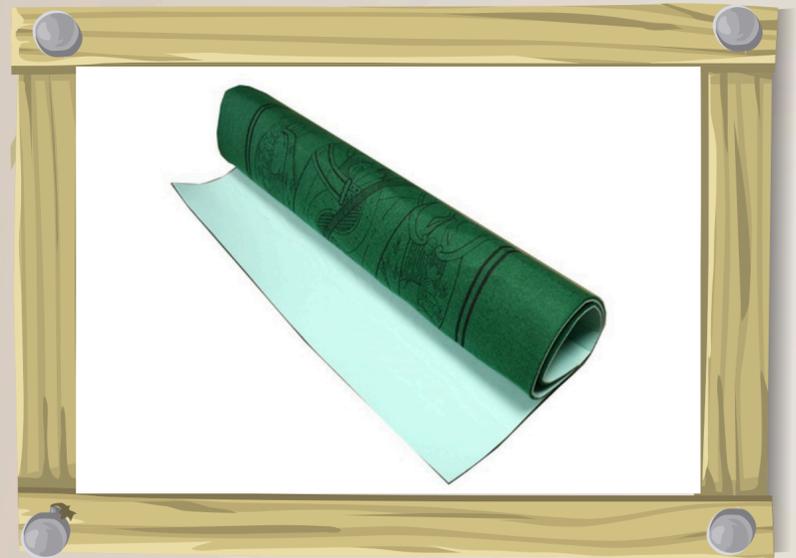
SERINGUE GRADUÉE - 60 ML
TUBE SOUPLE 100 CM (x 1)
Accessoire mesure volume liquide
pouvant être utilisé avec
(n°9) SET D'EQUIVALENCE VOLUMES



OUTILS SUPPORTS



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



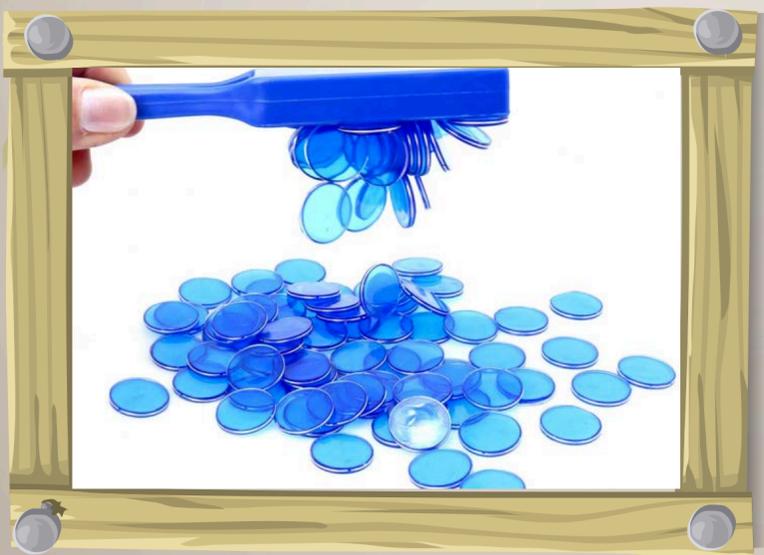
TAPIS DE JEUX
Dim. 60x60 cm (x1)



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



JEU DE TAROT 78 CARTES (x 1)



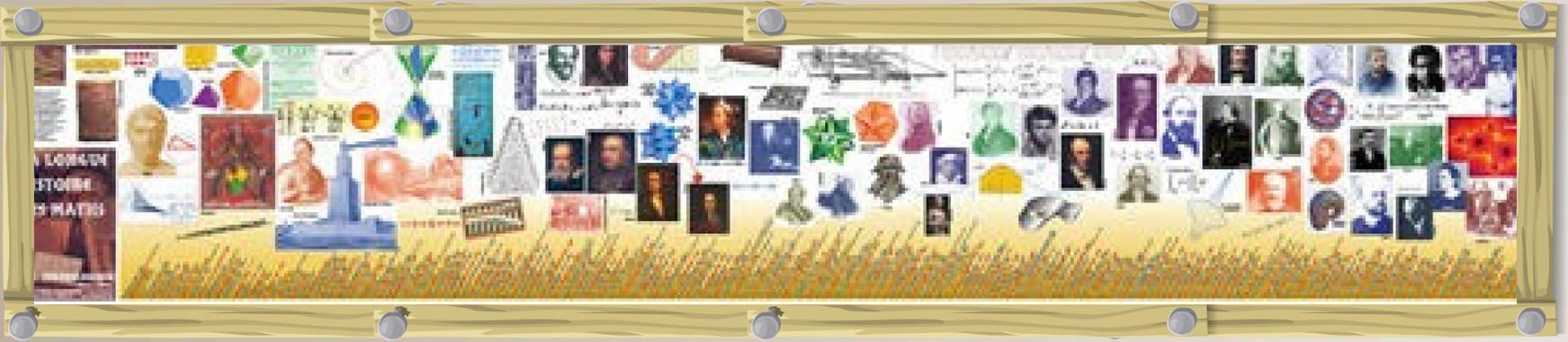
PELLES (x 2) / JETONS
(x 2 lots) (Aimantés)



JETONS PLASTIQUE
4 COULEURS - 1000 pièces
Activités : tri / dénombrement.



OUTILS SUPPORTS



FRISE CHRONOLOGIQUE MATHÉMATIQUES

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 1ère Utilisation => APPLE »



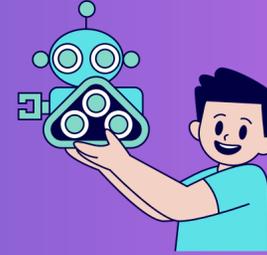
SABLIER (x2)
Durée 5 minutes



**KIT de traçage
pour tableau magnétique (x2)**



PROGRAMMATION ROBOTIQUE



OZOBOT Duo et ses accessoires

COMMENT POUVEZ-VOUS UTILISER LES OZOBOTS AVEC VOS ÉLÈVES DANS VOTRE CLASSE ?



Le plus petit des robots conçus pour l'initiation à la programmation (5 boîtes Duo)



Chargeur 7 ports USB x 1



Marqueurs (2 boîtes de 4)

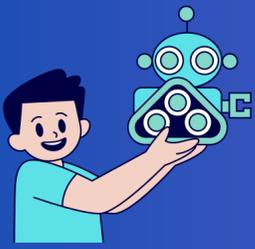
Les feutres de couleur Ozobot garantissent un fonctionnement optimal.

Ozobot Bit est un robot intelligent miniature qui peut suivre des lignes et se promener librement, détecter les couleurs et il peut aussi être programmé. Vos élèves apprendront la robotique et la programmation par la pratique en travaillant sur des mises en situation concernant les disciplines scientifiques mais aussi littéraires. Un Ozobot permet de faire cours de façon ludique pour qu'ils apprennent en jouant et en s'impliquant.

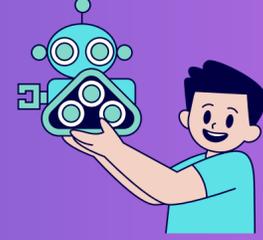
Les Ozobots s'adressent aux enfants de tous les âges. Les élèves de classe élémentaires peuvent commencer à apprendre à programmer l'Ozobot avec des codes visuels de couleurs sur une tablette en utilisant notre application gratuite ou avec des feutres sur une feuille de papier. En commençant par l'école élémentaire et jusqu'au lycée, les élèves ont également la possibilité d'acquérir les compétences de la programmation avancée avec les Ozobots et OzoBlockly.



SAC DE TRANSPORT P/OZOBOT



PROGRAMMATION ROBOTIQUE



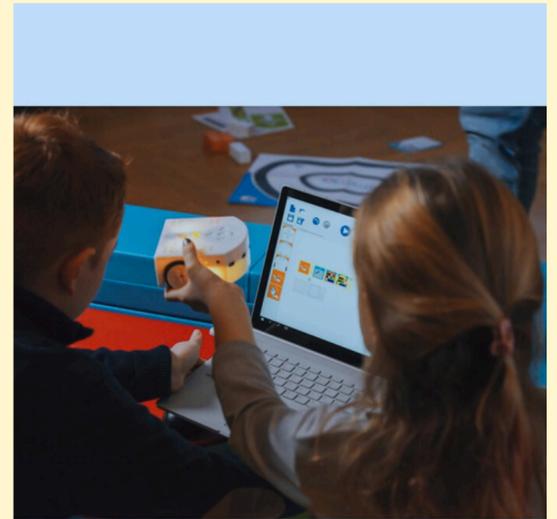
Robot Thymio II WIRELESS (Sans fil) et ses accessoires



Le Robot Thymio 2 Wireless est un robot intelligent et interactif pour l'initiation à la programmation. Il se programme à partir de la suite logicielle *Thymio Suite* permettant aux novices de programmer facilement et efficacement le robot. La suite logicielle intègre de la programmation visuelle (VPL & VPL3), de la programmation *Scratch*, de la programmation *Blockly*, de la programmation en mode texte avec *Aseba Studio* et *Thonny Python*. Ces langages visuels développent la créativité, le raisonnement logique et le travail collaboratif.



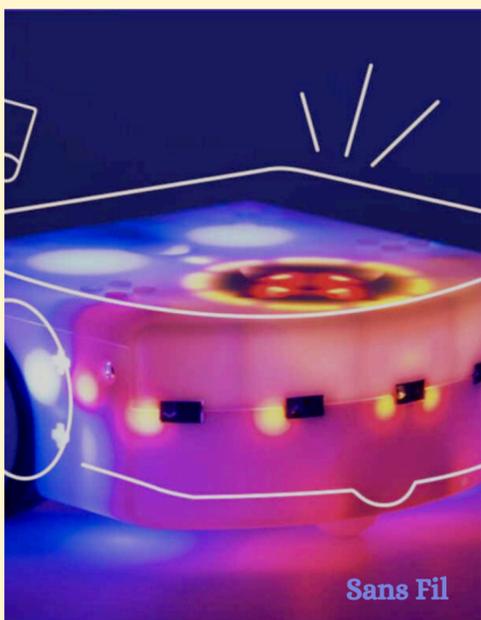
Piste MAISON (x1)



Piste LOUTRE (x1)



THYMIO (x2)



Sans Fil

6 comportements préprogrammés : Amical (suit la main), Explorateur (évite obstacles et chutes), Peureux (fuit et émet un son), Attentif (réagit aux claps), Inspecteur (suit une ligne noire), Obéissant (répond aux boutons et télécommande).

Programmable avec *Thymio Suite*, incluant VPL (graphique), *Scratch*, *Blockly*, *Aseba Studio* (texte) et *Python* (Thonny).

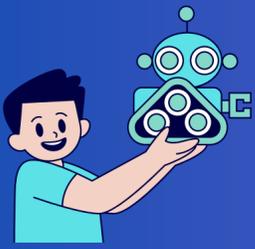
Évolutif : adapté aux STEM/STEAM, il permet le dessin géométrique, le transport d'objets et l'assemblage avec des briques Lego. Connecté et intelligent : compatible avec l'IA et pilotable en flotte via Thymio2+.

Guides pédagogiques disponibles pour enfants et enseignants.

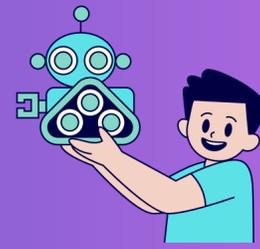
Avec une télécommande infra-rouge, il est possible de contrôler Thymio dans son mode de base Obéissant. Vous pourrez également programmer la réaction que vous souhaitez lorsque vous maîtriserez le mode texte. Transformer Thymio en voiture télécommande, c'est tout simple.



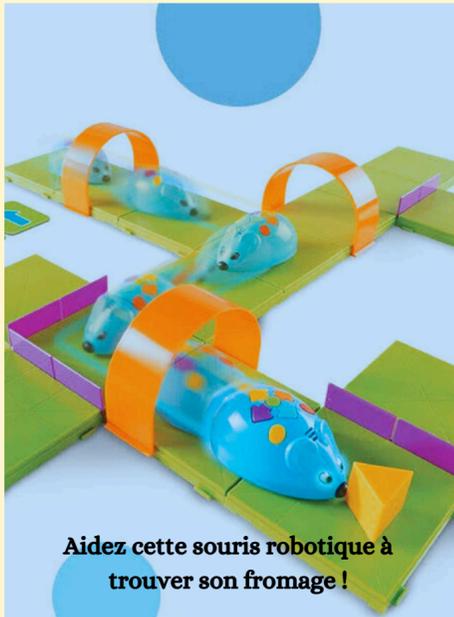
Télécommande (x2)



PROGRAMMATION ROBOTIQUE



Ensemble d'activités souris robot CODE & GO ressources d'apprentissage



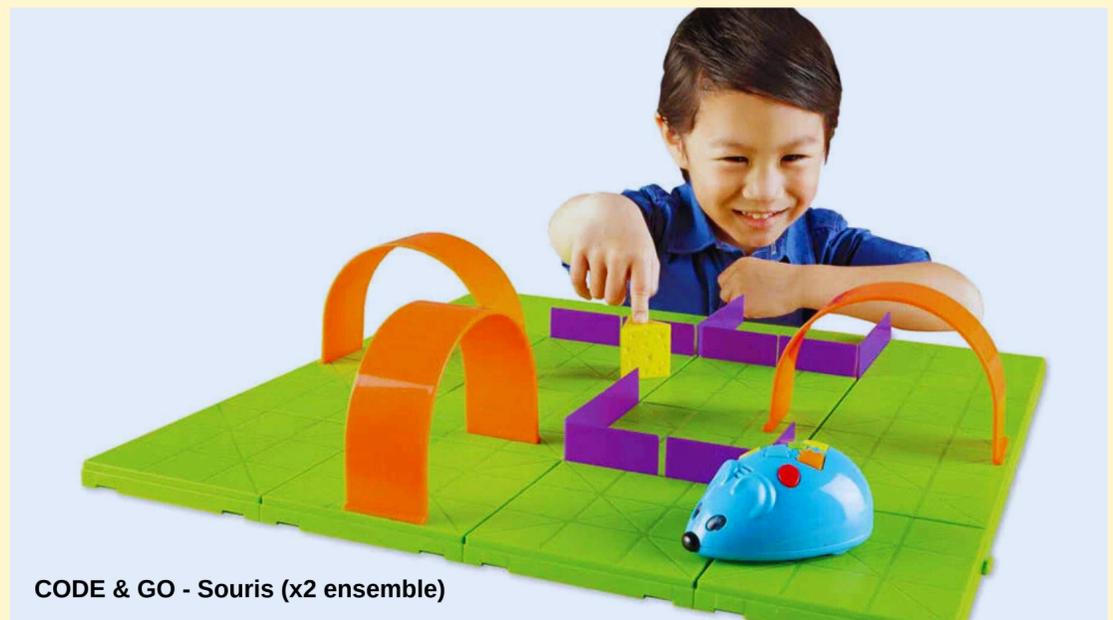
Aidez cette souris robotique à trouver son fromage !



Un outil ludique et accessible pour apprendre le codage. Idéal pour les débutants, simple, tactile et amusant. Les enfants de tous âges prennent plaisir à programmer la souris et à la voir évoluer sur le parcours. Il enseigne les bases du codage et de la logique, tout en étant particulièrement adapté aux élèves malvoyants grâce à ses repères tactiles et son retour auditif. Le kit d'activités est un véritable atout : les carrés du plateau offrent des repères tactiles indispensables, et les cartes et flèches peuvent être modifiées pour permettre une participation autonome. celui-ci propose une rétroaction sonore, essentielle pour les élèves déficients visuels. Un excellent choix pour apprendre le codage tout en développant des compétences essentielles !



DEVELOPS:



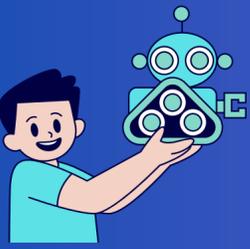
CODE & GO - Souris (x2 ensemble)



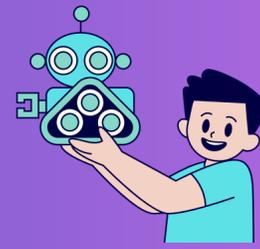
Enseigner le codage avec *Code and Go* aux élèves malvoyants

- Explorer le parcours de façon tactile.
- Utiliser des termes de grille (4x4, lignes, colonnes).
- Indiquer la position de la souris, du fromage et des tunnels (ligne/colonne).
- Demander à l'élève d'ajouter murs, tunnels ou de placer les éléments.
- Développer la cartographie mentale et la planification d'itinéraires (compétences O&M).
- Travailler le séquençage des commandes et l'écoute des déplacements.
- Apprendre à déboguer et à repérer les erreurs de trajectoire.
- Renforcer la logique et la recherche de raccourcis.





PROGRAMMATION ROBOTIQUE



MATATALAB CODING SET & SES PISTES



Il développe les capacités cognitives, l'imagination et les compétences de codage par le jeu.

SANS ÉCRAN

Une manière plus ludique d'apprendre les concepts de la programmation dès le plus jeune âge. Une manière concrète d'apprendre les idées abstraites du codage.

SANS MOTS

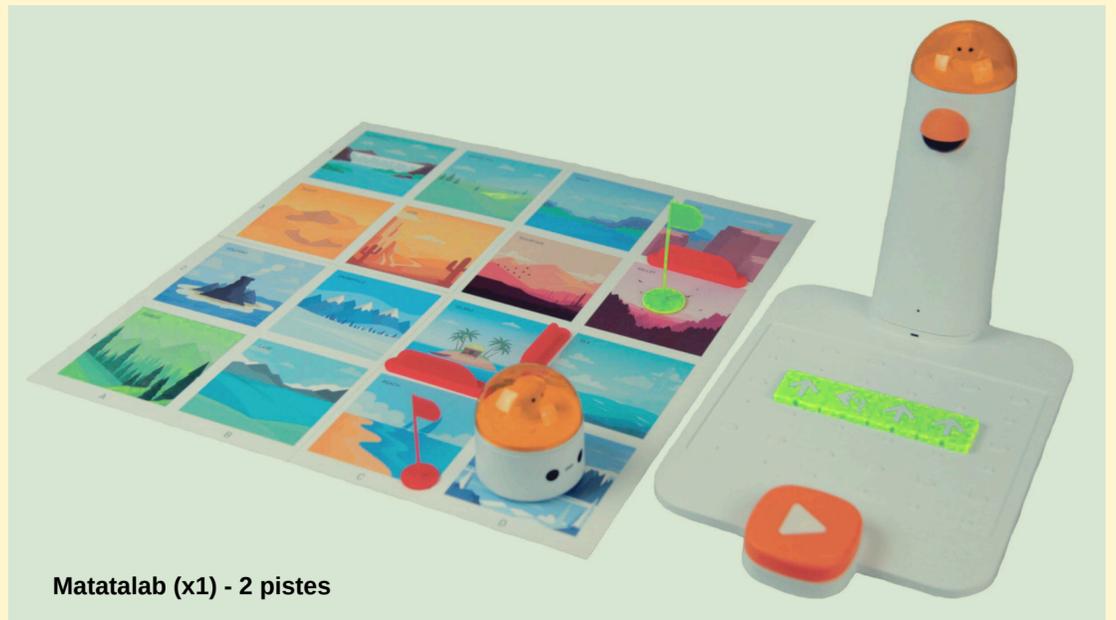
Les blocs de codage comportent des symboles graphiques intuitifs. Ils permettent aux enfants de prendre confiance pour qu'ils puissent prédire le mouvement du robot ainsi que tester et confirmer leur raisonnement.

BASÉ SUR LE JEU

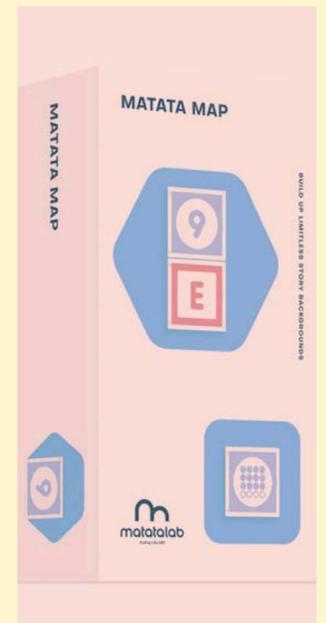
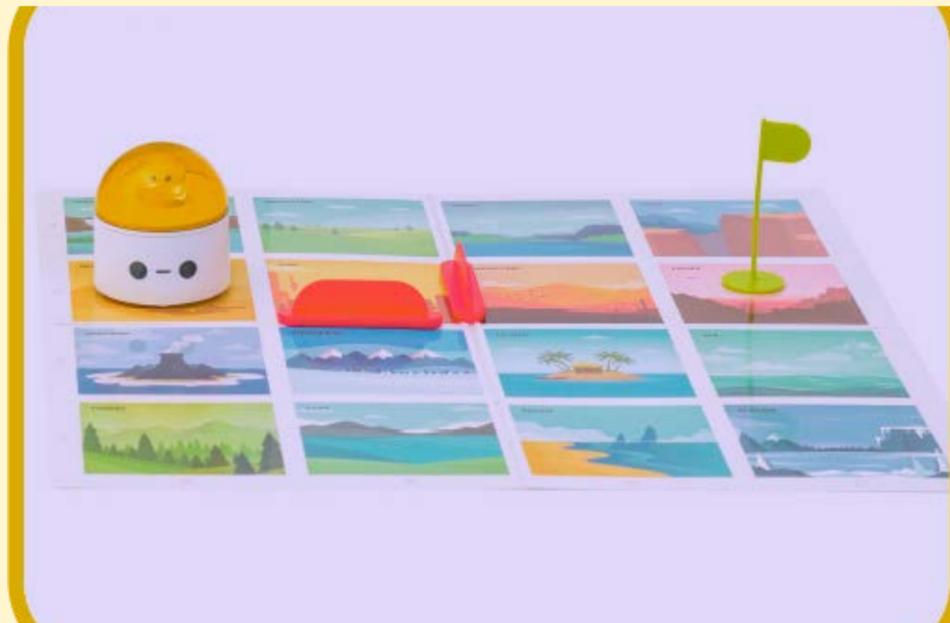
Avec Matatalab, les enfants ne se prennent pas au sérieux, ils ne font que jouer à un jeu de labyrinthe, créer de la musique ou même dessiner. Cela rend l'apprentissage amusant et attrayant.

UNE AVENTURE

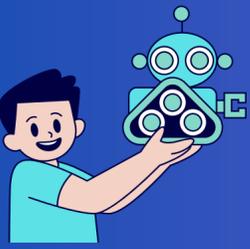
Les enfants sont mis au défi de trouver différents moyens d'atteindre la cible. Au fur et à mesure qu'ils progressent de facile à avancé, les enfants apprennent et utilisent étape par étape de nouveaux concepts de codage tels que la séquence, les boucles, les fonctions, etc.



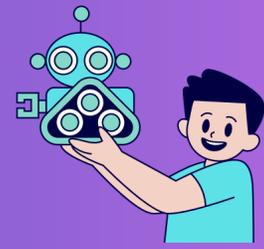
Matatalab (x1) - 2 pistes



Photos non contractuelles

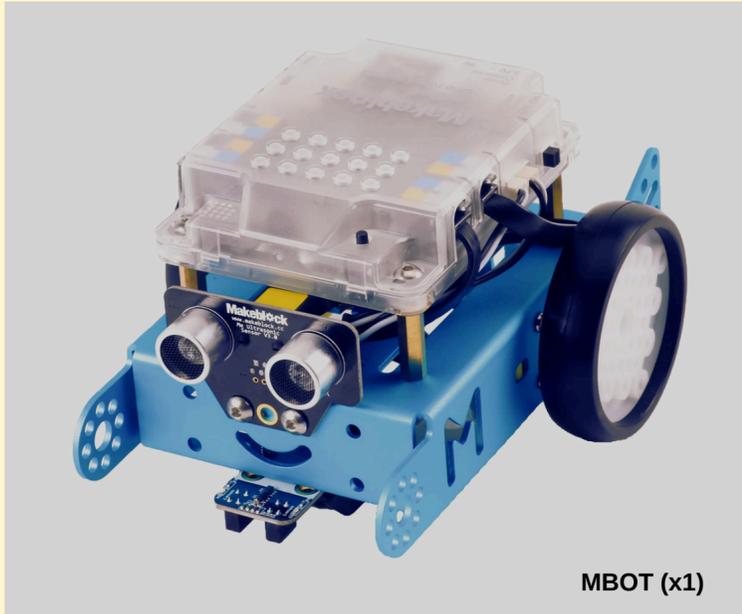


PROGRAMMATION ROBOTIQUE



MBOT ROBOT MODULAIRE

mBot Explorer est un robot modulaire, équipé d'une matrice d'affichage à LED et programmable avec les environnements de programmation par blocs mBlock et Makeblock App. Il est conçu pour l'apprentissage progressif de la programmation et de la robotique en collège et lycée. Il est capable de détecter des obstacles, suivre une ligne, émettre des sons et des signaux lumineux, recevoir des ordres d'une télécommande ou communiquer par un canal infrarouge avec un autre robot.



MBOT (x1)

Programmation en "blocs", idéal pour les débutants.
Multifonctionnalité : Capable de détecter des obstacles, suivre des lignes et communiquer par infrarouge.
Contrôle à distance : Connectivité Bluetooth, accessible via télécommande ou smartphones/tablettes.
Matériaux durables : Composants en aluminium pour une résistance accrue et une longue durée de vie.
 Recommandé par le Ministère de l'Éducation et de la Jeunesse, mBot est une excellente porte d'entrée vers l'apprentissage STEM, rendant la science et la technologie accessibles aux jeunes esprits curieux.

Cycle 4

Cahier d'algorithmique et de programmation

→ Livre du professeur

- Technologie
- Mathématiques

DELAGRAVE

Makeblock
Construct Your Dreams

mBot
Educational Robot Kit

STEM Science | Technology Engineering | Mathematics

when clicked
 forever
 say Hello
 move 50 steps
 play sound eat
 forever
 when forward at speed 255
 play tone on note C4 beat Half
 1 secs
 backward at speed 255
 play tone on note A7 beat Whole

ARDUINO AT HEART

Bluetooth

Add-On packs

Various Online Resources

Découverte de la programmation par blocs avec le robot mBot

Technologie **Scratch**

Infinite Possibilities with Add-On packs:

Specifications:

Software programming	Scratch 3.0	Support Kit	Arduino Uno
Display	1602 LCD (16x2) or 12864 OLED (128x64)	Motor	DC Motor (5V)
Control	Arduino Uno R3	Wheel	2x 48mm
Power supply	5V USB	Chassis	Aluminum
Weight	~100g	Size	~100mm x 100mm x 50mm

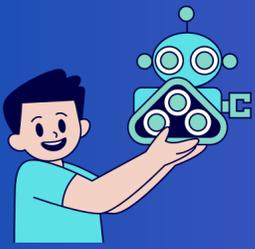
mBlock

Available on the App Store

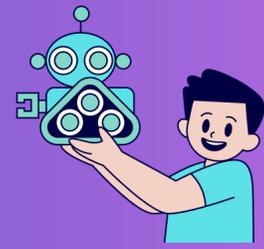
Objectifs pédagogiques

- Découvrir la robotique
- S'initier de façon ludique au langage de programmation

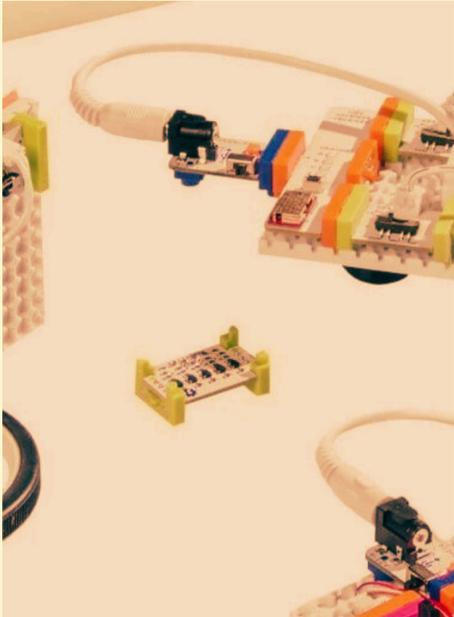
On utilisera le logiciel *mBlock* pour créer nos programmes. Le langage graphique utilisé est *Scratch*. Le robot mBot interagit avec son environnement en fonction du programme qu'on lui plante.



PROGRAMMATION ROBOTIQUE



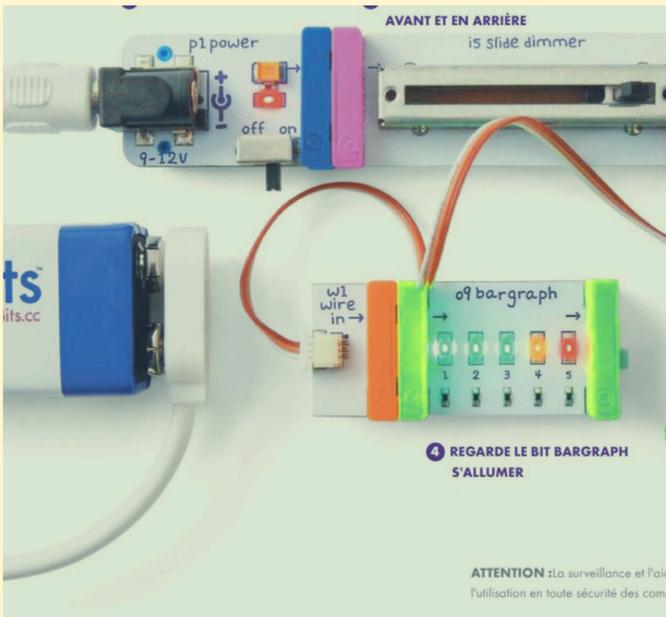
GIZMOS & GADGETS KIT



GIZMOS & GADGETS KIT (x1)

Le kit Gizmos and Gadgets Kit par LittleBits permet aux enfants de devenir de vrais inventeurs en créant une voiture télécommandée qu'ils pourront piloter à l'aide d'un smartphone. Ce kit est composé de différents blocs de construction électroniques faciles à utiliser pour de petites et de grandes réalisations. L'assemblage est magnétique et les enfants vont faire de très gros progrès dans le domaine de l'électronique.

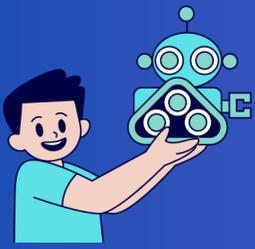
Le kit permet de construire une voiture mais également 15 autres créations pour stimuler l'imagination et acquérir des compétences scientifiques, technologiques, techniques, artistiques et mathématiques !



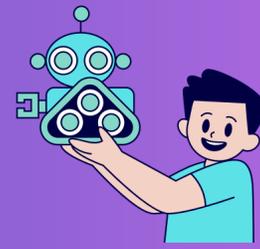
4 REGARDE LE BIT BARGRAPH S'ALLUMER

ATTENTION : la surveillance et l'aide de l'adulte sont recommandées pour l'utilisation en toute sécurité des composants.





PROGRAMMATION ROBOTIQUE

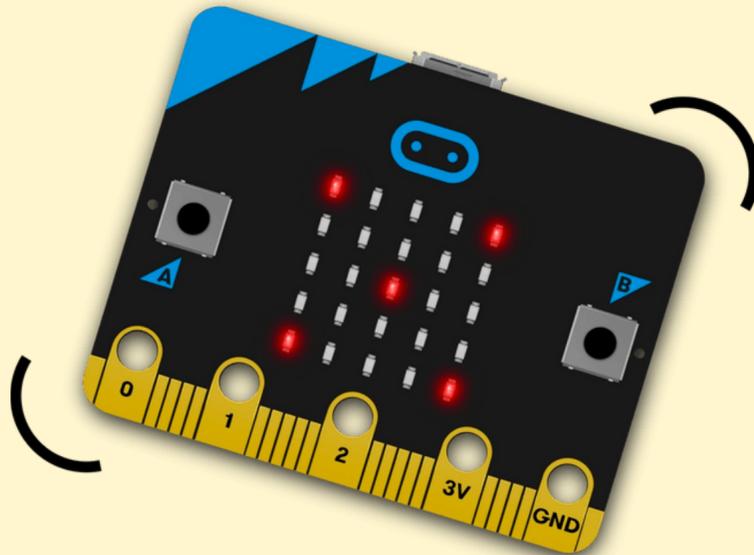


CARTES ET ECRAN MICRO/BIT

De la primaire au lycée.

La carte BBC micro:bit est un micro-ordinateur de poche programmable par bloc (éditeur Makecode) ou en ligne de code (langage python).

Elle peut être utilisée pour réaliser une grande diversité de projets en classe.



Disponible en plusieurs exemplaires



Que puis-je faire avec un microbit ?

Connectez votre micro:bit pour créer des écouteurs, des interrupteurs et des composants électroniques simples, des capteurs tactiles et bien plus encore. Les broches peuvent alimenter des accessoires simples comme des lumières colorées, des moteurs et des robots.



LISTE ALPHABÉTIQUE DES JEUX

(JEUX NUMÉROTÉS PAR N° D'ENTRÉE DANS LE CATALOGUE)



A

n° 35 - ABALONE
n° 61 - ALERTE ASTEROÏDES
n° 20 - ALLUMETTES GEANTES
n° 82 - AVALAM
n° 50 - AWALE Artisanal Sculpté
n° 86 - AZUL

B

n° 52 - BACKGAMMON
n° 29 - BAZAR BIZARRE
n° 79 - BLANCHE NEIGE
n° 17 - BOULIER 13 COLONNES
n° 2 - BRAINS
n° 68 - BRIX

C

n° 119 - CABANGA
n° 150 - CALCUL MENTAL "je comprends tout"
n° 108 - CALCULODINGO
n° 127 - CARRO COMBO
n° 65 - CODE COULEUR
n° 51 - COFFRET ECHECS
n° 55 - COLOR ADDICT
n° 102 - COLT EXPRESS
n° 76 - CONEX
n° 121 - CONNECTO
n° 93 - COPENHAGEN
n° 95 - CRAZY CUPS
n° 134 - CUBEEZ
n° 162 - CHROMATIK

D

n° 163 - DANGER
n° 141 - DANS LA TETE DE SCHERLOCK HOLMES
n° 58 - DEBLOK (x 1)
n° 154 - D CODE
n° 167 - DEDALE
n° 129 - DEDUCTIO
n° 125 - DEKAL
n° 116 - DEMAIN TU M'AS TUE
n° 98 - DES, REPR. MULTIPLE
n° 88 - DETRAK (x1)
n° 43 - DIAM TRAVEL
n° 101 - DICTOPIA
n° 19 - DIGIT
n° 24 - DOBBLE
n° 26 - DOBBLE : Chiffres/formes
n° 21 - DOMINOS (lot)
n° 22 - DOMINOS Classique (boîte)
n° 123 - DR EUREKA
n° 113 - DRAGON MARKET
n° 91 - DUNGEON ACADEMY

E

n° 8 - ENSEMBLE SOLIDE GEOMETRIQUE
n° 151 - ESCAPE GAME - ENQUETE A ROME
n° 120 - EXIT - LA CHASSE AUX COOKIES
n° 158 - EXTENSION - NOUVELLE LUNE
n° 159 - EXTENSION - PERSONNAGES
n° 160 - EXTENSION - LE VILLAGE

G

n° 48 - GAGNE TON PAPA
n° 30 - GAME OVER
n° 118 - GANG OF DICE
n° 132 - GENIUS SQUARE
n° 3 - GEOMAG
n° 14 - GEOVOLUME
n° 153 - GEOMETRIKO
n° 64 - GIPF
n° 80 - GOBBLET GOBBERS
n° 4 - GRAND CUBE CONSTRUCTION 3D
n° 69 - G-RAVITY MAZE

F

n° 10 - FICHES : JE DECOUVRE
n° 115 - FIGHTERS OF THE PACIFIC
n° 136 - FLOWERS
n° 6 - FORMES GÉOMÉTRIQUES à plier
n° 62 - FOX TERRIER

H

n° 114 - HI KI MI

J

n° 28 - JEU DE DAME GEANT
n° 60 - JEU DE GO
n° 85 - JEU DE HEX
n° 110 - JUNGLE
n° 25 - JUNGLE SPEED
n° 140 - JUST ONE

I

n° 78 - IL ETAIT UNE FERME
n° 138 - IQ PUZZLER PRO

LISTE ALPHABÉTIQUE DES JEUX

(JEUX NUMÉROTÉS PAR N° D'ENTRÉE DANS LE CATALOGUE)



K

n° 34 - KINGDOMINO
n° 124 - KOLPA !
n° 137 - KRONOLOGIC PARIS 1920

L

n° 84 - L'ATELIER DES POTIONS
n° 122 - LA CABANNE A POTIONS
n° 135 - LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU
n° 37 - LA GUERRE DES MOUTONS
n° 77 - LA MARCHÉ DES PINGUINS
n° 59 - LABYRINTHE
n° 70 - L'AVENTURE 1X1
n° 63 - L'AVENTURIER
n° 45 - LE FACTEUR DE MAFATE
n° 156 - LE ROI C'EST MOI
n° 128 - LES ARCHITECTES D'AMYTIS
n° 152 - LES CHATS DE SCHRODINGER
n° 33 - LES LOUPS-GAROUS Thierecelieux
n° 75 - LES MONSTRES DES MATHS
n° 41 - LOBO 77
n° 165 - LINE-IT
n° 142 - LIXSO
n° 11 - LOGIKVILLE
n° 39 - LOUP-GAROU pour une nuit
n° 94 - LUCKY NUMBERS

M

n° 44 - MALLETTE AUX MIROIRS
n° 143 - MARIE CURIE
n° 104 - MATH SUMO
n° 74 - MATHADOR
n° 16 - MATHADOR JUNIOR
n° 130 - MAXIMAAL : Table de Division
n° 131 - MAXIMAAL : Table de Multiplication
n° 67 - MAZE RACERS
n° 46 - META-FORMS
n° 144 - MIA LONDON
n° 139 - MICRO DOJO
n° 157 - MILLE SABORDS
n° 73 - MONOPOLY "NANCY"
n° 161 - MORTUM
n° 106 - MULTIPLO DINGO
n° 111 - MY RUMMY

N

n° 145 - NINE
n° 147 - NUMBER DROP
n° 168 - NAUTILUS ISLAND

O

n° 42 - ONITAMA (x1)
N°112 - OURSONS TAQUINS

P

n° 90 - PAPAYOO
n° 133 - PAGODE - EDITION DU DRAGON
n° 97 - PICKOMINO
n° 15 - PIRAMINI
n° 40 - PLAYMIND
n° 5 - POLYDRONS (1 lot)
n° 166 - PUNTO

Q

n° 100 - QUANTIK
n° 32 - QUARTO Mini
n° 13 - QUATRE EN LIGNE
n° 126 - QUIXO MINI
n° 36 - QUORIDOR Mini
n° 92 - QWIRKLE
n° 96 - QWIRKLE CUBES
n° 89 - QWIXX

R

n° 99 - RED7
n° 117 - REFLECTO
n° 169 - REVELIO
n° 27 - REVERSCHIP
n° 83 - RICOCHET ROBBOTS
n° 109 - RIVERS DRAGONS
n° 1 - RUBIK'S CUBE (2de 3x3 et 1 de 2x2)
n° 49 - RUSH HOUR

S

n° 38 - SABOTEUR
n° 66 - SANTORINI
n° 72 - SENSEÏ
n° 12 - SET
n° 9 - SET D'EQUIVALENCE DE VOLUMES
n° 53 - SIAM
n° 31 - SIX QUI PREND
n° 149 - SKIP BO
n° 148 - SKULL KING
n° 164 - SKYJO
n° 54 - SOLITAIRE en Bois 25cm
n° 7 - SPIROGRAPH
n° 71 - SQUADRO

T

n° 105 - TAM TAM MULTI MAX
n° 107 - TAM TAM SUPER MAX
n° 56 - TANGRAM BOIS - 7 PIECES - 30 FIGURES
n° 87 - TANTRIX
n° 146 - THE NUMBER
n° 47 - TRIOLET
n° 103 - TURING MACHINE

LISTE ALPHABÉTIQUE DES JEUX

(JEUX NUMÉROTÉS PAR N° D'ENTRÉE DANS LE CATALOGUE)



n° 23 - UNO CLASSIQUE

U

n° 81 - VOLDETOUR

n° 155 - VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

V

W

X

n° 57 - YOKAÏ NO MORI

Y

Z

