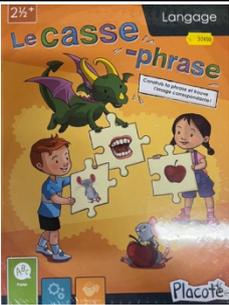
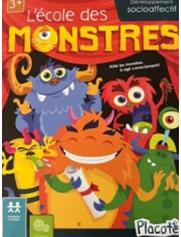
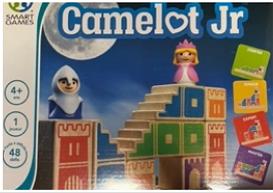
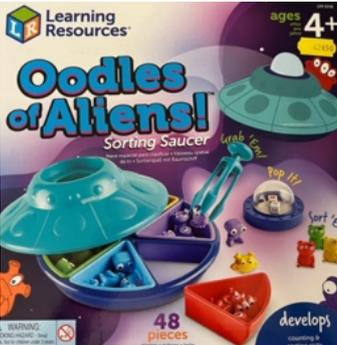
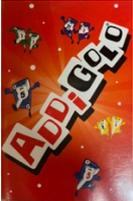
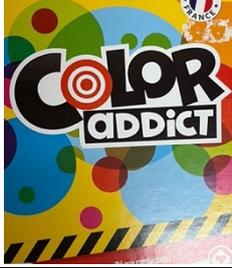


Jeux disponibles à la Circonscription du MARIGOT

Âges	Descriptions	Images
<p>2 ans et demi +</p> <p>2 à 4 joueurs</p>	<p>Le casse-phrase Parler, comprendre et conscience phonologique. Ce jeu est conçu pour aider les enfants à faire des phrases complètes, qui comprennent un sujet, un verbe et un complément. La présentation sous forme de casse-têtes leur offre un support visuel et les aide à tenir compte de tous les « morceaux ».</p>	
<p>3 ans +</p>	<p>Mini REKENREK (100) / Boulier Idéal pour construire le sens des nombres. Il encourage les élèves à « subitizing » à visualiser les relations numériques, à renforcer leurs compétences en matière de problèmes d'addition, de soustraction, de multiplication et de division.</p>	
<p>3 ans +</p>	<p>Let's learn to measure Apprenons à mesurer Faire des expériences sur le volume, le poids, la longueur, la hauteur et plus encore.</p>	
<p>3 ans +</p> <p>1 à 2 joueurs</p>	<p>Gagne ta maman : Logique, construction et image mentale « Soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées » « Réalisez des figures en 3D »</p>	
<p>3 ans +</p> <p>2 à 4 joueurs</p>	<p>L'école des monstres Habilité sociale et émotions « Identifie si les monstres se comporte correctement. Le montre. »</p>	
<p>3 ans +</p> <p>2 à 5 joueurs</p>	<p>Le monstre des couleurs Mémoire visuelle et émotions « Exprime ou parle des émotions du monstre »</p>	
<p>3 ans +</p> <p>2 à 5 joueurs</p>	<p>Gare au requin ! Observation et dénombrement « Avoir le plus de poisson lorsque que la pioche est terminée »</p>	

<p>3 ans + 2 à 3 joueurs</p>	<p>Stationne tes voitures Parler, comprendre et conscience phonologique. « Écoute bien les consignes et place les voitures aux bons endroits ! »</p>	
<p>3 ans + 1 joueur</p>	<p>Les trois petits cochons Réflexion Place les petits cochons et le loup comme indiqué sur le défi. Place ensuite les maisons de manière à ce que les petits cochons jouent à l'extérieur lorsque le loup n'est pas là et qu'ils soient protégés à l'intérieur de chacune lorsque le loup est là !</p>	
<p>4 ans +</p>	<p>Camelot Jr : Logique et raisonnement. « Aide le chevalier à rejoindre la princesse ! »</p>	
<p>4 ans +</p>	<p>Logik ville : Organisation spatiale, déduction, raisonnement. « Devine dans quelles maisons vivent plusieurs personnages et leurs animaux en te basant sur les indices indiqués sur des cartes d'énigmes. »</p>	
<p>4 ans + 2 à 12 joueurs</p>	<p>Imagidés Comprendre et parler « Lancez les dés et imaginez ensemble un récit reprenant chacune des images obtenues sur le tirage de dés. »</p>	
<p>4 ans + 2 à 4 joueurs</p>	<p>Le clan Arc-en-ciel Estimer les distances « Déplace toi grâce aux arcs-en-ciel, pour récupérer suffisamment de cristaux bleus pour les convertir en cristaux dorés. Celui qui 3 cristaux dorés a gagné ! »</p>	
<p>4 ans + 1 à 2 joueurs</p>	<p>Oodles of Aliens ! Motricité fines, calcul, algèbre, numération, trier , associer et comparer. « On peut faire des activités de tri par forme ou par couleur, utiliser une pince pour manipuler les figurines. Faire des activités de dénombrement en utilisant le lanceur de dés qui indique la couleur et le nombre d'extraterrestres à placer dans le vaisseau. Il est également possible de déposer les cartes planètes qui indiquent une quantité et une couleur au fond des compartiments. »</p>	

<p>5 ans +</p>	<p>Le jeu aux mille titres : Mémoire visuelle, féminin/masculin, vocabulaire spatial, lien sémantiques... « Se joue un peu comme le Memory. Sauf que la mémoire ne retient pas l'emplacement des personnages mais l'histoire que raconte la rencontre du personnage et du lieu. »</p>	
<p>5 ans +</p>	<p>Code couleur : Image mentale « Reproduisez couche par couche. »</p>	
<p>5 ans + 2 à 5 joueurs</p>	<p>Ça tourne pas rond ! Mémoire visuelle « Mémorise l'emplacement du poisson pour le nourrir avec des granulés.»</p>	
<p>5 ans + 2 à 5 joueurs</p>	<p>Speed colors Mémoire visuelle, rapidité « Mémorise les couleurs de l'image. Puis retourne la carte et colorie l'image (en noir et blanc) avec les bonnes couleurs au bon endroit »</p>	
<p>5 ans + 2 à 4 joueurs</p>	<p>Souris ville Coopération, communication et rapidité. «L'architecte décrit le plan de la ville au constructeur afin qu'il la réalise avec les cartes routes. Quand c'est fini « Souris Ville ! » » D'autres variantes son possible : constructeur/constructeur ; 1 architecte/ plusieurs constructeurs</p>	
<p>6 ans +</p>	<p>Le lynx : Recherche visuelle, attention focalisée et soutenue. « Cherche bien, parmi les 400 images disposées sur le grand plateau de jeu arrondi, l'objet qui vient d'être pioché. »</p>	
<p>6 ans +</p>	<p>Halli Galli : Attention visuelle, réflexibilité. « Tape rapidement sur la sonnette lorsqu'il y a une combinaison de 5 fruits identiques. Attention de ne pas taper à tort car on perd des cartes. »</p>	
<p>6 ans +</p>	<p>Puissance 4 : Logique et raisonnement. « Aligne 4 jetons de ta couleur, à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale »</p>	

<p>6 ans +</p>	<p>Bazar Bizarre : Inhibition et flexibilité : régulation de l'impulsivité « Être le plus rapide à attraper l'objet qui n'a absolument rien en commun avec la carte : ni la couleur, ni l'objet. »</p>	
<p>6 ans +</p>	<p>Dobble Martinique / Dobble 1, 2, 3 : Inhibition et flexibilité : régulation de l'impulsivité « Il existe un seul et unique symbole commun entre chacune des cartes. Sois le premier à le repérer et à le nommer pour remporter la carte. »</p>	
<p>6 ans + 2 à 4 joueurs</p>	<p>Addigolo : Complément à 10. « Ramassez les cartes par paire de même couleur quand leur somme est égale à 10, 20 ou 30. »</p>	
<p>6 ans + 2 à 4 joueurs</p>	<p>Dr.EUREKA Logique adresse et rapidité. « Reproduis la disposition des billes dans ton éprouvette comme sur la carte. EUREKA ! »</p>	
<p>6 ans +</p>	<p>DIMOI Échange et écoute « Cartes questions permettant de partager des choses du quotidien, les goûts, les émotions, les rêves, les inquiétudes »</p>	
<p>6 ans + 2 à 4 joueurs</p>	<p>Crazy cups Rapidité et observation « Soit le premier à ligner ou empiler les gobelets comme sur la carte »</p>	
<p>7 ans +</p>	<p>Color Addict : Inhibition, flexibilité, reconnaissance visuelle et catégorisation : régulation de l'impulsivité « Se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en les classant par même couleur ou même mot. »</p>	
<p>7 ans + 2 à 8 joueurs</p>	<p>KÉBLO Concentration et inhibition. « Les joueurs comptent de 1 à 20 en donnant chacun un nombre à leur tour. Attention Fred la chauve-souris vous indique une nouvelle contrainte ! remplacer un nombre par : un autre, un geste, un bruit ou un mot ... »</p>	

<p>7 ans + 2 joueurs +</p>	<p>Défi Multiplications : Comprendre, mémoriser et se tester 4 jeux possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retrouve l'opération à partir du résultat • Découvre le facteur ou de résultat caché d'une opération avant ton adversaire ! • Vole les cartes de ton adversaire sans te tromper sur le résultat de chaque opération. • Sois le plus rapide à retrouver le résultat le plus élevé parmi plusieurs opérations. 	
<p>8 ans + 2 à 8 joueurs</p>	<p>Poule poule Logique et concentration « Avoir 5 œufs visibles dans le film tout en sachant : la poule en couvant fait disparaître un œuf et que le renard en chassant la poule fait réapparaître un œuf. »</p>	
<p>8 ans +</p>	<p>QUARTO : Planification spatiale, déplacements spatiaux. « Aligne 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais attention c'est l'adversaire qui donne la pièce à jouer ! »</p>	
<p>8 ans + 2 à 4 joueurs</p>	<p>Cupcake Academy : Coopératif, logique et rapidité « Travaillez avec vos collègues pâtisseries pour organiser rapidement votre cuisine en fonction des missions de votre instructeur (alignement des moules), avant que le temps ne s'écoule ! »</p>	
<p>8 ans + 4 à 12 joueurs</p>	<p>TIME'S UP ! Vif, image mentale « Découvrir entre copains des objets, des métiers et des animaux. 1- Décrivez-les sans les nommer. 2- Faites-les ensuite en ne prononçant qu'un seul mot. 3- Mimez-les. »</p>	
<p>TAM TAM Visio-attentionnelles, entraînement au calcul additif « Sur le même principe que le Dobble, il faut repérer l'unique paire nombre/opération. »</p>		
	<p>TAM TAM English Comme le TAM TAM, il faut repérer l'unique paire image/mot en Anglais.</p>	
	<p>NOT NOT Orientation, logique, concentration et réflexe. « Toucher le plus rapidement la carte qui répond aux critères donnés par les dés »</p>	