

Proposition de jeux de société pour les fêtes

Lecture

Tam Tam Safari chez AB Ludis (6-12 ans) : Tam Tam Safari est un jeu de lecture pratique et ludique. Il permet de travailler la vitesse de lecture.

La courses aux mots chez Oxybul (6-12 ans) : La course aux mots est un jeu de rapidité et d'observation, basé sur la lecture de mots. Le principe est simple : chaque joueur reçoit un certain nombre de petits cartons sur lesquels sont écrits des mots fréquents. Pour gagner la partie, il faut avoir déposé tous ses cartons sur les mots correspondants, situés sur le plateau central.

Conjugo Dingo de Cocktail Games/Aritma (3-4^e primaire) : Trois jeux faciles (bataille, un rami et un mistigri) pour travailler les conjugaisons : passé composé, présent et futur simple.

Détective Charlie (2-3^e primaire) chez Loki: Détective Charlie est un jeu coopératif composé de 6 enquêtes distinctes. Chaque enquête révèle un mystère à résoudre... et un coupable à identifier. Ce jeu travaille la compréhension.

UNDO (à partir de la 5^e primaire) chez Gigamic : Undo est un jeu coopératif qui permet aux joueurs d'influencer le passé pour changer l'avenir. Imaginez avoir le pouvoir de voyager dans le temps pour changer le passé et empêcher de funestes événements d'avoir lieu. Ce jeu travaille la compréhension chez les preados/ ados.

Mathématiques

Lobo 77 chez Gigamic (3^e primaire) : Le but est de ne pas être celui qui atteint ou dépasse 77. Chaque joueur reçoit 5 cartes, qu'il remplacera au fur et à mesure, et 3 jetons. Chacun à son tour dépose une carte, additionne son nombre au résultat précédent et donne le nouveau total.

Pickomino chez Gigamic (3^e primaire) : Lancez les 8 dés originaux, choisissez une valeur de dés à mettre de côté, puis faites le pari de relancer ou pas. Vous pouvez relancer les dés restants autant de fois que vous le souhaitez, à condition de toujours pouvoir retenir une valeur de dés différente. Lorsque votre tour est fini, faites l'addition pour savoir quel Pickomino prendre au centre de la table ou même dans la main de vos adversaires !

L'aventure 1x1 chez Haba (3^e/4^e primaire) : Une aventure passionnante dans le monde des multiplications. Jeu pour apprendre les tables de multiplications.

Opération Amon Rê chez Haba (à partir de la 2^e primaire) : Ce subtil jeu de calcul qui permet d'exercer les capacités mathématiques (additions et soustractions) tout en s'amusant.

Rallye chez Djeco (à partir de 7 ans) : Jeu de calcul mental ludique et joliment décoré. Chaque joueur reçoit 6 cartes km. Les 2 dés indiquent le nombre de kilomètres à parcourir. Tous les joueurs cherchent dans leurs cartes une solution pour trouver le nombre de kilomètres demandés, soit parce qu'ils ont la carte correspondante, soit en faisant des additions et/ou des soustractions avec 2 ou 3 cartes. Les joueurs découvrent leurs cartes et justifient leurs calculs, puis se débarrassent des cartes concernées.

CartaToto chez Ducale (à partir de la 2^e primaire) : Jeu amusant pour apprendre les multiplications. Avec Cartatoto, il y a différents jeux évolutifs pour apprendre les tables de multiplication plus facilement.

Smart Games (tout âge) : SmartGames est le spécialiste mondial des jeux de logique évolutifs. Ces jeux, souvent primés, contiennent des dizaines de défis, du plus simple au plus compliqué, convenant ainsi à tous les âges. Ces jeux sont essentiellement pour travailler le raisonnement logique.

Spacio chez Djeco (à partir de 4 ans) : Apprendre à se repérer dans l'espace.

Langage Oral

Concept Kids (à partir de 5 ans) / **Concept** (à partir de 10 ans) chez Repos : Dans Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Vous verrez, il ne faut pas forcément parler pour communiquer ! Ce jeu travaille les associations d'idées et le vocabulaire.

Code Names Image (à partir de 10 ans) chez Iello : Pour jouer, devinez ou faites deviner des images plus loufoques les unes que les autres. Ce jeu travaille le vocabulaire et la mise en lien entre les mots.

Vocamots (à partir de la 3^e maternelle) chez Haba : Les joueurs sont des détectives amateurs, qui tentent d'ouvrir un coffre-fort découvert dans la ville. Pour y parvenir, il faut découvrir les 4 chiffres qui composent le code. Pour cela, les petits détectives vont devoir se promener dans chaque quartier (le musée, en jaune ; la plage, en bleu ; le parc, en vert et le centre ville, en rouge) pour atteindre des cases d'indices. Ce jeu permet de travailler le découpage des mots en syllabes (prérequis à la lecture) et le vocabulaire.