



Plus grand ou plus petit ?

A. LAFAY

Jeu de bataille et jeu des familles : Comparer des nombres ou former des familles de nombres, deux jeux amusants et stimulants pour développer le sens des quantités. Dans le premier jeu (90 cartes), les nombres sont illustrés de 4 façons différentes : des doigts levés, des points ordonnés (dés à jouer), des points non-ordonnés ou les nombres arabes. Les nombres représentés se situent entre 1 et 10. Dans le second jeu (84 cartes), les nombres sont illustrés de 3 façons différentes : des points ordonnés, des points non-ordonnés et des nombres arabes. Les nombres représentés se situent entre 6 et 250.

Niveau 1

RÉF. PT272 - **18€**

Niveau 2

RÉF. PT273 - **18€**



La magie des nombres

A. LAFAY

En observant les différentes quantités représentées sur les cartes de jeu, les enfants doivent découvrir la quantité cachée. Les objectifs de ce matériel sont de développer les systèmes numériques précis et approximatif qui permettent l'identification des petites et des grandes quantités ; de reconnaître des configurations canoniques de points ainsi que les nombres arabes ; développer les aptitudes à décomposer les nombres de 1 à 10 utiles à l'addition et la soustraction. 40 cartes-nombres.

RÉF. PT250 - **25€**



Le zoo des nombres

A. SINIBARDY



Des jeux de manipulation et de représentation mentale pour favoriser l'apprentissage des nombres jusqu'à 100. Avec l'aide d'une ménagerie loufoque, l'enfant aborde la numération mais aussi la sériation et la comparaison. Chaque animal est représenté à côté d'une toise ce qui renforce l'acquisition du placement des nombres sur la ligne numérique et leur représentation visuelle et verbale.

RÉF. CT042 - **18€**



Cubes réglottes

En matière plastique souple, 100 cubes à empiler en 10 couleurs assorties (10 cubes pour chaque couleur).

RÉF. NA034 - **16,40€**



Activités numériques élémentaires

A. MÉNISSIER

Cet ouvrage de 32 pages propose des petits jeux numériques abordant des notions telles que : les principes de cardinalité, de bijection, d'abstraction et de non-pertinence de l'ordre ; le renforcement de l'équivalence numérique ; la recherche de l'invariance quantitative ; la comparaison de quantités ; etc.

RÉF. DB008 - **34,10€**



1, 2, 3, en avant !



A. LAFAY

Ce matériel permet de développer la ligne numérique mentale ; de développer l'association entre les représentations numériques symboliques arabes et orales d'une part, et les représentations numériques analogiques (ligne numérique) et mentales d'autre part ; de travailler les faits arithmétiques additifs et soustractifs. Selon les cartes qu'ils prennent, les joueurs avancent ou reculent leur pion sur la droite numérique. Le premier arrivé à la « piscine à balles » des drôles de tamanoirs gagne la partie. 6 niveaux de difficulté et 44 cartes.

RÉF. PT251 - **29€**

Argent factice

Très utile pour jouer à la marchande ! Contient 98 billets de 5 à 500 euros, 40 pièces de monnaie de 1 centime à 2 euros et une carte de crédit.

RÉF. HA004 - **12,90€**





Arrêt de bus

Un joli jeu amusant pour aborder les principes de l'addition et de la soustraction avec de jeunes enfants à partir de 4 ans. En suivant les consignes données par les dés, l'enfant fera monter ou descendre les passagers de son bus. Il se familiarisera également avec les quantités inférieures ou égales à six. 40 cartes passagers.

RÉF. OT001 - **14€**



Compte et compare

C. BOUTARD

Quatre jeux de dominos (145 cartes au total) pour s'approprier les nombres et les symboles mathématiques. Cartes vertes : comparaison de quantités, signe « = ». Cartes oranges : petites additions et soustractions sur des quantités inférieures ou égales à 10, signes « + », « - ». Cartes rouges : notions de « plus de », « moins de ». Cartes bleues : notions de « au plus », « au moins », « au minimum », « au maximum ». A partir de 5 ans.

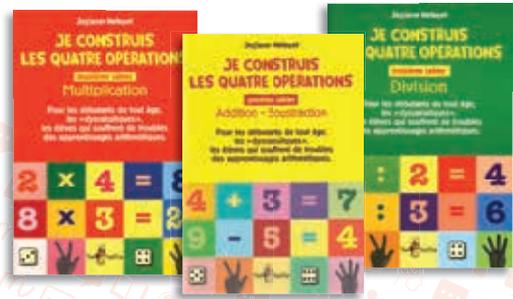
RÉF. E189142 - **77€**



100 jeux-tests pour être fort en calcul

Ce petit cahier de 63 pages propose aux enfants à partir de 9 ans, d'apprendre à lire, comprendre et résoudre des problèmes mathématiques. Ils devront notamment sélectionner les informations nécessaires dans l'énoncé, décomposer le problème en plusieurs étapes et vérifier leurs hypothèses et résultats.

RÉF. RE003 - **7,50€**

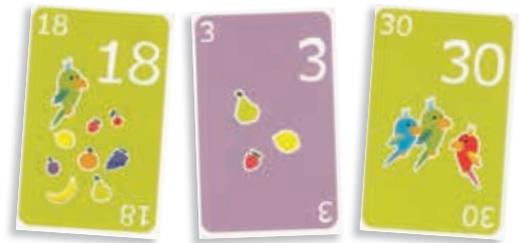


Je construis les quatre opérations

Ces cahiers de 80 pages ont pour objectif principal de revenir sur le sens des opérations et la pratique des calculs, sources de difficulté pour de nombreux enfants dyscalculiques ou non. Pour cela, il propose d'utiliser des quantités concrètes, de faire manipuler et verbaliser, de solliciter les mémoires visuelle et auditive, d'introduire une régularité des consignes et bien sûr de favoriser l'implication par des jeux variés.

Addition et soustraction **Division**
RÉF. TP017 - **13€** RÉF. TP034 - **13€**

Multiplication
RÉF. TP030 - **13€**



Calculo Dingo

Ce jeu de 36 cartes est un jeu de calcul mental. La notice propose 23 petits jeux autour des additions, soustractions, doubles, comparaisons, suites, unités et dizaines, nombres pairs et impairs. A partir de 5 ans.

RÉF. CG003 - **10€**



Des jeux pour s'entraîner aux opérations

Ce cahier de 64 pages contient des activités amusantes pour aider les enfants, à partir de 7 ans, à résoudre les 4 opérations arithmétiques ainsi que des problèmes mathématiques. A travers des situations concrètes, il permet d'aborder le sens des opérations, les nombres jusqu'à 1000, les doubles, les moitiés, les compléments...

RÉF. RE053 - **7,50€**

Gamme Calcul'As **Nouveau** 😊

S. HOEBEN

Les jeux de cartes Calcul'As permettent de favoriser la visualisation globale des nombres et donc quitter le comptage par un, de s'entraîner à l'addition, la soustraction ..., de disposer de schèmes à proposer aux enfants (de 1 à 10), d'offrir une continuité de la 1^{re} année à la 5^e année et de disposer d'un matériel qui n'occasionne pas de longue correction.

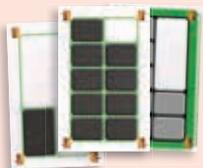
Calcul'As Zador



Calcul'AS Zador permet de se construire des images mentales des nombres jusque 6, de manipuler des schèmes différents (3 variétés), de comparer des quantités, de découvrir la notion d'égalité, de quitter petit à petit le comptage. 110 cartes.

RÉF. AZ001 - 14 €

Calcul'As Trézor



Les cartes sont réalisées selon l'optique de la «FORCE 5». On complète d'abord 5 cases (une colonne) avant de poursuivre. Chaque fois les cartes représentent les nombres de 1 à 10 et sont produites avec deux styles «de grisés». Il y a donc en

tout 40 cartes où l'enfant peut encore compter par un et 60 cartes qui ne le permettent plus. Les deux séries permettent de proposer - à partir de la 3^e-4^e année - que les cartes de l'une soient considérées comme des unités et les cartes de l'autre comme des dizaines ou des dixièmes. 100 cartes.

RÉF. AZ003 - 14 €

Calcul'As Minor

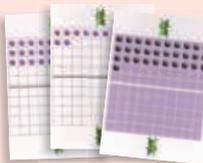


Les cartes sont réalisées selon l'optique de la «FORCE 2». Les cases sont complétées 2 par 2. Cela permet de visualiser les nombres pairs comme des nombres rectangles. Chaque fois les cartes représentent les nombres de 1 à 10 et sont produites

avec deux styles «de grisés». Il y a donc en tout 40 cartes où l'enfant peut encore compter par un et 60 cartes qui ne le permettent plus. Les deux séries permettent de proposer - à partir de la 3^e-4^e année - que les cartes de l'une soient considérées comme des unités et les cartes de l'autre comme des dizaines ou des dixièmes. 100 cartes.

RÉF. AZ002 - 14 €

Calcul'As Major



Les cartes sont réalisées sur base d'un carré de 10 sur 10 (soit 100). La séparation permet de voir rapidement si on est au-dessus ou en dessous de 50. La position du personnage «Major» donne également un repère visuel de la

moitié de la ligne. Toutes les cartes sont en double : parfois des billes mauves sur fond blanc, parfois des billes noires sur fond mauve. Les deux séries permettent de proposer - à partir de la 4^e ou 5^e année - que les cartes de l'une soient considérées comme des unités et les cartes de l'autre comme des dizaines ou des dixièmes. 108 cartes.

RÉF. AZ004 - 14 €

Calcul'As 3D



Les «Calcul'AS 3D» comblent les lacunes mathématiques des réglettes habituelles et de ses dérivés. En effet, avec ce matériel : une quantité ne dépend pas d'une couleur ; les nombres pairs sont des nombres «rectangles» et les nombres impairs s'emboîtent ; la valeur cardinale peut être des unités, des dixièmes ou des centièmes. La bande numérique propose un rail avec les unités visibles et un rail uniquement marqué à chaque dizaine ; elle offre la possibilité d'aller jusque 120 unités et permet de travailler les tables de multiplication jusque 12 x 2. 2 bandes numériques avec deux rails et 120 nombres «Calcul'AS» de 1 à 10 en 4 couleurs.

RÉF. AZ016 - 49 €

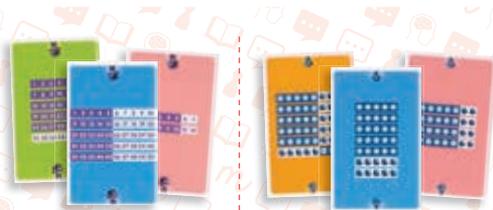
Fraction'As



Ce jeu de 110 cartes est conçu pour : classer des fractions de même famille ; classer des fractions de plusieurs familles ; comparer des fractions de même dénominateur entre elles (des $\frac{1}{2}$ de grandeurs différentes) ; former des égalités de «grandeur» et des égalités de «proportion» ; construire «l'unité» à partir d'une fraction donnée.

RÉF. AZ009 - 14 €

Tabl'As



Ces deux jeux sont conçus pour travailler les tables de multiplication. Ces familles de multiplications sont souvent approchées dans deux langages : le langage numérique : $2 \times 5 = 10$ ou le langage alphabétique : deux fois cinq doigts, c'est dix doigts ou encore deux mains, c'est comme dix doigts. Les cartes «Tabl'AS» apportent un langage géométrique au service du visuel. «Tabl'AS izzzy» s'appuie sur les tableaux de nombres. L'enfant, en plus de disposer de lignes de carrés, voit les nombres écrits. Il peut ainsi voir le nombre «résultat» et le nombre de lignes. «Tabl'AS Owy» offre exclusivement une approche cardinale avec des points et des carrés situés dans les lignes. L'enfant exprime le nombre de lignes qu'il voit ainsi que le nombre «résultat» qu'il a retenu. 90 cartes par jeu.

Tabl'As izzzy
RÉF. AZ007 - 14 €

Tabl'As Owy
RÉF. AZ008 - 14 €



Lobo 77

Petit jeu de calcul mental dans lequel les doublets vous font perdre. A la manière du UNO, des cartes-actions vous aideront ou vous compliqueront la tâche. 56 cartes.

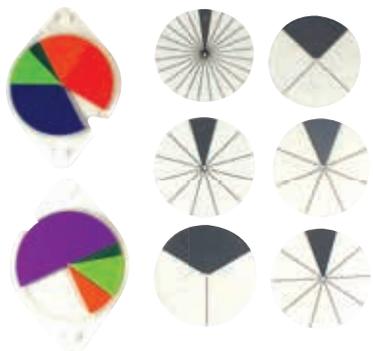
RÉF. GG024 - **13€**



Le jeu des fruits

Jeu de calcul mental de 48 cartes. L'enfant doit poser une de ses cartes sur une carte précédemment posée à condition qu'elle ait une quantité supérieure au même fruit. Ce petit jeu amusant aidera l'enfant à visualiser de petites quantités et à soutenir son attention. A partir de 6 ans.

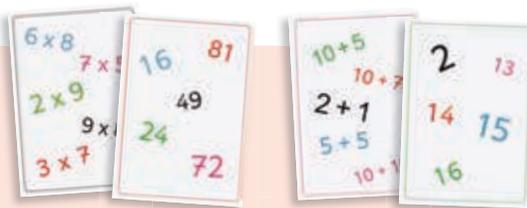
RÉF. PK012 - **9€**



L'atelier des fractions

«L'atelier des fractions» propose une gamme de matériels adaptés qui permettent des approches variées tout en jouant, pour un sujet qui, en mathématique, trouble de nombreux enfants. Les guides d'utilisation fournissent de nombreuses idées de mise en pratique et de propositions de jeux. 2 supports, 15 disques et 60 pièces-potions.

RÉF. SC22459 - **29,90€**



MultiMax 1 : Les tables de x2 à x5

MultiMax 2 : Les tables de x2 à x9

SuperPlus : Les tables d'addition

Ces jeux de 55 cartes sont des jeux de mathématiques et de rapidité. Il s'agit de retrouver l'unique paire nombre/opération entre deux cartes. Conçus pour renforcer la mémorisation des tables, ils proposent des astuces et un code couleur facilitateur. A partir du CE1.

Tam Tam MultiMax 1

RÉF. TT011 - **9€**

Tam Tam MultiMax 2

RÉF. TT012 - **9€**

Tam Tam SuperPlus

RÉF. TT010 - **9€**



Je fais les courses

Dans ce jeu de plateau, l'enfant doit se rendre dans différentes boutiques, payer ses achats et rendre la monnaie grâce aux pièces factices. Un jeu utile pour se familiariser avec la monnaie et comparer des quantités. A partir de 5 ans.

RÉF. OT005 - **14€**

MATH puzzles

Un problème d'arithmétique est indiqué au verso de chaque pièce découpée du puzzle. Après résolution du problème, l'élève pose la pièce découpée image dessus à la bonne place sur la case correspondante du tableau de résultat. Ainsi se forme progressivement une illustration en couleur. Lors de la pose, l'élève peut immédiatement vérifier si son calcul est juste. 3 puzzles avec 3 niveaux différents. Un problème d'arithmétique est indiqué au verso de chaque pièce découpée du puzzle. Après résolution du problème, l'élève pose la pièce découpée image dessus à la bonne place sur la case correspondante du tableau de résultat. Ainsi se forme progressivement une illustration en couleur.

Addition jusqu'à 20

RÉF. SC23463 - **17,90€**

Soustraction jusqu'à 100

RÉF. SC23452 - **17,90€**

Soustraction jusqu'à 20

RÉF. SC23464 - **17,90€**

Addition/soustraction jusqu'à 100

RÉF. SC23455 - **17,90€**

Addition/soustraction jusqu'à 20

RÉF. SC23450 - **17,90€**

Tables de multiplication de dix

RÉF. SC23458 - **17,90€**

Addition jusqu'à 100

RÉF. SC23451 - **17,90€**

Multiplication jusqu'à 100

RÉF. SC23466 - **17,90€**



Comptes-textes - nouvelle version

R. DUPAS

L'objectif de ce matériel est de comprendre l'énoncé pour résoudre le problème. Avec le support concret et dynamique du jeu, la compréhension et l'interprétation des énoncés sont grandement facilitées et les tâches arithmétiques inhérentes à la résolution des problèmes deviennent presque évidentes. Au cours de la partie, l'enfant sera amené à travailler la numération, la comparaison de nombres, le calcul mental, les opérations, la logique, sans se rendre compte qu'il fait effectivement des mathématiques. Ce matériel s'adresse aux enfants - à partir de 8 ans et éducation spécialisée - présentant des difficultés en mathématiques liées, notamment, à des troubles de la pensée logique, du raisonnement et/ou de la compréhension du langage oral. 132 cartes.

RÉF. OE438 - 58€



Logikville

Jeu de logique dans lequel chaque figurine doit être placée dans la bonne maison. Pour ce faire, des indices numériques, spatiaux, positifs et négatifs sont à disposition sur les cartes. Les 84 défis sont de difficulté croissante et adaptés aux enfants de 4 ans et plus.

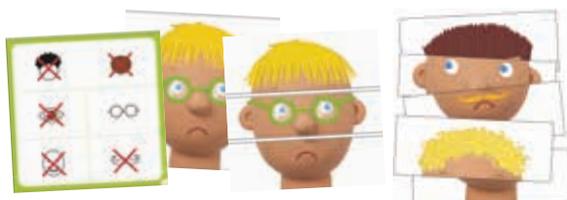
RÉF. AS005 - 20€



Tête de pioche

Jeu de 55 cartes dont 30 représentent chacune 4 animaux différents et 25 qui sont des cartes consignes avec ces mêmes animaux barrés ou non. Le but du jeu est de se défausser de ses cartes en respectant les consignes. Un matériel très ludique pour travailler la logique, la négation et l'attention visuelle. A partir de 4 ans.

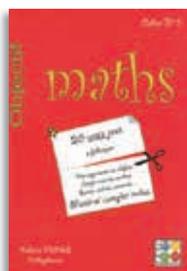
RÉF. PK020 - 9€



Jeux des portraits

Ce jeu d'observation visuelle et de décodage d'indices offre de multiples possibilités d'activités sur le thème du visage. Les 16 fiches portrait (13 x 13 cm) sont organisées en 3 séries de difficulté progressive. Chaque fiche présente, au recto, les indices codés (sous forme de pictogrammes) et, au verso, le portrait-robot à reconstituer. À partir de 4 ans.

RÉF. NA058 - 38,50€

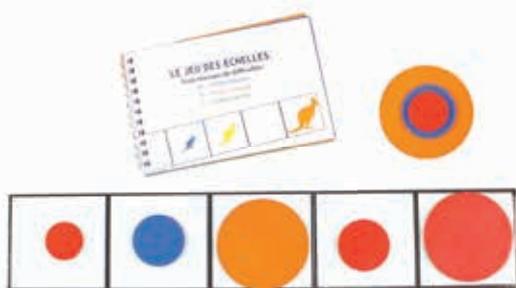


Objectif Maths

R. DUPAS

Ce volume contient 20 jeux à fabriquer sur le thème du raisonnement logico-mathématique. Elle y aborde les pré-requis ; la relation quantité/nombre ; le comptage ; les relations entre les nombres ; les opérations ; le vocabulaire mathématique ; le système décimal ; les fractions ; les nombres relatifs ; la logique, la déduction et le raisonnement. La plupart des jeux sont basés sur le thème du cirque et de la foire qui plaît beaucoup aux enfants.

RÉF. LU007 - 44€

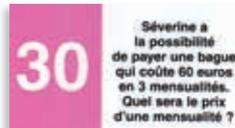


Le jeu du kangourou

A. DAULY

Ce matériel a été conçu pour favoriser la construction de la notion de sériation. Il comporte deux épreuves d'évaluation et sept activités ludiques. Celles-ci sollicitent les capacités visuo-constructives et perceptives, les habiletés de sériation, d'anticipation et de déduction pour amener à la notion de sériation opératoire. Ce matériel est donc particulièrement destiné aux enfants en difficulté de raisonnement logique, à partir de 8 ans.

RÉF. OE170 - 54€



Dominomath

C. BOUTARD

Quatre jeux de 32 dominos chacun pour acquérir et comprendre le lexique mathématique et le sens des opérations mais aussi s'exercer à la résolution de problèmes. Les quatre jeux sont de difficulté progressive. Cartes vertes : petits problèmes additifs et soustractifs, données numériques inférieures à 10. Cartes violettes : niveau un peu plus élaboré, données numériques inférieures à 20. Cartes roses : sens de la multiplication et de la division, données numériques inférieures à 30. Cartes jaunes : sens des 4 opérations et leurs symboles.

RÉF. E189143 - **77€**



Des jeux pour apprendre à raisonner

Un cahier de 64 pages, destiné aux enfants de 6 ans et plus, qui propose des exercices ludiques pour développer leurs capacités de raisonnement logique et d'attention. A partir de dessins à compléter ou à colorier, l'enfant rencontrera des situations logiques faisant appel au repérage, à la comparaison, à la combinaison de plusieurs éléments, à l'ordre, à la déduction, au rangement et à la distribution.

RÉF. RE039 - **7,50€**



Des jeux pour s'entraîner à raisonner

Aux enfants à partir de 9 ans, ce petit cahier de 64 pages propose des exercices ludiques pour effectuer différentes activités mathématiques : combiner plusieurs éléments entre eux, anticiper et prévoir, transformer, coder, décoder, partager, orienter, aligner, raisonner de façon abstraite ... Les diverses activités sont présentées dans un ordre croissant de difficulté.

RÉF. RE052 - **7,50€**



50 devinettes pour bien raisonner

Ce cahier de 48 pages propose aux enfants à partir de 7 ans, un entraînement ludique et progressif au raisonnement logique. L'enfant devra comprendre, observer, analyser, percevoir des liens logiques ou chronologiques, des relations spatiales, émettre des hypothèses, faire des déductions et tirer des conclusions.

RÉF. RE008 - **7,50€**

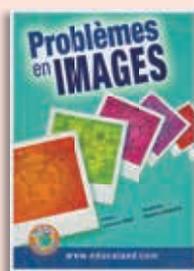


La course à la chute **Nouveau**

M. QUÉNÉE

Ce jeu de plateau permet de travailler la résolution de problèmes. Les joueurs devront : lire et comprendre un énoncé et exprimer si possible ou impossible ; lire un énoncé tronqué et trouver la donnée manquante ; lire un problème et choisir l'opération pour le résoudre et donner la réponse. 1 plateau et 104 cartes avec correction au dos.

RÉF. E181567 - **99€**



Problèmes en images

L. BRIVE

Ces classeurs contiennent de grandes images destinées à combiner des informations visuelles pour raisonner mais aussi pour apprendre les termes essentiels du langage mathématique et celui des consignes de base. Les thèmes choisis abordent des situations de la vie quotidienne. Un matériel utile pour tous les patients présentant des troubles du raisonnement logico-mathématique et/ ou de la compréhension. 81 pages...

Problèmes en images 1 **Problèmes en images 2**

RÉF. E180011 - **55€**

RÉF. E18005809 - **55€**



100 énigmes pour réussir en maths

Ce petit cahier de 64 pages propose aux enfants à partir de 10 ans, d'aider l'inspecteur Bos des Maths à mener ses enquêtes. L'enfant pourra ainsi s'entraîner à lire et à comprendre des énoncés mathématiques, à sélectionner les informations nécessaires, à décomposer un problème complexe en tâches simples, à comprendre les liens logiques entre les données, à vérifier ses résultats.

RÉF. RE002 - **7,50€**



Résolu - Ensemble complet

A. LAFAY



Résolu est un ensemble de 5 jeux permettant le travail de la résolution de problèmes mathématiques. Ces problèmes sont classés selon l'opération mathématique, la structure mathématique (ex. : ajout, mise en commun, comparaison pour l'addition), et selon la place de l'inconnu. Chacun des jeux offre ainsi un travail spécifique permettant à l'enfant de résoudre les problèmes par la manipulation de matériel à travers l'histoire de deux extraterrestres. 439 cartes et 8 planches.

RÉF. PT193 - **90 €**



Mini Logix

A la manière du Qui est-ce ?[®], il faut procéder par déduction et par élimination pour trouver le personnage choisi par son adversaire. Un excellent jeu de logique et de langage. 30 cartes.

Teki fille

RÉF. DJ05357 - **6 €**

Teki garçon

RÉF. DJ05356 - **6 €**



Les Comptes de la Forêt

V. CORDEL



Ce jeu propose une situation ludique (la recherche de l'anneau magique) où l'enfant est amené à accéder au sens d'énoncés mathématiques originaux. Les énoncés varient suivant l'opération à effectuer (additions, soustractions, multiplications) et la complexité des nombres mis en jeu. L'intérêt essentiel de ce jeu est de permettre à l'enfant de construire des représentations mentales grâce au champ lexical des contes et ainsi de mieux manipuler les données utiles pour la résolution de problèmes. A partir de 7 ans. 222 cartes.

RÉF. OE391 - **38 €**



Oudordodo

Petit jeu de logique pour retrouver la maison dans laquelle dort Dodo l'oursin. L'enfant devra donc poser les bonnes questions, les mémoriser, observer tous les différents critères et faire des déductions logiques. A partir de 4 ans. 24 cartes.

RÉF. DJ05106 - **8 €**



Numé Cat's 1 Les énigmes mathématiques

Ce jeu de 80 cartes propose de résoudre des énigmes qui sont autant de problèmes mathématiques simples, divisés en 3 catégories : langue française et nombres - langage mathématique - opérations. En s'amusant, les enfants exerceront leur langage, leur logique et leur calcul mental. Au total, ce sont 340 questions accessibles à partir de 8 ans.

RÉF. CF005 - **12 €**



Résolutions d'énigmes par raisonnement logique

Deux fichiers pour lier, comprendre et associer. Les énigmes contiennent de petits textes accompagnés d'illustrations et sont disponibles dans au moins deux niveaux de difficulté. Leurs objectifs sont multiples : faire preuve de raisonnement logique, combiner des informations, rechercher des indices, introduire du vocabulaire, appliquer, renforcer ou répéter ce vocabulaire. Ils sont particulièrement adaptés aux enfants qui présentent des troubles du raisonnement logico-mathématique, du langage écrit ou de la compréhension. Un guide de création d'énigmes est proposé dans le niveau CM1 pour pouvoir s'adapter aux besoins de chaque patient. 72 pages.

Niveau CE2

RÉF. SC13762 - **21 €**

Niveau CM1

RÉF. SC13763 - **21 €**



Les trois petits cochons

Avec les personnages du célèbre conte et leurs maisons, sans oublier le méchant loup, les enfants devront résoudre 48 défis, du plus simple au plus complexe. Il s'agit de placer les maisons sur le plateau selon deux modes de jeu distincts : avec les cochons seuls, ceux-ci doivent être à l'extérieur de leurs maisons ou avec les cochons et le loup, niveau dans lequel les cochons doivent se réfugier dans leurs maisons pour échapper au loup. Au détour du jeu, les enfants exerceront leurs capacités d'orientation et d'organisation spatiales. La bande-dessinée du conte est incluse. A partir de 3 ans.

RÉF. SG051 - **22€**



Archelino

Le but de ce jeu de casse-tête est de faire monter les animaux à bord de l'arche de Noé en respectant les contraintes indiquées sur 60 fiches-défis de difficulté progressive. Ce jeu très ludique permet de travailler le raisonnement logique, la topologie et la négation. A partir de 4 ans.

RÉF. GG002 - **25€**



La Marche des Pingouins

Jeu de logique comprenant un plan de jeu et ses 6 pièces magnétiques ainsi qu'un livret de 48 défis de difficulté croissante et leurs solutions. Le but du jeu est de constituer une ligne avec les pingouins, tout en respectant les contraintes de départ. Les enfants exerceront ainsi leur raisonnement logique, leur structuration spatiale tout en s'amusant. A partir de 5 ans.

RÉF. SG047 - **13€**



Nouveau

Le petit chaperon rouge

Placez la maison, les sapins et le Petit Chaperon Rouge sur le plan de jeu et utilisez les tuiles « chemin » pour lui permettre de rejoindre la maison de Mère-Grand. 24 défis de difficulté croissante. Jouez également avec le loup et parvenez à résoudre 24 autres défis en créant deux chemins différents vers la maison de Mère-Grand. La bande dessinée du conte est incluse. A partir de 4 ans.

RÉF. SG052 - **22€**



Nouveau

La mare aux canards

Trois familles de canards nagent dans la mare, chacune composée de Maman Cane et de ses canetons. La famille jaune est composée de cinq membres, la rouge de quatre et la bleue de trois. Par déduction, il faudra placer correctement tous les canards sur le plan de jeu de manière à ce que tous les canetons suivent leur propre maman. Pour cela, vous devrez utiliser les chiffres et les couleurs de chaque famille comme indices. Jeu magnétique de 48 défis.

RÉF. SG064 - **10€**



Rush Hour

Trois jeux de logique, d'organisation spatiale et de planification très ludiques. Le but est de faire sortir la voiture rouge ou le camion du marchand de glaces des embouteillages. 40 cartes-challenges de difficulté croissante sont proposées. Elles indiquent comment placer les différents véhicules, au joueur ensuite de les déplacer sans jamais les soulever pour guider son propre engin vers la sortie. A partir de 8 ans (6 ans pour la version junior).

Rush Hour
RÉF. TF002 - **21€**

Rush Hour Duo
RÉF. TF006 - **24€**

Rush Hour Junior
RÉF. TF004 - **21€**



Coup de cœur

Smart Cookies

A partir d'indices visuels, placez correctement vos neuf cookies sur le plateau. Certains indices fournis concernent la forme du biscuit à placer sur une case spécifique du plateau, d'autres sa couleur. 1 livret de 64 défis.

RÉF. FX005 - 21€



Camelot Junior

Jeu de réflexion et de logique qui sollicitera l'organisation spatiale, la planification et la motricité fine. Le livret propose 48 défis de difficulté croissante dont le but est de reproduire les constructions indiquées puis d'ajouter d'autres blocs imposés afin de former un chemin permettant au chevalier de rejoindre la princesse. Les blocs et les personnages sont en bois et tout doit tenir en équilibre. A partir de 4 ans.

RÉF. SG014 - 24€



Nouveau

La nuit des fantômes

Un jeu de logique au thème attrayant pour travailler le raisonnement logique et l'organisation spatiale. Placez les 6 tuiles transparentes sur le plan de jeu, de manière à ce que tous les fantômes soient éclairés par les faisceaux lumineux des torches électriques imprimés sur les tuiles de jeu. Une seule solution par défi et 60 défis.

RÉF. SG059 - 15€



Combimax

O. BOYER

Aux patients de tous âges, ce jeu propose de renforcer ses capacités de raisonnement logique. A travers des niveaux progressifs, il s'agit de combiner des propositions logiques et d'assembler des propriétés (formes, couleurs, habillages) pour trouver toutes les différentes réalisations possibles. Un bon matériel pour travailler la logique des classes, la négation, etc. 82 cartes.

RÉF. E189318 - 65€



Top Vente 1

Château logique

Ce jeu de construction stimulera la logique, l'organisation spatiale, la motricité fine et la planification des enfants à partir de 3 ans. 48 défis de difficulté croissante proposent de reproduire des schémas imposés avec les 4 blocs contenant des trous pour y insérer les 3 tours en bois. Le but du jeu est que chaque construction puisse tenir en équilibre.

RÉF. SG016 - 24€

Nouveau

IQ-Puzzler Pro

Ce jeu de construction propose de reproduire des modèles en 2 ou 3 dimensions avec des billes de couleur. Le livret propose 120 défis de plus en plus complexes qui permettront de stimuler la logique, l'organisation spatiale et la motricité fine. A partir de 6 ans.

RÉF. SG063 - 12€