

Jeux pour la formation JOUER POUR APPRENDRE maternelle

- Bahut malin



Un jeu de logique en 3D. Il s'agit de faire entrer les pièces indiquées sur le modèle dans un camion, puis 2, puis 3, sans que le chargement dépasse de la benne.

- Château logique (3-8ans)

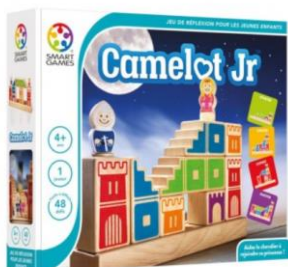


But du jeu : Trouver la bonne position des pièces en bois pour réaliser le château demandé

Niveau : 48 défis, 4 niveaux de difficulté, à partir de 3 ans

Contenu : 4 blocs réversibles, 3 tours de tailles différentes, 1 livret de règles, 48 défi et leurs solutions, MATERIEL EN BOIS

- Camelot (4-9ans)



Construisez avec les tours et les escaliers, comme indiqué dans le défi, un chemin qui mènera le chevalier auprès de sa princesse.



- Safari



But du jeu : Poser les 4 pièces de jeu afin de ne faire apparaître QUE les illustrations demandées

Niveau : 48 défis, 4 niveaux de difficulté, à partir de 7 ans

Contenu : 1 plateau de jeu, 4 pièces de jeu, 1 coffret de rangement, 1 livret de règles, 48 défis et leurs solutions

- 1-10 MATHS (Goula) :



Jeu de mesure à partir des réglettes.

Chaque joueur à 10 réglettes (de 1 à 10). Chacun à son tour place une réglette à la suite de la dernière posée, de telle sorte à couvrir un chemin entre le début du parcours et l'une des arrivées au centre du plateau.

- Pirates Cache-cache (smart games)



But du jeu : Poser les 4 pièces de jeu afin de ne faire apparaître QUE les illustrations demandées

Niveau : 48 défis, 4 niveaux de difficulté, à partir de 5 ans

Contenu : 1 plateau de jeu, 4 pièces "Ile déserte", 1 coffret de rangement, 1 livret de règles, 48 défis et leurs solutions

- Le petit chaperon rouge (Smart games) :



Jeu de casse-tête, développe concentration et réflexion

Le Petit Chaperon rouge est devant un casse-tête : il veut rendre visite à sa Mère-Grand. Mais le loup, toujours affamé, aimerait se joindre à elles et arriver en premier ! L'enfant aide le Petit Chaperon ...

48 défis à relever

- Les 3 petits cochons



Après avoir placé les trois figurines de cochons, l'enfant positionne leurs maisons pour que les trois animaux soient à l'intérieur ou à l'extérieur de chez eux en fonction de la présence ou de l'absence du loup. Chaque défi a une seule et unique solution.

- Terres et mers GO GETTER (Smart games)



Comment est-ce que le requin va attraper les poissons ?

Gogetter spécial avec des chemins terre et mer et une sirène sur une des pièces.

Puzzle intelligent et casse-tête super amusant. 24 questions et 1001 solutions de facile à très difficile.

Tableau de jeu solide et couvercle transparent.

- Smart car 5X5



Jeu de logique : Reproduire les modèles de ce véhicule à l'aide des 5 pièces.

Smart Car 5*5 fournit 1 châssis de véhicule qui roule et 5 blocs de bois de couleur. Les enfants résoudront les 96 défis en utilisant 4 ou 5 des blocs en fonction du niveau de difficulté choisie pour réaliser exactement le modèle proposé à l'aide des divers indices fournis.

- Halli Galli (le jeu de la sonnerie)



Une appétissante salade de fruits se prépare. Mais pour la réussir et remporter des cartes, il faut bien calculer le nombre de fruits présents sur la table. Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur pile. Quand 5 fruits de la même sorte sont présents sur la table, il faut alors vite sonner pour récolter des cartes.

- Bata-Waf (pochette plastique)



Jeu de bataille :

Pour jouer c'est facile, c'est le plus grand chien qui gagne ! Et si 2 chiens sont de la même taille, attention, il y a "Bata-waf" !

- Jungle Five

Matériel :

Un jeu de carte avec des animaux et un totem.

But du jeu : Il faut essayer de prendre toutes les cartes d'un adversaire pour gagner la partie en trouvant avant lui les sommes d'animaux de la même famille égales à 5.