Les 76 Boîtes de Jeux

du Centre de ressources pédagogiques du CAFOC de Nantes

Bibliographie sélective du CAFOC de Nantes

Tous ces documents peuvent être empruntés au Centre de ressources pédagogiques du Cafoc de Nantes, sous réserve de disponibilité.

Mise à jour le 29/09/2023

1. **Développement personnel, estime de soi, émotions** --- p. 2
2. **Citoyenneté, vivre et s'exprimer avec les autres** --- p. 6
3. **Compétences sociales** --- p. 10
4. **Jeux de créativité et d'expression** --- p. 12
5. **Vie quotidienne** --- p. 15
6. **Santé** --- p. 17
7. **Insertion professionnelle** --- p. 19
8. **Développement durable, environnement** --- p. 24
9. **Jeux de lecture, de lettres, de grammaire et de vocabulaire** --- p. 28
10. **Jeu pour l'alphabétisation et le FLE** --- p. 33
11. **Mathématiques de base** --- p. 34
12. **Raisonnement** --- p. 36
13. **Mémoire** --- p. 38
14. **Liste alphabétique des jeux** --- p. 41

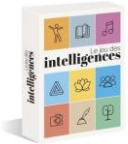
Bibliographie rédigée par Sophie Roque, documentaliste au Centre de ressources pédagogiques du CAFOC de Nantes.

Centre de ressources pédagogiques
CAFOC de Nantes
22 rue de Chateaubriand – 44000 Nantes
Tél : 02.51.81.68.36

Horaires d'ouverture :
Lundi, mardi, mercredi et vendredi : 8h45 / 12h30 – 13h45 / 17h30
Jeudi : 8h45 / 17h30 (journée continue)

Développement personnel, estime de soi, émotions

1. *Control*
2. *Découvrons nos talents : les Intelligences Multiples*
3. *Jeu des besoins : 64 cartes d'alphabétisation émotionnelle*
4. *Jeu des émotions : 64 cartes d'alphabétisation émotionnelle*
5. *Jeu des qualités*
6. *Le jeu des intelligences*
7. *Totem : le jeu de développement personnel qui fait du bien et fait découvrir vos forces*



Control - ControlYourMind, 2021

Cote : G 3.2

CONTROL est un support d'introspection, à utiliser dans le cadre professionnel ou personnel, seul ou en groupe, qui vise à favoriser l'expression des émotions, des sentiments, des pensées en répondant à des questions qui permettent de réfléchir sur sa vie et d'avancer. Il se compose de 55 cartes sur lesquelles on trouve juste une question, simple en apparence, et aux réponses évidemment plus complexes, pour favoriser l'introspection, réfléchir, seul ou en groupe, créer des discussions et apprendre à se connaître. Quelques exemples de questions :
"Quelles sont les choses positives que je suis en train de vivre en ce moment ?"
"M'arrive-t-il de complimenter mes proches au quotidien ?"
"Qu'est-ce que le bonheur pour moi ?"
"Que ferais-je si j'avais du temps ? Qu'ai-je l'habitude de faire quand j'ai du temps ?"
Contenu de la boîte : 55 cartes (89 x 57 mm), dans un étui cartonné.
Nombre de participants : de 1 à 10 joueurs.
Durée : 15 minutes.

Découvrons nos talents : les intelligences multiples - Edition Cat's Family, 2020

Cote : G 3.2

Ce jeu de cartes permet de découvrir, de façon dynamique et ludique, l'aspect théorique des (8) intelligences multiples (linguistique, logicomathématique, intrapersonnelle, interpersonnelle, visuospatiale, kinesthésique, musicale et naturaliste) et de réfléchir à ce qui nous anime, aux métiers qui nous correspondent...
Son objectif : Faire connaissance avec soi-même, regonfler son estime de soi et s'orienter pour des études, un métier.
4 règles du jeu différentes sont proposées :

- Règle 1 : découverte des intelligences multiples par un jeu de mémory où il faut retrouver les 3 cartes (personnage + symbole + mots) de chaque intelligence multiple, parmi les 24 présentées. Ce jeu peut être suivi par un jeu de devinettes,
- Règle N° 2 : jeux de défis (il s'agit de relier les défis aux intelligences correspondantes et inversement),
- Règle N° 3 : jeu des métiers (il s'agit de trouver les intelligences liées à chacun des 60 métiers proposés),
- Règle N° 4 : jeux permet de parler de soi, de ses goûts et talents et de ce qui nous procure du bien-être et d'échanger.

Contenu de la boîte : 110 cartes + 1 dépliant.
Répartition des cartes :

- 8 cartes Personnage,
- 8 cartes Symbole,
- 8 cartes Mots,
- 8 cartes Intelligence,
- 8 cartes Devinettes,

- 63 cartes Défis (10 cartes Méthodo, 9 cartes Activités, 16 cartes Loisirs, 16 cartes Métiers, 12 cartes Jeux),
- 7 cartes Avis.

Format de la boîte : 10,5 x 2,5 x 15 cm
Nombre de participants : de 2 à 4 joueurs.
Durée : de 15 minutes.

Jeu des besoins : 64 cartes d'alphabétisation émotionnelle - Comitys, 2021

Cote : G 3.2

Nos besoins sont des moteurs intérieurs invisibles (besoin de liberté, besoin de partir, besoin d'harmonie, besoin d'oser, besoin d'espoir...) qui nous permettent d'agir. Comment les repérer ? Ce jeu, fondé sur l'approche de la Communication Non-Violente (CNV) de Rosenberg, permet :

- d'identifier et d'accueillir ses besoins,
- d'étoffer son registre lexical sur les besoins humains profonds,
- d'entrer dans la démarche de la Communication Non-Violente (CNV),
- de déployer ses compétences psychosociales,
- de développer son intelligence émotionnelle pour entrer en relation.

Les 59 cartes (80 x 148 mm) qui le composent sont regroupées en 5 familles : besoins du corps, besoins intellectuels, besoins d'affirmation, besoins relationnels et besoins d'évolution. Elles comportent le nom du besoin, un petit visuel, une jauge d'intensité et le nom de deux besoins apparentés. Elles s'utilisent de manières variées ; 9 règles du jeu sont proposées dans le livret accompagnant ces cartes :

1. Découvrir les 5 familles de besoins,
2. Mimer les besoins profonds,
3. Découvrir mes besoins insatisfaits,
4. Reconnaître mes besoins satisfaits,
5. Enquête sur les besoins,
6. Le souvenir de mes besoins passés,
7. Les besoins ont-ils un sexe ?
8. Le ciné-besoins
9. Besoins apparentés.

Contenu de la boîte :

- 5 cartes de familles de besoins, de couleur orange,
- 59 cartes besoins, colorées et numérotées, comportant un besoin principal au recto et deux besoins apparentés au verso, pour un total de 177 besoins,
- 1 notice d'utilisation comportant des repères essentiels sur les besoins, 9 règles du jeu et la liste des 177 besoins du jeu.

Nombre de participants : entre 1 et plus de 10 joueurs.
Durée : entre 10 et 20 minutes.

Jeu des émotions : 64 cartes d'alphabétisation émotionnelle - Comitys, 2021

Cote : G 3.2

Le "Jeu des émotions" est un jeu de cartes d'alphabétisation émotionnelle qui aide à nommer les mouvements émotionnels qui nous traversent afin de mieux les comprendre et de mieux se comprendre.
Cet outil, inspiré des bases de la Communication Non-Violente (CNV) de Rosenberg, permet :

- de nommer et comprendre les émotions que l'on ressent,
- d'étoffer son registre lexical sur les émotions et les sentiments,
- de parler de ses ressentis avec finesse et précision,
- d'entrer dans la démarche de la Communication Non Violente,
- de déployer ses compétences psychosociales,
- de développer son intelligence émotionnelle pour entrer en relation.

Il peut être utilisé dans différents contextes et avec différents publics : scolaire, coaching, groupes de parole, orientation professionnelle, entretien individuel, gestion des conflits...
Les 59 cartes (80 x 148 mm) qui le composent sont regroupées en 5 pôles émotionnels : pôle JOIE, pôle PEUR, pôle COLERE, pôle TRISTESSE, pôle DEGOUT. Elles s'utilisent de manières variées ; 8 règles du jeu sont proposées dans le livret accompagnant ces cartes :

1. Découvrir les 5 pôles émotionnels,
2. Mimer les émotions,
3. Comment je me sens ?
4. L'éventail des émotions,
5. Portrait émotionnel,
6. Les émotions ont-elles un sexe ?
7. Le ciné-sentiments
8. Emotions voisines.

Contenu de la boîte : 5 cartes des pôles émotionnels + 59 cartes besoins, colorées et numérotées + 1 notice d'utilisation comportant des repères essentiels sur les besoins, 8 règles du jeu et la liste des 177 émotions du jeu.
Nombre de participants : entre 1 et plus de 10 joueurs.
Durée : entre 10 et 20 minutes.

Jeu des qualités - Comitys, 2020

Cote : G 3.2

Le "Jeu des qualités" est un outil pédagogique utilisant une approche ludique. Il propose de prêter attention aux qualités de chacun, de les nommer et de les valoriser. Dans ce jeu, la qualité est définie comme un attribut de la personne, une manière d'être qui nous caractérise et se manifeste dans notre vie, nos relations, notre rapport au monde.
Les 84 cartes (format (13,5 x 9 cm)) qui le composent permettent donc :

- d'enrichir son lexique des qualités humaines,
- d'apprendre à se connaître pour mieux s'aimer,
- d'identifier ses compétences personnelles et professionnelles,
- de construire la cohésion d'un groupe tout en s'amusant.

Elles s'utilisent de différentes manières ; 10 règles du jeu sont proposées dans le livret accompagnant ces cartes :

1. Le mage,
2. Le ciné-qualités,
3. Devinettes,
4. Les qualités des héros,
5. Le palmarès des qualités,
6. Le tribunal des qualités,
7. Les qualités ont-elles un sexe ?
8. Mon éventail de qualités,
9. Qualités voisines,
10. Armes de destructions massives.

Contenu de la boîte :

- 84 cartes qualités numérotées, comportant chacune 4 qualités : 1 qualité au recto et 3 qualités voisines au verso (donc au total, le jeu permet de découvrir 336 qualités),
- une notice d'utilisation avec 10 règles de jeu inspirantes, une liste complète des 336 qualités du jeu,
- 2 cartes présentant le jeu.

Nombre de participants : entre 1 et plus de 10 joueurs.
Durée : entre 10 et 20 minutes.

Le jeu des intelligences – Souriez Vous Jouez, 2021

Cote : G 3.2

"Le jeu des intelligences" est un support pédagogique s'appuyant sur 63 cartes-images (de format 13 x 18 cm) représentant 9 intelligences (linguistique, visuo-spatiale, naturaliste, corporelle, intrapsychique, musicale, logico-mathématique, existentielle et interpersonnelle) et les compétences qui leur sont associées. Chaque carte propose une photographie accompagnée d'une citation ou d'un texte qui donnent une compréhension plus fine de chaque compétence et donc de chaque intelligence.
Son objectif : identifier ses intelligences ressources et, par défaut, celles qui pourront être développées.
Ce jeu peut être utilisé dans différents contextes notamment :

- pour soi ou en coaching : pour identifier ses intelligences préférées,
- en recrutement / carrière : pour dire ce qui me caractérise, ce qui ne me caractérise pas
- en contexte familial ou éducatif : pour définir mes points d'appui, mes points de vigilance
- en formation ou en coaching individuel : pour se présenter au groupe, présenter ses capacités et compétences
- en équipe : pour identifier, construire, améliorer le jeu collectif
- en cartes projectives sur le mode Photolangage...

Et de différentes manières. Quelques exemples :

- Les cartes-images sont mises à plat sur une table, les photographies visibles : choisir les cartes que l'on aime le plus. Ces intelligences nous caractérisent-t-elles ?
- Les cartes-images sont mises à plat sur une table, les photographies visibles : choisir les cartes que l'on aime le moins, celles qui ne nous caractérisent pas. Pourquoi ? Est-il important de développer ces intelligences que l'on a mises de côté ? Qui dans notre environnement peut nous aider ?
- Dans une réunion, une formation, un séminaire : chacun choisit une carte qui l'attire particulièrement et se présente en la montrant au groupe et en commençant par : « cette carte, c'est tout moi parce que… » ; même si le rapport avec l'image se fait au fur et à mesure de l'élaboration, c'est l'appel spontané vers l'image qui prime.

Liste des intelligences et compétences présentées sur les cartes-images :
INTELLIGENCE LINGUISTIQUE : 5 compétences : jouer avec les mots / enseigner et transmettre / argumenter et convaincre / lire et rédiger / apprendre d'autres langues.
INTELLIGENCE VISUO-SPATIALE : 5 compétences : créer des images mentales / imaginer en 3 dimensions / représenter et visualiser l'ensemble / sens de l'orientation / sens de l'esthétique.

INTELLIGENCE NATURALISTE : 5 compétences : observer, identifier, classifier / nourrir et soigner / comprendre les écosystèmes / sensibilité au vivant / conscience de la durabilité.
INTELLIGENCE CORPORELLE : 5 compétences : coordination / équilibre / mouvement / vitesse / force / conscience du corps.
INTELLIGENCE INTRAPSYCHIQUE : 5 compétences : réflexion / imagination / intelligence émotionnelle / amour, estime de soi / méditation.
INTELLIGENCE MUSICALE : 5 compétences : mélodie / rythme / composition, structure / impro, swing, groove / interprétation.
INTELLIGENCE LOGICO-MATHEMATIQUES : 5 compétences : nombres et concepts / observation / analyse des faits / résoudre des problèmes / intuition.
INTELLIGENCE EXISTENTIELLE : 5 compétences : sens / éthique / congruence / intuition prospective / interconnexion avec le tout.
INTELLIGENCE INTERPERSONNELLE : 5 compétences : contact et retrait / empathie / communication non verbale / communication verbale / résolution de conflit.
Contenu de la boîte : 70 cartes : 63 cartes-images + 5 cartes-intelligences + 2 cartes mode d'emploi.

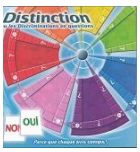
Totem : le jeu de développement personnel qui fait du bien et fait découvrir vos forces – Equipe Totem, 2019

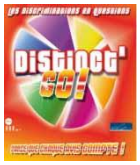
Cote : G 3.2

Totem, c'est un jeu de développement personnel qui permet de s'amuser tout en découvrant ses forces et qualités à travers le regard des autres. À tour de rôle, chaque joueur assiste à la construction d'un TOTEM à son image. Celui-ci est constitué d'une carte ANIMAL associée à une force et d'une carte QUALITÉ, toutes les deux choisies et décrites par les autres joueurs à partir des cartes qu'ils ont en main. Recevoir son Totem, c'est entendre et découvrir le meilleur de soi à travers le regard des gens qui nous entourent. C'est prendre conscience de ses forces et de ses qualités par le jeu, faisant ainsi de chaque joueur un gagnant.
Contenu de la boîte :
160 cartes (80 cartes ANIMAL + 80 cartes QUALITE) + 3 cartes mode d'emploi.
Format de la boîte : 10x6,5x7 cm
Nombre de participants : de 3 à 8 joueurs.
Durée : 20 minutes.

Citoyenneté, vivre et s'exprimer avec les autres

1. *A nous de jouer ! : un jeu super-actif sur l'entrée dans la vie active et la connaissance des droits*
2. *Can you ? : le jeu des privilèges*
3. *Distinction ou les discriminations en questions*
4. *Distinct'Go : les jeunes interrogent les discriminations*
5. *Distavie*
6. *On devrait ? On devrait pas ? Pareil ? Pas pareil ?*
7. *Parties de vie*





A nous de jouer ! : un jeu super-actif sur l'entrée dans la vie active et la connaissance des droits – ATD Quart Monde, 1994

Cote : AVEC

Ce jeu comporte environ 400 questions concernant la formation des jeunes, leurs droits et leur entrée dans la vie active. Il a été créé à la MAISON DES METIERS D'AVENIR DE BORDEAUX et permet, à partir d'une multitude de questions et "surprises", de cerner ses connaissances et celles des autres.

Ce jeu de formation, fonctionnant sur le principe du "Trivial Pursuit", permet de travailler les objectifs suivants :

- Expression et mise en valeur des savoirs des joueurs,
- Apprentissage mutuel de connaissances de base,
- Formulation de nouvelles questions qui supposent une recherche.

Nombre de participants : 2 à 12 joueurs.

Durée : 30 minutes à 2 heures.

Can you ? : le jeu des privilèges – Editions Topla, 2022

Cote : MA

"Can you ?" est un jeu de cartes qui aide à comprendre ce qu'est un privilège et à prendre conscience que certaines personnes ont certains privilèges que d'autres n'ont pas.

Les privilèges sont définis comme des avantages que l'on détient sans faire d'effort pour les obtenir. Ces privilèges dépendent de différents critères : la classe sociale, l'origine ethnique, le genre, l'orientation sexuelle, la religion, l'état de santé, physique comme mental, l'apparence physique, l'âge... Par exemple, on peut dire qu'une personne en fauteuil roulant n'aura pas le privilège d'accéder facilement au premier rang d'un concert.

Parce qu'il privilégie l'introspection, le débat et l'empathie, ce jeu permet de comprendre les autres, de se mettre à leur place, de projeter une réalité qu'on n'a jamais imaginée dans des situations précises...

Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse et chacun peut exprimer son avis et en discuter avec les autres.

Le jeu se joue en deux temps :

- TEMPS 1 : Chaque joueur tire une carte "personnage" qu'il incarne avec ses critères spécifiques.

Les joueurs se placent en ligne au fond d'une salle.

Un des joueur lit une carte "affirmation" ; si un joueur possède le privilège énoncé, il avance alors d'un pas. S'il ne l'a pas, il reste à sa place.

Quand toutes les affirmations ont été lues, on observe la situation : les personnages avec le moins de privilèges sont derrière et ceux qui en ont le plus sont devant.

- TEMPS 2 : Tout le monde se met en cercle et participe au débat : "Quelle est la différence entre égalité et équité ?", "Comment faire pour que nous soyons tous et toutes à égalité ?"...

Exemples de cartes "personnage" :

"Paul, 27 ans - Tu es un garçon blanc et catholique. Ta famille a des revenus modestes. Tu es passionné de cinéma et tu es amoureux d'une fille"

"Carla, 17 ans - Tu es une fille blanche, amputée d'une jambe, tu as une prothèse. Tu te considères comme asexuelle et fais du piano"
"Alex, 16 ans - Tu es métisse. Tu te considères comme non binaire et ta famille a des revenus modestes. Tu es fan de musique classique"
Exemples d'affirmations :
"Je suis souvent avec des gens de la même couleur de peau que moi".
"Je n'ai jamais vécu sous le seuil de pauvreté".
"Je peux sortir le soir dans la rue sans avoir peur".
Contenu de la boîte : 17 cartes "personnage" + 38 cartes "affirmation"+ 8 cartes règles
Format de la boîte : 10 x 14 x 3,5 cm.
Nombre de participants : à partir de 1 joueur.
Durée : Non définie.

Distinction ou les discriminations en questions - CLP, 2005

Cote : MA

Conçu sous la forme d'un jeu de société, DISTINCTION ouvre un espace de dialogue autour des représentations liées aux discriminations. Chacun est invité à émettre son avis, à le confronter à celui des autres, redonnant ainsi à l'échange d'idées toute sa valeur élaborative. Le jeu comporte 252 questions relevant de sept domaines (personnel, familial, amical, professionnel, social, institutionnel, symbolique). Par la démarche ludique, les participants sont amenés à convaincre individuellement, par leur retour d'expérience et leur imagination, en se confrontant collectivement sur des faits et ressentis de discrimination et d'exclusion.
Exemples de questions :
Vous êtes employeur. Donnez 3 critères sur lesquels vous allez choisir votre employé(e).
Pomme - mépris - moi - bouder. Imaginez une brève histoire de discrimination avec ces éléments.
Une personne annonce son homosexualité dans sa famille. Imaginez 2 réactions possibles.
Une famille, ça sert à quoi ?
Vrai ou faux ? "Mieux vaut être seul(e) que mal accompagné(e). Qu'en pensez-vous ?
Selon vous, qu'est-ce qu^'être adulte aujourd'hui ?
Qu'est-ce que la tolérance ? Donnez 2 exemples.
On entend souvent "les valeurs se perdent". Qu'en pensez-vous ?
Pour ou contre une amende pour les gens qui ne votent pas ? Expliquez.
Un(e) ami(e) vous présente son futur conjoint. Que vérifiez-vous en premier ? Pourquoi ?
Avoir de mauvaises fréquentations, qu'est-ce que c'est ? Donnez 3 exemples.
Que pensez-vous de l'image de la femme dans les médias ?
Dans votre quartier arrivent 6 familles d'un pays que vous ne connaissez pas. Comment réagir ?
Contenu de la boîte : 1 plateau + 6 quilles joueurs + 1 sablier + 2 dés + 126 cartes questions + 40 cartes de vote + 40 jetons rouges + 40 jetons jaunes + 1 livret formateur-médiateur + 1 règle du jeu.
Format de la boîte : 22 x 22 x 4,5 cm
Nombre de participants : 4 joueurs et plus.
Durée : de 45 à 90 minutes.

Distinct'Go ! : les jeunes interrogent les discriminations – Valoremis, 2008

Cote : MA

Distinct'GO est un jeu de communication, un outil de sensibilisation et d'apprentissage, à destination des jeunes de 12 à 17 ans. Construit dans le même état d'esprit que le jeu "Distinction" (édité par le CLP en 2005), il permet aux jeunes d'aborder les sujets de société qui les interrogent particulièrement : la laïcité, la parole et la place des jeunes dans la société, l'école, les inégalités, les valeurs, les amis... Ce jeu ouvre des espaces de dialogue, d'expression et d'argumentation ainsi que des espaces de construction d'une identité qui n'enferme pas. Il invite à émettre un avis et à entendre celui des autres.
Il permet d'aborder de manière vivante et ludique les stéréotypes et les attitudes discriminatoires en invitant chaque joueur à interroger son rapport à l'autre, à la fois identique et différent, et ses tendances à l'enfermer ou à s'enfermer soi-même dans un groupe d'appartenance réel ou supposé.
Ce jeu a été réalisé sous la direction du CLP avec la collaboration de l'ASSFAM, le Club Léo Lagrange de Bonneuil-sur- Marne, la Plateforme départementale contre les discriminations de Côte d'Or, le CESAM et le concours du Conseil Régional d'Ile-de-France.
Contenu de la boîte : 1 roue avec flèche + 1 sablier + 30 jetons rouges + 40 jetons jaunes + 10 cartes de vote OUI / NON + 131 cartes questions + 24 cartes spéciales + 1 règle du jeu + 1 guide méthodologique
Nombre de participants : à partir de 4 joueurs.
Durée : Non définie.

Distavie – Placote, 2018

Cote : MA

Quel est ton rêve le plus fou ? Quel est ton meilleur souvenir de vacances ?
Débarrasse-toi le plus rapidement possible de tes cartes en répondant à des questions surprenantes !

Avec un peu de chance, tu pourras t'esquiver grâce aux cartes spéciales !
Distavie permet aux adolescents de s'exprimer sur des sujets variés qui les concernent. Le jeu les amène ainsi à développer des habiletés sociales. De 12 à 17 ans, les jeunes aiment les discussions où ils peuvent exprimer leur point de vue et être entendus.
Par ailleurs, durant cette période de grands chamboulements où l'identité se définit, les échanges permettent aux parents de mieux comprendre comment leur enfant se définit.
Le jeu Distavie permet justement aux adolescents de s'exercer à s'exprimer sur des sujets variés, soit la société, les relations, l'avenir, les souvenirs et l'identité, tout en écoutant et en respectant le point de vue des autres.
Ce jeu qui laisse place à la stratégie et au hasard donne aussi l'occasion aux parents d'échanger avec leur jeune et de découvrir son point de vue.
En ce sens, le jeu #Distavie crée un contexte de discussion qui peut faire paraitre les questions plus naturelles et moins intrusives.
Contenu de la boîte :

- 150 cartes : 125 cartes-questions + 7 cartes «Mensonge» + 7 cartes «Poubelle» + 7 cartes «Miroir» + 4 cartes "Placote"
- 1 guide d'accompagnement avec règles du jeu.

Nombre de participants : de 2 à 6 joueurs.
Durée : de 15 à 30 minutes.

On devrait ? On devrait pas ? Pareil ? Pas pareil ? – Valoremis, 2011

Cote : MA

Boîte proposant 2 jeux de cartes (44 cartes par jeu) permettant d'échanger sur les "choses de la vie" en répondant à de nombreuses questions très ouvertes. Pour gagner il faut convaincre les autres joueurs avec ses opinions, ses réflexions, ses remarques.
Chacun des jeux propose de répondre aux questions selon un angle différent.
Le premier jeu propose des questions où il faut répondre par "Pareil ? / Pas pareil ?"
Exemples :

- Apprendre. Comprendre. C'est pareil ? Pas pareil ? Explique.
- Aimer les animaux. Aimer les humains. C'est pareil ? Pas pareil ? Explique.
- Vivre à deux, mariés ou pas mariés. C'est pareil ? Pas pareil ? Explique.
- Avoir des projets ou pas. C'est pareil ? Pas pareil ? Explique.
- Penser à voix haute. Penser à voix basse. C'est pareil ? Pas pareil ? Explique.

Le deuxième jeu propose des questions où il faut répondre par "On devrait ? / On devrait pas ?".
Exemples :

- On devrait ? On ne devrait pas interdire la publicité à la télévision ? Explique.
- On devrait ? On ne devrait pas soutenir un(e) ami(e) quoi qu'il (elle) fasse ? Raconte.
- On devrait ? On ne devrait pas envoyer un SMS à quelqu'un que l'on a devant soi. Explique.
- On devrait ? On ne devrait pas faire attention à la provenance des produits que l'on achète ? Explique.

Les objectifs de ces jeux de cartes sont multiples : susciter le débat, échanger, donner son point de vue, prendre position, argumenter ses choix, écouter les autres...
Rôle de l'animateur :

- Accueillir les participants de façon conviviale et les mettre en confiance,
- Rappeler le cadre de l'intervention (confidentialité / respect de la parole de l'autre / non jugement),
- Dispenser des connaissances au travers de messages simples,
- Apporter du vocabulaire au fur et à mesure du jeu,
- Etre garant du bon déroulement du jeu : faciliter et cadrer les échanges, gérer le temps,
- Faire passer des messages simples,
- Citer des pistes de réflexion sous forme de questions, et rappeler qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse,
- Synthétiser les échanges en fin de partie,
- Orienter les participants vers des personnes ou des lieux ressources.

Nombre de participants : de 2 à 8 personnes.

Parties de vie – La Moisson, 2012

Cote : MA

Jeu de société éducatif et citoyen permettant de débattre, se mettre à la place de l'autre, reformuler, se situer, décider de la meilleure des issues (celle qui reflète nos valeurs, nos envies, nos craintes ; celle qui permet le bien vivre ensemble et qui participe de l'éducation à la citoyenneté), confronter des opinions, changer de point de vue, argumenter...
Les objectifs de ce jeu sont donc de s'essayer aux positionnements divers (soit dans un rôle familier, soit en se mettant dans la peau de quelqu'un d'autre), d'exercer son esprit critique de manière intelligente et respectueuse tout en s'amusant.
Entièrement conçu par des jeunes, ce jeu s'inspire de situations vécues qui permettront également d'aborder des thèmes de société (école, famille, amitié, santé, sexualité, dépendance, responsabilités, règles, transgressions, communication, vivre ensemble...).
Le jeu se présente sous la forme d'un ensemble de cartes "questions / réponses", autour desquelles plusieurs règles de jeu sont proposées permettant de privilégier le débat, ou bien le questionnement préalable, ou bien un thème précis ou bien l'éducation à la citoyenneté...
Exemples de cartes dilemmes :

- Dans la rue, vous êtes sollicité par une personne qui vous demande de l'argent pour s'acheter à manger. Vous pensez qu'elle va l'utiliser pour s'acheter de l'alcool. Lui donnez-vous tout de même quelques pièces ?
- Dans un supermarché, tu surprends un groupe de jeunes ouvrant et mangeant un paquet de biscuits qu'ils n'ont pas payé. Le signales-tu à quelqu'un du magasin ?
- Pour apprendre la valeur de l'argent à vos enfants, discutez-vous en famille du budget familial ?
- Votre ado de 14 ans a des problèmes à l'école. Vous envisagez alors d'aller trouver son enseignant principal. Mais votre fils vous demande de ne pas le faire. Y allez-vous quand même ?
- En faisant le ménage dans la chambre de votre fils (fille) de 13 ans, vous apercevez des CD (et / ou DVD) dont vous ignorez la provenance. Tentez-vous d'en savoir plus ?

Contenu de la boîte

- 300 cartes dilemmes,
- 72 cartes-réponses,
- 2 livrets : "Histoire d'un jeu" et "Règle du jeu".

Format de la boîte : 23 x 15,30 x 12 cm
Nombre de participants : 3 joueurs et plus (à partir de 11 ans)
Durée : Au moins 1 heure.

Compétences sociales

1. *Barth : un jeu / méthode de percussions corporelles*
2. *Engrenages : jouer pour décrypter les conflits relationnels*
3. *Fête foraine : jouer pour déclencher la coopération*
4. *Kosmopolit*

Barth : un jeu / méthode de percussions corporelles – Compagnie Decaleou, 2022

Cote : MA

Cette petite boîte de cartes illustrées propose un jeu rythmique, issu des traditions musicales ancestrales et multiculturelles, accessible à tous.
Elle permet d'inventer et de jouer une musique basée sur des percussions corporelles. L'instrument de musique qui sera utilisé pour produire des rythmes et des mélodies sera donc le corps par des frottements de mains, des claquements de doigts, des frappements de mains, des sons de bouche, des tapements de pieds, des claps sur les cuisses, des claps sur le torse et des silences. Chaque son pourra être produit selon 3 rythmes différents (1, 2 ou 4 fois par temps).
Au cours d'une partie, le chef d'orchestre choisit au moins 4 cartes qui constituent sa partition faite de sons et rythmes. Il joue la partition proposée puis invite chaque musicien de l'orchestre à la jouer à son tour. Puis le chef d'orchestre bat la pulsation avec les mains et tout le groupe joue la partition à l'unisson. Partie suivante : le joueur à gauche du chef d'orchestre devient le nouveau chef d'orchestre et propose de construire une autre partition avec une carte de plus.
D'autres utilisations de ces cartes sont bien sûr possibles.
Ce jeu permet de développer de nombreuses qualités : l'écoute, l'attention et la concentration mais aussi la créativité, la mémoire.
Et parce qu'il faut être à l'écoute de chacun, ce jeu permet de renforcer la collaboration, la cohésion et le bien-être du groupe.
Tutoriel explicatif sur www.decaleou.com/barth-le-jeu
Contenu de la boîte : 48 cartes de jeu + 4 cartes règles
Format de la boîte : 6,5 x 9 x 2 cm.
Nombre de participants : à partir de 2 joueurs.
Durée : 20 minutes.

Engrenages : jouer pour décrypter les conflits relationnels – Format Ludique, 2020

Cote : G 8.2

"Engrenages" est un jeu de société pédagogique qui aide à comprendre comment émergent les conflits relationnels et comment ils s'alimentent, pour les prévenir et les résoudre.
Quelles sont les composantes du jeu ? Dans ce jeu, les joueurs seront immergés dans l'univers du conte dans lequel ils vont suivre les aventures de 24 personnages engagés dans une dynamique conflictuelle.
Le jeu propose 8 scénarios qui vont permettre d'explorer les principaux types de conflits relationnels.
La règle du jeu est très simple et repose sur 3 temps :

- l'immersion : les joueurs s'immergent dans le conte et partagent avec les autres leur compréhension de la situation,
- le classement : les joueurs chercheront à déterminer les niveaux de responsabilité des personnages du conte et prendront conscience des différentes dimensions du conflit,
- la relecture : les joueurs profitent d'un nouvel angle d'observation et mesurent l'impact de chaque action sur la dynamique du conflit.

Quelle est la plus-value de ce jeu ? Le succès du jeu tient dans l'équilibre qu'il y a entre l'immersion des joueurs et la distance suffisante que les joueurs préservent avec l'univers du conte et donc avec les conflits qui sont explorés. Cette configuration permet à chacun de se sentir impliqué tout en ayant suffisamment de hauteur pour observer les différentes dimensions du conflit et en débattre avec les autres.
Dans quel contexte l'utiliser ? Engrenages peut être utilisé pour prévenir l'émergence de conflits au sein d'un groupe mais également pour accompagner ce groupe dans la création d'un espace de dialogue qui en facilitera la résolution.
Suggestions d'utilisation faites par les auteurs :

- Facile à mobiliser auprès d'un grand groupe de joueurs répartis sur plusieurs tables dans une démarche de prévention.

- 3 à 4 joueurs maximum accompagnés d'un animateur si les participants sont impliqués dans une dynamique conflictuelle.

Contenu de la boîte :
- 72 cartes de format 8x8 cm (21 cartes Personnage + 13 cartes Conte + 36 cartes Numéro + 2 cartes Vote),
- 36 cubes,
- 1 mode d'emploi.

Format : 18x9x3 cm.
Nombre de participants : 2 à 6 joueurs.
Durée : 30 minutes.
En ligne (flashcode dans la boîte) sont proposées des ressources pédagogiques dédiées au jeu, d'autres contes et de nouvelles modalités de jeu.

Fête foraine : jouer pour déclencher la coopération – Format Ludique, 2020

Cote : G 8.2

"Fête foraine" est un jeu de société pédagogique qui permet d'identifier les freins, les leviers et les déclencheurs de la coopération.
Le contexte est celui d'une fête foraine où les joueurs sont les propriétaires de manèges. La rentabilité des manèges dépend de la position qu'ils occupent les uns par rapport aux autres. Lors de l'installation des manèges, les joueurs doivent donc tenter de les positionner stratégiquement afin de réaliser un maximum de recettes.
Ce jeu permet de :
- Prendre conscience de la facilité avec laquelle nos réflexes nous poussent, la plupart du temps, à entrer en concurrence et en confrontation avec les autres, plutôt que d'entamer un processus de coopération,
- Identifier les leviers, les freins et les déclencheurs de la coopération ou de la compétition au sein d'un groupe.

Ce jeu peut être utilisé dans tous les groupes que l'on souhaite sensibiliser à la coopération (formation, en séminaire de formation, d'intégration, de recrutement...).
Contenu de la boîte :
- 80 cartes format 8x8cm représentant les objectifs individuels, les objectifs collectifs et les aides de jeu,
- 9 dalles carton format 8x8cm représentant les manèges,
- une règle du jeu,
- un accès à la plateforme web proposant des ressources complémentaires et d'autres modalités de jeu.

Format de la boîte : 18 x 9 x 3 cm.
Nombre de participants : 2 à 6 joueurs.
Durée : 30 minutes.

Kosmopolit - Jeux OPLA, 2020

Cote : G 7

Kosmopolit est un jeu coopératif mais aussi évolutif, rapide et immersif nécessitant écoute, communication, organisation et coordination pour réussir.
Les joueurs sont plongés dans l'atmosphère du service du soir d'un restaurant très ... cosmopolite.
Les clients viennent du monde entier et chacun commande, dans sa propre langue, des plats typiques de son pays que le personnel du restaurant devra déchiffrer correctement et réaliser pour satisfaire ces clients exigeants.
Pour relever le défi, il faut :
1. Écouter les commandes dans toutes les langues du monde
2. Répéter le mieux possible ce qui a été entendu aux autres joueurs
3. Trouver et servir le bon plat

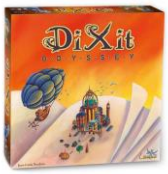
Chaque joueur a un rôle bien précis et essentiel :
- la serveuse, écoute ce que demandent les clients (dans plusieurs langues du monde) et répète (plus ou moins bien) ce qu'elle a entendu,
- le maitre d'hôtel, retranscrit les propos de la serveuse et fait le lien avec les cuisiniers,
- les cuistots, gèrent les aliments et les plats.

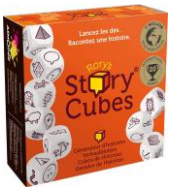
Matériel complémentaire indispensable pour utiliser ce jeu : Une tablette ou un smartphone pour télécharger l'application, des écouteurs et de quoi écrire.
Contenu de la boîte :
- Cartes de format 6x9 cm (8 cartes Persos + 57 cartes Ingrédients + 9 cartes Tables + 36 cartes Langues),
- 1 bloc de feuilles
- 1 livret de règles + 1 application à télécharger
- 1 livret avec des explications complémentaires.

Format de la boîte : 20x17,5x5,5 cm
Nombre de participants : 4 à 8 joueurs.
Durée : 6 minutes.

Jeux de créativité et d'expression

1. *Concept*
2. *Dixit Odyssey : une image vaut mille mots*
3. *Dixit Quest : extension N° 2*
4. *Dixit Journey : extension N° 3*
5. *Dixit Révélations : extension N° 7*
6. *Dixit Anniversary : extension N° 9*
7. *Raconte-nous*
8. *Story cubes : générateur d'histoires*
9. *The Big Idea*





Concept – Repos Production, 2013

Cote : MA

CONCEPT est un jeu de devinette (sans mime ni parole), de créativité et de déduction où il faut faire deviner un mot ou une expression en plaçant des pions sur différentes icônes universelles du plateau.
Le premier joueur qui devine le mot gagne des points. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.
Plusieurs niveaux de difficulté sont proposés avec la possibilité d'utiliser des aides complémentaires.
---- En formation d'adultes, ce jeu peut être utilisé tel quel, en tant que jeu de société, être détourné par le formateur pour favoriser des apprentissages, être modifié ou complété pour être au plus près des objectifs et des thèmes visés ou bien encore servir de modèle ou d'exemple pour recréer un autre jeu fonctionnant avec les mêmes mécanismes ----

Contenu de la boîte :

- 110 cartes,
- 1 plateau de jeu,
- 1 règle du jeu,
- 4 aides de jeu,
- 1 bol de rangement,
- 39 jetons,
- 5 pions en plastique,
- 42 cubes en plastique.

Format de la boîte : 27,5 x 5,5 x 27,5 cm
Nombre de participants : jusqu'à 12 joueurs par équipes de 2.
Durée : une quarantaine de minutes.

Dixit Odyssey : une image vaut mille mots – Libellud, 2011

Cote : MA

Jeu de communication, reposant sur 84 cartes illustrées et sans texte, toutes strictement différentes, ouvrant les portes à l'imagination et à la poésie. La parole, libérée par l'image, met ainsi en valeur l'imagination, l'interprétation et l'univers personnel de chacun des joueurs.
Le principe du jeu est simple : il s'agit de faire deviner un concept à ses adversaires en veillant à donner un indice qui ne soit ni trop complexe, ni trop simple.
Le principe du tour de jeu est le suivant :

1- un joueur "conteur" annonce un son, un mot, une phrase qui évoque l'illustration d'une carte qu'il tient en main et que les autres joueurs ne voient pas,
2- les adversaires choisissent une carte de leur main sans la révéler, qu'ils estiment proche de l'annonce du conteur,
3- la carte du conteur et les autres cartes sont mélangées ensembles puis révélées,
4- chaque adversaire parie sur la carte qui lui semble être la carte du conteur,
5- des points de victoire sont attribués :
1. --- au conteur si au moins un joueur a trouvé la carte du conteur, mais pas tous,

2. --- à chaque adversaire qui trouve la carte du conteur,
3. --- à chaque adversaire, pour chaque vote sur la carte qu'il a proposée.

Jeu récompensé par de nombreux prix attribués lors de concours consacrés aux jeux de société.
Dans le cadre de la formation des adultes, ce jeu peut être utilisé en appliquant la règle de base mais il peut également être détourné de façon à répondre à un objectif pédagogique, comme par exemple, développer la créativité ou bien, lors de réunions ou d'entretiens, servir à se présenter (en choisissant une image que l'on va ensuite décrire) ou bien faire un tour de table (où chacun utilise une carte pour donner son état d'esprit au début ou à la fin d'une réunion)...
Contenu de la boîte : 1 plateau de score + 12 tablettes de vote + 84 cartes-images + 24 jetons de vote + 12 lapins en bois + 1 règle du jeu
Nombre de participants : 3 à 12 joueurs
Durée : 30 minutes

Dixit Quest : extension N° 2 – Libellud, 2014

Cote : MA

Extension N° 2 du jeu Dixit proposant 84 cartes réalisées par Marie CARDOUAT pouvant être utilisées selon les règles du jeu de base Dixit ou bien seules, selon l'objectif que le formateur aura défini. Exemples : développer la créativité, se présenter, donner son état d'esprit au début ou à la fin d'une réunion...

Dixit Journey : extension N° 3 – Libellud, 2014

Cote : MA

Extension N° 3 du jeu Dixit proposant 84 cartes réalisées par Xavier COLLETTE pouvant être utilisées selon les règles du jeu de base Dixit ou bien seules, selon l'objectif que le formateur aura défini. Exemples : développer la créativité, se présenter, donner son état d'esprit au début ou à la fin d'une réunion...

Dixit Révélations : extension N° 7 – Libellud, 2016

Cote : MA

Extension N° 7 du jeu Dixit proposant 84 cartes réalisées par Marina COUDRAY pouvant être utilisées selon les règles du jeu de base Dixit ou bien seules, selon l'objectif que le formateur aura défini. Exemples : développer la créativité, se présenter, donner son état d'esprit au début ou à la fin d'une réunion...

Dixit Anniversary : extension N° 9 - Libellud, 2021

Cote : MA

Cette extension N° 10 (Anniversary) du jeu Dixit trouve son inspiration dans les contes et mythes du monde entier.
Les 84 cartes (format 80 x 120 mm) ont été réalisées par les illustrateurs des extensions précédentes (Marie Cardouat, Pierô, Xavier Collette, Clément Lefèvre, Franck Dion, Carine Hinder, Jérôme Pélissier, Marina Coudray et Paul Echegoyen).
Comme pour les autres extensions, ces cartes peuvent être utilisées selon les règles du jeu de base Dixit ou bien seules, selon l'objectif que le formateur aura défini. Exemples : développer la créativité, se présenter, donner son état d'esprit au début ou à la fin d'une réunion...

Raconte-nous : 110 cartes pour aider à la narration et développer la créativité – Tom Pousse, 2020

Cote : G 7.8.1

"Raconte-nous" est un jeu qui permet de générer des histoires en aidant à donner vie à des personnages, construire la structure d'un récit et inventer des histoires à l'infini. Il aide à trouver l'inspiration, raconter ou se raconter, à l'oral ou à l'écrit.
Les 110 cartes qui composent cette boîte de jeu sont de 3 types («Personnage», «Décor» et «Objet»). Elles permettent de mettre en scène la vie quotidienne ou un récit imaginaire. Chacune de ces cartes est illustrée par des images simples en noir et blanc pour que le jeu puisse être utilisé aussi bien par des enfants que des adultes.
La notice propose 3 règles de jeux.
La première règle "Raconte-nous un héros" permet de construire un personnage.
La deuxième, "Raconte-nous une histoire", utilise les 3 types de cartes (personnages, objets, décors) pour créer un récit.
La troisième, avec la règle du cadavre exquis propose aux joueurs de construire une histoire collective en intégrant les cartes dans le récit petit à petit.
D'autres règles du jeu peuvent être imaginées pour organiser des ateliers de langage et de créativité.
Contenu de la boîte :

- 110 cartes (44 personnages, 39 objets, 24 décors, 3 jokers)
- 1 guide d'accompagnement avec les règles du jeu.

Nombre de participants : de 1 à 10 joueurs.
Durée : 15 minutes.

Story cubes : générateur d'histoires - Asmodée, 2007

Cote : G 7.7.1

Story Cubes est un petit jeu de dés favorisant la créativité, l'imagination et l'expression.
Il est composé de 9 dés de 6 faces ; chacune proposant un pictogramme (ampoule, avion, baguette magique, mouton, parachute, main, tente, aimant, éclair, arbre, peur, dé...).
Simple d'utilisation, il est aussi sans compétition et permet de s'amuser seul ou d'animer un groupe en toute occasion.
Le principe de base est simple : il faut lancer les dés puis raconter une histoire en utilisant un ou plusieurs des symboles obtenus.
Ce jeu, aux multiples usages pédagogiques, peut être utilisé pour :

- Briser la glace : chaque participant lance 3 dés et prépare une courte présentation en utilisant les 3 images,
- Partager son état d'esprit avec le groupe : poser une question assez générique du type "Aujourd'hui je me sens comme..." ou "Les semaines passées ont été comme..." puis demander ensuite à chaque participant de lancer les dés puis, à partir du tirage, de répondre à la question en racontant une histoire à partir d'au moins 3 dés,
- Faire du lien dans un groupe : chaque équipe dispose de 3 dés identiques et choisit 3 images pour construire les valeurs, l'esprit de leur équipe,
- . Raconter une histoire : collectivement sur la base d'un lancer de 9 dés, en choisir 3 pour le début, 3 pour le milieu de l'histoire et 3 pour la fin,
- Faire un challenge d'idée ou de projet : chaque équipe lance une série de dés pour générer des idées nouvelles sur un aspect particulier. Par exemple, lancer 3 dés pour parler de la forme, du fond du projet ou des usagers.

Contenu de la boîte : 9 dés + 1 mode d'emploi.
Format de la boîte : 8 x 7,5 x 2,5 cm.

The Big Idea - FunForge, 2011

Cote : CLI

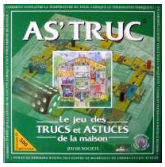
Ce jeu est un outil permettant d'exercer sa créativité, son sens de la persuasion et de l'argumentation.
Il met le joueur dans la peau d'un inventeur, qui devra trouver une idée ou une invention géniale et improbable, en combinant des cartes, puis devra présenter celle-ci aux autres joueurs en développant un argumentaire convaincant afin d'obtenir leur vote.
Les cartes qui permettront de créer et vendre les inventions proposent des noms communs (un poney, un dentier, une bière, un aimant, un détergent, un e-mail, un fromage, un gendarme...) et des qualificatifs (bio, mentholé, électronique, à prix réduit, anti-adhésif, congelé, invisible, obéissant).
Exemples d'inventions insolites :

- La perruque liquide
- La tronçonneuse musicale pour enfants
- Le feu d'artifice de bureau...

Il s'agit d'un jeu d'ambiance, facile à mettre en oeuvre.
Contenu de la boîte : 92 cartes bleues + 92 cartes vertes + 30 cartes violettes + 1 livret de règle.
Nombre de participants : de 3 à 6 joueurs.
Durée : 25 minutes environ.

Vie quotidienne

1. *AS'TRUC : le jeu des trucs et astuces du quotidien*
2. *Budgetissimo : le jeu qui vous aide dans la gestion de votre budget*
3. *Pouss'Cady*



AS'TRUC : le jeu des trucs et astuces du quotidien – AS'TRUC, 2001

Cote : MA

Jeu de société et de mise en situation permettant de répondre à 500 questions en lien avec la vie quotidienne.
Il ne s'agit pas d'un jeu de connaissance, évitant ainsi les situations de mise en échec, mais de savoir-faire, faisant appel au bon sens. Si un joueur ignore la réponse, il peut trouver la solution par raisonnement.
Exemples de questions : Comment décoller un chewing-gum de la moquette ?
Que vaporiser sur le sapin de Noël pour retarder la chute de ses aiguilles ?
Contenu de la boîte :

- 1 plateau de jeu
- 500 cartes questions / réponses
- 50 cartes mission
- 6 supports de puzzle, 1 dé, 6 pions
- 1 règle du jeu

Budgetissimo : le jeu qui vous aide dans la gestion de votre budget – Valoremis, 2015

Cote : MA

Budgetissimo est un jeu pédagogique qui s'axe autour de la gestion du budget familial : "de quoi est-il composé ?", "pourquoi et comment faut-il le gérer ?".
Son aspect ludique lui permet d'être utilisé comme support pour des animations collectives ou individuelles auprès d'un large public.
Ce jeu facilite le passage de messages de prévention sans stigmatiser les uns et les autres et permet l'amorce d'une réflexion qui peut avoir de nombreux prolongements.
Il se présente sous la forme d'un jeu de plateau accompagné de ses différents composants (cartes, pièces de monnaie, billets, RIB, cartes bancaires...)
Ses objectifs pédagogiques sont les suivants :

- Aborder la composition d'un budget familial (recettes, dépenses incompressibles / obligatoires, dépenses compressibles / imprévisibles),
- Montrer la diversité des budgets (à l'aide des 10 fiches situation tirées de cas concrets),
- Manipuler les différents moyens de paiements (espèces, chèque, carte bancaire, prélèvement automatique),
- Montrer l'importance de tenir ses comptes (à l'aide d'une feuille de compte),
- Avoir les clés pour prendre les bonnes décisions et gérer son argent de manière responsable,
- Démontrer les pièges de la consommation pour devenir un consommateur averti,
- Favoriser le dialogue et l'échange de savoirs entre les participants à travers la mise en scène de situations.

But du jeu :
Gérer au mieux le budget d'une famille type pendant un mois, soit un tour de jeu. Le "challenge" consiste à équilibrer son budget tout en étant confronté aux aléas du quotidien : aucun participant n'est à l'abri d'une dépense contrainte non prévue. Comme dans la vraie vie, le choix des participants conditionne l'équilibre à atteindre chaque fin de mois.
Rôle de l'animateur :

- Accueillir les participants de façon conviviale et les mettre en confiance,
- Rappeler le cadre de l'intervention (confidentialité / respect de la parole de l'autre / non jugement),
- Dispenser des connaissances au travers de messages simples,
- Apporter du vocabulaire au fur et à mesure du jeu,

- Etre garant du bon déroulement du jeu : faciliter et cadrer les échanges, gérer le temps,
- Faire passer des messages simples,
- Citer des pistes de réflexion sous forme de questions, et rappeler qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse,
- Synthétiser les échanges en fin de partie,
- Orienter les participants vers des personnes ou des lieux ressources.

Contenu de la boîte : 1 plateau + 40 cartes + 10 fiches «situation» + 1 bloc «feuilles de compte » + 1 règle de jeu+ 1 livret «Animateur» + 1 sac en tissu comprenant divers éléments + 2 dés
Nombre de participants : de 10 à 12 personnes.
Durée : entre 2h30 et 3h.

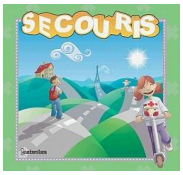
PoussCady – PoussCady Association, 2007

Cote : MA

Jeu de réflexion et de simulation visant à donner aux joueurs une connaissance et une pratique leur permettant d'adopter des comportements de consommateurs responsables.
Il est destiné à être utilisé auprès d'adultes en formation/insertion (centres socio-éducatifs, associations de quartier, formation FLE, formation santé et environnement, etc.).
Pousscady place les joueurs en situation active : ils doivent effectuer leurs courses dans un grand magasin, en respectant une liste d'achats et la somme allouée (100 euros).
Chaque participant choisit une liste d'achat initiale. Il établit son parcours dans le magasin en fonction des produits qui figurent sur sa liste. Au cours du jeu, il est amené à comparer les prix, choisir des articles selon son budget, mais aussi répondre à des questions, reconnaître des symboles sur les étiquettes, les labels. A travers ce parcours, le joueur apprend ainsi à faire ses courses avec plus de perspicacité, à manipuler les chiffres et les opérations, à connaître la valeur des produits, les normes alimentaires, à savoir lire les étiquettes, à mieux appréhender l'espace d'une grande surface, les différents rayons.
Le temps du jeu, guidé par un animateur, est aussi l'occasion de progresser en communication orale (réponses aux questions, vocabulaire ?), d'échanger sur les différentes cultures (boutique halal, boutique kasher), d'acquérir des notions de consommation responsable (commerce équitable, agriculture biologique, protection de l'environnement, nourriture équilibrée).
Ce jeu se compose d'un plateau de jeu représentant une grande surface commerciale, de 20 listes d'achats, de 126 cartes représentant un article en vente, de 75 cartes posant une question ou décrivant un événement, de 6 cartes de fidélité, d'un dé et de 6 pions.
Contenu de la boîte : 1 plateau de jeu + 20 listes d'achats + 126 cartes + 75 cartes + 6 cartes de fidélité + 1 dé + 6 pions
Nombre de participants : 2 à 6 joueurs.
Durée : 30 à 60 minutes.

Santé

1. *EDUKTA Santé*
2. *Prev'Risk : pour que la parole tourne*
3. *Secouris*
4. *Sur la piste de la santé*



EDUKTA Santé – DALTO Editions, 2006

Cote : SAN

Jeu de société d'éducation à la santé permettant «de jouer à mieux la préserver» à travers un parcours composé de 4 thèmes avec 2 niveaux de questions (Enfant ; Ados/Adulte) :

- CONNAISSANCE : ces cartes permettent de découvrir, d'apprendre et de comprendre le corps humain, (anatomie, fonctionnement...)
- PREVENTION : ces cartes permettent d'apprendre à conserver son capital santé, (addictions, nutrition, hygiène et soins quotidiens...)
- REFLEXION : ces cartes proposent des devinettes, charades, calculs, sujets de réflexion permettant d'échanger des points de vue
- ACTION : ces cartes permettent de bouger, rire et se détendre (mimes, exercices pratiques, expériences...).

Le but du jeu est de répondre, réfléchir à diverses questions sur la santé, en avançant sur un parcours afin d'atteindre la case "arrivée". Il permet d'introduire un dialogue entre les participants autour de réponses simples pouvant être développées et approfondies en fonction de la maturité des joueurs.

Contenu de la boîte : 1 plateau + 220 cartes + 4 pions + 1 dé + 3 p.

Nombre de participants : 2 à 16 joueurs.

Prev'Risk : pour que la parole tourne – Valorémis, 2014

Cote : MA

Le Prev'risk est un support ludique de sensibilisation, de formation et d'explicitation (représentations, préjugés, expériences, faits) pour un public concerné par la sécurité au travail et la prévention des risques professionnels, aussi bien dans le secteur privé que dans le secteur public. Il se présente sous la forme d'un jeu de plateau avec ses cartes et ses grosses roues. Il comporte 360 questions autour de cinq thèmes liés à la prévention des risques professionnels :

- mots clés,
- acteurs et pratiques,
- document unique,
- mesures individuelles et collectives,
- qualité de vie au travail.

Prev'Risk peut être utilisé soit pour des séances courtes de sensibilisation d'une durée d'1/4 d'heure à 1 heure selon les besoins, soit pour des séances plus longues de mobilisation (de 2h30 à 3h).

Que ce soit pour de courtes ou de longues séances, le but du jeu reste le même : à partir de questions portant sur les savoirs ou sur les pensées, et en respectant des consignes imposées par le hasard, il s'agit d'échanger et d'imaginer ensemble sur les réalités vécues, connaissances, ressentis et souhaits à propos de la santé au travail et de la prévention des risques.

Le préventeur / animateur occupe la place de l'animateur. Son rôle est de :

- dispenser des savoirs,
- gérer le temps,
- aider à la mise en place de discussions,
- éclairer des situations vécues,
- être garant de la dynamique de jeu et de ses règles de communication (conditions d'émergence d'une pensée collective).

Exemples de questions :

- La dernière fois que vous avez cru prendre un risque au travail. C'était quand ? Expliquez.

- Vrai ? Faux ? On est tous autorisé à faire part de son état de stress ?
- Certains disent "La hauteur, on en prend l'habitude. Or, c'est là que survient l'accident". Qu'en pensez-vous ?
- Quel est l'outil mis en place dans l'administration qui permet à un encadrant de gérer les risques professionnels de son équipe ?
- Que faudrait-il améliorer dans votre poste de travail afin de réduire les risques pour la santé ?

Ce jeu a été réalisé à l'initiative de la ville de La Rochelle. Il a reçu la Mention Spéciale lors de la 4e édition du Prix santé au travail organisée par la Mutuelle nationale territoriale.

Contenu de la boîte :

- 1 plateau
- 5 roues thématiques
- 1 dé, 1 sablier, 8 quilles joueurs
- 60 cartes-Questions + 1 carte Surprise
- 16 cartes de vote
- 1 règle du jeu pour séances courtes (ex. : actions flash au sein des services et des équipes de travail menées par des préventeurs)
- 1 règle du jeu pour séances longues (ex. : séquences de jeu intégrées dans le cadre de programmes de formation consacrés à la prévention des risques professionnels.

Format de la boîte : 22 x 10 x 22 cm

Nombre de participants : Indéterminé.

Durée : Entre 1/4 d'heure et 3h.

Secouris – Abeilles Editions, 2003

Cote : SAN

Ce jeu de société se présente sous la forme d'un plateau de jeu éducatif accompagné de pions et d'un ensemble de cartes de questions / réponses. Son objectif est d'enseigner aux jeunes et aux adultes les gestes qui sauvent et les attitudes qui évitent d'aggraver une situation difficile.

Principe d'action : Avec Lucie, Vinz, Tom et leur compagnon de voyage Secoury, les joueurs parcourent la France et apprennent comment agir face à un accident en répondant correctement aux questions.

Chaque bonne réponse permet de gagner des jetons pour les aider à retourner dans leur ville.

Durée moyenne d'une partie : 1 heure.

Thèmes abordés dans les questions :

- Savoir alerter les secours (les numéros de téléphone)
- Savoir reconnaître le danger
- Eviter le sur-accident et protéger
- Piqûres et morsures d'animaux
- L'hygiène
- Savoir agir devant une plaie
- Savoir agir devant une brûlure
- Savoir agir devant une hémorragie visible
- Savoir agir en présence d'une personne consciente victime d'un malaise
- Connaître les effets de certains produits sur la peau et les yeux
- Connaître la signification des symboles des produits ménagers
- Dangers naturels (mer, montagne, incendie, inondations...).

Ce jeu bénéficie du soutien de la Croix Rouge Française et a été médaillé d'Or au Concours Lépine 2004.

Contenu de la boîte :

- 1 plateau de jeu + 24 cartes destination + 86 cartes questions / réponses + 6 pions + 24 jetons

Sur la piste de la santé – Centre de Santé, 1994

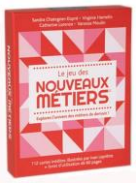
Cote : SAN

Objectifs de ce jeu : sensibiliser aux thèmes de la santé ; libérer la parole en instaurant le dialogue et l'échange ; corriger certains préjugés ou connaissances erronées sur des thèmes parfois perçus comme tabous (sexualité, alcool, hygiène) ; transmettre des informations exactes sur la santé ; susciter des recherches d'informations complémentaires au jeu auprès de professionnels de la santé.

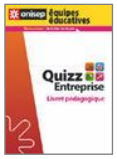
Contenu de la boîte :

Plateau de jeu + 6 jetons + 1 dé + cartes questions + cartes

Insertion professionnelle



1. *4 atouts pour un job*
2. *Boussol'Avenir : pour découvrir les branches professionnelles et leurs métiers*
3. *Cartométiers*
4. *Et si… Je décrochais un stage / Je préparais mon entretien d'embauche*
5. *J'explore les métiers*
6. *La vie SENSationnelle*
7. *Pas à pas*
8. *Quizz Entreprise*



4 atouts pour un job – Editions Qui Plus Est, 2009

Cote : AVEC

Ce jeu permet aux personnes en recherche d'emploi de faire le point sur leurs atouts et de travailler leurs points faibles, de manière ludique. Il se présente sous la forme d'un jeu de carte de questions / réponses qui peuvent être prolongées par des exercices à réaliser par les participants. Conçu à partir du modèle «Trèfle chanceux» (élaboré par le Jacques LIMOGES), il permet, par une image (la feuille de trèfle), de comprendre les interactions entre les 4 dimensions de l'insertion professionnelle :

- Soi : connaissance de soi même en tant que personne et en tant que travailleur potentiel
- Lieux : connaissance et exploitation des lieux où se déroulent les évènements propices à l'insertion.
- Méthodes : connaissance et l'utilisation de méthodes et techniques efficaces pour agir en vue de rencontrer les acteurs et les décideurs en matière de recrutement.
- Environnement : connaissance et exploitation des règles et mécanismes qui régissent l'environnement social, politique et économique en vigueur.

Au cours de la partie chaque joueur va faire des constats, découvrir ce qui est faisable maintenant, les points à vérifier, à approfondir ou à développer pour améliorer la performance des démarches futures nécessaires à la réussite de son insertion.

Contenu de la boîte : 1 plateau de jeu + Pions + 100 cartes questions + 11 cartes imprévus + 1 ouvrage de 104 p.

Boussol'Avenir : pour découvrir les branches professionnelles et leurs métiers - UPROMI, 2012

Cote : AVEC

"Boussol'Avenir" est un support de médiation au service de l'éveil, de la découverte et de la (re)mobilisation des participants portant sur les métiers et l'insertion dans l'emploi et permettant l'émergence des représentations sur les métiers et les mondes professionnels associés. Il est destiné aux professionnels de l'emploi, de l'éducation et de l'insertion en charge de publics peu ou pas qualifiés. Il propose une approche collective pour découvrir les branches professionnelles structurant le marché de l'emploi et la diversité des métiers le composant. Qu'ils soient connus, peu connus, visibles, invisibles, inattendus ou transverses, 12 branches professionnelles et 96 métiers sont ici abordés.

Il est destiné à être utilisé auprès des publics en recherche d'emploi et/ou d'insertion professionnelle, ou en amont dans l'élaboration du projet professionnel.

Il s'adresse aux jeunes (dès 16 ans) :

- en phase d'élaboration de projets professionnels,
- en situation de déscolarisation,
- en situation d'orientation,
- suivant un parcours de remobilisation,
- souhaitant s'informer sur les branches professionnelles et métiers associés,
- en recherche d'informations.

Il s'adresse aussi aux adultes :

- en situation de (ré)orientation professionnelle,
- en bilan de compétences,
- désirant une réorientation professionnelle (mobilité, situation de handicap, de primo-arrivant...),
- en situation de resocialisation.

Ce support propose deux plateaux de jeux.

Le premier plateau "Découvrons 12 branches professionnelles", permet de découvrir les grands secteurs d'activité. Il s'agit, pour chaque joueur, de se confronter à lui-même et aux autres pour mieux appréhender la diversité des champs professionnels et permettre une première approche des métiers les composant. 360 questions ouvertes sont proposées par la formalisation des expériences et opinions personnelles.
Le second plateau "Découvrons 96 métiers", permet de découvrir les métiers en répondant à 6 catégories de questions de connaissances (Formation et carrière / Histoire et évolutions / Gestes et pratiques / Salaire et droits / Produits et productions / Employeurs et contrats).
Parce que certains métiers sont souvent invisibles et peu connus, à la différence d'autres, ce jeu permet à chacun de découvrir 3 métiers (par joueur ou en équipe) en 3 étapes.
Contenu de la boîte : 2 plateaux de jeu + jetons + cartes + 1 cédérom + fiches
Nombre de participants : 3 joueurs et plus (à partir de 16 ans)
Durée : Indéterminée.

Cartométiers – Editions Qui Plus Est, 2012

Cote : AVEC

CartOmétiers est un jeu pédagogique permettant de découvrir des métiers ; l'objectif étant de faire deviner à ses coéquipiers(ères) les noms de métiers inscrits sur des cartes sans utiliser les mots interdits notés sous chaque métier.
L'équipe gagnante est celle qui a obtenu le plus de points à l'issue de la partie.
Les 259 cartes métiers qui composent ce jeu permettent aux participants de s'intéresser aux différents métiers de manière réaliste, de s'exprimer sur le sujet et de se projeter dans le futur en permettant de glisser d'un "On dirait que ce métier m'intéresse" à un "Pourquoi pas !".
Elles recouvrent les 11 secteurs d'activité identifiés par le ROME et l'ensemble des niveaux de qualification.
Ce jeu, qui doit être utilisé dans le cadre d'une démarche pédagogique à des fins d'orientation ou de réorientation professionnelle, s'adresse à ceux qui ont :

- peu ou pas d'idées précises de ce qu'elles veulent faire,
- une idée vague du métier visé,
- besoin de diversifier ou d'approfondir leurs connaissances des métiers.

Il est conseillé de l'utiliser sur des durées relativement courtes.
Les 259 cartes sont accompagnées de 2 livrets. L'un donnant de courtes définitions des métiers. L'autre proposant la règle du jeu et 8 séquences pédagogiques pouvant être mises en oeuvre avant ou après une partie de jeu, et proposant des activités pédagogiques pour découvrir et approfondir la connaissance des métiers.
Les 8 séquences pédagogiques visent les objectifs suivants :

- Découvrir des métiers
- Identifier les caractéristiques, les catégories d'information des métiers
- Découvrir les représentations liées aux métiers et au sien
- Découvrir et identifier des activités professionnelles
- S'entraîner à parler de son métier
- Identifier des métiers qui attirent
- Découvrir l'utilité des métiers dans la société
- Identifier les différents statuts professionnels
- Identifier les avantages et les inconvénients d'un métier
- Découvrir et approfondir la notion d'environnement professionnel

Nombre de participants : de 6 à 18.
Durée : Durées relativement courtes à privilégier.

Et si… Je décrochais un stage / Je préparais mon entretien d'embauche – Editions Qui Plus Est, 2012

Cote : AVEC

Lors de leurs recrutements, les auteurs ont constaté que beaucoup de jeunes candidats, stressés, perdaient une partie de leurs moyens. « Ils ne semblent pas vraiment à l'écoute du recruteur, ne posent pas suffisamment de questions ou n'osent pas argumenter. Ils sont gênés, figés et certains sont même terrorisés et diminuent ainsi leur probabilité d'embauche ». Ainsi a surgi l'idée de créer un outil pour dédramatiser le rendez-vous avec un recruteur et se familiariser avec les modalités de l'entretien d'embauche et de recherche de stage.
Cet outil, se présentant sous la forme de 2 jeux de cartes, s'adresse à tous les professionnels de l'orientation, aux enseignants et aux formateurs accompagnant à la recherche d'un stage et/ou d'un emploi. Il a été décliné en 2 versions :

- "Et si je décrochais un stage" pour les jeunes n'ayant pas encore de vécu professionnel,
- "Et si je préparais mon entretien d'embauche" pour toutes les personnes ayant au moins une expérience en milieu de travail.

L'animateur, qui utilisera donc l'un ou l'autre des deux jeux en fonction des personnes qu'il accompagne, répartit les rôles entre les recruteurs, le candidat et les observateurs. Un candidat fait face à 1 recruteur (ou un jury de 2 ou 3) et 2 observateurs se mettent sur les côtés. Les recruteurs simulent l'entretien en posant une dizaine de questions issues des cartes « questions » tirées au sort où

choisies préalablement par le recruteur. Le jeu de rôle ne dure que quelques minutes pour que chaque protagoniste puisse jouer les 3 rôles.
En répondant aux questions, les participants s'entraînent entre eux et assument des rôles différents de leurs rôles habituels. L'objectif est de changer la perception de leur situation et de les amener à adopter des options qui leurs étaient jusqu'ici invisibles ou qui semblaient hors de portée.
Contenu de la boîte :

- 55 cartes
- 49 cartes
- 1 livret (24 p.).

Format : Livret A4 + cartes 6 x 9 cm
Nombre de participants : de 6 à 18.
Durée : Durées relativement courtes à privilégier.
Nombre de participants : Groupes de 3 à 6 personnes.
Durée : Pas plus de 90 minutes.

J'explore les métiers – Onisep, 2003

Cote : AVEC

Ce jeu pédagogique est à destination des élèves de dispositifs spécifiques (MGI, SEGPA, 3e d'insertion, classes-relais...).
Il permet d'aborder la notion de métier mais aussi le lien entre les métiers et les diplômes, et par voie de conséquence d'aborder l'élaboration des choix professionnels et la construction de leur parcours de formation et d'insertion.
Ce jeu se compose d'un plateau de jeu, de dés, de jetons et de cartes questions-réponses permettant de découvrir plus de 200 métiers et 30 diplômes. Basé sur le principe du jeu de l'oie, il suppose la coopération dans les équipes et l'apprentissage de l'entraide et de la persévérance dans l'effort. Chaque joueur ou équipe se fait poser une question correspondant à une case des 16 centres d'intérêt (ou secteurs d'activité) ou à une case diplôme. Il propose plusieurs niveaux de difficulté.
Les cartes sont classées selon les 16 centres d'intérêt ou secteurs d'activités suivants :

- Travailler dans l'industrie
- Travailler dans le bâtiment
- Travailler dans l'hôtellerie, la restauration, le tourisme, les loisirs
- Travailler dans les arts et spectacles
- Travailler dans un bureau
- Travailler au contact de la nature et des animaux
- Travailler dans l'artisanat
- Bouger, transporter, me déplacer
- Former, informer, communiquer
- Soigner
- Faire respecter la loi et la sécurité
- Etre utile aux autres
- Fabriquer, réparer
- Créer, inventer
- Etre confronté à des risques
- Vendre, négocier.

Contenu de la boîte : 1 plateau de jeu + 1 dé + Jetons + cartes questions + 1 guide pédagogique.
Format de la boîte : 28 x 22 x 8 cm.
Nombre de participants : Non défini.
Durée : Indéterminée.

La vie SENSationnelle : le jeu collaboratif en orientation pour accompagner la réflexion sur le sens du travail et le sens de la vie – Editions Qui Plus Est, 2022

Cote : AVEC

Ce jeu de plateau collaboratif et réflexif permet d'ouvrir le dialogue, de se questionner et de se sensibiliser au sens à trouver dans son travail ou ses études, et dans sa vie notamment en lien avec son évolution professionnelle ou son orientation, mais aussi en lien avec sa santé au travail.
Au cours d'une partie, chaque joueur est amené à rencontrer des événements ou des situations de vie plus ou moins positifs ou négatifs et devra demander aux autres joueurs d'identifier pour lui des ressources, des stratégies, des manières d'être ou des manières d'agir permettant de faire face à ces événements négatifs ou de tirer parti de ces événements positifs et ainsi de donner du sens à son travail et à sa vie.
La dimension participative du jeu est centrale et stimulante (on demande aux joueurs d'aider les autres) et montre combien la relation à autrui peut constituer une vraie ressource par les conseils donnés.
Ce jeu s'adresse à des adultes en emploi et/ou en transition professionnelle, des adultes en recherche d'emploi, des étudiants, des apprentis et des lycéens.

Contenu de la boîte : 1 livret d'animation destiné à l'animateur ou l'animatrice + 1 feuille avec les règles du jeu + 1 plateau de jeu comportant 28 cases + 5 pions de couleurs différentes + 2 dés + 1 fiche "journal de bord" à photocopier + 120 cartes "vie privée" de couleur orange + 160 cartes "travail" de couleur bleue + 12 cartes solidarité de couleur verte + 20 cartes brise-glace de couleur rose + 1 feuille de 88 jetons de conseil
Format de la boîte : 17 x 23 x 4 cm.
Nombre de participants : 4 à 5 joueurs.
Durée : de 45 minutes à 1 heure (minimum).

Le jeu des nouveaux métiers : explorez l'univers des métiers de demain ! – Souriez Vous Jouez, 2019

Cote : AVEC

Parce que la plupart des métiers exercés les 20 prochaines années n'existent pas encore, "Le Jeu des Nouveaux Métiers" propose d'explorer le sujet des nouveaux métiers et de se projeter plus facilement dans les métiers de demain en faisant appel à l'imagination et à la réflexion pour élargir les perspectives.
A destination de professionnels de l'accompagnement, en entreprise comme dans le domaine du coaching et de l'orientation, ce jeu permet :

- d'aborder le sujet des métiers de demain de façon dynamique et inventive, tout en les démystifiant,
- de s'appuyer sur les définitions concises et claires de 50 nouveaux métiers,
- de faire appel à l'imagination et à la réflexion pour permettre d'élargir les perspectives,
- de se projeter dans les compétences du futur et un possible métier.

La boîte contient des cartes dont :

- 50 présentent des métiers répartis en 5 grandes familles ("Santé, bien-être", "Environnement", "Administration, commerce, finances", "Numérique, big data" et "Communication, marketing". Chacune d'entre elles contient le nom du métier en français et en anglais ainsi qu'une définition précise.
- 20 cartes compétences transversales qui permettent de passer d'un métier à un autre et qui sont utiles pour les métiers de demain,
- 36 cartes "Challenge" pour découvrir et se challenger sur le sujet des nouveaux métiers, avec créativité,
- Elle est accompagnée d'un livret de 60 pages comprenant de multiples utilisations « clef en main » pour animer auprès de différents publics, en individuel et en collectif.

Contenu de la boîte : 112 cartes (106 cartes pour jouer + 4 cartes Règles du jeu + 2 cartes Sommaire) + 1 livret de 60 pages.
Format de la boîte : 13 x 17 x 3 cm.
Nombre de participants : de 2 à 50 joueurs (selon la règle du jeu choisie).
Durée : Non définie.

Pas à pas : jeu pédagogique sur l'insertion sociale et professionnelle – CRIJ de Bretagne, 2022

Cote : AVEC

"Pas à pas" est un support d'animation ludique permettant d'aborder et d'évoquer les questions de l'insertion sociale et professionnelle et de l'accès à l'autonomie, de manière globale et positive, à travers diverses situations de la vie comme l'accès aux droits, au logement, l'entrée dans la vie active, l'estime de soi, la santé au travail, l'épanouissement personnel...
Ce jeu permet d'aborder les différents obstacles qui peuvent se dresser sur un parcours, et des leviers qui existent pour les surmonter. Il permet d'appréhender les expériences et parcours des jeunes de façon décalée, en favorisant l'information par les pairs. Il s'attache donc à aider les jeunes (de 16 à 30 ans) à avancer "pas à pas" vers l'autonomie en questionnant la notion de parcours d'insertion avec une approche transversale.
Les objectifs pédagogiques de ce jeu sont les suivants :

- Faciliter les échanges sur les notions d'obstacles et de freins lors d'un parcours d'insertion,
- Repérer et identifier les structures et les professionnels ressources pour trouver de l'aide ou de l'information,
- Identifier les compétences acquises dans le cadre de l'éducation non formelle,
- Faciliter la projection vers l'avenir, en abordant l'insertion sociale et professionnelle de façon globale et positive,
- Ouvrir le champ des possibles, se projeter de façon réaliste en montrant que quel que soit son projet, des obstacles peuvent être surmontés par les protagonistes eux-mêmes.

Contenu de la boîte : 1 dé + 102 cartes.
Format de la boîte : 16 x 21,5 x 6 cm

Quizz Entreprise – ONISEP, 2003

Cote : MA

Ce jeu pédagogique a été conçu pour amener les élèves, de manière dynamique et participative, à enrichir les représentations qu'ils se font du monde de l'entreprise, susciter et organiser leur questionnement. Les 2 objectifs opérationnels sont les suivants :

- permettre aux jeunes d'acquérir ou développer des connaissances sur le monde de l'entreprise, par l'apport d'informations très générales (de premier niveau), et non par la transmission de contenus élaborés ;

- leur permettre de confronter leurs représentations avec les éléments d'informations apportés par le jeu, et ainsi d'en élaborer de nouvelles, plus proches de la réalité.

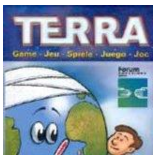
Le but de ce jeu, s'appuyant sur un ensemble de quarante cartes questions / réponses, est de compléter un organigramme d'entreprise (fonctions et professionnels) en répondant à des questions portant sur quatre thèmes :

- l'emploi,
- l'entreprise,
- Les secteurs d'activités,
- la formation.

Contenu de la boîte : 40 cartes + 1 livret
Nombre de participants : équipes de 3 à 5 joueurs au maximum.
Durée : 1 à 2 séances de 1 heure.

Développement durable, environnement

1. *Bioviva : la nature en jeu*
2. *Blue Land : tout un monde à construire*
3. *IDD : quelles idées pour le développement durable ?*
4. *Jeu des 7 familles avec quiz : Je recycle*
5. *Jeu des 7 familles avec quiz : La mobilité*
6. *Jeu des 7 familles avec quiz : Nature et environnement*
7. *Kyogami : notre planète est en danger : sauvez-la !*
8. *Le jeu des familles : La collecte sélective*
9. *Le Négocio : le jeu de société sur le commerce équitable*
10. *NéoEco : le jeu de la nouvelle économie*
11. *Terra*
12. *Terrabilis : le monde de demain se joue avec vous*



Bioviva : la nature en jeu - Bioviva

Cote : G 9

Jeu de société permettant de comprendre et d'apprendre à respecter l'environnement.
BIOVIVA amène à découvrir l'histoire de la Vie sur Terre, depuis la naissance de l'Univers jusqu'à aujourd'hui, en confiant à chaque joueur un objectif lui imposant de se déplacer sur les différents milieux naturels de la Terre.
Un ensemble de cartes « Question » permet d'apprendre et de comprendre, tout en facilitant les échanges et les commentaires parmi les joueurs. Le vainqueur est le premier à réaliser l'objectif figurant sur sa carte Destination tirée en début de partie.
Ce jeu de société souhaite contribuer à exalter la curiosité et favoriser la convivialité.
Contenu de la boîte : 1 plateau + 58 cartes + 6 jetons + 1 dé + divers éléments.
Nombre de participants : 2 à 6 joueurs
Durée : 60 minutes

Blue Land : tout un monde à construire - COPSI

Cote : G 9

Jeu de société permettant de découvrir sa planète en s'appuyant sur deux valeurs : la solidarité et le partage.
Ce jeu de société, à mi-chemin entre un jeu coopératif et un jeu de compétition, demande aux joueurs de faire preuve de solidarité, de partage et de stratégie pour construire un monde plus juste.
Le but du jeu consiste à remplir le plus grand nombre de missions solidaires (fourniture de groupe électrogènes, jumelage d'école, régulation du travail des enfants…), en s'appuyant sur un parcours, tracé autour de la Terre.
Les missions sont classées en douze thèmes : eau, santé, alimentation, culture, éducation, justice, équipement, habitat, transport, nature, énergie et environnement.
Nombre de participants : 2 à 5 joueurs
Durée : 60 minutes

IDD : quelles idées pour le développement durable ? – Valorémis, 2009

Cote : G 9

Ce jeu est un outil pour lancer un débat ou entamer une réflexion avec un groupe sur le développement durable. Chaque joueur (à partir de 10 ans) est invité à répondre à une des 150 questions ouvertes proposées dans le jeu et à développer ses propres idées en matière de développement durable (en 1 minute maximum) afin de tenter de convaincre les autres joueurs.

A la fin de sa réponse, le joueur demande aux autres joueurs de voter en leur posant la question suivante "Etes-vous OUI ou NON satisfaits de ma réponse ?".
Le premier joueur gagnant 100 points remporte la partie.
Les questions concernent 3 grandes thématiques du développement durable : l'Homme, l'Economie, l'Environnement.
Exemples de questions :

- Le développement durable. Cher ? Pas cher ? Expliquez votre réponse.
- Tous les jours on gâche un peu, beaucoup... On le sait. On le fait quand même. Pourquoi selon vous ?
- Etre riche aujourd'hui, cela veut dire quoi pour vous ?
- Racontez la dernière journée du dernier dinosaure. On vous écoute.
- Prendre une douche sous la pluie. Possible ? Pas possible ? Expliquez.
- Vous organisez votre prochain festival pour la sauvegarde de la planète. Racontez votre programme.
- L'agriculture "bio", c'est quoi pour vous ?

Contenu de la boîte : 1 sablier + 75 cartes-questions + 9 cartes bonus + 9 cartes malus + 8 cartes de vote + 8 cartes Joker + 1 roue avec flèche + 80 jetons
Nombre de participants : A partir de 3 joueurs.
Durée : Indéterminée.

Jeu des 7 familles avec quiz : Je recycle - Creation Graphic Emotion

Cote : G 9

Jeu de cartes sur le thème du recyclage des déchets ménagers courants tels le papier, le verre, le plastique, les piles ou les déchets organiques. Imprimé sur carton recyclé (boîte et cartes), les images montrent les différents aspects de la chaîne de valorisation ainsi que certains des produits dérivés obtenus.
Les questions/réponses du Quiz incorporé permettent de réviser l'indispensable pour trier juste et connaître la destinée des déchets, car le «geste de tri» demande un minimum d'effort sans toujours savoir quel sort sera réservé aux ordures sauvées de nos poubelles.
Nombre de participants : 2 à 6 joueurs
Durée : Indéterminée

Jeu des 7 familles avec quiz : La mobilité - Creation Graphic Emotion, 2005

Cote : G 9

Jeu de cartes permettant de connaître et identifier les différents modes de déplacement et leur impact écologique.
Ce jeu de cartes sur «la mobilité» regroupe 7 familles représentant l'ensemble non-exhaustif des solutions à disposition pour aller d'un point A vers un point B, ceci en causant le minimum de désagréments à notre planète et, accessoirement, pour diminuer son stress.
Le moyen de transport que nous avons choisi est-il le plus respectueux pour l'environnement?
Les 7 familles proposées (mobilité douce, collective, individuelle, ou publique, mobilité de loisirs et marchandises ainsi que virtuelle (télétravail, GPS, ordinateur portable)) favorisent une réflexion autour de cette question.
Nombre de participants : 2 à 6 joueurs
Durée : Indéterminée

Jeu des 7 familles avec quiz : Nature et environnement - ASTRUC

Cote : G 9

Jeu de cartes permettant de mémoriser facilement 42 trucs et astuces simples et efficaces pour vivre en harmonie avec la nature et l'environnement.
Il s'agit d'un jeu de 7 familles classique auquel on a rajouté un quiz « trucs et astuces » pour gagner chacune des cartes : lorsque c'est son tour, le joueur demande à l'un de ses partenaires une des cartes manquantes pour compléter sa famille. Si le joueur sollicité possède la carte demandée, il ne lui donne que s'il répond correctement à la question posée. S'il ne l'obtient pas, il pioche.
Chaque famille comporte 6 membres et correspond à un thème de la nature et de l'environnement : la Terre, l'air, le monde végétal, l'eau, l'alimentation, la santé, les animaux.
Nombre de participants : 2 à 6 joueurs
Durée : Indéterminée

Kyogami : notre planète est en danger : sauvez-la ! - Winning Moves France

Cote : G 9

Jeu de société permettant de se familiariser avec les mécanismes du protocole de Kyoto pour réduire le réchauffement climatique.
Le but de ce jeu est de posséder le plus grand nombre possible d'usines non polluantes.
En début de partie, chaque joueur est propriétaire d'usines fortement émettrices de gaz à effet de serre. Pour avancer dans le jeu, il doit s'efforcer de réduire le volume de CO_2 rejeté afin de pouvoir construire d'autres usines avec les quotas devenus excédentaires.
Le jeu aborde aussi les « mécanismes de flexibilité » inclus dans le protocole de Kyoto. Pour obtenir des permis d'émission, le

joueur peut construire une usine propre dans un pays en développement, moderniser l'usine d'un autre joueur, planter une forêt ou encore acheter les quotas excédentaires des autres joueurs.
Contenu de la boîte : 1 plateau + divers éléments.
Nombre de participants : 2 à 6 joueurs
Durée : 60 minutes environ.

Le jeu des familles : La collecte sélective - JTS

Cote : G 9

Jeu de cartes sur le thème de la collecte sélective. Il permet de comprendre et mettre en application le principe de la collecte sélective des déchets ménagers. 3 possibilités d'exploitation des cartes sont proposées :

- jeu des 4 familles (constituer des familles en appelant à tour de rôle les cartes manquantes auprès des autres joueurs de la partie)
- jeu de Memory
- jeu de la Bataille

4 catégories de déchets (déchets ménagers, emballages ménagers à recycler, papier, verre) de la collecte sélective sont traités. Toutefois les cartes ne traitent pas du processus de recyclage dans son ensemble, notamment au niveau des lieux de traitement de ces déchets. 8 cartes apportent une information complémentaire sur les filières de traitement des déchets
Contenu de la boîte : 88 cartes.
Nombre de participants : 2 et plus
Durée : 15 minutes

Le Négocio : le jeu de société sur le commerce équitable - ODDES Association

Cote : G 9

Jeu de société permettant de créer et gérer une entreprise de commerce équitable.
Il est demandé aux joueurs de créer et gérer une entreprise de café équitable en prenant en compte le respect des hommes et de l'environnement. Ils doivent réunir les cinq valeurs du commerce équitable, matérialisées dans le jeu par des entrepôts destinés au stockage du café :

- protection de l'environnement
- partenariat durable
- qualité
- rémunération équitable
- respect des droits.

Au cours de la partie, les joueurs devront acheter le café à des coopératives du monde entier, améliorer les conditions de travail des producteurs et instaurer une politique environnementale.
Ce jeu est fabriqué selon les règles du commerce équitable et mobilise 4 acteurs au Pérou et 2 en Europe.
Nombre de participants : 2 à 4 joueurs
Durée : 60 minutes

NéoEco : le jeu de la nouvelle économie - Le Chatelier EURL, 2006

Cote : G 9

Jeu de stratégie permettant de sensibiliser les entreprises aux nouveaux enjeux éco-citoyens et de comprendre pourquoi et comment les thématiques du développement durable peuvent représenter des opportunités économiques.
NéoEco vous plonge dans la peau d'un chef d'entreprise devant coupler protection de l'environnement, responsabilité sociétale et performance. Pour assurer un développement plus durable, il doit prendre en compte la formation, la communication, l'éthique, l'énergie, les déchets, l'eau...
Le principe est simple : « il vous faut anticiper les contraintes pour pérenniser votre activité. Vos enjeux sont d'autant plus grands que vos concurrents ont de l'avance sur vous. Investissez donc au bon moment dans l'énergie renouvelable pour être le seul à ne pas subir les cours du pétrole, veillez à ne pas faire travailler d'enfants pour éviter le discrédit des ONG, gérez les crises internes, faites du lobbying contre les produits toxiques… »
55 cartes "évènement" permettent de mieux comprendre ce qu'est le développement durable et pourquoi il trouve sa place en entreprise. Un lien très clair est établi entre responsabilité sociétale et rentabilité, invitant ainsi à réfléchir à une "Nouvelle Economie". En supplément, un livret introductif au développement durable permet aux plus intéressés de poursuivre leur apprentissage et de s'ouvrir à un débat constructif.
Contenu de la boîte : 1 plateau de jeu + cartes + 1 livret + divers éléments.
Nombre de participants : 2 à 4 joueurs
Durée : 30 minutes à 1 heure

Terra - UNESCO, 2003

Cote : G 9

Jeu de société permettant de prendre conscience de la nécessité de collaborer pour sauver la planète de désastres à venir et de crises mondiales.
Terra est un jeu de société semi-coopératif conçu pour illustrer les thèmes de la paix et du développement durable.
Ce jeu place les joueurs face aux grands défis d'un monde en crise caractérisé par des désastres écologiques, le marasme économique, les guerres, les difficultés sociales, les inégalités, le retard de développement et une diplomatie chaotique.
Les joueurs auront à gérer ces différents types de crises, économiques, sociales, politiques, écologiques, et pour augmenter leurs chances de succès de préserver un équilibre fragile, ils ne devront pas hésiter à mettre en commun leurs ressources, tout en veillant à leurs intérêts personnels.
Ce jeu est publié par Days of Wonder, en partenariat avec le Forum Barcelona de 2004 et l'UNESCO.
Contenu de la boîte : 1 plateau + divers éléments.
Nombre de participants : 3 à 6 joueurs
Durée : 20 à 40 minutes

Terrabilis : le monde de demain se joue avec vous - Sly Frog Games, 2010

Cote : G 9

Jeu de gestion et de stratégie sur le développement durable plaçant les joueurs à la tête d'un pays et les dotant d'un capital économique et énergétique, ainsi que d'une quantité limitée de ressources sociales et environnementales.
L'objectif étant d'être le premier à installer 12 infrastructures.
Pour y parvenir, les joueurs devront gérer durablement leurs ressources, faire des choix d'aménagement judicieux et surveiller les impacts sociaux et environnementaux
Il devront choisir parmi une trentaine d'infrastructures différentes (port, agriculture, tourisme, université, multinationale, centre de tri, énergie fossile ou renouvelable…) pour procéder aux aménagements qui permettront de mener à bien le développement du pays.
Ce jeu favorise l'interdisciplinarité en abordant parallèlement les questions d'économie, d'empreinte écologique, de qualité de vie, de long terme et court terme, d'énergie, de biodiversité, de stratégie, de responsabilité, d'écologie et de gouvernance.
Il aide à mieux percevoir l'interdépendance des sociétés humaines, la nécessité d'adopter des comportements qui tiennent compte des équilibres écologiques et l'importance d'une solidarité à l'échelle mondiale.
Contenu de la boîte : 1 plateau de jeu + 334 cartes + 315 pastilles ressources + 4 pions + 2 dés + 1 règle du jeu + 1 livret d'introduction au développement durable.
Nombre de participants : 2 à 4 joueurs
Durée : 60 à 90 minutes

Jeux de lecture, de lettres, de grammaire et de vocabulaire

1. *C'est le temps des verbes ! : imparfait*
2. *C'est le temps des verbes ! : présent de l'indicatif*
3. *Enchères en folie : qui pourra dire ou écrire le plus de mots ?*
4. *Grami : pour jouer au rami avec des mots !*
5. *Grami 2 : il est de retour !*
6. *Le Grand jeu des Verbes*
7. *Octoverso : le jeu de lettres… à double sens !*
8. *Ricochet 1 : à la poursuite du Comte courant*
9. *Tam Tam Alphabet : je découvre les lettres*
10. *Tam Tam Je comprends… : les consignes*
11. *Tam Tam Memo : les objets de la cuisine*

C'est le temps des verbes ! : imparfait – Editions Passe-Temps

Cote : ILL 5

Jeu de cartes permettant d'apprendre et de mémoriser le présent de l'imparfait des verbes aimer, aller, avoir, être, faire et finir.
Il s'agit d'un jeu de cartes aux règles simples (reposant sur le principe du jeu des 7 familles) faisant intervenir la mémoire et l'observation.
L'objectif de ce jeu est d'être le premier à rassembler une "famille" de verbes. Chaque famille compte huit cartes, soit chacun des six verbes conjugués avec les pronoms je, tu, il, elle, nous, vous, ils et elles. Les familles de verbe sont représentées par des couleurs différentes.
Contenu de la boîte : 48 cartes à jouer + 2 cartes règles du jeu
Format de la boîte : 9 x 6,5 x 2 cm
Nombre de participants : 2 à 4 joueurs.
Durée : Indéterminée.

C'est le temps des verbes ! : présent de l'indicatif – Editions Passe-Temps

Cote : ILL 5

Jeu de cartes permettant d'apprendre et de mémoriser le présent de l'indicatif des verbes aimer, aller, avoir, être, faire et finir.
Il s'agit d'un jeu de cartes aux règles simples (reposant sur le principe du jeu des 7 familles) faisant intervenir la mémoire et l'observation.
L'objectif de ce jeu est d'être le premier à rassembler une "famille" de verbes. Chaque famille compte huit cartes, soit chacun des six verbes conjugués avec les pronoms je, tu, il, elle, nous, vous, ils et elles. Les familles de verbe sont représentées par des couleurs différentes.
Contenu de la boîte : 48 cartes à jouer + 2 cartes règles du jeu
Format de la boîte : 9 x 6,5 x 2 cm
Nombre de participants : 2 à 4 joueurs.
Durée : Indéterminée.

Enchères en folie : qui pourra dire ou écrire le plus de mots ?

– Cit'Inspir Editions

Cote : FRA

"Enchères en folie" est un jeu d'enrichissement lexical où il s'agit d'évoquer à l'oral ou à l'écrit, des mots sur des thèmes définis, des mots avec des contraintes de sons ou de graphies ou bien des actions mettant en jeu des objets ou des verbes. La vente aux enchères d'objets sert de thème de fond à ce jeu : pour gagner le plus d'objets possibles, il faut dire ou écrire le plus de mots.

Exemples de questions :

- combien peux-tu citer de fruits ?
- combien peux-tu citer de meubles sur lesquels on peut s'asseoir ?
- combien peux-tu citer de mots avec -on ?
- combien peux-tu citer de choses que l'on peut jeter ?
- combien peux-tu citer d'actions à faire avec une clé ?

Principe du jeu :

Lors de chaque manche de la partie de jeu, l'animateur pioche une carte lexique ou son ou action et annonce le thème. Après avoir pris connaissance du thème, chaque joueur va alors estimer le nombre de mots qu'il peut dire OU écrire sur ce thème. Il l'écrit sur son panneau à l'abri des regards. Le joueur ayant le plus enchéri énonce ou écrit les mots dans le temps imparti. S'il réussit, il gagne l'image piochée, s'il échoue, les autres joueurs gagnent une image chacun. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus d'objets à la fin de la partie. L'utilisation du sablier est facultative.

Contenu de la boîte :

- 2 cartes consignes permettant de s'adapter au patient (tutoiement ou vouvoiement)
- 40 cartes lexique niveau 1
- 40 cartes lexique niveau 2
- 40 cartes sons/graphies
- 40 cartes actions dont 20 objets et 20 verbes
- 1 sablier de 30 secondes
- 4 petits panneaux pour noter les enchères + feutres
- 40 images d'objets précieux
- 1 livret de réponses pour la catégorie cartes actions

Nombre de participants : de 2 à 4 joueurs.

Durée : de 15 à 30 minutes.

Grami : pour jouer au rami avec des mots ! – Editions Kerozenn, 2015

Cote : ILL 5

Jeu de 96 cartes permettant d'aborder les accords déterminants/noms/adjectifs et la recherche des catégories grammaticales de façon ludique, selon une règle inspirée du rami.

Chaque joueur pose ses 10 cartes face visible sur la table et les trie en fonction de la catégorie grammaticale.

Au début du tour de jeu, le joueur peut piocher une carte ou choisir une carte dans le jeu de son adversaire. Il pose ensuite ses cartes. Deux possibilités pour poser :

- construire une phrase correcte d'un point de vue grammatical,
- avoir un brelan de cartes de la même catégorie (nom, verbe, adjectif, déterminant, préposition).

Comme au rami, le premier à poser toutes ses cartes gagne.

Un grand classique du jeu de cartes revisité à la sauce Grammaire !

Contenu de la boîte : 92 cartes + 4 cartes indiquant la nature des mots + règle du jeu.

Format de la boîte : 17 x 6 x 4 cm

Nombre de participants : entre 1 et 4 joueurs.

Durée : entre 10 et 20 minutes.

Grami 2 : il est de retour ! – Editions Kerozenn, 2021

Cote : ILL 5

Jeu de 99 cartes permettant d'aborder les accords des pronoms personnels, des noms/adjectifs, des verbes au présent et des groupes nominaux, de façon ludique, selon une règle inspirée du rami.

Chaque joueur pose ses 10 cartes face visible sur la table et les trie en fonction de la catégorie grammaticale.

Au début du tour de jeu, le joueur peut piocher une carte ou choisir une carte dans le jeu de son adversaire. Il pose ensuite ses cartes. Deux possibilités pour poser :

- construire une phrase correcte d'un point de vue grammatical,
- avoir un brelan de cartes de la même catégorie (nom, verbe, adjectif, déterminant, préposition).

Comme au rami, le premier à poser toutes ses cartes gagne.

Un grand classique du jeu de cartes revisité à la sauce Grammaire !

Contenu de la boîte : 99 cartes + règle du jeu + bloc de feuilles à remplir.

Format de la boîte : 17 x 6 x 4 cm

Nombre de participants : entre 1 et 4 joueurs.

Durée : entre 10 et 20 minutes.

Le Grand jeu des Verbes – ELI, 1999

Cote : ILL 6

Ce jeu se donne pour objectif de faciliter l'approche de la conjugaison de 100 verbes de la langue française.
Les apprenants tirent une carte qui illustre un verbe à l'infinitif, et lancent un ou trois dés contenant différentes indications. A partir de celles-ci, les joueurs conjuguent le verbe et forment une phrase.
La boîte est composée de 100 cartes/verbes (appartenant aux 3 groupes) accompagnées de 3 dés :

- 1 dé-temps (présent, futur simple, imparfait, passé composé, subjonctif, conditionnel),
- 1 dé-pronoms personnels (je, tu, il, elle, nous, vous, ils, elles),
- 1 dé-symboles (point d'interrogation, point d'exclamation, phrase négative).

Plusieurs règles du jeu sont proposées (Jeu du 21 - Le mime - Bis- Mémo - Choisis ta carte - Le parcours - L'échiquier). Toutes permettent de réaliser des activités d'un niveau simple (utilisation, par exemple, des cartes des verbes réguliers en "-er" et du dé-pronoms personnels) ou plus complexe (en introduisant par exemple le dé-temps et le dé-symboles).
Verbes proposés : être / avoir / acheter / aider / aimer / allumer / appeler / arriver / casser / changer / chanter / commander / commencer / couper / crier / cuisiner / danser / demander / détester / donner / embrasser / entrer / envoyer / écouter / étudier / fermer / frapper / gagner / garer / goûter / habiter / jouer / manger / marcher / montrer / nettoyer / parler / payer / penser / pleurer / porter / pousser / regarder / regarder la télé / rencontrer / réparer / répéter / réserver / rester (debout) / rêver / saluer / sauter / travailler / traverser / téléphoner / tirer / sombrer / choisir / finir / grandir / aller / courir / dormir / ouvrir / partir / sortir / venir / attendre / comprendre / descendre / entendre / perdre / prendre / répondre / vendre / éteindre / boire / conduire / construire / écrire / lire / mettre / rire / suivre / devoir / pouvoir / recevoir / vouloir / s'amuser / s'asseoir / s'essuyer / s'habiller / se cacher / se déshabiller / se disputer / se laver / se lever / se rappeler / se réveiller.
Contenu de la boîte : 100 cartes de verbes + 5 dés en cartons à reconstituer + 1 livret d'instructions
Format de la boîte : 14,5 x 21,5 x 4 cm

OctoVerso : le jeu de lettres… à double sens ! – Envie de jouer, 2010

Cote : FRA

OCTOVERSO est un jeu de lettres original qui se joue à 2 ou par équipes.
Il propose une nouvelle manière de jouer avec les lettres et les mots. Grâce à un dispositif original, le jeu devient support pédagogique pour tous les publics, y compris pour les publics en difficultés et/ou en apprentissage de l'écrit.
Sur un chevalet en bois commun (long d'une trentaine de centimètres) et réversible posé au centre de la table, le joueur doit faire coulisser des pions de lettres (en bois) dans un sens ou dans l'autre, pour former des mots.
L'objectif : se débarrasser de toutes les lettres avant son adversaire !
Ce jeu interactif, convivial, rythmé a été primé à plusieurs reprises.
De nombreuses variantes de la règle du jeu sont possibles (certaines sont en ligne, sur le site de l'auteure (http://www.envie-de-jouer.com/) et les autres sont à inventer) rendant ce jeu accessible à des publics très divers.
Contenu de la boîte : 1 plateau + 90 jetons + 4 p.
Format de la boîte : 21,5 x 33 x 7 cm
Nombre de participants : 2 ou par équipes.
Durée : de 15 à 45 minutes.

Ricochet 1 : à la poursuite du Comte courant – Flip Flap Editions, 2020

Cote : FRA

Ricochet est un jeu coopératif d'association d'idées et de déduction où il s'agit de résoudre des énigmes qui plongent le ou les joueurs dans une histoire d'agents secrets loufoques.
30 énigmes sont proposées, de difficulté croissante, sous forme de fiches contenant chacune une mission (trouver la dernière phrase d'un dialogue...), des mots de départ et une grille de 25 mots utilisés pour résoudre cette énigme.
Pour résoudre les énigmes, il faut retrouver une phrase secrète en faisant des ricochets (association d'idées) à partir des mots de départ ; phrase qui est constituée de 3 à 5 mots qui prennent tout leur sens une fois remis dans le bon ordre.
Comment ricocher ? chaque mot de départ doit faire penser à un mot dans la grille, qui fera penser, à son tour, à un autre mot de la grille et ainsi de suite. Les liens entre les mots sont forts et évidents : synonyme, contraire, mot composé, catégorie, composant, expression du langage courant ou littéraire, titre d'oeuvre (livre, chanson, film...).
Il restera à la fin un, deux ou trois mots. Ces mots, en les lisant à voix haute, dans le bon ordre, créent un rébus AUDITIF qui donnera la dernière phrase du dialogue.
Exemple de ricochets dans une énigme :

Mots de départ : métier et Paris
1ere association : cuisinier et France
2e association : restaurant et Europe
3e association : addition et Amérique
4e association : multiplication et indien
5e association : x et océan

6e association : consonne et eau
7e association : voyelle et vapeur
8e association : a et machine
9e association : demain et coudre
10e association : après et dé
11e association : avant et jouer
Restent 3 mots : aigle, lard et lire
Ce qui donne "Lire la règle".

Contenu de la boîte : 15 plateaux (30 énigmes de 25 mots) + 22 galets (20 numérotés et 2 blancs) + 1 règle.
Format de la boîte : 20 x 20 x 4 cm
Nombre de participants : 1 joueur et plus.
Durée : moins de 30 minutes.

Tam Tam Alphabet : je découvre les lettres – Ab Ludis Editions, 2020

Cote : ILL 5

Jeu de cartes permettant de jouer mais aussi de découvrir et reconnaître les lettres de l'alphabet.
Il est composé de 3 séries de cartes :

- 1 série "Je découvre les lettres",
- 1 série "Je les nomme, je les trace",
- 1 série "Je les reconnais et je joue".

Grâce aux règles du jeu proposées, il est possible de varier les exercices pour s'adapter au niveau des joueurs et ne pas les mettre en situation d'échec.
Le but des différents jeux proposés est de retrouver le plus vite possible les paires entre les différentes cartes.
Contenu de la boîte :

- 52 cartes Alphabet (7 x 10 cm),
- 31 cartes à jouer (7 x 10 cm),
- 1 poster "l'abécédaire" grand format avec les différentes représentations des lettres,
- 1 notice avec les règles des différents jeux proposés.

Format de la boîte : 25 x 17,5 x 4 cm
Nombre de participants : 1 à 6 joueurs.
Durée : 10 minutes.

Tam Tam Je comprends… : les consignes – Ab Ludis Editions, 2021

Cote : ILL 5

Jeu de cartes permettant de jouer mais aussi d'intervenir sur la compréhension de consignes. Il permet d'effectuer un travail sur le sens des verbes les plus fréquents et sur la tâche à réaliser tout en reprenant la mécanique de jeu habituel des jeux Tam Tam où il s'agit de retrouver le plus vite possible les paires entre les différentes cartes (paire mot-image, mot-mot ou image-image).
Différentes règles du jeu, présentées dans la notice, peuvent s'appliquer à ce principe de base.
Grâce à ces règles du jeu proposées, il est possible de varier les exercices pour s'adapter au niveau des joueurs et ne pas les mettre en situation d'échec.
Les verbes utilisés sont : barre, souligne, coche, dessine, relie, complète, colle, découpe, trace, calcule, écoute, colorie, surligne, entoure, encadre, sépare, lis, compte, cherche, recopie, numérote et classe.
Le jeu prend appui sur 2 séries de cartes :

- 1 série de 31 cartes-images,
- 1 série de 31 cartes-mots.

Contenu de la boîte :

- 31 cartes-mots (7 x 10 cm),
- 31 cartes-images (7 x 10 cm),
- 1 carte "lexique" présentant le vocabulaire utilisé,
- 6 cartes avec les règles des différents jeux proposés.

Format de la boîte : 8 x 11,5 x 3,5 cm
Nombre de participants : 1 à 4 joueurs.
Durée : 10 minutes.

Tam Tam Memo : les objets de la cuisine – Ab Ludis Editions, 2015

Cote : ILL 6

Jeu de cartes permettant de jouer mais aussi d'effectuer un travail ciblé sur le lexique et la mémoire (dénomination, stockage, récupération d'informations). Il explore le champ lexical des objets quotidiens de la cuisine tout en reprenant la mécanique de jeu habituel des jeux Tam Tam où il s'agit de retrouver le plus vite possible les paires entre les différentes cartes (paire mot-image, mot-mot ou image-image).
Différentes règles du jeu, présentées dans la notice, peuvent s'appliquer à ce principe de base.

Grâce à ces règles du jeu proposées, il est possible de varier les exercices pour s'adapter au niveau des joueurs et ne pas les mettre en situation d'échec.
Les mots utilisés sont : gant, passoire, poubelle, bol, table, couteau, assiette, cuillère, fourchette, casserole, poêle, torchon, verre et éponge.
Le jeu prend appui sur 2 séries de cartes :

- 1 série de 21 cartes-images,
- 1 série de 21 cartes-mots.

Contenu de la boîte :

- 21 cartes-mots (9 x 12,5 cm),
- 21 cartes-mots (9 x 12,5 cm),
- 2 cartes "lexique" présentant le vocabulaire utilisé,
- 1 notice avec les règles des différents jeux proposés.

Format de la boîte : 16 x 12,5 x 3,5 cm
Nombre de participants : 1 à 6 joueurs.
Durée : 10 minutes.

Jeu pour l'alphabétisation et le FLE

1. *Qui est-ce ?*

Qui est-ce ? – Hasbro, 2018

Cote : FLE 4

"Qui est-ce ?" est un jeu de société faisant appel au raisonnement déductif et où le but est de découvrir le personnage mystère de son adversaire en premier, en posant des questions.
Une partie de se joue à deux joueurs. Chaque joueur dispose d'un plateau sur lequel sont représentés les portraits de 24 personnages. Au début de la partie, chaque joueur choisit secrètement l'un de ces personnages, et le but du jeu est alors de deviner le personnage choisi par l'adversaire, en posant des questions à tour de rôle sur son apparence physique, mais auxquelles l'autre joueur ne pourra répondre que par « oui » ou « non », par exemple :
Joueur 1 : A-t-il un chapeau ?
Joueur 2 : Non.
Le joueur 1 peut donc logiquement éliminer tous les personnages coiffés d'un chapeau. Le premier joueur à deviner correctement l'identité du personnage choisi par l'adversaire remporte la partie.
"Qui est-ce ?" est donc un jeu d'observation et de déduction mais qui peut aussi être utilisé pour apprendre le vocabulaire lié à la description physique des personnes et pour pratiquer la conversation orale.
Contenu de la boîte : 2 plateaux de jeu + 48 cartes de personnages + 24 cartes Mystère + 2 pions de score + règles du jeu.
Format de la boîte : 30,5 x 27 x 4,5 cm
Nombre de participants : 2 joueurs.
Durée : entre 15 et 20 minutes.

Mathématiques de base

1. *Les expériences perdues*
2. *Tam Tam 123 : Les nombres de 0 à 20*

3. *Tam Tam MultiMax : les tables de multiplication*
4. *Tam Tam Supermax : les soustractions a-b (a<100 et b>10)*
5. *Tam Tam SuperPlus : les tables d'addition*

Les expériences perdues – Les Editions Passe-Temps, 2020

Cote : ILL 10

Jeu de cartes permettant de manipuler les additions et les soustractions. L'objectif : trouver le terme manquant dans les équations d'addition ou de soustraction proposées.
Le contexte du jeu est celui d'un laboratoire où un scientifique a renversé un produit chimique sur son livre. Les joueurs doivent l'aider à retrouver les informations manquantes pour ses expériences...
Le jeu comprend 72 cartes d'équations réparties en trois niveaux de difficulté :

- Les 24 cartes du niveau 1 (violet) contiennent des représentations de nombres de 0 à 50,
- Les 24 cartes du niveau 2 (rouge) contiennent des nombres de 0 à 10,
- Les 24 cartes du niveau 3 (bleu) contiennent des nombres de 0 à 100.

L'intervenant peut choisir le niveau de difficulté qu'il juge adéquat pour les joueurs. Il peut jouer seul à seul avec un apprenant ou faire jouer un groupe de 2 à 4 apprenants en supervisant la partie. Pendant qu'un joueur tente de résoudre une équation, les autres font eux aussi chacun leur propre calcul pour être en mesure de valider la réponse. Comme il comporte un corrigé, le jeu peut aussi se jouer de manière autonome en contexte d'atelier.
Le jeu consiste à se départir de ses cartes en y répondant correctement. Un joueur qui effectue une erreur pourra donc tenter de résoudre à nouveau l'équation lors d'un prochain tour.
Contenu de la boîte :

- 72 cartes-équations (3 niveaux)
- 13 cartes spéciales
- 2 cartes avec les corrigés
- 3 cartes avec les règles du jeu

Format de la boîte : 9 x 6,5 x 3 cm
Nombre de participants : de 2 à 4 joueurs.

Tam Tam 123 : les nombres de 0 à 20 – ABLudis Editions, 2021

Cote : ILL 10

Jeu de cartes permettant de jouer mais aussi de découvrir, reconnaître, associer les nombres de 0 à 20.
Il est composé de 3 séries de cartes :

- 1 série "Les nombres en chiffres" : cartes avec plusieurs des nombres écrits en chiffres,
- 1 série "Les représentations" : cartes représentant le nombre sous différentes formes (doigts levés, faces d'un dé, tableau de points, fruits à compter...),
- 1 série "Les mots-nombres" : cartes avec des nombres écrits en lettres dans différentes écritures.

Grâce aux 3 règles du jeu proposées (utilisant 2 ou 3 séries de cartes), il est possible de varier les exercices pour s'adapter au niveau des joueurs et ne pas les mettre en situation d'échec.
Le but des différents jeux proposés est de retrouver le plus vite possible les paires entre les différentes cartes.
Contenu de la boîte :

- 63 cartes (21 cartes pour chacune des 3 séries (7 x 10 cm)),
- 10 cartes présentant les différentes représentations des nombres de 1 à 10,
- 1 poster "les premiers nombres" grand format avec les différentes représentations,
- 1 notice avec les règles des différents jeux proposés.

Format de la boîte : 25 x 17,5 x 4 cm

Nombre de participants : 1 à 6 joueurs.
Durée : 10 minutes.

Tam Tam MultiMax : les tables de multiplication – ABLudis Editions, 2018

Cote : ILL 10

Jeu de cartes permettant de jouer mais aussi de pratiquer et mémoriser les tables de multiplications de x2 à x9.
Il est composé de 2 séries de cartes :

- 1 série "rouge" avec les tables de x2 à x5,
- 1 série "bleue" avec les tables de x2 à x9.

Grâce aux 3 règles du jeu proposées, il est possible de varier les exercices pour s'adapter au niveau des joueurs et ne pas les mettre en situation d'échec.
Le but des différents jeux proposés est de retrouver le plus vite possible les paires entre les différentes cartes.
Contenu de la boîte :

- 84 cartes (42 cartes pour chaque série (7 x 10 cm)),
- 1 poster "tables de multiplication" grand format,
- 1 notice avec les règles des différents jeux proposés.

Format de la boîte : 25 x 17,5 x 4 cm
Nombre de participants : de 1 à 3 joueurs.
Durée : 10 minutes.

Tam Tam Supermax : les soustractions a-b (a<100 et b>10) – ABLudis Editions, 2019

Cote : ILL 10

Jeu de cartes permettant de jouer mais aussi de s'entraîner, de faciliter et de renforcer l'apprentissage de la soustraction et du calcul mental (soustractions de dizaines - unités).
Il est composé de 2 séries de cartes Tam Tam : l'une avec les soustractions, l'autre avec les résultats.
Grâce à 6 règles de jeux, il est possible de varier les exercices pour s'adapter au niveau des joueurs et ne pas les mettre en situation d'échec.
Le but des différents jeux proposés est de retrouver le plus vite possible les paires entre les différentes cartes (soustraction - résultat, nombre - nombre, soustraction - soustraction).
Contenu de la boîte : 42 cartes (21 cartes nombres et 21 cartes soustractions (7 x 10 cm)) + 6 cartes règles.
Format de la boîte : 10 x 7 x 2 cm
Nombre de participants : 1 à 3 joueurs.
Durée : 10 minutes.

Tam Tam SuperPlus : les tables d'addition – ABLudis Editions, 2016

Cote : ILL 10

Jeu de cartes permettant de jouer mais aussi de s'entraîner au calcul additif et de renforcer la mémorisation des tables d'addition de 1 à 10.
Il est composé de 2 séries de cartes Tam Tam :

- série 1 : 21 cartes "nombres",
- série 2 : 21 cartes "additions".

Grâce à 6 règles de jeux, il est possible de varier les exercices pour s'adapter au niveau des joueurs et ne pas les mettre en situation d'échec.
Le but des différents jeux proposés est de retrouver le plus vite possible les paires entre les différentes cartes (addition - résultat, nombre - nombre, addition - addition).
Contenu de la boîte :

- 42 cartes (21 cartes nombres et 21 cartes soustractions (7 x 10 cm))
- 6 cartes règles.
- 8 cartes spéciales facilitent la mémorisation des doubles, des compléments à 10. Chaque table est représentée sur une carte de couleur qui facilite la mémorisation.

Format de la boîte : 10 x 7 x 2 cm
Nombre de participants : 1 à 3 joueurs.
Durée : 10 minutes.

Raisonnement

1. *De retour en ville*
2. *Elémentaire, mon cher*
3. *Qui est-ce ?*
4. *Un tour dans la ville*
5. *Tangram*

De retour en ville – Ortho Edition, 2012

Cote : RAI

A partir de situations réelles, ce jeu pédagogique, qui consiste à lire un texte plus ou moins complexe sur une carte et à se rendre dans l'endroit évoqué, permet de travailler les aspects sémantiques et syntaxiques du langage, ainsi que les fonctions exécutives (planification, organisation, anticipation, raisonnement).
Il est composé d'un plateau de jeu avec des cases représentant des lieux ou des magasins et des cartes de différents niveaux. Le plateau est recto-verso, l'un des côtés présentant des cases fixes, l'autre des cases amovibles. Les cartes proposent 6 types d'énoncés : compréhension simple de lecture (allez faire vos courses au supermarché), sélection d'informations (phrase longue présentant différentes informations dont l'information cible), inférences pragmatiques (vous avez tordu la branche de vos lunettes, allez les faire réparer), logique question-réponse (vous avez décidé d'offrir des fleurs à votre cousine qui est hospitalisée, où allez-vous ?), sélection d'une réponse selon les circonstances (si le temps est maussade, allez flâner au supermarché ; s'il fait beau, allez au parc) et cartes spéciales présentant soit une condition, soit une question, soit un énoncé « chance ».
Règle du jeu : Chaque joueur pioche une carte, lit l'énoncé et se rend sur le lieu adapté. Il marque les points correspondant au numéro du lieu.
Le premier joueur arrivé au nombre de points défini au début de la partie a gagné.
Contenu de la boîte : 1 plateau de jeu recto/verso + 355 cartes + 4 jetons + 1 livret d'exploitation
Durée : 15 minutes environ pour une partie avec 2 joueurs sur 300 points.

Elémentaire, mon cher – Ortho Edition, 2011

Cote : RAI

Ce jeu consiste à placer, sur une grille de 9 cases, 9 pions de couleurs : 3 ronds, 3 coeurs et 3 losanges de couleur verte, rouge et jaune. Le placement des pions se fait selon des consignes présentées dans un livret contenant 50 défis et leur solution.
Il est également possible d'énoncer ces consignes à l'oral.
La difficulté des différents problèmes proposés est progressive : dans un premier niveau les indices sont positifs et séquentiels, dans un second (toujours séquentiels) ils impliquent un critère forme ou un critère couleur, dans un troisième niveau ils demeurent séquentiels mais certains peuvent être négatifs, dans le quatrième niveau ils portent sur la position d'un objet par rapport à un autre et sont de plus en plus réduits, dans le cinquième niveau ils ne sont plus disposés de manière séquentielle, dans le sixième niveau ils sont donnés de façon aléatoire et enfin dans le dernier niveau ils deviennent complexes et de quantité réduite.
Contenu de la boîte : 1 plateau de jeu + 1 fiche aide-mémoire + 100 p. + 9 jetons
Format de la boîte : 32 x 22 x 3 cm
Durée : 5 à 10 minutes par problème.

Qui est-ce ? – Hasbro, 2018

Cote : FLE 4

"Qui est-ce ?" est un jeu de société faisant appel au raisonnement déductif et où le but est de découvrir le personnage mystère de son adversaire en premier, en posant des questions.
Une partie de se joue à deux joueurs. Chaque joueur dispose d'un plateau sur lequel sont représentés les portraits de 24 personnages. Au début de la partie, chaque joueur choisit secrètement l'un de ces personnages, et le but du jeu est alors de deviner le personnage choisi par l'adversaire, en posant des questions à tour de rôle sur son apparence physique, mais auxquelles l'autre joueur ne pourra répondre que par « oui » ou « non », par exemple :
Joueur 1 : A-t-il un chapeau ?
Joueur 2 : Non.
Le joueur 1 peut donc logiquement éliminer tous les personnages coiffés d'un chapeau. Le premier joueur à deviner correctement l'identité du personnage choisi par l'adversaire remporte la partie.

"Qui est-ce ?" est donc un jeu d'observation et de déduction mais qui peut aussi être utilisé pour apprendre le vocabulaire lié à la description physique des personnes et pour pratiquer la conversation orale.
Contenu de la boîte : 2 plateaux de jeu + 48 cartes de personnages + 24 cartes Mystère + 2 pions de score + règles du jeu.
Format de la boîte : 30,5 x 27 x 4,5 cm
Nombre de participants : 2 joueurs.
Durée : entre 15 et 20 minutes.

Un tour dans la ville – Ortho Edition, 2007

Cote : ILL 6

Ce jeu pédagogique permet de travailler le déchiffrage et la compréhension de la lecture, avec des enfants ou de jeunes adultes, entrant dans l'écrit tardivement.
Il est composé d'un plateau type jeu de l'oie dont les cases représentent des magasins ou d'autres lieux urbains (mairie, banc public, cabine téléphonique...), et de cartes de deux niveaux de lecture.
Il s'agit d'avancer sur le plateau en respectant les consignes données sur les cartes. Ces consignes peuvent être très simples ("Va devant la boulangerie") ou plus complexes, avec un déplacement implicite ("Des amis sont venus chez toi. Tu les invites à manger mais il n'y a pas assez de pain pour tout le monde.") ou stratégique.
Il permet de dédramatiser la situation de lecture.
«Un tour dans la ville» est aussi un bon outil pour travailler le langage oral avec les «non-lecteurs» (identifications des magasins grâce aux enseignes et vitrines).
Contenu de la boîte : 1 plateau de jeu recto-verso + 209 cartes + 4 pions

Tangram – Diset, 2003

Cote : RAI

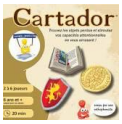
Le Tangram est un jeu d'origine chinoise qui consiste à construire des formes (personnages, figures géométriques, objets, animaux...) à partir de 7 pièces de base : 5 triangles, 1 carré et 1 parallélogramme (qui, lorsqu'elles sont toutes assemblées, constituent un carré).
Il obéit à une règle précise : une figure doit toujours être constituée des sept polygones, pièces qui ne peuvent être que juxtaposées et non superposées.
Cette boîte propose 2 Tangrams de couleur différente : un bleu et un rouge et propose 6 planches de 36 figures chacune, avec les solutions au verso.
Ce jeu développe :

- au niveau éducatif : l'imagination, l'expression personnelle,
- au niveau intellectuel : l'attention, l'observation, l'activité logique et l'organisation spatiale,
- au niveau social : la communication par échanges et collaboration.

Contenu de la boîte : 2 tangrams de 7 pièces chacun + 1 dé + 6 planches + 1 cadre noir
Format de la boîte : 30 x 22 x 5 cm

Mémoire

1. *Cartador*
2. *Cortex challenge*
3. *Garçon ! : la mémoire en s'amusant*
4. *La course à l'apprentissage*
5. *Memo Training : le jeu astucieux et convivial pour entraîner votre mémoire au quotidien*



Cartador – Savoir-Jouer, 2017

Cote : RAI

Cartador est un jeu, facile à utiliser et à mettre en œuvre, qui permet de mobiliser les capacités attentionnelles mais aussi la vitesse de traitement, de développer la mémoire de travail, la mémoire à long terme et l'inhibition.
Il peut s'utiliser de façon très ludique, avec les vignettes objets à découvrir, ou encore, de façon plus sobre en n'utilisant que les cartes questions.
Ce jeu est composé de 3 paquets de cartes correspondant à 3 couleurs différentes et à un domaine de travail bien spécifique.

- Les cartes "DEFI" (jaune) font travailler la mémoire de travail (cartes à lire et / ou écouter).
  Exemple : "Voici des mots. Tu dois nommer leur deuxième lettre : banane - école - écureuil - téléphone - cheval - trottoir".
- Les cartes "LECTURE PIEGEE" (rouge) permettent un travail d'inhibition et de vitesse de lecture.
  Exemple : "Lis les mots le plus vite possible. Attention ! Tu ne dois pas lire... les mots qui commencent par "p" : table - valise - cheminée - pomme - poire - tableau - moule - poubelle".
- Les cartes "ECOUTE ATTENTIVE" (bleue) permettent un travail d'attention auditive.
  Exemple : "Je vais te lire des mots. Ecoute-les bien et compte le nombre de...meubles : poubelle - école - table - échelle - canapé - rideau - bureau - lit - tasse".

Il y a également 16 vignettes d'objets à gagner ainsi qu'un dé avec 6 couleurs.
Le principe du jeu est d'être le premier à retrouver les objets égarés par Cartador, un chevalier très étourdi.
On cache toutes les vignettes (le nombre peut être réduit pour une partie plus rapide).
Les joueurs déterminent ensemble le premier objet qu'ils veulent retrouver. Le premier joueur lance le dé. Il tombe, par exemple, sur la couleur jaune. Il retourne une carte DEFI (couleur jaune) et en lit le contenu. Si le défi est remporté, le joueur peut alors retourner une vignette et en observer le contenu : est-ce que c'est l'objet qu'il souhaitait remporter en premier ? Si oui, il coche la case de l'objet sur sa carte et voilà un objet de gagné pour le joueur et un autre objet à trouver est choisi. Si non, il retourne la vignette et c'est au joueur suivant de lancer le dé. Le joueur qui gagne le plus d'objets remporte la partie.
Des variantes de cette règle du jeu existent et permettent de s'adapter aux joueurs de façon à ne pas les mettre en situation d'échec.
Contenu de la boîte :

- 110 cartes consignes réparties en 3 catégories :
  - 37 cartes bleu "Ecoute attentive"
  - 36 cartes jaune "Défi"
  - 37 cartes rouge "Lecture piégée"
- 1 dé avec 3 couleurs,
- 16 vignettes objets,
- 1 notice avec les règles du jeu.

Format de la boîte : 11,5 x 11,5 x 4,5 cm
Nombre de participants : 2 à 6 joueurs.
Durée : 20 minutes.

Cortex challenge – Zygomatic, Asmodée, 2017

Cote : RAI

Cortex challenge est un jeu de cartes pour s'amuser avec la mémoire, le sens de l'observation, la coordination et la logique.
8 défis de rapidité sont proposés aux joueurs qui s'affrontent tous en même temps.

- Défi 1 : La mémoire : mémoriser 5 objets présents sur la carte et les citer,
- Défi 2 : Labyrinthe : trouver la sortie d'un labyrinthe en partant de la flèche,
- Défi 3 : Couleur : trouver le mot anglais écrit dans sa propre couleur (par exemple "RED" écrit en rouge),
- Défi 4 : Coordination : positionner ses mains et doigts sur le visage en fonction des informations données,
- Défi 5 : Doublon : retrouver un dessin en double sur la carte,
- Défi 6 : Fréquence : retrouver le dessin le plus représenté sur la carte,
- Défi 7 : Raisonnement : trouver la pièce parmi celles proposées qui s'insère exactement dans le dessin proposé,
- Défi 8 : Challenge tactile : un joueur dispose de 10 secondes pour reconnaître l'objet ou la texture d'une des 10 cartes tactiles.

But du jeu : réussir à reconstituer son cerveau-puzzle (de 4 morceaux). Lorsque l'on remporte une épreuve, on récolte la carte correspondante. Deux cartes au dos identiques peuvent s'échanger contre une des pièces de son puzzle. Seule restriction : on ne peut avoir que 4 cartes trophées devant soi... Il faut donc gérer les cartes à conserver et celles qui ne le seront pas au gré des épreuves gagnées.
Contenu de la boîte :
- 90 cartes (80 cartes "épreuves" + 10 cartes tactiles en relief),
- 6 cerveaux-puzzles (24 pièces),
- 1 livret avec les règles du jeu.

Format de la boîte : 14 x 14 x 4,5 cm
Nombre de participants : entre 2 et 6 joueurs.
Durée : 15 minutes.

Garçon ! : la mémoire en s'amusant – BlackRock Editions, 2007

Cote : RAI

Il s'agit d'un jeu de cartes dans lequel chaque joueur tient le rôle d'un serveur de bar. Son objectif est de mémoriser un maximum de commandes afin de gagner des pourboires. Ce jeu permet de travailler la mémoire en s'amusant et la notion de prise de risque car on peut prendre une commande à chaque tour ou alors servir les servir. Plus on prend de commandes et plus on peut gagner de pourboires mais plus on risque de se tromper aussi…
Contenu de la boîte : 80 cartes : 62 cartes "commande" + 14 cartes "évènement" + 1 carte "horloge" + 3 cartes "règle du jeu".
Format de la boîte : 9,5 x 9,5 x 2,5 cm
Nombre de participants : 3 à 10 joueurs.
Durée : Entre 10 et 20 minutes.

La course à l'apprentissage – Ortho Edition, 2005

Cote : RAI

Ce jeu, basé sur l'utilisation de 4 paquets de cartes, a pour objectif de faire évoquer et apprendre, de façon concomitante, un maximum de mots appartenant à 6 listes de 3 à 6 mots, selon des critères sémantiques, métaphonologiques ou d'orthographe d'usage. Il permet de développer :
- les capacités de mémorisation et d'apprentissage
- les capacités attentionnelles
- les capacités d'évocation
- le lexique et la mémoire sémantique
- l'usage
- la métaphonologie.

Le jeu est simple à mettre en oeuvre et peut être adapté facilement en fonction du public, du temps de jeu voulu et du caractère plus ou moins ludique souhaité.
Contenu de la boîte : 280 cartes + 1 sablier + 1 dé + 50 billets

Memo Training : le jeu astucieux et convivial pour entraîner votre mémoire au quotidien – Mot à mot, 2012

Cote : RAI

Jeu / outil de remédiation permettant de stimuler les fonctions cognitives et plus particulièrement la mémoire.
Adaptable en fonction du public concerné, il permet de travailler, sous un aspect ludique, les capacités mnésiques, attentionnelles ou exécutives sollicitées en permanence dans la vie courante. Le contenu des cartes et les thèmes proposés sont familiers, bien connus de tous et permettent de travailler sur des situations de la vie quotidienne.
Le principe du jeu est simple. Il s'agit de mémoriser les informations présentées sur des cartes de 10 catégories différentes dont les thèmes se rapprochent du quotidien (listes de courses, rendez-vous, numéros de téléphone, séries gestuelles, rythmes sonores...).
Un livret pédagogique destiné aux formateurs contient un rappel sur le fonctionnement des capacités mnésiques et exécutives et des conseils pour la mise en application des stratégies de mémorisation et de restitution.
Il propose notamment d'aider les apprenants par des techniques de facilitation (amorçage phonologique, indiçage catégoriel...) et de l'inciter à utiliser au mieux ses capacités préservées ou à mettre en place des stratégies compensatoires telles que la catégorisation

(trouver une logique permettant d'organiser les éléments à mémoriser) ou l'imagerie mentale (associer les informations à mémoriser à un espace connu au travers d'un scénario).
Contenu de la boîte : 390 cartes Catégories + 48 cartes Chances + 60 pièces Neurones + 6 jetons + 1 plateau de jeu + 1 sablier + 2 dés + 2 livrets
Nombre de participants : 2 à 6 joueurs.
Durée : Variable.

Liste alphabétique des jeux

1- **4 atouts pour un job** ► *RUBRIQUE : Insertion professionnelle*
2- **A nous de jouer ! : un jeu super-actif sur l'entrée dans la vie active et la connaissance des droits** ► *RUBRIQUE : Citoyenneté, vivre et s'exprimer avec les autres*
3- **As'Truc : le jeu des trucs et astuces du quotidien** ► *RUBRIQUE : Vie quotidienne*
4- **Barth : un jeu / méthode de percussions corporelles** ► *RUBRIQUE : Compétences sociales et psychosociales*
5- **Bioviva : la nature en jeu** ► *RUBRIQUE : Développement durable, environnement*
6- **Blue Land : tout un monde à construire** ► *RUBRIQUE : Développement durable, environnement*
7- **Boussol'Avenir : pour découvrir les branches professionnelles et leurs métiers** ► *RUBRIQUE : Insertion professionnelle*
8- **Budgetissimo : le jeu qui vous aide dans la gestion de votre budget** ► *RUBRIQUE : Vie quotidienne*
9- **Can you ? : le jeu des privilèges** ► *RUBRIQUE : Citoyenneté, vivre et s'exprimer avec les autres*
10- **Cartador** ► *RUBRIQUE : Mémoire*
11- **Cartométiers** ► *RUBRIQUE : Insertion professionnelle*
12- **C'est le temps des verbes ! : imparfait** ► *RUBRIQUE : Jeux de lecture, de lettres, de grammaire et de vocabulaire*
13- **C'est le temps des verbes ! : présent de l'indicatif** ► *RUBRIQUE : Jeux de lecture, de lettres, de grammaire et de vocabulaire*
14- **Concept** ► *RUBRIQUE : Jeux de créativité et d'expression*
15- **Control** ► *RUBRIQUE : Développement personnel, estime de soi*
16- **Cortex challenge** ► *RUBRIQUE : Mémoire*
17- **Découvrons nos talents : les intelligences multiples** ► *RUBRIQUE : Développement personnel, estime de soi*
18- **De retour en ville** ► *RUBRIQUE : Raisonnement*
19- **Distinct'Go : les jeunes interrogent les discriminations** ► *RUBRIQUE : Citoyenneté, vivre et s'exprimer avec les autres*
20- **Distinction ou les discriminations en questions** ► *RUBRIQUE : Citoyenneté, vivre et s'exprimer avec les autres*
21- **Ditavie** ► *RUBRIQUE : Citoyenneté, vivre et s'exprimer avec les autres*
22- **Dixit Odyssey : une image vaut mille mots** ► *RUBRIQUE : Jeux de créativité et d'expression*
23- **Edukta Santé** ► *RUBRIQUE : Santé*
24- **Elémentaire, mon cher** ► *RUBRIQUE : Raisonnement*
25- **Enchères en folie : qui pourra dire ou écrire le plus de mots ?** ► *RUBRIQUE : Jeux de lecture, de lettres, de grammaire et de vocabulaire*
26- **Engrenages : jouer pour décrypter les conflits relationnels** ► *RUBRIQUE : Compétences sociales*
27- **Et si… Je décrochais un stage / Je préparais mon entretien d'embauche** ► *RUBRIQUE : Insertion professionnelle*
28- **Fête foraine** ► *RUBRIQUE : Compétences sociales et psychosociales*
29- **Garçon ! : la mémoire en s'amusant** ► *RUBRIQUE : Mémoire*
30- **Grami : pour jouer au rami avec des mots !** ► *RUBRIQUE : Jeux de lecture, de lettres, de grammaire et de vocabulaire*
31- **Grami 2 : il est de retour !** ► *RUBRIQUE : Jeux de lecture, de lettres, de grammaire et de vocabulaire*

IDD : quelles idées pour le développement durable ? ► *RUBRIQUE : Développement durable, environnement*

32- **Jeu des besoins : 64 cartes d'alphabétisation émotionnelle** ► *RUBRIQUE : Développement personnel, estime de soi*
33- **Jeu des émotions : 64 cartes d'alphabétisation émotionnelle** ► *RUBRIQUE : Développement personnel, estime de soi*
34- **Jeu des qualités** ► *RUBRIQUE : Développement personnel, estime de soi*
35- **Jeu des 7 familles : Je recycle** ► *RUBRIQUE : Développement durable, environnement*
36- **Jeu des 7 familles : La mobilité** ► *RUBRIQUE : Développement durable, environnement*
37- **Jeu des 7 familles : Nature et environnement** ► *RUBRIQUE : Développement durable, environnement*
38- **J'explore les métiers** ► *RUBRIQUE : Insertion professionnelle*
39- **Kosmopolit** ► *RUBRIQUE : Compétences sociales et psychosociales*

40- ***Kyogami : notre planète est en danger : sauvez-la !*** ► *RUBRIQUE : Développement durable, environnement*
41- ***La course à l'apprentissage*** ► *RUBRIQUE : Mémoire*
42- ***La vie SENSationnelle*** ► *RUBRIQUE : Insertion professionnelle*
43- ***Le Grand jeu des Verbes*** ► *RUBRIQUE : Jeux de lecture, de lettres, de grammaire et de vocabulaire*
44- ***Le jeu des familles : La collecte sélective*** ► *RUBRIQUE : Développement durable, environnement*
45- ***Le jeu des intelligences*** ► *RUBRIQUE : Développement personnel, estime de soi*
46- ***Le jeu des nouveaux métiers*** ► *RUBRIQUE : Insertion professionnelle*
47- ***Le Négocio : le jeu de société sur le commerce équitable*** ► *RUBRIQUE : Développement durable, environnement*
48- ***Les expériences perdues*** ► *RUBRIQUE : Mathématiques de base*
49- ***Memo Training : le jeu astucieux et convivial pour entraîner votre mémoire au quotidien*** ► *RUBRIQUE : Mémoire*
50- ***NéoEco : le jeu de la nouvelle économie*** ► *RUBRIQUE : Développement durable, environnement*
51- ***On devrait ? On devrait pas ? Pareil ? Pas pareil ?*** ► *RUBRIQUE : Citoyenneté, vivre et s'exprimer avec les autres*
52- ***OctoVerso : le jeu de lettres… à double sens !*** ► *RUBRIQUE : Jeux de lecture, de lettres, de grammaire et de vocabulaire*
53- ***Parties de vie*** ► *RUBRIQUE : Citoyenneté, vivre et s'exprimer avec les autres*
54- ***Pas à pas : jeu pédagogique sur l'insertion sociale et professionnelle*** ► *RUBRIQUE : Insertion professionnelle*
55- ***Pouss'Cady*** ► *RUBRIQUE : Vie quotidienne*
56- ***Prev'Risk : pour que la parole tourne*** ► *RUBRIQUE : Santé*
57- ***Qui est-ce ?*** ► *RUBRIQUE : Jeux pour l'Alphabétisation et FLE + Raisonnement*
58- ***Quizz Entreprise*** ► *RUBRIQUE : Insertion professionnelle*
59- ***Raconte-nous : 110 cartes pour aider à la narration et développer la créativité*** ► *RUBRIQUE : Jeux de créativité et d'expression*
60- ***Ricochet 1 : à la poursuite du comte courant*** ► *RUBRIQUE : Jeux de lecture, de lettres, de grammaire et de vocabulaire*
61- ***Secouris*** ► *RUBRIQUE : Santé*
62- ***Story cubes : générateur d'histoires*** ► *RUBRIQUE : Jeux de créativité et d'expression*
63- ***Sur la piste de la santé*** ► *RUBRIQUE : Santé*
64- ***Tam Tam 123 : les nombres de 0 à 20*** ► *RUBRIQUE : Mathématiques de base*
65- ***Tam Tam Alphabet : je découvre les lettres*** ► *RUBRIQUE : Jeux de lecture, de lettres, de grammaire et de vocabulaire*
66- ***Tam Tam Je comprends… : les consignes*** ► *RUBRIQUE : Jeux de lecture, de lettres, de grammaire et de vocabulaire*
67- ***Tam Tam Memo : les objets de la cuisine*** ► *RUBRIQUE : Jeux de lecture, de lettres, de grammaire et de vocabulaire*
68- ***Tam Tam MultiMax : les tables de multiplication*** ► *RUBRIQUE : Mathématiques de base*
69- ***Tam Tam SuperMax : les soustractions a-b (a<100 et b>10)*** ► *RUBRIQUE : Mathématiques de base*
70- ***Tam Tam SuperPlus : les tables d'addition*** ► *RUBRIQUE : Mathématiques de base*
71- ***Tangram*** ► *RUBRIQUE : Raisonnement*
72- ***Terra*** ► *RUBRIQUE : Développement durable, environnement*
73- ***Terrabilis : le monde de demain se joue avec vous*** ► *RUBRIQUE : Développement durable, environnement*
74- ***The Big Idea*** ► *RUBRIQUE : Jeux de créativité et d'expression*
75- ***Totem, le jeu de développement personnel qui fait du bien et fait découvrir vos forces*** ► *RUBRIQUE : Développement personnel, estime de soi*
76- ***Un tour dans la ville*** ► *RUBRIQUE : Raisonnement*

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

GIP FCIP
CAFOC
VOS COMPÉTENCES POUR DEMAIN

CAFOC de Nantes
22 rue de Chateaubriand
44000 Nantes
Tél : 02.51.81.68.36
http://www.cafoc.ac-nantes.fr/