

Des jeux à découvrir en solo, entre amis ou en famille, à la médiathèque ou à la maison !

La médiathèque vous propose un fonds de jeux variés, adaptés à tous les âges : jeux de société, de plateau, de stratégie, de logique, d'observation, de construction, d'adresse... Vous y trouverez des jeux pour jouer seul, à deux ou à plusieurs.

Une grande partie de nos jeux est issue de notre collection « Lire & découvrir autrement », adaptée aux personnes présentant des troubles de l'apprentissage, et plus particulièrement des troubles DYS ou TDA/H. Ces jeux permettent, tout en s'amusant, de développer la psychomotricité fine, ou encore d'accompagner l'apprentissage de la lecture, de l'écriture, des mathématiques... Ces jeux peuvent cependant être utilisés par tout le monde ; feuillotez ce catalogue pour trouver votre bonheur !

Tous nos jeux peuvent être utilisés sur place, dans le respect des autres usagers de la médiathèque. Certains peuvent être empruntés. Vous trouverez ci-dessous les présentations et modalités d'utilisation de nos jeux, classés par recommandations d'âge. N'oubliez pas qu'un jeu indiqué comme étant « à partir de [x] ans » peut aussi intéresser les plus grands ! Les descriptions sont issues du site www.hoptoys.fr.

Vous trouverez également à la suite de la table des matières la liste des jeux triés en fonction des besoins spécifiques auxquels ils répondent (compétences développées). Pour en savoir plus, n'hésitez pas à demander conseil à notre équipe !

TABLE DES MATIERES

Les jeux éducatifs & inclusifs par compétences	4
Les jeux pour les tout-petits	6
Les jeux à partir de 3 ans	7
Les jeux à partir de 4 ans	9
Les jeux à partir de 5 ans	11
Les jeux à partir de 6 ans	12
Les jeux à partir de 8 ans	14

LES JEUX EDUCATIFS & INCLUSIFS PAR COMPETENCES

Vous trouverez ci-dessous une liste des jeux destinés à développer des compétences spécifiques ou adaptés à des troubles / handicaps divers. Référez-vous au numéro de page indiqué pour trouver une description complète de chacun de ces jeux.

MOTRICITE FINE

Hiboux précieux (p.6) – Maison aux 4 serrures (p.7) – Planche les petites voitures (p.7) – Tangeo (p.8) – Fais ta valise (p.12) – Grimaces (p.13) – Perplexus original (p.14)

SENSORIALITE

Coussins multisensoriels proprioceptifs (p.7) – Lettres rugueuses éco (p.9)

MATHEMATIQUES

Premier verger (p.6)

FORMES & COULEURS

Premier verger (p.6) – Tangeo (p.8) – Clac clac (p.9)

LECTURE / ECRITURE

Mon loto des Alphas (p.9) – Lettres rugueuses éco (p.9) – Bananagrams junior (p.11) – Tam tam circus (p.12)

LANGAGE ORAL & COMMUNICATION

Grimaces (p.13)

PERCEPTION VISUELLE & REPERAGE SPATIAL

Hiboux précieux (p.6) - Tangeo (p.8) – Dobble kids (p.10) – Fais ta valise (p.12) – Tam tam circus (p.12) – Les pingouins plongeurs (p.12) – Rush hour (p.14) – Perplexus original (p.14)

PLANIFICATION & ANTICIPATION

Hiboux précieux (p.6) – Les trois petits cochons (p.8) – Fais ta valise (p.12) – Les pingouins plongeurs (p.12) – Rush hour (p.14)

CONCENTRATION

Tangeo (p.8) – Dobble kids (p.10) – Perplexus original (p.14)

LOGIQUE & REFLEXION

Les trois petits cochons (p.8) – Tangeo (p.8) - Camelot junior (p.10) – Fais ta valise (p.12) – Les pingouins plongeurs (p.12) – Rush hour (p.14)

MEMOIRE & ATTENTION

Clac clac (p.9) – Dobble kids (p.10) – Tam tam circus (p.12) – Grimaces (p.13)

LES JEUX POUR LES TOUT-PETITS (- de 3 ans)



Premier verger

Dès 2 ans

1 à 4 joueurs

Empruntable

Un premier jeu de coopération dès 2 ans ! Les enfants parviendront-ils à cueillir ensemble les fruits avant que le corbeau n'atteigne le verger ? Le lancer du dé et le classement permettent d'aborder la désignation des couleurs, des formes et des symboles. Les enfants apprennent à suivre

une règle du jeu simple dans une optique non compétitive. Gros fruits en bois faciles à tenir.



Hiboux précieux

Dès 2 ans

1 ou plusieurs joueurs

Empruntable

Empilez les pièces afin de créer un hibou avec des yeux en pierres précieuses ! Plusieurs modèles à reproduire. Permet de développer la motricité fine, l'anticipation et la planification puisqu'il faut empiler les pièces dans un ordre précis. Contient 1 support + 35 pièces + 6 cartes. En bois

avec des pièces aimantées. Dim. 35 x 22,5 cm.

LES JEUX A PARTIR DE 3 ANS



Maison aux 4 serrures

Individuel
Empruntable

Cette maison a plusieurs entrées ! Montrez à l'enfant le trousseau de clés qui lui permettra d'ouvrir l'ensemble des portes verrouillées et de découvrir des petits personnages à l'intérieur. En plus des serrures rigolotes, il y a aussi des sonnettes avec plusieurs sons différents ! Contient 1 maison et 4 figurines. Dim. 23 x 17 x 17 cm.



Coussins multisensoriels proprioceptifs

Individuel
Empruntable

8 coussins en coton de différents poids, couleurs et textures pour développer les sens. Chaque coussin offre une expérience tactile et sonore distincte grâce au contenu divers des sacs : sable, gravier plus ou moins fin, etc. Sac de rangement. Dim. 10 x 10 cm.



Planche les petites voitures

Individuel
Empruntable

A l'aide du stylet aimanté on déplace les petites voitures le long des routes pour les garer au bon endroit. Se faisant, on apprend à tenir le stylet comme un stylo et on développe une plus grande précision des gestes : 2 compétences indispensables pour se préparer à l'écriture ! En bois recouvert d'une couche de plexiglas. 5 cartes

modèles recto-verso. Dim. 35 cm.

Les trois petits cochons

Individuel
Empruntable



Pourrez-vous aider les 3 petits cochons à construire leur maison et les placer afin qu'ils puissent jouer dehors ? Un jeu de réflexion évolutif (4 niveaux de difficulté) idéal pour les jeunes enfants. Contient 1 plateau + 3 grosses pièces maisons + 4 figurines (les cochons et le loup) + un livret de 48 défis. Dim. 25,5 x 24 x 4 cm.

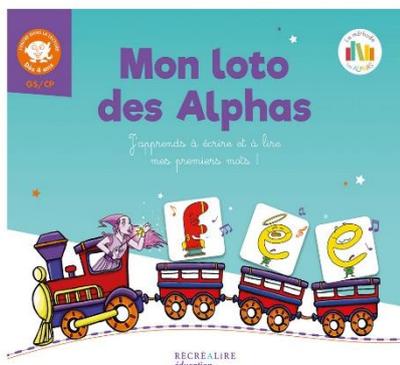


Tangeo

1 ou plusieurs joueurs
Empruntable

Créez de nouvelles formes en combinant différentes pièces en bois magnétiques, à la manière d'un tangram. D'innombrables nouvelles images peuvent être créées en quelques mouvements, avec des cartes modèle pouvant être utilisées comme source d'inspiration. En jouant, les enfants entraînent leur motricité fine et leur capacité de concentration. 92 pièces. Dim. 28,0 x 27,5 x 6,5 cm.

LES JEUX A PARTIR DE 4 ANS



Mon loto des Alphas

Grande section / CP
1 ou plusieurs joueurs
Empruntable

Le loto des Alphas permet aux enfants d'écrire des mots, à l'aide de petits cartons représentant les Alphas puis, dès qu'ils en sont capables, de les lire pour vérifier la correspondance entre le mot écrit et l'image. Contient 50 fiches illustrées, 69 cartons Alphas, un livret d'activités.



Tactile letters / Lettres rugueuses éco

Individuel
Empruntable

26 lettres majuscules rugueuses sur des petites planches cartonnées s'inspirant de la pédagogie Montessori et offrant une approche multi sensorielle de l'apprentissage de l'alphabet. Elles s'utilisent aussi en accompagnement d'un travail d'écriture ou dans un cadre plus ludique.



Clac clac

2 à 6 joueurs
Empruntable

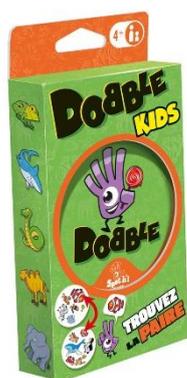
Chaque disque aimanté combine 3 symboles dans 3 couleurs. Lancez les 2 dés : ils indiquent le symbole et sa couleur. Les joueurs attrapent alors un maximum de disques avec cette combinaison. Il faut aller vite pour empiler les bons disques ! Contient 36 disques en plastique diam. 4 cm, 2 dés.



Camelot junior

Individuel
Empruntable

Aidez le chevalier à construire avec les blocs et les escaliers le chemin qui le mènera à sa belle princesse en prenant en compte les indications données. Contient : 1 livret à spirales de 48 défis de difficulté croissante et solutions, les règles, 1 base de jeu en bois, 4 tours, 3 escaliers, 1 pont et 2 personnages en bois.



Dobble Kids

2 à 5 joueurs
Empruntable

Soyez le premier à trouver le seul et unique symbole identique entre les 2 cartes présentées ! Permet de développer le sens de l'observation, la concentration et la discrimination visuelle. Modèle Kids (4 ans) qui contient 30 cartes dans 1 boîte métal. Dim. 10 cm.

LES JEUX A PARTIR DE 5 ANS



Banagrams junior

1 à 4 joueurs

Empruntable

12 mini-jeux de lettres parfaits pour la découverte de l'alphabet, de la lecture et de l'écriture pour les enfants non lecteurs ou en cours d'apprentissage ! Contient 80 lettres en minuscules dont certaines avec accents et cédille, et 13 tuiles doubles avec les combinaisons de lettres fréquentes pour aider à la construction de mots. Les consonnes souvent

confondues (p/b, b/d, p/q etc) ont chacune des couleurs bien distinctes. En plastique.

LES JEUX A PARTIR DE 6 ANS

Fais ta valise



2 à 4 joueurs

Empruntable

Une carte présente les accessoires à mettre dans sa valise. Il s'agit alors de prendre les différentes figurines les représentant, de les ranger dans la valise de manière à ce qu'elle puisse être fermée ! Et on découvre vite que ce n'est pas aussi simple que cela ! Il faut alors, comme dans un Tetris, les tourner, les redresser... Un excellent jeu pour

développer les compétences de planification, de repérage spatial et de raisonnement. 4 valises dim. 7,8 x 7 cm, 52 objets en plastique et 30 cartes.

Les pingouins plongeurs



Individuel

Empruntable

Relèverez-vous les défis des pingouins plongeurs ? Selon le challenge choisi, les enfants devront faire remonter les pingouins plongés dans l'eau sur la banquise sans bouger de place les autres oiseaux ! Avec son livret de plus de 60 défis au niveau de difficulté évolutif, ce jeu de réflexion est idéal pour petits et grands ! Dim. 15 x 15 cm.

Tam Tam Circus : les confusions visuelles (b/d)



1 à 4 joueurs

Empruntable

Tam Tam Circus permet de continuer le travail de Tam Tam Safari pour des enfants ou adultes présentant des troubles de la lecture, de la mémoire sémantique ou des troubles attentionnels. Tam Tam Circus les confusions visuelles B/D contient un double jeu de 84 cartes dans une boîte de rangement à tiroir. Dim. 10 x 7 cm.



Grimaces

4 joueurs
Empruntable

Faire travailler la motricité bucco-faciale de manière ludique ? C'est possible avec le jeu des grimaces ! Laissez les enfants reproduire et imiter les nombreuses grimaces très drôles représentées sur les cartes du jeu ! Fou rire garanti ! Un excellent jeu, plein de fantaisie qu'on adore. Comprend 72 cartes dans boîte de rangement.

LES JEUX A PARTIR DE 8 ANS

Perplexus Original



Individuel

Non-empruntable (sur place uniquement)

Perplexus est un casse-tête rond composé d'une bille et de plusieurs parcours possibles. Cette sphère contient différents défis qu'il faut relever les uns à la suite des autres. Ce jeu permet de développer la motricité fine, la précision et la concentration. En plastique. Livré avec 1 règle du jeu. Diam. 18 cm.



Rush hour

Individuel

Empruntable

Faites glisser les véhicules en avant ou en arrière afin de libérer le camion du marchand de glace. Bien entendu, aucun véhicule ne doit être soulevé. Contient : 15 voitures dans l'embouteillage, 1 sac de rangement, 40 cartes de défis progressifs.