



MEDIATHEQUE
MEDIATHEK
valais wallis

ZOOM



Documentation Pédagogique - Jeux pédagogiques -

Etat de la collection au 01 août 2016

La Documentation pédagogique (ci-après DP) offre ses services décentralisés dans les sites de la Médiathèque Valais Sion, St-Maurice et Brigue, en s'appuyant sur l'ensemble des ressources de la Médiathèque Valais.

Elle a pour mission de mettre à disposition des enseignants et des élèves de l'école obligatoire et de l'enseignement secondaire, des étudiants et professeurs de la Haute école pédagogique du Valais (HEP-VS) des ressources documentaires, didactiques et générales, dans les domaines ressortissant à l'éducation et à l'instruction.

Afin de mettre en exergue la richesse de cette offre et d'en faciliter la recherche, des *Zooms* sur différents fonds de la **DP francophone** ont été produits. Chacun recense l'ensemble des titres à disposition des enseignants à la fin de l'année 2011.

Dans ce contexte, ce *Zoom* présente le fonds de **jeux pédagogiques** disponible dans les sites de **Saint-Maurice et de Sion**. Ces outils permettent d'appréhender de manière ludique des compétences scolaires, telles que la lecture, les mathématiques, les sciences,...

Classé ici par thématiques, ce fonds se destine principalement aux degrés scolaires primaires et secondaires. Le prêt des jeux pédagogiques est consenti pour une période de 28 jours renouvelables 5 fois si aucune réservation n'est effectuée.

Venez découvrir et emprunter nos jeux pédagogiques !





Table des matières

Classement des notices par sujet

003.3	Genres d'écriture. Alphabet	p. 1
028.1(072)	Méthodes et techniques de lecture. Matériel didactique	p. 1
159.93(072)	Sensation. Perception sensorielle. Matériel didactique	p. 2
159.942(072)	Emotions. Sentiments. Matériel didactique	p. 4
159.95(072)	Processus mentaux supérieurs. Matériel didactique	p. 5
159.953(072)	Mémoire. Mnémotechnique. Amnésie. Matériel didactique	p. 5
159.955(072)	Pensée. Conception. Jugement. Matériel didactique	p. 6
177(072)	Ethique et société. Matériel didactique	p. 7
316.47(072)	Relations sociales et interpersonnelles. Matériel didactique	p. 7
316.6(072)	Psychologie sociale. Matériel didactique	p. 7
316.62	Comportement humain. Comportement social	p. 8
316.62(072)	Comportement humain. Comportement social. Matériel didactique	p. 8
316.64	Comportement social déviant comportement asocial, antisocial	p. 8
316.64(072)	Comportement social déviant. Matériel didactique	p. 9
32(4)(072)	Science politique - Europe. Matériel didactique	p. 9
32(494)(072)	Science politique - Suisse. Matériel didactique	p. 9
336.7(072)	Argent. Système monétaire. Matériel didactique	p. 10
338.48	Tourisme	p. 10
339.1(072)	Questions générales sur les échanges et le commerce. Matériel didactique	p. 10
342.7(072)	Droits fondamentaux. Droits de l'homme. Droits et devoirs des citoyens. Matériel didactique	p. 11
371.695	Jouets, jeux éducatifs	p. 12
502.1(072)	L'environnement et la société. Matériel didactique	p. 12
502.12(072)	Conscience environnementale. Matériel didactique	p. 12
502.13(072)	Développement durable. Matériel didactique	p. 12
502.3(072)	Nature en relation avec le dvpt économique et durable. Matériel didactique	p. 13
51(072)	Mathématiques. Matériel didactique	p. 13
510(072)	Considérations sur les mathématiques. Matériel didactique	p. 13
510.6(072)	Logique mathématique. Matériel didactique	p. 13



511.1(072)	Arithmétique. Matériel didactique	p. 16
511.11(072)	Construction de systèmes de nombres. Matériel didactique	p. 16
511.12(072)	Nombres entiers et leur manipulation. Matériel didactique	p. 18
514(072)	Géométrie. Matériel didactique	p. 19
51-8	Jeux mathématiques. Distractions mathématiques	p. 20
51-8(072)	Jeux mathématiques. Distractions mathématiques. Matériel didactique	p. 20
53.08(072)	Principes généraux et théorie des mesures. Matériel didactique	p. 21
531(072)	Mécanique générale. Mécanique des corps solides. Matériel didactique	p. 22
556(072)	Hydrosphère. Eau en général. Hydrologie. Matériel didactique	p. 22
574	Ecologie générale et biodiversité	p. 22
574(072)	Ecologie générale et biodiversité. Matériel didactique	p. 23
574(21)	Ecologie générale et biodiversité. Biotopes – Terre	p. 23
591.1(072)	Physiologie animale. Matériel didactique	p. 23
613.22(072)	Alimentation des enfants et des jeunes. Matériel didactique	p. 23
613.6	Risques professionnels. Santé et hygiène professionnelle	p. 23
620(072)	Essai des matériaux. Production de l'énergie. Matériel didactique	p. 24
620.9(072)	Activités économiques, production de l'énergie en général. Matériel didactique	p. 24
631(8)(072)	Agriculture en Amérique du Sud. Matériel didactique	p. 24
641(072)	Alimentation en général. Matériel didactique	p. 24
663.9(072)	Chocolat. Cacao. Café. Thé. Tabac. Matériel didactique	p. 25
7(072)	Arts. Divertissements. Sports. Matériel didactique	p. 25
793.7	Jeux instructifs. Jeu de mémoire, d'observation, d'énigmes	p. 25
794	Jeux de plateau et de table	p. 26
796.012(072)	Théorie du mouvement en sport. Matériel didactique	p. 26
800.73(072)	Connaissance de plusieurs langues. Multilinguisme. Matériel didactique	p. 26
800.732	Bilinguisme	p. 26
802.0(072)	Anglais. Matériel didactique	p. 27
802.0-3	Anglais vocabulaire	p. 27
802.0-3(072)	Anglais vocabulaire. Matériel didactique	p. 27
802.0-5(072)	Anglais grammaire. Matériel didactique	p. 27
803.0-5(072)	Allemand grammaire. Matériel didactique	p. 28
804.0(072)	Français. Matériel didactique	p. 28
804.0-1	Français orthographe	p. 39



804.0-3	Français vocabulaire	p. 39
804.0-3(072)	Français vocabulaire. Matériel didactique	p. 39
804.0-4(072)	Français phonétique. Matériel didactique	p. 41
804.0-5(072)	Français grammaire. Matériel didactique	p. 43
82.081(072)	Création littéraire. Art d'écrire. Matériel didactique	p. 45
82.085	Rhétorique. Art oratoire	p. 46
82-1(072)	Poésie. Poèmes. Vers. Matériel didactique	p. 46
82-34(072)	Contes. Mythes. Légendes. Matériel didactique	p. 46
91(072)	Géographie. Exploration de la terre et de pays particuliers. Matériel didactique	p. 46
912(072)	Représentation non littéraire, non textuelle d'une région. Matériel didactique	p. 46

003.3 Genres d'écriture. Alphabet

1 RERO 004094624
Koenig, Viviane. - Le livre-jeu des hiéroglyphes [Objet] / Viviane Koenig. - Paris: Larousse, 1991. - 1 jeu dans un emboîtement
ISBN 2036100201
24 tampons, 1 guide (65 p.), 1 tampon encreur
Age: dès 8 ans. - Harnos5. - Harnos6. - Harnos7. - Harnos8
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010382589 * Cote : 003.3 KOEN

028.1(072) Méthodes et techniques de lecture. Matériel didactique

2 RERO 003841746
Boukobza, Laurence. - C'est mon livre [Objet] / [Laurence Boukobza]. - Chelles : Ed. Denis Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement
8 planches recto-verso, 1 notice pédagogique (2 p.)
Ce jeu pédagogique vise à travailler la compréhension de la lecture et des consignes orales
Harnos3. - Harnos4. - Harnos5. - Harnos6
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601894 * Cote : 028.1(072) BOUK

3 RERO 003841247
Cirilli, Corinne. - Jeu des confusions [Objet] / [Corinne Cirilli]. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement
4 supports de jeu, 18 bandeaux numérotés, 18 cercles numérotés, 1 notice pédagogique (1 p.)
Confusions auditives: p-b, f-v, d-t, s-z, ch-z, k-g; confusions visuelles f-t, b-t
Le jeu consiste à travailler les confusions visuelles et auditives les plus fréquentes, au cours de l'apprentissage du langage écrit
Harnos3. - Harnos4. - Harnos5
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601886 * Cote : 028.1(072) CIRI

4 RERO 007777813
Clairet, Françoise. - Lire avec Perlimpinpin [Objet] : ateliers d'accompagnement à l'apprentissage de la lecture / concept.: Françoise Clairet ; ill.: Didier Rouchut. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2013. - 1 jeu (1 plateau, 6 pions, 1 dé, 1 lutin, 121 cartes, 36 pièces puzzle "échelle", 2 feutres à eau, 1 livret, 1 règle, 2 dossiers évaluation des compétences) ; dans 1 boîte 25 x 32 cm
Jeu qui parcourt l'ensemble des activités liées à l'acquisition de la lecture au niveau de: la discrimination visuelle, la discrimination auditive, la compréhension. Avec 2 niveaux de difficulté. Jeu compétitif et jeu collectif
Harnos3. - Harnos4
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010655446 * Cote : 028.1(072) CLAI

5 RERO 005995656
Lacomblez, Alix. - C'est comme ça ! [Objet] : jeu de langage et de compréhension fine de la lecture / conception: Alix Lacomblez ; ill.: Sylvain Henry. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2009. - 1 jeu dans un emboîtement

15 séries de 3 images numérotées, 15 séries de 4 textes simples, 15 séries de 3 textes plus élaborés, 15 cartes de titres et résumés, 2 feutres, 1 mode d'emploi
Ce jeu permet de développer le classement chronologique et les associations textes/images
Harnos3. - Harnos4. - Harnos5. - Harnos6
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011088986 * Cote : 028.1(072) LACO

6 RERO 007843260
Lacomblez, Alix. - Jouons avec les phrases [Objet] : jeu de compréhension de lecture, de précision et d'enrichissement de la phrase / auteur: Alix Lacomblez ; ill.: Patrice Le Quéré. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2013. - 1 jeu (1 plateau de jeu, 1 fiche pédagogique, 150 cartes, 6 pions, 1 dé, 2 feutres effaçables) ; dans une boîte 20 x 40 cm
Jeu de compréhension de la lecture, suscitant l'enrichissement du vocabulaire, la signification précise des mots ainsi qu'une approche de la construction de la phrase, non plus minimale mais enrichie. Pour des enfants déjà lecteurs. 5 séries de cartes: textes à compléter, textes avec intrus, textes illogiques, phrases à enrichir, reconstituer une phrase avec des mots mélangés
Harnos5. - Harnos6. - Harnos7. - Harnos8
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011738260 * Cote : 028.1(072) LACO

7 RERO 003841329
Lacomblez, Alix. - Langage et lecture [Objet] / [A. Lacomblez]. - Chelles : D. Cogneaux : Atelier de l'Oiseau magique, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement
8 planches de loto, 64 cartes illustrées, 64 cartes écrites, 1 notice pédagogique (4 p.)
Ce jeu de langage met l'accent sur l'analyse et la verbalisation de situations généralement traduites par des phrases complexes (subordonnées ou conjonctives, notions de temps, de cause, restrictions ou négations). Deux utilisations possibles: verbalisation accessible aux enfants dès l'école maternelle et lecture et compréhension de phrases complexes s'adressant plus particulièrement aux enfants dès la 2e primaire, aux groupes d'adaptation et réseaux d'aide, à la rééducation
Age: dès 6 ans. - Harnos1. - Harnos2. - Harnos3. - Harnos4
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601887 * Cote : 028.1(072) LANG

8 RERO 008200083
Lacomblez, Alix. - Tout en nuances [Objet] : jeu de lecture et de compréhension du langage / auteur: Alix Lacomblez ; ill.: Thierry Leveau. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement
12 planches, 72 cartes "images", 72 cartes "textes concis"

"Ce jeu est un jeu d'observation et d'écoute pour les enfants de 6 ans et plus. Sur le principe du loto, différentes associations sont exploitées en mode écoute ou lecture."

Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655427 * Cote : 028.1(072) LACO

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011668652 * Cote : 028.1(072) LACO

9 RERO 003846071

Mes jeux de mots [Objet] : 3 jeux pour s'amuser à lire : loto des mots, le jeu des phrases, les drôles d'animaux. - Paris : Nathan, cop. 1992. - 1 jeu dans un emboîtement. - (Déclat lecture)

4 grandes planches illustrées, 61 jetons mot-image, 32 cartes mot-image (à dos jaune), 32 cartes-mot (à dos orange), 6 jetons préposition, 15x3 planches animaux prédécoupées, 1 règle du jeu (4 p)

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601941 * Cote : 028.1(072) MESJ

10 RERO 005993145

Pierson, M. - Logitext [Objet] : jeu de lecture et de compréhension / conception : M. Pierson ; ill. Syzi. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2008?]. - 1 jeu dans un emboîtement

50 cartes réparties en 10 ateliers, 5 cartes questions, 2 feutres, 1 mode d'emploi

A travers les différents ateliers, on pourra travailler la lecture, la compréhension de lecture, le vocabulaire, la logique (syntaxe et chronologie)

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011087492 * Cote : 028.1(072) PIER

11 RERO 007722673

Schubitrax [Objet] : français : lecture 1, vocabulaire & comptage. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2013. - 1 jeu dans un emboîtement

2 jeux de 9 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien, anglais, espagnol et néerlandais

"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants de s'exercer à attribuer des images et des mots. Il peut se jouer de 1 à 4 enfants de 8 ans et plus."

Harmos5. - Harmos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655492 * Cote : 028.6(072) SCHU

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011461576 * Cote : 028.1(072) SCHU

12 RERO 007722375

Schubitrax [Objet] : français : lecture 2, petites phrases. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2013. - 1 jeu dans un emboîtement

2 jeux de 9 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien, anglais, espagnol et néerlandais

"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants de s'exercer à attribuer des images et des mots. Il peut se jouer de 1 à 4 enfants de 8 ans et plus."

Harmos5. - Harmos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655495 * Cote : 028.6(072) SCHU

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011461583 * Cote : 028.1(072) SCHU

13 RERO 007055863

Sensolec [Objet] : jeu de lecture et de compréhension fine de textes / conception: Réno Mecotti ; graphismes: Dirou. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2011]. - 1 jeu

Lecture et compréhension fine de textes. Savoir comprendre, ponctuer, trier, ordonner, classer les informations apportées par la lecture d'un texte

Age: dès 10 ans. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655601 * Cote : 028.6(072) SENS

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011204063 * Cote : 028.1(072) SENS

14 RERO 003570883

Si la bo [Objet] : le jeu pour apprendre à lire. - Fribourg : Fada!, cop. 2003. - 1 jeu dans un emboîtement (88 cartes, 1 règle du jeu (4 p.)) ; 13 x 13 cm

ISBN 2970030810

Enfants (dès 5 ans). - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655800 * Cote : 028.1(072) SILA

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655799 * Cote : 028.1(072) SILA

VS MV St-MAURICE niv 1 * Barcode : 1010679846 * Cote : 028.1(072) SILA

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010679668 * Cote : 028.1(072) SILA

15 RERO 003841774

Watel, Anne-Marie. - Activités de lecture [Objet] : 9 jeux pour s'entraîner à lire : cycle des apprentissages fondamentaux, CP, CE1 / A.M. Watel. - Paris : Nathan, cop. 1990. - 1 jeu dans un emboîtement. - (Déclat lecture)

2 pl. de 20 cases et 20 jetons mots, 2 pl. de 16 cases et 16 jet. mots, 2 pl. de 35 cases et 35 jetons mots, 2 pl. de 12 cases et 24 jetons mots et textes, 1 pl. de 12 cases et 12 jetons textes (2 x), 1 pl. de 9 cases et 9 jetons textes (2 x)

Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601896 * Cote : 028.1(072) WATE

159.93(072) Sensation. Perception sensorielle. Matériel didactique

16 RERO 004644594

Baudean, Pierre. - Logicube [Objet] / conception: Pierre Baudean. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtement

5 cubes, 30 cartes, 31 clips blancs, 1 mode d'emploi (1 f.)

Cinq cubes pour apprendre à découvrir les différents concepts spatiaux par la verbalisation et les manipulations concrètes. Ce jeu permet de développer les notions de droite, gauche, devant, derrière, au-dessus, au-dessous ; de comprendre et d'exécuter une

consigne verbale ; de travailler la transposition mentale et les points de repères

Consigne

Jeu pour comprendre une consigne

Age: dès 6 ans. - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010726530 * Cote : 159.93(072) BAUD

17 RERO 003841033

Berthonnet, Christine. - Astéroïdes [Objet] / conception: Christine Berthonnet. - Chelles : D. Cogneaux : Atelier de l'Oiseau magique, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

6 plateaux hexagonaux contenant chacun 6 pièces blanches, 9 cartes-consignes, 1 notice pédagogique (2 p.)

Ce jeu s'adresse à de jeunes enfants ; il les invite à élaborer une série de forme dans l'espace, en partant de modèles proposés, entraînant ainsi la réflexion, la reconnaissance de formes et le repérage dans l'espace

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601883 * Cote : 159.93(072) BERT

18 RERO 008477465

Dubourg, Françoise, concepteur de jeux. - Bouquets fous [Objet] : ateliers de discrimination visuelle, de latéralisation et d'association de critères / conception et graphismes : Françoise Dubourg. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2015. - 1 jeu dans un emboîtement

8 plateaux de jeu, 48 pièces de 24 figurines, 16 cartes consignes petit format, 16 cartes consignes grand format, 1 règle du jeu

"Ce jeu propose d'exercer les notions de discrimination visuelle, d'association de critères, de latéralisation ou encore de déduction et de logique. Il peut se jouer en 2 ateliers de 4 joueurs ou en un atelier collectif de 4 à 8 joueurs."

Harmos1. - Harmos2

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868125 * Cote : 159.93(072) DUBO

19 RERO 008477566

Dubourg, Françoise, concepteur de jeux. - Bouquets fous [Objet] : ateliers de discrimination visuelle, de latéralisation et d'association de critères : version spéciale / conception et graphismes : Françoise Dubourg. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2015. - 1 jeu dans un emboîtement

4 plateaux de jeu, 24 pièces de 12 figurines, 8 cartes consignes petit format, 8 cartes consignes grand format, 1 règle du jeu

"Ce jeu propose d'exercer les notions de discrimination visuelle, d'association de critères, de latéralisation ou encore de déduction et de logique. Cette version spéciale se joue à 4 joueurs."

Harmos1. - Harmos2

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868126 * Cote : 159.93(072) DUBO

20 RERO 008453468

Dujardin, Nathalie. - Titinours aime les couleurs [Objet] : jeu d'apprentissage des couleurs autour de l'écoute, la mise en scène et la créativité / auteur : Nathalie Dujardin ; ill. : Fabienne David. - Gagny : Ed.

pédagogiques du Grand Cerf, 2015. - 1 jeu dans un emboîtement

1 support, 4 personnages magnétiques "Titinours", 40 éléments magnétiques à positionner, 1 livret d'histoires

"Ce jeu permet d'exercer l'écoute et l'apprentissage des couleurs, au travers d'histoires évolutives qui se déroulent en 4 scènes et se déclinent en 4 couleurs. Chaque histoire développe une ou plusieurs couleurs et propose un apprentissage du vocabulaire associé à ces couleurs : habits, nature, aliments, animaux et objets. Les enfants peuvent facilement s'identifier au héros. Ils suivent, du matin jusqu'au soir, le parcours d'une journée de détente et d'amusement. La répétition de la couleur et du texte incite l'enfant à mieux les assimiler."

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868324 * Cote : 159.93(072) DUJA

21 RERO 008004849

Il gioco del camaleonte [Objet] = Das Spiel vom Chamäleon = Il giuè dal camaleon = Le jeu du caméléon / Dipartimento formazione e apprendimento, Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana. - [Locarno] : SUPSI, Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plan de jeu ; 1 fasc. avec les règles du jeu en 4 langues (italien, allemand, romanche, français) ; 1 fasc. avec l'histoire du petit caméléon Camy en 4 langues ; 38 cartes bleues ; 40 cartes vertes ; 50 cartes jaunes

"Ce jeu fait partie intégrante d'un projet pédagogique réalisé au Département de la formation et de l'apprentissage de la SUPSI. Il se joue de 2 à 8 joueurs de 4 ans et plus. Il a été conçu pour promouvoir le développement des compétences émotionnelles dans des contextes éducatifs variés et contribuer à sa diffusion." Le but du jeu est d'offrir l'occasion à grands (enseignants, parents, adultes) et petits (élèves, enfants) de s'arrêter, de s'écouter et de se communiquer quelque chose sur le monde merveilleux des émotions. Des questions pour partager à propos de sa vie en relation aux autres, pour mieux se connaître et découvrir de façon plus approfondie les enfants qu'on est appelé à éduquer. Des questions pour réfléchir sur la conscience émotive de chacun. Sur chaque carte les questions sont en français, allemand, italien et romanche Littérature jeunesse

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

<http://dfa-blog.supsi.ch/chiamalemozioni>

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655461 * Cote : 159.93(072) JEUD

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655462 * Cote : 159.93(072) JEUD

VS MW BRIG/PÄDOK Bücher * Barcode : 1011464993 * Cote : 179.8 Kindergarten

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011668723 * Cote : 159.93(072) JEUD

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011668724 * Cote : 159.93(072) JEUD

22 RERO 004112909

Jeu des cinq sens [Objet] = Our five senses = Unsere fünf Sinne = Los cinco sentidos = I cinque sensi = Het

spel van de vijf zintuigen = Jogo dos cinco sentidos / [photogr. originales: Franklin Watts]. - Paris : Nathan, cop. 1986. - 1 jeu dans un emboîtage

35 photographies en couleur cartonnées (5 familles de 5 cartes), 5 cartes-symboles cartonnées, 1 fasc. pédagogique (20 p.)

Ce jeu propose de multiples points de départ d'activités mettant en jeu l'expérience sensorielle spontanée et apporte des occasions d'affiner les sensations et de les intégrer au langage

Enfants (3-6 ans). - Harnos1. - Harnos2

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655916 * Cote : 159.93(072) JEUD

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010647659 * Cote : 159.93(072) JEUD

23

RERO 007922919

Le Querré, Patrice. - En avant les pingouins ! [Objet] : jeu de reconnaissance de couleurs et de tailles, motricité fine à la verticale / auteur et ill. : Patrice Le Querré. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2014. - 1 jeu (6 banquises, 36 pingouins, 6 éléments complémentaires, 1 fiche pédagogique, 1 livret histoires, 6 cartes consignes, 1 règle du jeu) ; dans une boîte 26 x 26 cm

Manipulation des éléments (couleurs, tailles), mise en scène des éléments à partir d'une histoire racontée (écoute, consignes auditives) ou de consignes visuelles

Enfants (0-3 ans). - Enfants (3-6 ans). - Harnos1. - Harnos2. - Harnos3

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655432 * Cote : 159.93(072) LEQU

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011668657 * Cote : 159.93(072) LEQU

24

RERO 008473160

Le Querré, Patrice. - Les petits pêcheurs [Objet] : jeu de consignes et d'organisation par critères / Patrice Le Querré. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2015. - 1 jeu dans un emboîtage

6 plateaux de 5 pièces, 18 cartes consignes, 1 mode d'emploi

"Ce jeu propose aux enseignants d'exercer les notions de discrimination visuelle, de reconnaissance des couleurs, des tailles et de jeu de codage."

Harnos1. - Harnos2. - Harnos3

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868338 * Cote : 159.93(072) LEQU

25

RERO 004648826

Le Querré, Patrice. - Les volumik's [Objet] / conception: P. Le Querré. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtage

4 puzzles de 8 pièces (32 pièces), 12 cartes-exercices recto verso, 1 mode d'emploi

Jeu de discrimination visuelle basé sur les formes simples

Harnos1. - Harnos2

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010726523 * Cote : 159.93(072) LEQU

26

RERO 007182187

Lérin, Jérôme. - Créa Décor [Objet] : jeu de mise en scène d'éléments de décor par consignes visuelles ou auditives / conception: Jérôme Lérin ; ill. : Didier

Rouchut. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2011. - 1 jeu (6 supports, 6 décors, 74 pièces, 36 fiches consignes) ; dans une boîte 22 x 32 cm

Jeu de manipulation et de construction en plan vertical d'éléments thématiques et de décors dans une scène. Chronologie de positionnement, lecture d'image, observation et compréhension de textes. Notions spatiales : devant, au milieu de, derrière, avant, après, entre, à droite de, à gauche de, etc

Age: dès 5 ans. - Harnos2. - Harnos3. - Harnos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011668658 * Cote : 159.93(072) LERI

27

RERO 007342848

Valier, Jean-Michel. - Chacun sa niche ! [Objet] : jeu d'agencement à partir de critères de taille / Jean-Michel Valier ; ill. : Patrice Le Querré. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2013. - 1 jeu

Discrimination visuelle, lecture d'images, prise d'informations. Reconnaître à partir d'une fiche consigne, les pièces en fonction de leur taille, de leur forme et de leur couleur, pour recomposer, dans chaque plateau, une association de 3 niches avec 3 chiens et 3 balles. (oiseau-magique.com)

Harnos1. - Harnos2. - Harnos3. - Harnos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655422 * Cote : 159.93(072) VALI

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011738267 * Cote : 159.93(072) VALI

159.942(072) Emotions. Sentiments. Matériel didactique

28

RERO 008350567

Dieckhoff, Gertrud. - E-motion [Objet] / Gertrud Dieckhoff. - 5e éd. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2013. - 1 jeu (1 notice, 70 cartes)

"Ce jeu permet aux enfants de développer leur sociabilité, d'identifier leurs sentiments et leurs nuances. Il propose également d'enrichir leur vocabulaire, de développer leur aptitude à s'exprimer oralement et enfin d'élaborer des dialogues et des jeux de rôles."

Harnos1. - Harnos2. - Harnos3. - Harnos4. - Harnos5. - Harnos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655394 * Cote : 159.942(072) DIEC

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011866174 * Cote : 159.942(072) DIEC

29

RERO 007254652

Jouons avec les émotions [Objet] : cartes psychopédagogiques pour comprendre et mieux vivre les émotions / [concept. et réal. : Ed. Midi trente] ; [ill. : Nadia Berghella]. - Québec : Ed. Midi trente, [2012?]. - 1 jeu dans un emboîtage

ISBN 9782923827094

27 cartes colorées représentant 27 émotions

Ce jeu contient des cartes présentant chacune le visage et le nom d'une émotion ainsi qu'une brève définition. Il comprend également 27 suggestions d'activités qui facilitent l'apprentissage tout en offrant l'occasion aux enfants, dès 5 ans, de développer leur intelligence émotionnelle

Harnos1. - Harnos2. - Harnos3

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655556 * Cote : 159.942(072) JOUO

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011276363 * Cote : 159.942(072) JOUO

30

RERO 007229326

Paganetti, Marisa. - La scatola delle emozioni [Objet] = La boîte des émotions = Die Schachtel der Gefühle = La stgatla da las emozions / ideatrice: Marisa Paganetti ; testi: Claudia Rohrbach. - Locarno : Ed. Pedrazzini, 2011. - 1 jeu

Ce coffret de jeu permet aux enfants de connaître, de reconnaître et d'identifier à l'aide de divers supports leurs émotions afin de prendre mieux conscience d'eux-mêmes et des autres. Les différents jeux favorisent un apprentissage complet et profond dans la mesure où l'enfant est impliqué dans sa globalité sans opérer de distinction entre le vécu et le ressenti, l'intellect et l'émotion

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655507 * Cote : 159.942(072) PAGA

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011373225 * Cote : 159.942(072) PAGA

31

RERO 008427678

Saliger, Lena. - E-motion 2 [Objet] / Lena Saliger ; ill. Birgit Busche-Brandt. - 2. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2015. - 1 jeu dans un emboîtage

75 cartes illustrées (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues (63 p.)

"Joie, colère, curiosité, tristesse : pourquoi l'enfant a-t-il cette expression ? Les sentiments forts sont omniprésents dans le quotidien des enfants. Les sentiments ont des déclencheurs et leur compréhension est une base importante pour comprendre la pensée et les actions d'autrui. À l'aide des images fournies, les enfants apprennent à connaître et comprendre les différentes causes de quinze sentiments. Les cartes servent à animer la conversation. Il y a 15 cartes d'émotions, associées à quatre cartes de situations. La complexité de la situation représentée sur les cartes de situations varie, afin d'accorder différents degrés de liberté lors du récit libre. Ceci aide les enfants au quotidien, à mieux percevoir et exprimer leurs propres sentiments et ceux des autres, pour ainsi apprendre à les gérer. En plus de la compétence linguistique, la compétence socio-émotionnelle des enfants est encouragée. (www.schubi.ch)"

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655396 * Cote : 159.942(072) SALI

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011867250 * Cote : 159.942(072) SALI

32

RERO 008427454

Weller, Bettina. - Nur Mut! [Objet] : Angste bewältigen = Courage! : maîtriser ses peurs / ill. : Bettina Weller. - 4. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2013. - 1 jeu dans un emboîtage

75 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues

"Les enfants sont sujets à plusieurs sortes de peurs : peur de l'obscurité, des orages, des bêtes, petites ou grosses. Ils doivent apprendre à surmonter leur peur, à vivre avec leurs peurs. Sept histoires en images illustrant des peurs enfantines classiques permettent de parler plus facilement de ses propres peurs – c'est l'un des principaux moyens de vaincre la peur. Chaque histoire en images a pour point de départ une situation où un enfant (Jo) a peur. Dans le déroulement du récit, on rencontre deux cartes

particulières : l'une illustre la phobie de Jo, l'autre est marquée du symbole ?! et indique que les participants ont une idée pour venir à bout de la peur. Lorsque l'une de ces cartes particulières apparaît, le récit peut être interrompu par les enfants qui prennent la parole... (www.schubi.ch)"

Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655385 * Cote : 159.942(072) WELL

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011866184 * Cote : 159.942(072) WELL

33

RERO 008410383

What are they thinking? [Objet] = que pensent-ils?. - London : Speechmark, 2014. - 1 jeu dans un emboîtage. - (Colorcards)

30 photocartes grand format ; 1 CD-ROM ; 1 livret (17 p.)

"Ce jeu présente des personnages de tous les âges dans une variété de décors, accompagnés de bulles placées de manière stratégique et servant à illustrer leurs pensées. Ce jeu est conçu pour encourager les enfants à se concentrer sur les pensées et les sentiments qu'ils ressentent, et sur ceux que ressentent les autres."

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011866192 * Cote : 159.942(072) QUEP

159.95(072) Processus mentaux supérieurs. Matériel didactique

34

RERO 005995723

Clairet, Françoise. - Drôles de bobines ! [Objet] : jeu d'écoute, de compréhension et d'application de consignes / conception: Françoise Clairet ; ill.: Syzi et Francis. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2009. - 1 jeu dans un emboîtage

8 fiches visuels "parents", 20 fiches visuels, 28 fiches textes "drôles de bobines", 1 pochette contenant 12 feutres, 1 mode d'emploi
Jeu d'écoute, de compréhension et d'application de consignes orales par le dessin

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011088987 * Cote : 159.95(072) CLAI

35

RERO 008199640

Clairet, Françoise. - Drôles de bobines ! [Objet] : jeu d'écoute, de compréhension et d'application de consignes / conception: Françoise Clairet ; ill.: Syzi et Francis. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2013. - 1 jeu dans un emboîtage

8 fiches visuels "parents", 20 fiches visuels, 28 fiches textes "drôles de bobines", 1 pochette contenant 12 feutres, 1 mode d'emploi
Jeu d'écoute, de compréhension et d'application de consignes orales par le dessin

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655430 * Cote : 159.95(072) CLAI

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011668655 * Cote : 159.95(072) CLAI

159.953(072) Mémoire. Mnémotechnique. Amnésie. Matériel didactique

36

RERO 007247678

La forêt enchantée [Objet] : vite, sauvons le magicien tous ensemble!. - [S.l.] : Bioviva, 2010. - 1 jeu dans un emboîtement

1 mode d'emploi, 1 plateau, 1 livret de recettes magiques, 15 jetons ingrédients, 1 jeton baguette magique, 9 pions animaux, 1 chaudron, 1 dé, 1 bandeau soleil

Un jeu coopératif et de mémoire pour 2 à 6 joueurs dès 4 ans. Durant une partie d'environ 20 minutes, les joueurs doivent mémoriser ensemble la recette de la potion magique. Ils doivent ensuite coopérer pour en récupérer les ingrédients afin de sauver Méluan l'enchanteur, ensorcelé par la Reine Willenn

Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011252606 * Cote : 159.953(072) FORE

37

RERO 007932379

Gagné, Pierre Paul. - MémoAction [Objet] : outils pour développer la mémoire de travail / Pierre Paul Gagné, Louis-Philippe Longpré ; Sandrine Rossi. - Montréal : Chenelière éducation, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement ISBN 9782765045311

1 plateau de jeu ; 1 guide ; 1 affiche ; 1 fiche accès aux ressources pédagogiques en ligne ; 7 cartes Math-mode opératoire ; 13 cartes diverses de forme rectangulaire ; 1 sablier ; 1 porte-carte vert ; 225 cartes ; 158 jetons

"Cette trousse d'intervention clés en main offre à l'intervenant tous les outils cognitifs dont il a besoin pour mener à terme une intervention de développement et de remédiation cognitive de la mémoire de travail chez les enfants et les adolescents présentant des difficultés d'apprentissage."

Harmos5. - Harmos6. - Harmos7

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655479 * Cote : 159.953(072) GAGN

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011668734 * Cote : 159.953(072) GAGN

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011710797 * Cote : 159.953(072) GAGN

38

RERO 005995475

Pasturel, Martine. - Memoludic [Objet] : jeu de mémoire auditive / auteur: Martine Pasturel. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2008. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu "labyrinthe", 20 fiches bleu foncé (tracer et dessiner), 20 fiches bleu clair (classer), 20 fiches vertes (chronologie), 20 fiches roses (classer les nombres), 1 dé, 6 pions, 1 mode d'emploi

Ce jeu favorise l'entraînement et le développement de la mémoire auditive

Age: dès 7 ans. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011088992 * Cote : 159.953(072) PAST

39

RERO 005995494

Pasturel, Martine. - Memoludic [Objet] : jeu de mémoire visuelle / auteur: Martine Pasturel. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2009. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu "labyrinthe", 20 fiches bleu foncé (formes), 20 fiches bleu clair (dessins), 20 fiches vertes (symboles), 20 fiches roses (nombres et mots), 1 dé, 6 pions, 1 mode d'emploi

Ce jeu favorise l'entraînement et le développement de la mémoire visuelle

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011088991 * Cote : 159.953(072) PAST

40

RERO 004638480

Rottee, Sylvain. - Kantantu [Objet] : fiches / conception : Sylvain Rottee. - Chelles : Ed. Denis Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtement

10 fiches recto verso, 1 CD, 1 mode d'emploi

Les trois jeux (kantantu, koikife, leouleurreur) contenus dans cet emboîtement permettent de travailler la mémoire auditive et de développer les capacités de déduction de l'enfant

Mémoire auditive

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010908826 * Cote : 159.953 ROTT

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010726544 * Cote : 159.953(072) ROTT

41

RERO 004638406

Rottee, Sylvain. - Récréason [Objet] / conception : Sylvain Rottee. - Chelles : Ed. Denis Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 6 pions, 1 CD, 8 cartes Bingophon, 64 cartes de sons ill., 1 mode d'emploi (1 p.)

Ce jeu permet de favoriser le développement de la mémoire et de l'attention auditive

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010726545 * Cote : 159.953(072) ROTT

42

RERO 007230852

Rustan, Emilie. - Bien casé [Objet] : jeu d'écoute de consignes, de repérage spatial et de mémorisation / concept. Emilie Rustan ; développement Violeta Savic. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2011. - 1 jeu (6 plateaux, 150 cartes, 2 livrets consignes avec corrections, 1 fiche) ; dans une boîte 24 x 35 cm

Déposer des pièces avec un chiffre, une lettre, une couleur, un animal ou un fruit dans un quadrillage à 9 cases en suivant les consignes de positionnement (haut, bas, gauche, droite, diagonale, au-dessus, centre, ligne, colonne etc.). Pour exercer la compréhension orale et écrite et la mémoire auditive et visuelle

Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011204058 * Cote : 159.953(072) RUST

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011204059 * Cote : 159.953(072) RUST

159.955(072) Pensée. Conception. Jugement.
Matériel didactique

43

RERO 004648782

Lacomblez, Mme. - Lequel choisir ? [Objet] / conception : Mme Lacomblez. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtement

2 pistes de jeu, 2 jeux de 48 cartes indicées, 6 cartes loto de 8 cases codées, 6 bandeaux codés, 1 dé, 6 pions, 1 mode d'emploi

Observation, discrimination des 4 couleurs de base et des quantités 1, 2 et 3, décodage des consignes

Pour les enfants plus jeunes: jeu d'observation, de discrimination des 4 couleurs de base et des quantités (1,2,3.). Pour les plus âgés: jeu d'observation et de décodage de consignes induisant une démarche de classification, d'analyse et de synthèse de données

Age: dès 6 ans. - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010726525 * Cote : 159.955(072) LACO

44

RERO 004648809

Le Querré, Patrice. - Insectes et petites bêtes [Objet] / conception: P. Le Querré. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtement

2 puzzles identiques de 25 pièces, 6 cartes consignes: au recto, modèle couleur et au verso, exercice, 2 cartes grilles translucides
Reconstitution du puzzle à partir des cartes modèles en s'aidant ou non du quadrillage, en suivant les indications de fléchages des cartes consignes

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010726524 * Cote : 159.955(072) LEQU

45

RERO 004644712

Le Querré, Patrice. - Les petits bateaux [Objet] / conception : P. Le Querré. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtement

4 puzzles de 9 pièces, 16 cartes recto verso, 1 mode d'emploi
Jeu de tri de classement et de prise d'indices (couleurs et/ou éléments)

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010726532 * Cote : 159.955(072) LEQU

177(072) Ethique et société. Matériel didactique

46

RERO 008428453

Weller, Bettina. - Wie macht ich's wieder gut? [Objet] = Comment réparer? / Bettina Weller. - 4. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

74 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues
"Quel enfant n'a pas mauvaise conscience lorsqu'il a quelque chose à se reprocher ou lorsqu'il connaît une mésaventure. A l'aide des histoires en images, on cherchera à répondre aux questions suivantes : Comment puis-je réparer ? Comment dois-je me comporter lorsque j'ai froissé ou blessé quelqu'un ? Est-ce que je rejette la faute sur quelqu'un d'autre ou est-ce que je nie tout ? Que dois-je faire avec ma mauvaise conscience ? Y a-t-il un moyen de réparer ce que j'ai fait ? Cet aspect du problème et d'autres encore sont illustrés par 9 histoires en images. Chaque histoire est construite de telle manière qu'elle peut être interrompue à un certain point pour que l'enfant y prenne une part active. La première partie de l'histoire décrit la situation initiale. Dès que la carte avec

un point d'interrogation apparaît, les enfants choisissent une carte marquée d'un symbole et expliquent comment ils répareraient la faute. Les diverses propositions sont discutées, puis comparées à une suite possible, celle proposée par la seconde partie de l'histoire en images."

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6
VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655383 * Cote : 177(072) WELL
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011866169 * Cote : 177(072) WELL

316.47(072) Relations sociales et interpersonnelles. Matériel didactique

47

RERO 003846094

Bovay, Martine-Danièle. - Le 2e adho [Objet] : jeu de communication / par Martine-Danièle Bovay ; dessins de Bénédicte Thiémar. - Le Mont-sur-Lausanne : Atelier Grand, 1995. - 1 jeu dans un emboîtement

1 brochure "Le 1er adho" (8 p.) dans laquelle sont décrites les règles du jeu, 1 brochure "Le 2e adho" (17 p.), 128 dessins des cartes au format A6

Ce jeu, qui s'apparente au photo-langage, est un jeu de communication et de création, un support de discussion
Adolescents (12-15 ans). - Adolescents (15-18 ans)
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601942 * Cote : 316.47(072) BOVA

316.6(072) Psychologie sociale. Matériel didactique

48

RERO 007231841

Ça se fait ? Ça se fait pas ? Possible ? Pas possible ? [Objet] / Les Petits citoyens. - Paris : Valoremis, [2012?]. - 1 jeu (86 cartes, 2 cartes règle du jeu) ; dans une boîte 9 x 12 cm. - (Collection Kidikoi)

Avec la collection de cartes à jouer Kidikoi, petits et grands partageront enfin leurs opinions sur les choses de la vie en toute égalité. Sois malin dans ta tête et citoyen dans tes baskets !

Un jeu de cartes pour amener les enfants à partir de 3P à exprimer leurs opinions sur les choses de la vie en répondant à de nombreuses questions très ouvertes. L'objectif est d'inciter à l'expression orale, de susciter le débat, d'échanger, de donner son point de vue, de prendre position, d'argumenter ses choix, d'écouter les autres, de travailler ses représentations...Le jeu est conçu pour être employé par un groupe de 2 à 8 joueurs, mais sa règle peut toujours être adaptée pour une utilisation différente des cartes. A tour de rôle, les joueurs tirent une carte "question", et doivent formuler en 2 minutes maximum, une réponse à la question qui interroge leur sens de l'éthique ou de la citoyenneté. Les autres joueurs, munis d'une carte "vote", donnent leur opinion sur cette réponse en jugeant, si "ça se fait" ou si "Ca se fait pas". Le but est de recueillir le plus possible d'avis positifs

Age: dès 8 ans. - Enfants (9-12 ans). - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8
VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655547 * Cote : 316.6(072) CASE
VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655552 * Cote : 316.6(072) CASE
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011253377 * Cote : 316.6(072) CASE

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011285324 * Cote : 316.6(072) CASE

49

RERO 007231850

Juste ? Pas juste ? D'accord ? Pas d'accord ? [Objet] / Les Petits citoyens. - Paris : Valoremis, [2012?]. - 1 jeu (86 cartes, 2 cartes règle du jeu) ; dans une boîte 9 x 12 cm. - (Collection Kidikoi)

Avec la collection de cartes à jouer Kidikoi, petits et grands partageront enfin leurs opinions sur les choses de la vie en toute égalité. Sois malin dans ta tête et citoyen dans tes baskets !

Age: dès 10 ans. - Enfants (6-9 ans). - Harnos5. - Harnos6. - Harnos7. - Harnos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655548 * Cote : 316.6(072) JUST

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655551 * Cote : 316.6(072) JUST

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011253378 * Cote : 316.6(072) JUST

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011285325 * Cote : 316.6(072) JUST

50

RERO 007231734

On devrait ? On devrait pas ? Pareil ? Pas pareil ? [Objet] / Les Petits citoyens. - Paris : Valoremis, [2012?]. - 1 jeu (86 cartes, 2 cartes règle du jeu) ; dans une boîte 9 x 12 cm. - (Collection Kidikoi)

Avec la collection de cartes à jouer Kidikoi, petits et grands partageront enfin leurs opinions sur les choses de la vie en toute égalité. Sois malin dans ta tête et citoyen dans tes baskets !

Age: dès 8 ans. - Enfants (6-9 ans). - Harnos5. - Harnos6. - Harnos7. - Harnos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655545 * Cote : 316.6(072) ONDE

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011285322 * Cote : 316.6(072) ONDE

316.62 Comportement humain. Comportement social

51

RERO 005371659

Confluxbox [Objet] : [un jeu de cartes pour la gestion des conflits, pour jeunes de 13 - 99 ans] / [réd. André Birbaum ... [et al.]]. - Broc : Association Village La Paix, 2007 (Fribourg : Cric-Print). - 1 jeu (56 cartes, 1 dépliant mode d'emploi), dans un étui

Adolescents. - Adolescents (12-15 ans). - Adolescents (15-18 ans). - Age: dès 13 ans. - Degré secondaire 2. - Harnos10. - Harnos11 <http://www.friedensdorf.ch>

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655636 * Cote : 316.62 CONF

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655637 * Cote : 316.62 CONF

VS MV St-MAURICE niv 1 * Barcode : 1010912734 * Cote : 316.62 CONF

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010912735 * Cote : 316.62 CONF

316.62(072) Comportement humain. Comportement social. Matériel didactique

52

RERO 008427403

Dieckhoff, Gertrud. - Miteinander [Objet] = Vivre ensemble / Gertrud Dieckhoff. - 2. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2015. - 1 jeu dans un emboîtement 74 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues (51 p.)

"Peur, courage, créativité, humour, solidarité : dans leur vie quotidienne, les jeunes enfants vivent de grandes aventures. Pleines de sensibilité, ces histoires en images leur apporteront un discret soutien sur le chemin du développement de leurs compétences émotionnelles et sociales. Les histoires sont précédées d'une ronde d'enfants composée de 6 cartes illustrées sur lesquelles figurent les acteurs des histoires. Chaque histoire comporte une carte-idée susceptible de donner lieu à un développement, carte qui peut être posée près de la carte précédente. Ce jeu qui favorise la sociabilité, permet en outre d'enrichir le vocabulaire, et de développer l'expression orale et l'improvisation. (www.schubi.ch)"

Harnos2. - Harnos3. - Harnos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : RERO-17692915 * Cote : 316.62(072) DIEC

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011866177 * Cote : 316.62(072) DIEC

53

RERO 003849424

Je le dis, nous le disons, ils écoutent [Objet] : jeu éducatif sur la maltraitance des enfants / dessins: B. Lourec. - Amiens : Scérén-CRDP de l'Académie d'Amiens, [2003?]. - 1 jeu dans un emboîtement

1 guide d'utilisation du jeu éducatif (61 p.), 8 plateaux de jeu, 1 livret questionnaire, 104 cartes de questions, 8 cartes "triangle", 8 cartes "carré", 8 cartes "rond", 1 sachet contenant 8 pions de couleur, 1 fiche d'observation, 1 fiche récapitulative thématique des réponses données lors du jeu

Outil pédagogique conçu par des professionnels pour les 8-12 ans. Il s'agit d'un support d'intervention ludique permettant de donner à l'enfant les moyens de repérer les différentes formes et différents signes de la maltraitance pour qu'il puisse répondre, par des conduites adaptées, à toutes les situations à risque auxquelles il peut être confronté

Enfants (6-9 ans). - Enfants (9-12 ans)

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601954 * Cote : 316.62(072) JELE

316.64 Comportement social déviant comportement asocial, antisocial

54

RERO 003849380

Scholles, Franz. - Weltgesichter [Objet] = [Visages du monde] / [de Franz Scholles]. - Remagen : Aktuell-Spiele, [1999?]. - 1 jeu dans un emboîtement

36 cartes-photos double face présentant un habitant du monde, 24 jetons d'observation, 6 x 6 pions, 1 dé en bois, 1 règle du jeu en français (8 p.)

Toute la diversité du monde sur la table de jeu! Contient septante deux portraits d'enfants, de femmes, et d'hommes au travail, en famille, dans leurs loisirs

Enfants (6-9 ans)

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655788 * Cote : 316.647.5 SCHO

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601953 * Cote : 316.64
SCHO
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010677655 * Cote : 316.64
SCHO

55 RERO 007459288

Zack ! [Objet] : du concret dans le travail pour la paix ! / Lucienne Devaud... [et al.] ; ill. Diane Chappalley. - Broc : Association Village de la paix, 2012. - 1 jeu (28 cartes de situation, 8 cartes d'action, 4 cartes de fonction)

Ce jeu de cartes a pour but d'encourager les enfants à réfléchir et à analyser des situations difficiles de leur quotidien. En plusieurs équipes, ils cherchent ensemble leur solution préférée pour donner suite à la situation indiquée sur la carte tirée. Les enfants sont invités à exprimer leurs réflexions et leurs émotions et à les travailler de manière constructive

Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011865748 * Cote : 316.64
ZACK

316.64(072) Comportement social déviant. Matériel didactique

56 RERO 006185524

Distinct' Go! [Objet] : les jeunes interrogent... les discriminations / sous la dir. de CLP [Comité de liaison pour la promotion des migrants et des publics en difficulté d'insertion]. - Paris : Ed. Valorémis, [ca 2008]. - 1 jeu (2 fiches, 1 roue, 70 jetons, 1 flèche, 1 sablier, 165 cartes) ; 27 x 32 cm

Cet outil de médiation permet d'aborder de manière vivante et ludique les stéréotypes et attitudes discriminatoires ainsi que de mieux connaître les jeunes auxquels ils s'adressent

Age: dès 12 ans. - Harmos10. - Harmos8. - Harmos9

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655588 * Cote : 316.647.8(072) DIST

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011252587 * Cote : 316.64(072) DIST

57 RERO 008427725

Lecher, Doris. - Gewalt? Halt? [Objet] = Halte à la violence! / Doris Lecher. - 5. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement 72 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues

"Le jeu comporte 13 séries de cartes représentant différentes formes de violence. Les principaux objectifs pour les enfants sont de reconnaître et reconstruire les situations violentes, prendre conscience des sentiments impliqués et de développer leurs compétences sociales et linguistiques."

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655393 * Cote : 316.64(072) LECH

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011866170 * Cote : 316.64(072) LECH

32(4)(072) Science politique - Europe. Matériel didactique

58 RERO 003846159

Houbaert, Véronique. - 1992 [Objet] : [le Marché unique comme si vous y étiez] / [création: V. Houbaert, B. Ralet]. - Bruxelles : Ed. du Hibou, cop. 1989. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 1 liasse de billets de 1 euro, 2 boîtes de cartes-questions, 1 paquet de cartes-infos, 1 dé bleu à 12 faces, 1 dé jaune à 6 faces, 6 pions de différentes couleurs, 1 règle du jeu (2 p.)

Parcourir le Marché unique en répondant à plus de 3000 questions. Vous serez tout d'abord étudiant dans un pays de la Communauté.

Examens terminés vous entamez votre vie professionnelle au cours de laquelle vous réaliserez 3 activités professionnelles et 6 activités privées. En profitant au mieux des avantages du "Marché Unique" tout en apprenant à connaître vos partenaires européens vous serez le premier à gagner la retraite de vos rêves

Degré secondaire 2. - Harmos10. - Harmos11. - Harmos9

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601945 * Cote : 32(4)(072) HOUB

32(494)(072) Science politique - Suisse. Matériel didactique

59 RERO 007144024

Barkat, Hadi. - Cantuun [Objet] : le jeu des cantons / un jeu de: Hadi Barkat et Sébastien Pauchon ; graphisme et ill.: Nathalie Rais. - [Lausanne] : Helvetiq, [2011]. - 1 jeu

ISBN 7640139530202

1 plateau de jeu, 1 piste des scores, 300 cartes questions, 104 cartes réponses, 16 cartes Chance, 47 cartes Rencontre, 4 pions avec stickers, 4 marqueurs, 3 pions "sceaux" et un livret de règles 1 Punktliste, 1 Spielplan, 1 Spielanleitung, 300 Fragekarten, 104 Kantonskarten, 47 Begegnungskarten, 16 Ereigniskarten, 4 Marker, 4 Spielfiguren, 3 Siegel

Sergio, Edouard, Sabine et Beat se sont donnés rendez-vous au Grütli (Uri) pour une fondue au bord du lac. Mais pas sans s'être au préalable lancés un petit défi : le premier arrivé se verra offrir son repas, mais la condition est d'être passé par tous les cantons pour y arriver

Sergio, Edouard, Sabine und Beat haben sich auf der Rütliwiese, am Ufer des Urner Sees auf ein Fondue verabredet. Vorher haben sie sich noch zu einem kleinen Wettbewerb herausgefordert : Wer als Erster alle Kantone durchquert hat, wird von den Mitspielern auf sein Fondue eingeladen. Mach' es mit deinen Freunden genauso ! Such' dir eine Spielfigur aus und mach' dich auf die Reise ! (Quelle: Helvetiq Verlag)

Degré secondaire 2. - Harmos10. - Harmos11. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8. - Harmos9. - Orientierungsschule (7.-9. Kl.) - Primarschule (5.-6. Kl.)

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655532 * Cote : 32(494)(072) BARK

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011356072 * Cote : 32(494)(072) BARK

60 RERO 005196892

Braff, Malcolm. - Helvetiq [Objet] : le jeu suisse : montée à l'alpage et ascension politique / [un jeu de Malcolm Braff, Bruno Cathala et Sébastien Pauchon]. - Lausanne : RedCut, 2008. - 1 jeu (2 plateaux de jeu, 156 cartes Quiz, 60 cartes voix, 25 cartes spéciales, 3

dés (2 blancs et 1 rouge), 20 pions, 1 pion marqueur de temps, 4 pions marqueurs de scores, 25 jetons lois, 2 cubes neutres, 1 livret de règles)

Jeu politique

Quiz

2 jeux en 1 (pour mieux connaître la Suisse en s'amusant): Le quiz + le jeu politique

2 jeux en 1 pour mieux connaître la Suisse en s'amusant

Age: dès 8 ans. - Degré secondaire 2. - Harmos10. - Harmos11. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8. - Harmos9

<http://www.helvetiq.ch>

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655651 * Cote : 949.4 BRAF

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655652 * Cote : 949.4 BRAF

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010974549 * Cote : 32(494) (072) BRAF

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010974550 * Cote : 32(494) (072) BRAF

61

RERO 005971028

Braff, Malcolm. - Helvetiq [Objet] : le jeu suisse : montée à l'alpage et ascension politique / [un jeu de Malcolm Braff, Bruno Cathala et Sébastien Pauchon]. - Lausanne : RedCut, 2009-2010. - 1 jeu (1 plateau de jeu réversible, 186 cartes Quiz, 60 cartes voix, 25 cartes spéciales, 3 dés (2 blancs et 1 rouge), 20 pions, 1 pion marqueur de temps, 4 pions marqueurs de scores, 25 jetons lois, 2 cubes neutres, 1 livret de règles) : dans une boîte + 2 recharges

Helvetiq+ : la Suisse et le monde / en collab. avec le gymnase de Burier. - 1 jeu (59 cartes)

Helvetiq+ : recharge : histoire, économie, droit, politique. - 1 jeu (1 pion noir, 1 livret de règles, 240 nouvelles questions et 240 dessins de Mix et Remix)

Le guide pédagogique [destiné aux enseignants]

2 jeux en 1 (pour mieux connaître la Suisse en s'amusant): Le quiz + le jeu politique

Helvetiq+ ?La Suisse et le Monde? est le fruit du travail des élèves du gymnase de Burier (VD), année 2009-2010. Au travers d'exposés, à la suite d'un cours sur la mondialisation ou par un travail de recherche autonome, les élèves de classes de géographie, d'histoire, de sciences naturelles et d'économie ont rassemblé des faits et formulé des questions situant ainsi la Suisse dans un contexte mondial, en prenant parfois les clichés à rebrousse-poil

Le Quiz : Les joueurs font la course de la montée à l'alpage.

En chemin, ils répondent à des questions à propos de la Suisse.

Le premier arrivé à la vache-reine l'emporte. Tout le monde peut gagner à ce jeu quelles que soient ses connaissances préalables

Le jeu politique : Les joueurs font carrière politique de leur commune jusqu'au Conseil Fédéral. Ils tentent d'accroître leur influence politique en accédant à des postes de pouvoir et en proposant ou en appliquant des lois au moment opportun

Degré secondaire 2. - Harmos10. - Harmos11. - Harmos7. - Harmos8. - Harmos9

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655526 * Cote : 32(494)(072) BRAF

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655527 * Cote : 32(494)(072) BRAF

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655528 * Cote : 32(494)(072) BRAF

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011373465 * Cote : 32(494) (072) BRAF

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011373466 * Cote : 32(494) (072) BRAF

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011373467 * Cote : 32(494) (072) BRAF

336.7(072) Argent. Système monétaire. Matériel didactique

62

RERO 007255458

Ethica [Objet] : le jeu de la finance responsable = the ethical finance game. - Lausanne : Fédération romande des consommateurs, [2011]. - 1 jeu dans un emboîtement

1 livret "Règles du jeu", 1 guide pédagogique, 1 plateau de jeu, 12 cartes "Événements", 3 cartes "Compte Epargne", 3 cartes "Banque", 6 cartes " Famille", 45 cartes, 301 billets de 1, 61 billets de 5, 31 billets de 10, 50 billets de 100, 32 pièces jaunes, 21 pions, 3 dés

Ce jeu permet aux joueurs de prendre conscience des impacts sociaux et environnementaux de leurs investissements. Il peut se jouer de 6 à 27 joueurs à partir de 15 ans. Conçu initialement par le Réseau Financement Alternatif, Ethica est un projet européen auquel participe plusieurs pays

Degré secondaire 2

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655589 * Cote : 336.7(072) ETHI

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011252602 * Cote : 336.7(072) ETHI

338.48 Tourisme

63

RERO 005197029

Pazapa [Objet] : voyager autrement : pour jeunes voyageurs curieux et responsables / [jeu éd. par l'association] Tourism for Help. - [Genève] : Tourism for Help, 2008. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau-planisphère, 1 dé, 6 pions, 24 cartes "Carnet de voyage", 25 cartes "Environnement", 24 cartes "Culture", 25 cartes "Rencontre", 55 cartes "Imprévu", 1 bloc note "Feuille de découvertes", 1 règle du jeu (7 p.)

Conçu pour un jeune public avec l'intention de l'initier aux comportements solidaires en lui faisant parcourir le monde. Le jeu nous conduit à une réflexion sur nos impacts et nos responsabilités envers la préservation du patrimoine des peuples qui nous entourent

Degré secondaire 2. - Harmos10. - Harmos11. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8. - Harmos9

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655654 * Cote : 338.48 PAZA

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010974547 * Cote : 338.48 PAZA

339.1(072) Questions générales sur les échanges et le commerce. Matériel didactique

64

RERO 005369956

Le Négocio [Objet] : le jeu de société sur le commerce équitable. - Paris : ODDES, [2005?]. - 1 plateau de jeu, 1 sac de grains de café, 1 sac de 4 pions (camionnettes en bois) et 1 dé, 1 porte-billets avec 5 coupures de

50, 100, 500, 1000 et 5000 shilcayos, 1 sac de 20 entrepôts (étiquettes en bois), 1 livret des règles du jeu, 64 cartes questions adulte (rouges), 64 cartes questions enfant (orange), 32 cartes aléas (jaunes): ill., dans un emboîtement

ISBN 3760170440019

Jeu de société qui éduque au commerce équitable. Chaque joueur y incarne un entrepreneur de café qui doit gérer et développer son entreprise dans le respect de l'environnement et de la justice sociale

Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Doc. pédagogique * Barcode : 1010655647 * Cote : 339.1 NEGO

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011016559 * Cote : 339.1(072) NEGO

65

RERO 007146663

Siebertahl, Patrick von. - World fair trade poker [Objet] / idée, conception et rédaction: Patrick Von Siebertahl ; ill.: Daria Lepori. - Lausanne : Pain pour le prochain : Action de Carême, 2010. - 1 jeu

"Cette version inédite du poker s'articule autour d'un aspect du commerce inéquitable : la spéculation sur les denrées alimentaires. Tout en réfléchissant aux conséquences de la mise en jeu de la nourriture et de la qualité de la vie, les joueurs font l'expérience du commerce international inéquitable de manière ludique. Mais ce n'est pas tout : le jeu incite aussi à imaginer un monde en harmonie avec la nature et son prochain !" (www.ppp.ch)

Cette version inédite du poker s'articule autour d'un aspect du commerce inéquitable : la spéculation sur les denrées alimentaires. Tout en réfléchissant aux conséquences de la mise en jeu de la nourriture et de la qualité de la vie, les joueurs font l'expérience du commerce international inéquitable de manière ludique. Par rapport au plan d'étude version Harmos : Analyser des espaces géographiques et les relations établies entre les hommes et entre les sociétés à travers ceux-ci? SHS 31 (1) (3) (4) Distinguer les particularités des nutriments et étudier leurs rôles dans l'alimentation? CM 35 (3) (4) Reconnaître l'altérité et la situer dans son contexte culturel, historique et social FG 35 (2) (5) Prendre une part active à la préservation d'un environnement viable? FG 36 (2) (5) Analyser quelques conséquences, ici et ailleurs, d'un système économique mondialisé? FG 37 (1) (2) (4) (Cycle 3 et postobligatoire)

Harmos10. - Harmos11. - Harmos9

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655585 * Cote : 339.1(072) SIEB

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011252572 * Cote : 339.1(072) SIEB

342.7(072) Droits fondamentaux. Droits de l'homme. Droits et devoirs des citoyens. Matériel didactique

66

RERO 006092318

Braff, Malcolm. - Kimaloé [Objet] / un jeu de Malcolm Braff, Dominique Ehrhard et Sébastien Pauchon; sur une initiative de Terre des hommes. - Vevey : GameWorks, 2008. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 15 plateaux enfant, 2 plateaux échelles, 9 cartes spéciales, 108 cartes droits, 1 dé, 4 sets de pions, 4 fascicules des règles du jeu en français, allemand, anglais, italien, 1 fascicule de présentation multilingue, 1 mode d'emploi

Ce jeu a été développé pour permettre une animation pédagogique sur les droits de l'enfant

Age: dès 8 ans. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655627 * Cote : 342.7(072) BRAF

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011086733 * Cote : 342.7(072) BRAF

67

RERO 007904960

Enzler, Daniela. - Memory des droits humains [Objet] / Daniela Enzler. - [Berne] : Amnesty International, [2014]. - 1 jeu (52 cartes, 1 règle du jeu) : ill

Memory illustrant les droits humains pour jeunes dès 12 ans et pour les adultes. (amnesty.ch)

Harmos10. - Harmos11. - Harmos8. - Harmos9

<http://www.amnesty.ch/fr/formation/esperanza/brochure-esperanza>
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011668620 * Cote : 342.7(072) ENZL

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011668621 * Cote : 342.7(072) ENZL

68

RERO 007247271

Estalos [Objet] : les droits de l'homme en jeu = Estalos : Menschenrechte auf dem Spiel / éd. par la Fondation Village d'enfants Pestalozzi ; en collab. avec Amnesty International et la Commuauté de travail. - Lausanne : Education et développement, 1998. - 1 jeu dans un emboîtement

1 vidéocassette, 2 dés, 12 pions (2 x 6 couleurs), 1 Déclaration universelle des droits de l'homme, 1 pl. de jeu, 1 cahier rouge "Les règles du jeu", 1 cahier vert "Les droits de l'homme", 1 cahier bleu "Matériel pour le jeu de rôle", 1 cahier blanc "Matériel pour le jeu de dés", 70 cartes "Point d'Estalos", 48 cartes "Dollar", 312 cartes réparties en 12 couleurs, 2 transparents

Une approche ludique des droits de l'homme. La première partie est un jeu de dé où chacun essaie d'améliorer sa condition de vie. La seconde partie est un jeu de rôle : Estalos (pays fictif) est à la veille des élections. Les jeunes représentent les partis politiques et différents groupes d'intérêt. Ce jeu est prévu pour un groupe de 12 personnes (jusqu'à 30 personnes), dès 14 ans

Degré secondaire 2. - Harmos10. - Harmos11. - Harmos9

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011252605 * Cote : 342.7(072) ESTA

69

RERO 003846136

Estalos [Objet] : les droits de l'homme en jeu = Estalos : Menschenrechte auf dem Spiel. - Fribourg : Fondation Village d'enfants Pestalozzi, 1998. - 1 jeu

1 vidéocassette, 2 dés, 12 pions (2 x 6 couleurs), 1 Déclaration universelle des droits de l'homme, 2 pl. de jeu, 1 cahier rouge "Les règles du jeu", 1 cahier vert "Les droits de l'homme", 1 cahier bleu "matériel pour le jeu de rôle", 1 cahier blanc "Matériel pour le jeu de dés", 14 enveloppes contenant des cartes

Une approche ludique des droits de l'homme. La première partie est un jeu de dé où chacun essaie d'améliorer sa condition de vie. La seconde partie est un jeu de rôle : Estalos (pays fictif) est à la veille des élections. Les jeunes représentent les partis politiques et différents groupes d'intérêt. Ce jeu est prévu pour un groupe de 12 personnes, dès 14 ans

Adolescents (15-18 ans)

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601944 * Cote : 342.7(072) ESTA

371.695 Jouets, jeux éducatifs

70 RERO 003841033

Berthonnet, Christine. - Astéroïdes [Objet] / conception: Christine Berthonnet. - Chelles : D. Cogneaux : Atelier de l'Oiseau magique, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

6 plateaux hexagonaux contenant chacun 6 pièces blanches, 9 cartes-consignes, 1 notice pédagogique (2 p.)

Ce jeu s'adresse à de jeunes enfants ; il les invite à élaborer une série de forme dans l'espace, en partant de modèles proposés, entraînant ainsi la réflexion, la reconnaissance de formes et le repérage dans l'espace

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601883 * Cote : 159.93(072) BERT

71 RERO 005993451

Collud, M. - Complémentario [Objet] : atelier ludique de signes / conception : M. Collud. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2008?]. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 4 séries de 28 cartes, 6 cartes consignes, 2 cartes vierges, 1 dé, 6 pions, 1 feutre, 6 rondelles colorées, 1 mode d'emploi

Ce jeu permet de consolider des acquis fondamentaux à travers des exercices ludiques et variés, de lecture, numération, observation et reproduction

Harmos1. - Harmos2. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011088985 * Cote : 371.695 COLL

502.1(072) L'environnement et la société. Matériel didactique

72 RERO 005406558

Eco conso! [Objet] : le jeu à consommer sans modération. - [Rennes] : Fédération Léo Lagrange, [2008]. - 1 roue (plateau de jeu), 1 sablier, 1 règle de jeu, 1 puzzle (16 pièces), 4 cartes Vote, 9 cartes "on change d'arbitre", 52 cartes "Penser", 52 cartes "Savoir", 24 cartes "Tour de table", 24 cartes "Bonus/malus", dans un boîtier (22x22 cm)

Ce kit, à destination des 8-13 ans, permet de sensibiliser et d'apporter de nombreux éclairages sur la thématique de l'éco consommation

Adolescents (12-15 ans). - Adolescents (15-18 ans). - Enfants (9-12 ans)

VS MV SION/Doc. pédagogique * Barcode : 1010655642 * Cote : 502.4(072) ECOG

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011018727 * Cote : 502.1(072) ECOG

73 RERO 005523315

Planète en jeux [Objet] : kit pédagogique sur l'empreinte écologique / [coord.: Hélène Guinot et Nathalie Luzeiro]. - Paris : La Ligue de l'enseignement : WWF France, 2009. - 1 jeu ; dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 1 gabarit rond, 1 dossier pédagogique (59 p.), 1 règle du jeu, 1 livret (15 p.), 1 CD-ROM, des jetons (20 grands jetons éoliennes, 420 petits jetons éoliennes, 56 jetons vaches, 56 jetons poissons, 40 jetons maïs, 20 jetons arbres, 16 jetons immeubles), 30 fiches questions, 1 bloc de feuilles réponses, 1 réglette

Ce jeu propose aux enseignants et animateurs une gamme d'outils en vue de sensibiliser les enfants à l'impact de leur mode de vie sur la planète et des les aider à mettre en oeuvre des actions pour devenir de futurs citoyens éco-responsables et solidaires

Ce kit pédagogique est destiné à sensibiliser les élèves sur le thème de l'empreinte écologique tout en s'amusant. Composé d'un jeu de plateau, d'un dossier pédagogique avec des fiches d'activités et de calculateurs de l'empreinte écologique, ce kit complet permettra de comprendre les enjeux auxquels est confrontée notre planète.

Ainsi, vos élèves deviendront de futurs citoyens éco-responsables et solidaires. Une fois l'empreinte calculée, la classe peut mettre en place une stratégie pour réduire son impact ainsi que celui de chacun des élèves. Ce calcul peut s'effectuer aussi au niveau de l'ensemble d'une école

Age: dès 8 ans. - Harmos10. - Harmos11. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8. - Harmos9

<http://www.planeteenjeux.com>

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011167373 * Cote : 502.1(072) PLAN

502.12(072) Conscience environnementale. Matériel didactique

74 RERO 003841760

La planète en jeu [Objet] / Magasins du monde, Déclaration de Berne, ORCADES. - Lausanne [etc.] : Déclaration de Berne [etc.], cop. 1991. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plan de jeu à 81 alvéoles, 12 cartes contrats, 20 cartes événements, 72 cartes questions, 36 jetons joueurs (air: 12, eau: 12, sol: 12), 20 jetons événements, 25 jetons contre-événements, 1 dé, 6 pions, 61 jetons de 1 point, 20 de 4 points, 1 règle du jeu (7 p.), 1 livret infoaction (15 p.)

Ce jeu vise à sensibiliser les jeunes aux problèmes écologiques de notre temps et aux différents moyens permettant d'en limiter les effets et à susciter chez les joueurs une attitude solidaire

Adolescents (12-15 ans). - Adolescents (15-18 ans). - Enfants (6-9 ans). - Enfants (9-12 ans)

VS MV SION/Doc. pédagogique * Barcode : 1010631961 * Cote : 504(072) PLAN

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601895 * Cote : 502.12(072) PLAN

502.13(072) Développement durable. Matériel didactique

75 RERO 007141101

Hatesse, Sylvain. - Terrabilis [Objet] : le monde de demain se joue avec vous / auteur : Sylvain Hatesse. - Paris : Sly Frog Games, 2010. - 1 jeu ; dans une boîte 26 x 26 cm

"Un jeu familial pour comprendre le développement durable. Terrabilis est un jeu de gestion et de stratégie sur le développement durable pour comprendre l'unité et la complexité du monde." (hellopro.fr)

Age: dès 14 ans. - Harnos10. - Harnos11
VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655586 * Cote : 502.3(072)
HATE

76 RERO 006386742

I. D. D. Quelles idées pour le développement durable ? [Objet] . - [S.l.] : [Valoremis], 2010. - 1 jeu (110 cartes, 1 sablier, 1 roue/flèche, 80 jetons) ; dans une boîte 15 x 13 cm

Age: dès 10 ans. - Harnos10. - Harnos11. - Harnos7. - Harnos8. - Harnos9

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011285327 * Cote : 502.13(072) IDDQ

502.3(072) Nature en relation avec le développement économique et durable. Matériel didactique

77 RERO 007554794

Itinéraire bis [Objet] : le jeu pour faire baisser son empreinte écologique. - Gournay-sur-Marne : Elka, 2013. - 1 jeu (55 cartes)

Le jeu Itinéraire bis permet à chacun de réfléchir sur son empreinte écologique et les conséquences de son mode de vie et de ses choix de consommation. Le joueur est invité à se placer dans la peau d'un membre d'une des six familles (de la famille minimaliste à la famille consophage), dont l'empreinte écologique peut monter ou descendre en fonction des réponses à des questions et des bonus ou malus résultants de son comportement. (globaleducation.ch)

Harnos6. - Harnos7. - Harnos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1011793309 * Cote : 502.3(072)
ITIN

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011737059 * Cote : 502.3(072) ITIN

51(072) Mathématiques. Matériel didactique

78 RERO 008473077

Clairet, Françoise. - Labymaths [Objet] : le jeu pour donner du sens aux mathématiques / concept.: Françoise Clairet ; ill.: D. Rouchut, V. Savic. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2016. - 1 jeu dans un emboîtement

"Ce jeu donne du sens aux mathématiques au travers de diverses activités telles que la logique, la déduction, le repérage dans l'espace, le vocabulaire mathématique, des problèmes à dessiner ainsi que le calcul mental."

Harnos3. - Harnos4. - Harnos5

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868346 * Cote : 51(072)
CLAI

79 RERO 008182318

Lacomblez, Alix. - La clé des problèmes [Objet] : lire, organiser et comprendre les données des énoncés de problèmes / auteur : Alix Lacomblez. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2015. - 1 boîte (1 règle du jeu, 43 fiches, 1 feutre effaçable à sec)

Objectifs du jeu: apprendre à raisonner et chercher à comprendre avant de répondre, savoir repérer les informations utiles à la résolution d'un énoncé de problème, savoir ordonner un énoncé, maîtriser le vocabulaire mathématique des énoncés

Dès 9 ans. - Harnos6. - Harnos7. - Harnos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868339 * Cote : 51(072)
LACO

80 RERO 007248423

Lacomblez, Alix. - Enoncés [Objet] : jeu d'attention et de langage, sur la précision de lecture d'énoncés mathématiques / conception : Alix Lacomblez ; ill. : Violeta Savic, Didier Rouchut. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2011. - 1 jeu dans un emboîtement

1 mode d'emploi, 6 pions, 1 dé, plateau de jeu en 4 parties, 30 cartes vertes, 30 cartes roses, 30 cartes orange, 30 cartes bleues

Pour 2 à 6 joueurs, ce jeu compte deux séries de cartes correspondant à des énoncés de problèmes et au vocabulaire mathématique et deux autres séries concernant des énigmes faisant appel au langage, au bon sens et à la logique. Les nuances de la rédaction de ces énigmes n'entraînent jamais la même solution

Harnos4. - Harnos5. - Harnos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655594 * Cote : 51(072)
LACO

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011252724 * Cote : 51(072)
LACO

81 RERO 003842046

Vieil, M.L. - Un jeton, une place [Objet] / M.L. Vieil. - Paris : Nathan, [s.d.]. - 1 jeu dans un emboîtement

16 pl. de classement illustrées, réparties en 2 séries de difficultés croissantes, 180 jetons en plastique de 3 couleurs (rouge, jaune, bleu), 4 formes (rond, carré, triangle, rectangle), 2 feuilles de contrôle, 1 fasc. pédagogique (4 p.)

Ce jeu prépare à la perception de différents groupements et répartitions, structure les facultés de repérage suivant : couleurs, formes et dimensions et constitue une excellente approche des manipulations

Harnos1. - Harnos2

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601898 * Cote : 51(072)
VIEI

510(072) Considérations sur les mathématiques. Matériel didactique

82 RERO 004104935

Atelier topologie 1 [Objet] = Topology workshop 1 = Topologie für die Kleinen = Taller topologia 1 = Laboratorio topologia 1. - Paris : Nathan, cop. 1992. - 1 jeu dans un emboîtement

24 fotogr. consignes en couleur, 4 planches de jeu, 4 niches (bois), 4 toits en 4 couleurs assorties (bois), 8 chiens (bois), 4 arbres (bois), 8 supports en plastique

Harnos1. - Harnos2. - Harnos3. - Harnos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010318655 * Cote : 510(072)
ATEL

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010322284 * Cote : 510(072)
ATEL

510.6(072) Logique mathématique. Matériel didactique

83 RERO 007064325

Auger, Carole. - Compte à rebours [Objet] : jeu d'apprentissage et de maîtrise des nombres pour le

raisonnement mathématique / conception : Carole Auger ; ill. : Violeta Savic. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2011. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau support de cartes, 140 cartes réparties en 5 catégories, 6 collecteurs "fusée", 60 jetons, 1 dé spécifique, 2 feutres à l'eau, 1 mode d'emploi

Ce jeu a pour objectif pédagogique de maîtriser la connaissance des nombres et leurs rapports entre eux pour les utiliser dans différents raisonnements mathématiques. Au travers de divers ateliers, ce jeu va permettre de développer chez le joueur l'imagination, la rigueur, la précision mais aussi le goût du raisonnement et d'acquiescer des automatismes

Ecrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000, résoudre des problèmes de dénombrement, calculer (addition, soustraction, multiplication), restituer et utiliser les tables d'addition et de multiplication par 2 et 5, calculer mentalement, résoudre des problèmes

Age: dès 9 ans. - Harnos5. - Harnos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655560 * Cote : 510.6(072) AUGE

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011204066 * Cote : 510.6(072) AUGE

84 RERO 005992723

Brive, Lucienne. - 1ers pas en problèmes [Objet] : jeu d'initiation au raisonnement mathématique / conception : Lucienne Brive ; ill. : Dirou. - Chelles : Ed. Denis Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, 2010. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu en 5 pièces de puzzle, 25 cartes roses, 25 cartes bleues, 25 cartes rouges, 25 cartes vertes, 25 cartes violettes, 25 cartes jaunes, 1 dé, 2 feutres, 1 mode d'emploi

Ce jeu permet de se représenter les situations problèmes pour entrer dans l'abstraction du raisonnement mathématique

Le jeu permet aux enfants de se représenter concrètement des situations problèmes pour entrer, sans difficultés, dans l'abstraction du raisonnement mathématique. Les différentes séries de ce jeu abordent les principales facettes de situations à connaître

Dès 7 ans. - Harnos5. - Harnos6

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011088998 * Cote : 510.6(072) BRIV

85 RERO 006161607

Brive, Lucienne. - 100% problèmes [Objet] : jeu de raisonnement mathématique / conception : Lucienne Brive. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2012. - 1 jeu

"Ce jeu fait suite, dans la difficulté, au jeu "1ers pas en problèmes" et permet de résoudre des problèmes, appréhender le sens des opérations, de comprendre les différents termes mathématiques et de maîtriser la compréhension de termes fréquents et leurs synonymes..."

Enfants (9-12 ans). - Harnos6. - Harnos7. - Harnos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655412 * Cote : 510.6(072) BRIV

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011668668 * Cote : 510.6(072) BRIV

86 RERO 006092163

David, Fabienne. - La bonne place [Objet] : jeu de logique et de déduction / conception: Fabienne David.

- Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2009. - 1 jeu dans un emboîtement

6 plateaux quadrillés de 16 pièces, 6 grilles thèmes, 8 caches de difficultés progressives, 1 mode d'emploi

Ce jeu développe l'observation et la manipulation

Harnos1. - Harnos2

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011087491 * Cote : 510.6(072) DAVI

87 RERO 007333292

Dubourg, Françoise, concepteur de jeux. - Les petits bassins [Objet] : jeu d'orientation et de repérage dans l'espace, jeu de déduction et de logique / conception et ill. : Françoise Dubourg. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2013. - 1 jeu

Vision d'ensemble par 3 moyens d'attention : l'espace, les limites de l'espace, le contenu de l'espace. Les joueurs doivent construire à l'intérieur du grand bassin un nombre déterminé de petits bassins, de sorte que les poissons de 5 familles différentes se retrouvent séparés ou réunis de façon précise

Harnos1. - Harnos2. - Harnos3. - Harnos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011738258 * Cote : 510.6(072) DUBO

88 RERO 008473438

Gervais, Adeline. - L'aquarium [Objet] : jeu d'observation et d'identification / concept.: Adeline Gervais ; ill.: Patrice Le Querré. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2011. - 1 jeu dans un emboîtement

6 plateaux, 18 anneaux, 18 plots, 18 cartes modèles, 1 règle du jeu "Ce jeu d'observation et d'identification encourage à reconnaître et nommer les couleurs, les tailles et les quantités de 1 à 3. L'objectif est en outre de situer, repérer et positionner les poissons (topologie)."

Harnos1. - Harnos2. - Harnos3

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868344 * Cote : 510.6(072) GERV

89 RERO 003841705

Lacomblez, Mme. - Devinettes de logique [Objet] / conception: Mme Lacomblez. - Chelles : D. Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 56 cartes devinettes, 40 jetons, 1 notice pédagogique (4 p.)

Ce jeu s'adresse aux jeunes lecteurs et met l'accent sur les notions mathématiques nécessaires à la bonne compréhension du nombre et sur la précision de lecture nécessaire pour appréhender correctement un message écrit

Harnos3. - Harnos4. - Harnos5. - Harnos6

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601891 * Cote : 510.6(072) LACO

90 RERO 007922597

Le Querré, Patrice. - Le cactus [Objet] : 6 joueurs : jeu d'orientation dans l'espace, codage, décodage / concept. et ill.: Patrice Le Querré. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2013. - 1 jeu

Harnos1. - Harnos2. - Harnos3

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011738256 * Cote : 510.6(072) LEQU

91 RERO 008473459

Le Querré, Patrice. - Le jeu des maisons [Objet] : jeu de logique et de bon sens / auteur et ill. : Patrice Le Querré. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2015. - 1 jeu dans un emboîtement

4 plateaux "maisons", 20 pièces "murs", 4 fiches thèmes, 4 livrets, 16 pions de repérage noir/blanc, 1 fiche de suivi du jeu, 1 règle du jeu "Ce jeu permet de stimuler la représentation mentale et la capacité à situer, orienter et organiser des éléments dans un espace clos." Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868311 * Cote : 510.6(072) LEQU

92 RERO 008479565

Le Querré, Patrice. - Le jeu des maisons [Objet] : jeu de logique et de bon sens / auteur et ill. : Patrice Le Querré. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2016. - 1 jeu dans un emboîtement

6 plateaux "maisons", 30 pièces "murs", 6 fiches thèmes, 6 livrets, 16 pions de repérage noir/blanc, 1 fiche de suivi du jeu, 1 règle du jeu "Ce jeu permet de stimuler la représentation mentale et la capacité à situer, orienter et organiser des éléments dans un espace clos." Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868310 * Cote : 510.6(072) LEQU

93 RERO 008288131

Le Querré, Patrice. - Torti-chenille [Objet] : jeu de reconnaissance de couleurs et de formes, jeu d'orientation spatiale / auteur Patrice Le Querré. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2014. - 1 jeu

Ce jeu permet de créer une chenille, dans un espace quadrillé, en respectant les critères... (L'atelier de l'oiseau magique) Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868332 * Cote : 510.6(072) LEQU

94 RERO 007777873

Lérin, Jérôme. - Méli-mélo de couleurs [Objet] : jeu de reconnaissance de critères, couleurs, formes et de positionnement / Jérôme Lérin. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2014. - 1 jeu

Jeu de manipulation permettant la reconnaissance et le placement de différentes couleurs et de fruits. Ils peuvent-être associés ou dissociés en fonction des différentes consignes orales ou écrites. Le « méli-mélo des couleurs » permet de travailler de repérage dans l'espace et de réaliser des séances de dénombrement. (www.educaloc.fr)

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011738264 * Cote : 510.6(072) LERI

95 RERO 008472659

Lérin, Jérôme. - Le petit train [Objet] : jeu d'agencement avec reconnaissance des couleurs / concept.: Jérôme Lérin ; ill.: Patrice Le Querré. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2013. - 1 jeu dans un emboîtement

6 plateaux de 4 pièces, 12 cartes consignes, 1 dé, 1 règle du jeu

"Destiné aux enfants de 3 et 4 ans, ce jeu a pour objectif d'expérimenter la reconnaissance des couleurs ou encore la déduction. Le but principal est de créer un train composé d'une locomotive et de 3 wagons en respectant les critères de couleurs, de positionnements et de formes."

Harmos1. - Harmos2

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868316 * Cote : 510.6(072) LERI

96 RERO 006138869

Lyons, Michel. - Logix [Objet] : découvrez la solution ! = Discover the solution ! / Michel Lyons, Robert Lyons. - Laval, Québec : Mondia, cop. 1997. - 1 jeu dans 1 emboîtement

ISBN 2891145356

Ce jeu stimule les habiletés intellectuelles essentielles à la résolution de problèmes. En jouant, l'enfant apprend à interpréter les données d'un problème, à combiner des propositions logiques, à formuler des hypothèses, à valider sa solution, à sélectionner des données utiles dans un ensemble d'énoncés et à tirer des conclusions

Un jeu de logique et de déductions

Enfants (3-6 ans). - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011277499 * Cote : 510.6(072) LYON

97 RERO 003845168

Lyons, Michel. - Logix [Objet] : un jeu de logique et de déductions : découvrez la solution! = Logix : a puzzle game... hours of serious fun! / Michel Lyons, Robert Lyons. - Montréal : La Chenelière [etc.], 1991. - 1 jeu dans un emboîtement

ISBN 2891145356

1 guide d'utilisation (13, 6 p.), 1 logigrille (grille vierge de 9 cases), 9 pièces (3 cercles, 3 triangles et 3 carrés de couleur bleue, jaune ou rouge), 62 cartes-problèmes numérotées et graduées, 1 feuille de route

Ce jeu propose des activités qui visent à résoudre des énigmes logiques à partir d'un ensemble d'indices illustrés. Il contient 62 énigmes de difficultés progressive, les premières étant à la portée des enfants de 4 ans, alors que les dernières constituent des défis intéressants même pour les adultes. Il s'agit de placer 9 pièces géométriques distinctes dans une grille de 9 cases en respectant les indices donnés sous la forme de dessins seulement

Age: dès 4 ans. - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010631945 * Cote : 51-8(072) LYON

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601923 * Cote : 510.6(072) LYON

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011085582 * Cote : 510.6(072) LYON

98 RERO 008442798

Molivare, Pénélope. - Photo de famille [Objet] : jeu de reconnaissance de formes et couleurs, de prise d'indice et d'agencement / concept. : Pénélope Molivare ; ill. : Patrice Le Querré. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2015. - 1 jeu dans un emboîtement

6 plateaux, 18 fiches, 24 cartes, dé couleurs, 1 dé animaux, 1 règle du jeu

"Jeu de reconnaissance de couleurs et de formes. Jeu de consignes, de prises d'informations visuelles complètes ou partielles. Agencement simple de pièces dans un espace quadrillé. Chaque animal doit être replacé dans un cadre en respectant la place indiquée par la fiche consigne : par espèce, contour, couleur. Avec six niveaux de difficultés."

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868331 * Cote : 510.6(072) MOLI

99

RERO 008473407

Siégo, Jean-Luc. - Les voltigeurs [Objet] : jeu de lecture de consignes et d'orientation spatiale / concept.: Jean-Luc Siégo ; ill. Sylvain Henry & Dirou. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2013. - 1 jeu dans un emboîtage

6 plateaux "encastrement", 36 avions, 18 fiches "consigne", 1 mode d'emploi

"Ce jeu permet d'aborder les notions de décodage simple et de latéralisation. Chacun des 6 encastrements identiques d'un plateau permet de repositionner les pièces selon quatre orientations/directions différentes." (www.oiseau-magique.com)

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868317 * Cote : 510.6(072) SIEG

511.1(072) Arithmétique. Matériel didactique

100

RERO 004638649

Boukobza, Laurence. - Le grand chef indien [Objet] / conception : Laurence Boukobza ; ill. : Victor Borgel. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtage

1 plateau de jeu, 24 cartes "cadeaux" niveau 1 (1 point vert), 30 cartes "cadeaux" niveau 2 (2 points rouges), 18 cartes "surprises", 90 jetons d'échange, 6 pions, 1 carte "grand chef indien", 1 panneau banque, 24 bandeaux-consignes, 1 dé

Ce jeu très évolutif (7 niveaux) permet de travailler les équivalences (le fait d'échanger deux objets de même valeur) par le biais de la manipulation des différentes monnaies d'échange, puis par la représentation mentale, la correspondance terme à terme, l'apprentissage de la comptine numérique, la notion de quantité, la lecture de codes, les additions, les soustractions, l'anticipation, la compréhension des notions "possible/impossible", la compréhension d'une consigne à respecter (se référer à la lecture du bandeau), la recherche des différentes prises de renseignements
Travailler les équivalences, manipuler différentes monnaies d'échange

Age: dès 8 ans. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010726539 * Cote : 511.1(072) BOUK

101

RERO 008443054

Lacomblez, Alix. - De toute fraction [Objet] : ateliers évolutifs pour mieux appréhender la fraction / concept. : Alix Lacomblez. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2016. - 1 jeu dans un emboîtage

24 fiches recto/verso, 1 valisette transparente, 178 éléments, 1 feutre à eau, 1 règle du jeu

"Ce jeu cherche à rendre évidente la logique de fonctionnement des fractions. Il permet de lever les quiproquos et les ambiguïtés qui

empêchent la compréhension de la notion même de fraction. Partant des erreurs les plus fréquemment rencontrées, ce jeu aborde chacune des notions concernées sous quatre angles différents : manipulations, vocabulaire, exercices traditionnels, problèmes en images."

Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868343 * Cote : 511.1(072) LACO

511.11(072) Construction de systèmes de nombres. Matériel didactique

102

RERO 005197199

Faradji, Didier. - NumériPlay [Objet] : 3 jeux mathématiques pour les 4-8 ans / créés par Didier Faradji. - Besançon : Scérén/CRDP Franche-Comté, 2008. - 1 jeu dans un emboîtage. - (Calcul ludique & stratégie)

ISBN 9782840931898

3 plateaux dépl., 12 anneaux jaunes, 12 anneaux bleus, 1 fasc. "règle des jeux" (4 p.), 1 livret pédagogique (16 p.)

Faire des mathématiques en s'amusant: additionner, soustraire, comparer, chercher des solutions

Le coffret «Numériplay» contient trois jeux mathématiques : le Quadruplay, l'Equiplay et l'Octuplay. Destinés à être utilisés en classe, ces jeux permettent de construire de façon ludique et stratégique les concepts de nombre et d'égalité. Au fil des parties, les élèves devront se poser les questions suivantes touchant les quantités : combien ai-je d'anneaux en plus ? Combien en ai-je en moins ? Combien dois-je en ajouter, en retirer ? Puis ils en viennent aux égalités : où y en a-t-il le plus ? Le moins ? Y en a-t-il en trop ? Ou pas assez ? Ces concepts ont ceci de particulier qu'ils ne peuvent être enseignés en tant que tels : l'enfant doit les comprendre à partir de ses propres expériences. En jouant par exemple ! Chaque jeu est composé d'un plateau et d'une série d'anneaux. A tour de rôle, les joueurs posent leurs anneaux puis les déplacent pour obtenir la somme ou l'égalité visée. Très rapidement, les enfants tiennent compte des positions de leurs adversaires. Les jeux deviennent alors stratégiques : il faut non seulement raisonner sur les nombres pour gagner mais aussi empêcher l'adversaire de le faire avant soi ! Rapides, attractifs, ces jeux conçus pour la classe s'adaptent parfaitement à l'âge et au rythme des élèves. De quoi faire des mathématiques en s'amusant !

Age: dès 4 ans. - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655653 * Cote : 51-8(072) FARA

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010970067 * Cote : 511.11(072) FARA

103

RERO 005995564

François-Marchant, Valérie. - Nature à compter [Objet] : jeu de numération / conception: Valérie François-Marchant ; ill.: Syzi. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2008. - 1 jeu dans un emboîtage

1 plateau de jeu "Arbre", 54 jetons, 6 cartes consignes, 6 cartes exercices, 100 mini-cartes "opérations", 1 mode d'emploi

Jeu de dénombrement, familiarisation aux concepts d'addition et de soustraction

Enfants (3-6 ans). - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011088990 * Cote : 511.11(072) FRAN

104 RERO 008454819

Gervais, Adeline. - Et encore 1 [Objet] : jeu de mathématiques : jeu de composition et de recomposition des nombres 1,2,3 / Adeline Gervais. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2016. - 1 jeu

Objectifs : comprendre les décompositions et les compositions de 1, 2, 3, comprendre l'utilisation de collections-témoins, établir des correspondances terme à terme, travailler sur les critères, lire et comprendre une fiche consigne, reconnaître et nommer les animaux/couleurs/lieux. (règle de jeu)

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868314 * Cote : 511.11(072) GERV

105 RERO 005995783

Lacomblez, Alix. - Parler math 1 [Objet] : jeu de compréhension et de langage mathématique / conception: Alix Lacomblez ; ill.: Syzi. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2008. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 5 séries de 24 cartes (logique, problèmes, opérations, numération, vocabulaire), 1 dé, 6 pions, 1 mode d'emploi Jeu de lecture raisonnée, d'attention aux différents éléments d'un texte, d'entraînement aux notions de base indispensables à la compréhension du langage mathématique

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011088995 * Cote : 511.11(072) LACO

106 RERO 005995810

Lacomblez, Alix. - Parler math 2 [Objet] : jeu de compréhension du langage mathématique / conception: Alix Lacomblez ; ill.: Syzi. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2009. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 6 séries de 20 cartes (raisonnement logique, calcul mental opérations, notions mathématiques, énoncés de problèmes, vocabulaire mathématique, joker), 1 dé, 6 pions, 1 mode d'emploi Jeu de lecture raisonnée, d'analyse de textes. Il s'agit de donner un sens aux notions mathématiques et au vocabulaire utilisé

Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011088994 * Cote : 511.11(072) LACO

107 RERO 008199789

Le Querré, Patrice. - La reine des abeilles [Objet] : jeu de dénombrement et de reconnaissance des quantités 1, 2, 3 / auteur & ill. : Patrice Le Querré. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

1 fiche "règle de jeu", 6 plateaux de 6 pièces, 3 séries de cartes consignes autocorrectives pour 6 niveaux de jeu, 1 dé "fleurs" à dénombrer, 1 dé "quantité 1, 2, 3" en chiffres et en constellations "Ce jeu a pour objectif de favoriser la reconnaissance des couleurs et des quantités 1, 2, 3, le dénombrement et la lecture des différentes représentations (constellations, doigts et chiffres)."

Harmos1. - Harmos2

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655431 * Cote : 511.11(072) LEQU

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011668656 * Cote : 511.11(072) LEQU

108 RERO 008442868

Lérin, Jérôme. - Zébulon le girafon [Objet] : jeu d'observation et de dénombrement de 1 à 3 / concept.: Jérôme Lérin ; ill.: Sylvain Henry. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

1 mode d'emploi, 6 plateaux, 36 pièces, 18 fiches consignes "Reconnaissance simple de quantités exprimées sous des formes diverses. Ateliers de consignes visuelles abordant des critères de quantité, de couleur, de forme, de positionnement et de lecture de chiffres."

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868340 * Cote : 511.11(072) LERI

109 RERO 003842070

Lyons, Michel. - Mystero? [Objet] : comptez n'a jamais été aussi amusant! = Mystero? : counting has never been so much fun / Michel Lyons, Robert Lyons. - Montréal : La Chenelière [etc.], 1999. - 1 jeu dans un emboîtement

ISBN 289461280X

1 guide d'utilisation (10, 10 p.), 1 grille vierge, 9 pièces de carton représentant les chiffres de 1 à 9, 40 cartes-problèmes

Cet outil pédagogique validé en classe permet aux enfants d'âge préscolaire et aux élèves de 1re année d'acquiescer le concept de nombre. Mystero amène l'enfant à développer : sa compréhension du concept de nombre ; son raisonnement ; sa persévérance ; son sens de l'observation ; son aptitude à mémoriser les chiffres

Dans ce jeu, chacune des 40 cartes-problèmes propose huit indices évoquant des nombres. Par exemple, sur la carte-problème no 1, les points sur le dé font penser au nombre 6, tandis que les doigts évoquent le 2. Il y a huit poires, une casquette... L'enfant a entre les mains les chiffres de 1 à 9. A mesure qu'il décote un indice, il place sur la grille vierge le chiffre correspondant. Le chiffre qui reste permet de découvrir le nombre mystère de la case centrale

L'acquisition du concept de nombre

Mystero s'adresse aux enfants de cinq ans et plus, et de façon plus spécifique à tous ceux qui n'ont pas encore solidement acquis le concept de nombre. Sont donc concernés les élèves du préscolaire et du début de la première année, ainsi que les élèves plus lents ou éprouvant des difficultés d'apprentissage

Age: dès 5 ans. - Enfants (3-6 ans). - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010631957 * Cote : 51-8 LYON

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601899 * Cote : 511.11(072) LYON

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011085814 * Cote : 511.11(072) LYON

110 RERO 007218935

Mutelet, Philippe. - Les défis maths [Objet] : numération : niveau de compétences 8/9 ans - E2 : petits jeux de réflexions mathématiques / conception : Philippe Mutelet ; développement : Violeta Savic. - Chelles : Atelier de l'Oiseau Magique, 2011. - 1 jeu dans un emboîtement

Coffret de 156 cartes, soit: 13 x 12 cartes, 1 mode d'emploi
Ce jeu est un véritable outil permettant de multiplier les occasions de réinvestir de manière ludique des notions et des techniques de mathématiques
Harmos4. - Harmos5
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011252745 * Cote : 511.11(072) MUTE

111 RERO 007720221
Schubित्रix [Objet] : Dezimalzahlen = nombres décimaux. - 2. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2013. - 1 jeu dans un emboîtement
2 jeux de 24 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien, anglais, espagnol et néerlandais
"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les nombres décimaux. Il contient deux jeux. Le jeu rouge propose de transformer les fractions en nombres décimaux. Le jeu vert propose des additions et des soustractions des nombres décimaux. Ils peuvent se jouer de 1 à 4 enfants de 10 ans et plus."
Harmos7. - Harmos8
VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655497 * Cote : 511.11(072) SCHU
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011461571 * Cote : 511.11(072) SCHU

112 RERO 005406345
Trouillot, Eric. - Mathador. Kid [Objet] : [l'univers des chiffres] / auteur Eric Trouillot. - [Besançon] : CRDP Franche-Comté, [2000?]. - 1 manuel de jeu (4 p.), 8 fiches Cycle 1, 11 fiches Cycle 2, 1 fiche de synthèse, 6 dés géants, dans un coffret
ISBN 3352630000163
Pour découvrir l'univers des nombres dès la maternelle
Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4
VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655741 * Cote : 51-8(072) TROU
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010693687 * Cote : 511.11(072) TROU

511.12(072) Nombres entiers et leur manipulation.
Matériel didactique

113 RERO 005993355
Auger, Carole. - Comptez... sur oeufs ! [Objet] : de la construction à la représentation du nombre / conception : Carole Auger; ill. : P. Le Querré & Dirou. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2010. - 1 jeu dans un emboîtement
1 plateau de jeu de 40 cases, 1 dé, 6 pions, 1 grand collecteur collectif (+ 2 éléments de fixation), 82 éléments à positionner sur le collecteur, 22 cartes de jeu, 6 ardoises "collecteurs", 2 feutres, 1 lot d'éléments supplémentaires, 1 mode d'emploi
Ce jeu permet, à partir de manipulations, d'accéder à la représentation des notions d'unité, dizaine et centaine, de construire le sens des opérations d'addition et de soustraction, de travailler le calcul mental
Construire le nombre. A partir de manipulations, accéder progressivement à la représentation des notions d'unité, dizaine et centaine. Construire le sens des opérations : addition et soustraction. Calcul mental, complément de 10, 20, 30, ... 100...

Construire et organiser les collections. Grouper par 10, 100. Compter de 10 en 10. Lire, écrire et comparer les nombres
Harmos5. - Harmos6
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011088993 * Cote : 511.12(072) AUGÉ

114 RERO 004638613
Chapion, M. - Autour d'un nombre [Objet] / conception : M. Chapion. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtement
1 plateau de jeu, 80 cartes blanches, 25 cartes "problème", 15 cartes "flash", 6 jetons coul., 2 dés, 3 feutres à eau, 1 fiche correctrice des cartes problèmes (1 f.), 1 mode d'emploi (1 f.)
Ce jeu mathématique s'adresse aussi aux élèves en remédiation
Age: dès 9 ans. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010726541 * Cote : 511.12(072) CHAP

115 RERO 007777468
Deniziot, Vincent. - Loto route des nombres [Objet] : jeu de manipulation mathématique des nombres de 1 à 99 / concept. : Vincent Deniziot. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2013. - 1 jeu (1 fiche, 12 planches, 288 cartes, 1 support) ; dans une boîte 18 x 24 cm + 1 dossier
ISBN 9782917323274

Jeu pour connaître les nombres entiers inférieurs à 100, encadrer ces nombres, les écrire dans l'ordre croissant ou décroissant, calculer mentalement des sommes et des différences, calculer en ligne, réaliser des opérations à trous. Accompagné d'un dossier de fiches "Validation d'acquis" avec des exercices de réinvestissement direct
Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868335 * Cote : 511.12(072) DENI

116 RERO 007230597
Pasturel, Martine. - Manip' & maths [Objet] : jeu de compréhension et de résolution de problèmes par la manipulation / concept. Martine Pasturel ; ill. D. Rouchut, V. Savic. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2012. - 1 jeu (36 bandeaux exercices, 24 cartes corrections, 252 vignettes, 12 enveloppes, 1 fiche) ; dans une boîte 21 x 31 cm
Rendre une situation abstraite "réaliste" et ludique par la manipulation. Les étapes du raisonnement sont concrétisées par les manipulations successives des vignettes. La validation des résultats se fait à l'aide des cartes "corrections" écrites ou illustrées. 12 thèmes
Age: dès 8 ans. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6
VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655595 * Cote : 511.12(072) PAST
VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011204056 * Cote : 511.12(072) PAST

117 RERO 008442773
Pasturel, Martine. - Rapido calcul [Objet] : jeu de calcul mental / concept. : Martine Pasturel ; ill. : Patrice Le Querré. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2009. - 1 jeu dans un emboîtement

2 plateaux de jeu, 96 étiquettes opérations, 16 planches, 4 dés spéciaux, 2 feutres à eau, 1 règle du jeu

"Ce jeu permet aux enfants dde perfectionner leur calcul mental, à savoir l'addition, la soustraction et la multiplication."

Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868325 * Cote : 511.12(072) PAST

118

RERO 007718843

Schubित्रix [Objet] : Mengen erkennen = reconnaître des quantités. - 3. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2012. - 1 jeu dans un emboîtement

2 jeux de 9 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien, anglais, espagnol et néerlandais

"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir la notion de quantité. Il contient deux jeux. Le jeu vert propose des quantités au motif identique dans un ordre différent (1-6). Le jeu jaune propose des quantités de formes géométriques dans un ordre différent (1-10). Ils peuvent se jouer de 1 à 4 enfants de 5 ans et plus."

Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655486 * Cote : 511.12(072) SCHU

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011461580 * Cote : 511.12(072) SCHU

119

RERO 007719971

Schubित्रix [Objet] : Mengen, Zählen, Zahlen junior = quantités, comptes, chiffres junior. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

2 jeux de 9 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien, anglais, espagnol et néerlandais

"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants de découvrir les notions de quantité, compte et chiffre. Ils peuvent se jouer de 1 à 4 enfants de 5 ans et plus."

Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655485 * Cote : 511.12(072) SCHU

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011461585 * Cote : 511.12(072) SCHU

120

RERO 003841718

Troc [Objet] . - Chelles : Ed. Denis Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

4 pistes réversibles, 4 cartes d'équivalences, 18 cartes vertes chance, 42 épis, 22 pelottes de laine, 22 paniers d'oeufs, 12 bidons de lait, 22 poules, 20 lapins, 15 moutons, 11 vaches, 2 tracteurs, 1 dé spécial, 1 notice pédagogique (2 p.)

Jeu d'observation, de calcul mental simple (addition, soustraction) et d'échange. Il familiarise avec les notions de quantité, d'équivalence et de valeur. Il incite à imaginer des stratégies et faire des choix

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601893 * Cote : 511.12(072) TROC

514(072) Géométrie. Matériel didactique

121

RERO 004638525

Chapion, M. - Quadrisymétrie [Objet] : le paysage ; Quadrisymétrie : la toile d'araignée / conception : M.

Chapion. - Chelles : Ed. Denis Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtement
1 puzzle paysage + 4 cartes consignes + 1 mode d'emploi, 1 puzzle toile d'araignée + 4 cartes consignes + 1 mode d'emploi, 4 grilles trans. rouges, 4 grilles trans. noires

Puzzle original représentant une image découpée en 4 zones. Chaque zone est découpée différemment (bandeaux, carrés, triangles et mixtes). En s'aidant de la fiche consigne représentant 1/4 de l'image à réaliser, le joueur devra reproduire en symétrie horizontale et verticale, les 3 autres parties du puzzle

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010726543 * Cote : 514(072) CHAP

122

RERO 008473220

Flament, Claire. - Sous tous les angles [Objet] / auteure: C. Flament ; ill.: Dirou. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2015. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau à double entrée, 2 dés, 100 cartes consignes recto/verso, 14 fiches annexes, 30 pièces "formes géométriques de couleurs", 1 feutre à eau, 12 cartes de construction, 1 règle graduée, 6 étiquettes à manipuler, 2 patrons, 1 livret corrections du jeu, 1 mode d'emploi
"Ce jeu s'adresse à des enfants dès 7 ans. Il offre d'acquérir les compétences de base au cycle 2 pour entrer dans l'univers de la géométrie."

Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868318 * Cote : 514(072) FLAM

123

RERO 003845123

Lalandre, Georges. - En forme [Objet] / [G. Lalandre]. - Chelles : D. Cogneaux : Atelier de l'Oiseau magique, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

4 damiers, 3 fiches "solution", 1 dé, 4 séries (bleue, jaune, rouge, verte) de 12 pièces géométriques, 1 livret pédagogique (8 p.)

Ce jeu aborde et développe: l'observation, la perception, la manipulation, la désignation et la discrimination de formes ; l'étude des symétries et des orientations ; les critères spatiaux tels la succession, la juxtaposition, la transposition, la latéralisation... ; la structuration de la pensée et des représentations mentales

Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601921 * Cote : 514(072) LALA

124

RERO 006164935

Le Querré, Patrice. - Lapinou déménagement ! [Objet] : jeu d'agencement de formes géométriques et de discrimination visuelle / conception et ill. : Patrice Le Querré. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand cerf, [2008?]. - 1 jeu

Objectifs pédagogiques : gestion d'un espace clos, maîtrise et agencement de formes géométriques diverses, équivalence par association ou substitution de plusieurs formes, prises d'indices, discrimination visuelle. (www.grand-cerf.com)

Age: dès 3 ans. - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868337 * Cote : 514(072) LEQU

125

RERO 008442982

Pasturel, Martine. - Au millimètre près [Objet] : jeu de consignes géométriques / auteur : Martine Pasturel ;

conception : Emilie Rustan ; graphisme : Dirou. - Gagny : Ed. pédagogiques du grand Cerf, 2015. - 1 jeu dans un emboîtage

6 grandes fiches A4 recto-verso, 36 petites fiches-consignes recto-verso A5, 1 fiche d'autocorrection, 1 fiche vierge et quadrillée à dupliquer, 1 feutre à eau, 1 mode d'emploi

"Ce jeu a plusieurs objectifs pédagogiques : savoir lire les consignes et les respecter; rigueur et précision dans les tracés et dans les mesures; justifier et contrôler les résultats; connaître et savoir utiliser à bon escient le vocabulaire spécifique : droite, parallèle, perpendiculaire, segment, symétrie, milieu, diamètre, rayon et centre; connaître les figures planes triangle, rectangle, carré, losange, cercle et être familier avec les volumes simples (...)."

Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868342 * Cote : 514(072) PAST

126

RERO 007719829

Schubित्रix [Objet] : s, min, h : [Zeit] = [temps]. - 8. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2013. - 1 jeu dans un emboîtage

2 jeux de 24 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien, anglais, espagnol, néerlandais

"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir la notion de temps. Il peut se jouer de 1 à 4 joueurs de 9 ans et plus."

Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655487 * Cote : 514(072) SCHU

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011461586 * Cote : 514(072) SCHU

51-8 Jeux mathématiques. Distractions mathématiques

127

RERO 005007250

Mathoeufs [Objet] . - Paris : Asco, [1990?]. - 1 jeu dans un emboîtage

36 corps, 36 noeuds, 36 cheveux, 36 chaussures, 36 vêtements

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010322285 * Cote : 51-8 MATH

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010322286 * Cote : 51-8 MATH

128

RERO 005007274

Pythagore [Objet] . - [S.l.] : [s.n.], [1990?]. - 1 jeu en bois

1 jeu en bois, 2 dés

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010322237 * Cote : 51-8 PYTH

51-8(072) Jeux mathématiques. Distractions mathématiques. Matériel didactique

129

RERO 007253508

Brasseur, Gérard. - Sudoku [Objet] : formes / concept. et réal. : Gérard Brasseur ; avec la collab. de Martine Dubail et Mathieu Le Bec. - Schiltigheim : Accès, 2006. - 1 jeu dans un emboîtage

ISBN 9782909295947

1 livret pédagogique, 40 planches Sudoku recto/verso, 36 formes en plastique de couleur

Ce jeu se destine à 1 à 4 joueurs à partir de 6 ans. Il comprend cinq niveaux de difficulté, afin de développer différentes compétences, telles que la maîtrise du langage oral, les mathématiques, l'espace et la géométrie ainsi que le fait de vivre ensemble

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655583 * Cote : 51-8(072) BRAS

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011253132 * Cote : 51-8(072) BRAS

130

RERO 007247862

Le Bec, Mathieu. - Sudoku [Objet] : animaux / concept. et réal. : Mathieu Le Bec ; avec la collab. de : Martine Dubail ... [et al.] ; ill. : Emmanuelle Di Martino. - 2e éd. - Schiltigheim : Accès, 2007. - 1 jeu dans un emboîtage

ISBN 9782909295923

1 livret pédagogique, 48 planches Sudoku recto/verso, 6 planches de solutions Sudoku savane, 6 planches de solutions Sudoku ferme, 60 cartes animaux de la savane, 36 cartes animaux de la ferme

Ce jeu se destine à 1 à 4 joueurs âgés de 4 à 6 ans. Il comprend six niveaux de difficulté et deux tailles de grilles, afin de développer différentes compétences, telles que la maîtrise du langage oral, la découverte du monde, les compétences transversales et les compétences relatives aux quantités et aux nombres

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655584 * Cote : 51-8(072) LEBE

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011253131 * Cote : 51-8(072) LEBE

131

RERO 006138868

Lyons, Michel. - Architek [Objet] : construisez la solution ! : un jeu de manipulations et de découvertes / Michel Lyons, Robert Lyons. - Montréal : La Chenelière, cop. 1997. - 1 jeu dans un emboîtage

ISBN 289114533X

1 guide (16, 7 p.), 18 blocs géométriques (4 cubes, 4 prismes rect., 4 tronqués et 2 triang., 2 cylindres, 1 demi-cylindre, 1 pont), 1 carte-modèle, 90 cartes : 120 probl. regr. en 5 séries (verte : ombres, orange : équilibres, fuchsia : réductions, rouge : alignements, bleue : modèles), 5 f. de route (1/série)

Ce jeu développe les habiletés motrices, perceptives et intellectuelles. Tout en s'amusant, l'enfant est amené à se concentrer, à faire preuve de jugement, à rechercher et à valider plusieurs solutions, à établir des liens, à explorer les notions d'angles, de dallages, de projection, de perspective, de similarité, de proportion, et certaines notions relatives aux forces et à leurs applications dans des constructions simples. (www.cheneliere.ca)

Ce jeu permet de développer les habiletés motrices, perceptives et intellectuelles de l'enfant

Enfants (3-6 ans). - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011088335 * Cote : 51-8(072) LYON

132

RERO 003845151

Lyons, Michel. - Architek [Objet] : un jeu de manipulations et de découvertes : construisez la

solution! = Architek : a game of discovery... hours of hands-on fun! : build the solution! / Michel Lyons, Robert Lyons. - Montréal : La Chenelière [etc.], 1991.

- 1 jeu dans un emboîtement

ISBN 289114533X

1 guide (16, 7 p.), 18 blocs géométriques (4 cubes, 4 prismes rect., 4 tronqués et 2 triang., 2 cylindres, 1 demi-cylindre, 1 pont), 1 cartemodèle, 90 cartes : 120 probl. regr. en 5 séries (verte : ombres, orange : équilibres, fuchsia : réductions, rouge : alignements, bleue : modèles), 5 f. de route (1/série)

Ce jeu permet de développer les habiletés motrices, perceptives et intellectuelles de l'enfant. Il y a apprend à : se concentrer ; chercher plusieurs solutions un problème ; critiquer ses propres réponses et celles des autres, etc

Pièces supplémentaires du jeu

Age: dès 4 ans. - Enfants (3-6 ans). - Harnos1. - Harnos2. - Harnos3. - Harnos4. - Harnos5. - Harnos6. - Harnos7

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010631944 * Cote : 51-8(072) LYON

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601922 * Cote : 51-8(072) LYON

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010388502 * Cote : 51-8(072) LYON

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010388503 * Cote : 51-8(072) LYON

133

RERO 006092190

Pasturel, Martine. - Promenade au parc [Objet] : jeu d'écoute et de manipulation / conception : Martine Pasturel ; ill. : Syzi. - Chelles : Ed. Denis Cogneauux : Atelier de l'Oiseau Magique, 2010. - 1 jeu dans un emboîtement

6 plateaux de jeu magnétiques, 6 lots de 20 magnets (2 champignons, 6 oiseaux, 1 garçon assis, 1 garçon debout, 1 fille assise, 1 fille debout, 5 objets, 3 éléments météo), 12 fiches consignes, 1 mode d'emploi

Ce jeu permet de développer le langage, la manipulation, l'écoute, la compréhension de consignes, le repérage dans l'espace

Harnos1. - Harnos2

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011087495 * Cote : 51-8(072) PAST

134

RERO 005006930

Pousse-boules [Objet] : jeu de rapidité et d'observation pour 1 à 2 joueurs. - Menashe : Regev Games, 1982. - 1 jeu dans un emboîtement

1 règle du jeu ; 2 boîtes contenant 16 boules chacune, 14 cartes

Harnos1. - Harnos2. - Harnos3. - Harnos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010322289 * Cote : 51-8(072) POUS

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010322294 * Cote : 51-8(072) POUS

135

RERO 005007203

Varone, Jean-Maurice. - Sakol [Objet] : jeu de création à assemblage multidirectionnel / Jean-Maurice Varone. - Sion : S.V.D. Design, 1998. - 1 jeu dans un emboîtement

1 règle du jeu ; 83 pièces

Harnos1. - Harnos2. - Harnos3. - Harnos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010400148 * Cote : 51-8(072) VARO

53.08(072) Principes généraux et théorie des mesures. Matériel didactique

136

RERO 004113267

Atelier séquences photos 1 [Objet] = Photo sequence workshop 1 = Bilder-Werkstatt 1 = Taller de secencias 1 = Sequenze fotografiche 1 = Fotoatelier logische reeksen 1 = Sequência de fotografias 1 / [photogr.: Sylva Villerot]. - Paris : Nathan, cop. 1990. - 1 jeu dans un emboîtement

52 photos en couleur (15 x 21 cm) cartonnées (13 suites de 4 photos), 1 notice pédagogique(11 p.)

Les objectifs pédagogiques visés par ce jeu sont de : structurer la notion de temps grâce au classement séquentiel et de susciter le langage

Harnos1. - Harnos2

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655915 * Cote : 529(072) ATEL

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010647658 * Cote : 53.08(072) ATEL

137

RERO 004113244

Atelier séquences photos 2 [Objet] = Photo sequence workshop 2 = Bilder-Werkstatt 2 = Taller de secuencias 2 = Laboratorio sequenze-fotografiche 2 = Fotoatelier logische reeksen 2 = Oficina de sequências fotograficas 2 / [Geneviève Herichi] ; [photogr.: Sylva Villerot]. - Paris : Nathan, cop. 1993. - 1 jeu dans un emboîtement

36 photos en couleur (15 x 21 cm) cartonnées (8 suites de 4 ou 5 photos), 1 notice pédagogique (28 p.)

Les objectifs pédagogiques visés par ce jeu sont de : mettre en place les concepts de temps et d'espace (durée, chronologie, espace-plan), développer les compétences linguistiques, langagières, logiques en favorisant l'analyse et la synthèse face l'image, favoriser l'approche de la lecture grâce au repérage d'indices, à l'anticipation, à l'interprétation, à la maîtrise du sens de la lecture

Harnos1. - Harnos2

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655914 * Cote : 529(072) ATEL

VS MV St-MAURICE niv 1 * Barcode : 1010647657 * Cote : 53.08(072) ATEL

138

RERO 007719063

Schubitrax [Objet] : Uhrzeiten = l'heure. - 2. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2013. - 1 jeu dans un emboîtement

2 jeux de 9 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien, anglais, espagnol et néerlandais

"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants de découvrir la notion d'heure. Il contient deux jeux qui proposent d'associer les heures analogiques et les heures numériques. Ils peuvent se jouer de 1 à 4 enfants de 8 ans et plus."

Harnos5. - Harnos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655489 * Cote : 511.11(072) SCHU

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011461577 * Cote : 53.08(072) SCHU

531(072) *Mécanique générale. Mécanique des corps solides. Matériel didactique*

139 RERO 007219316

Mutelet, Philippe. - Les défis maths [Objet] : mesure : niveau de compétences 9/10 ans - M1 : petits jeux de réflexions mathématiques / conception : Philippe Mutelet ; développement : Violeta Savic. - Chelles : Atelier de l'Oiseau Magique, 2011. - 1 jeu dans un emboîtement

Coffret de 156 cartes, soit: 13 x 12 cartes, 1 mode d'emploi

Ce jeu est un véritable outil permettant de multiplier les occasions de réinvestir de manière ludique des notions et des techniques de mathématiques

Harmos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655597 * Cote : 531.7(072)

MUTE

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011252744 * Cote : 531(072)

MUTE

140 RERO 007722731

Schubitrax [Objet] : dl, l, hl, ml, cl : [Hohlmasse] = [mesure de capacité]. - 5. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2011. - 1 jeu dans un emboîtement

2 jeux de 24 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien, anglais, espagnol et néerlandais

"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les mesures de capacité. Il peut se jouer de 1 à 4 enfants de 9 ans et plus."

Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655491 * Cote : 531.7(072)

SCHU

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011461587 * Cote : 531(072)

SCHU

141 RERO 007720386

Schubitrax [Objet] : g, kg, t : [Gewichte] = [poids]. - 7. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2013. - 1 jeu dans un emboîtement

2 jeux de 24 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien, anglais, espagnol, néerlandais

"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les unités de poids. Il peut se jouer de 1 à 4 joueurs de 9 ans et plus."

Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655484 * Cote : 531.7(072)

SCHU

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011461579 * Cote : 531(072)

SCHU

142 RERO 007720482

Schubitrax [Objet] : m², cm², mm², km², ha, a : [Flächenmasse] = [mesures de surfaces]. - 2. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2012. - 1 jeu dans un emboîtement

2 jeux de 24 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien, anglais, espagnol et néerlandais

"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les mesures de surfaces. Il peut se jouer de 1 à 4 enfants de 10 ans et plus."

Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655481 * Cote : 531.7(072)
SCHU

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011461584 * Cote : 531(072)
SCHU

143 RERO 007720333

Schubitrax [Objet] : mm, cm, m, km : [Längenmasse] = [mesures de longueur]. - 8. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2012. - 1 jeu dans un emboîtement
2 jeux de 24 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien, anglais, espagnol, néerlandais

"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet de découvrir les unités de mesure. Il peut se jouer de 1 à 4 joueurs de 9 ans et plus."

Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655490 * Cote : 531.7(072)

SCHU

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011461582 * Cote : 531(072)

SCHU

556(072) *Hydrosphère. Eau en général. Hydrologie. Matériel didactique*

144 RERO 003841963

Pittet, Christine. - Eau de la terre [Objet] / [auteur : Christine Pittet] ; [graphisme : Nathalie Kucholl]. - [Le Mont-sur-Lausanne] : LEP Ed. Loisirs et pédagogie, cop. 2001. - 1 jeu dans un emboîtement
ISBN 2606009053

15 cartes thèmes, 75 cartes photos, 1 dé, 1 fasc. (15 p.)

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans. Ce jeu invite à découvrir l'eau sous ses multiples facettes, à réfléchir au défi de l'eau pour tous", à développer son sens de l'observation et à réagir rapidement, à exercer sa mémoire. Plusieurs variantes à la règle sont proposées, mais on peut aussi utiliser les photos dans le cadre d'activités pédagogiques libres et diversifiées. La brochure donne de nombreuses pistes d'exploitation et offre une brève synthèse de chacune des problématiques constituant un thème du jeu

Un jeu qui invite à découvrir l'eau sous ses multiples facettes, à réfléchir au défi "de l'eau pour tous", à développer son sens de l'observation et à réagir rapidement, à exercer sa mémoire. Pour 2 à 5 joueurs, dès 8 ans

Age: dès 8 ans. - Enfants (6-9 ans). - Enfants (9-12 ans). - Harmos5.

- Harmos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010631959 * Cote : 504.4(072)

PITT

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010456919 * Cote : 556(072)

PITT

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601897 * Cote : 556(072)

PITT

574 *Ecologie générale et biodiversité*

145 RERO 005371283

Les 7 familles de la nature [Objet] : découvre les plus fascinants habitants de la terre!. - Montpellier : Bioviva, 2004. - 42 cartes, 1 règle du jeu : ill., dans un boîtier
ISBN 3569160200028

Savane, prairie, désert, forêt tempérée, forêt tropicale, montagne, lacs et rivières, oiseaux, insectes, mammifères, arbres, reptiles, fleurs

Age: dès 7 ans. - Enfants (6-9 ans). - Harnos5. - Harnos6. - Harnos7. - Harnos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010693689 * Cote : 574 SEPT

146 RERO 005371304

Les énigmes de la nature [Objet] : trouveras-tu qui se cache derrière les indices?. - Montpellier : Bioviva, 2004. - 40 cartes, 1 règle du jeu : ill., dans un boîtier ISBN 3569160200035

Fruits, légumes, mammifères, insectes, oiseaux

Age: dès 7 ans. - Enfants (6-9 ans). - Harnos5. - Harnos6. - Harnos7. - Harnos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010693691 * Cote : 574 ENIG

147 RERO 005406914

Sciences et environnement. [Objet] : jeu de cartes / [conception du jeu Catherine David]. - Paris : Hachette, 2000. - 1 règle du jeu (15 p.), 25 cartes "lettre", 5 cartes "départ", 4 cartes "bonus", 110 cartes "question", 30 cartes "infraction", 46 cartes "parade", dans un boîtier (14x19 cm). - (Jeu m'entraîne)

ISBN 2011678242

220 questions de sciences pour apprendre à connaître l'environnement

Enfants (6-9 ans). - Harnos3. - Harnos4. - Harnos5. - Harnos6. - Harnos7. - Harnos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011015760 * Cote : 574 SCIE

574(072) Ecologie générale et biodiversité. Matériel didactique

148 RERO 004752028

Nature, pile et face. [Objet] . - Lausanne : Ed. L.E.P. Loisirs et pédagogie, 1991. - 4 sets de 2x40 cartes, 4 règles de jeu (dépl.) : ill., dans un cartable

ISBN 2606005589 (Biotope étang). - ISBN 2606005597 (Biotope forêt). - ISBN 2606005600 (Biotope ruisseau). - ISBN 2606005619 (Milieu urbain)

Jeux pour apprendre à connaître quelques espèces typiques d'un biotope (forêt, étang, ruisseau, milieu urbain); chaque milieu est représenté par dix familles de 4 espèces (animaux ou plantes)

Harnos6. - Harnos7. - Harnos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010679693 * Cote : 574(072) NATU

149 RERO 005406210

Ushuaïa [Objet] : partez à l'aventure au bout du monde : la vie, la terre, les hommes. - [Paris] : TF1 Games, 2006. - 1 plateau de jeu dépl., 1 règle de jeu, 320 cartes "Enigme", 51 cartes "Aventure", 12 cartes "Expédition", 1 carte "Aide-mémoire", 1 dé, dans un boîtier (25x33 cm)

Adolescents (12-15 ans). - Adolescents (15-18 ans). - Age: dès 8 ans. - Enfants (6-9 ans). - Enfants (9-12 ans). - Harnos5. - Harnos6. - Harnos7. - Harnos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010693688 * Cote : 574(072) USHU

574(21) Ecologie générale et biodiversité. Biotopes – Terre

150 RERO 003841439

Animaux et plantes du bord de mer [Objet] : cartes éducatives. - Paris : Nathan, cop. 1975. - 1 jeu dans un emboîtage. - (Nathan nature)

48 cartes de jeu, 1 carte "Classification des animaux", 1 carte "Les différentes zones de la mer"

Harnos7. - Harnos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601890 * Cote : 574(21) ANIM

591.1(072) Physiologie animale. Matériel didactique

151 RERO 004750223

WEBER, JOERG Weber, Jörg. - Indices nature [Objet] : [20 animaux indigènes et leurs traces de nutrition] / [création Jörg Weber] ; [idée Verena Singeisen-Schneider]. - 2e tirage français. - Zürich : Spielwerkstatt Murrel, 1991. - 1 jeu dans un emboîtage

80 cartes (40 d'animaux et 40 de traces), 20 cartes de domino, 1 fiche d'accompagnement, 1 livret d'instruction (18 p.)

Jeu pour connaître des animaux de chez nous, observés en ville et dans ses environs, avec leurs traces de nutrition

Harnos1. - Harnos2. - Harnos3. - Harnos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655773 * Cote : 591.13 WEBE

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010677679 * Cote : 591.1(072) WEBE

613.22(072) Alimentation des enfants et des jeunes. Matériel didactique

152 RERO 006183585

Durack-Bown, Isabelle, 1964-. - L'alimentation [Objet] : tout goûter, c'est jouer! / Isabelle Durack, Brigitte Jobbé-Duval. - Buc : CRDP de l'Académie de Versailles, 2005. - 1 jeu (5 livrets, 4 planches, 2 boîtes, 2 affichettes, 1 fiche de présentation) ; 54 x 38 x 7 cm ISBN 2866374193

Ce jeu offre à l'enfant l'opportunité de s'intéresser à l'alimentation et d'en comprendre l'importance pour sa santé. Il est conduit aussi à faire le lien entre ce qu'il mange et ce qu'il dépense par son activité physique

Harnos4. - Harnos5. - Harnos6

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010860533 * Cote : 613.22(072) DURA

613.6 Risques professionnels. Santé et hygiène professionnelle

153 RERO 005691018

Vasey, Catherine. - Vivant au travail [Objet] : prévenir le burnout le temps d'une pause / Catherine Vasey. -

Lausanne : Ed. Noburnout, 2010. - 1 jeu (49 cartes, 1 petit livre) : ill. : dans une boîte 15 x 10 cm

La meilleure prévention du burnout est de se poser régulièrement les bonnes questions sur la relation avec notre travail. Ce jeu aide à faire le point: quel sens a mon travail, quelles sont mes ressources, le respect de mes limites, l'écoute du corps

620(072) Essai des matériaux. Production de l'énergie. Matériel didactique

154 RERO 006162037

Enermen [Objet] : un jeu éducatif pour comprendre l'énergie et mieux l'utiliser. - Chêne-Bougeries : Terrawatt, 2007. - 1 jeu dans un emboîtage

Contribuer à mieux faire comprendre le monde de l'énergie et ainsi favoriser des gestes plus responsables au quotidien

Harmos6. - Harmos7. - Harmos8. - Harmos9

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655449 * Cote : 620(072)

ENER

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011737060 * Cote : 620(072)

ENER

155 RERO 003846043

[Le jeu éducatif de l'énergie] [Objet] / Conférence romande des délégués à l'énergie (CRDE). - [Neuchâtel] : Conférence romande des délégués à l'énergie, [1997?]. - 1 pl. de jeu ; 42x66 cm

Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010631899 * Cote : 620(072)

JEUE

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601940 * Cote : 620(072)

JEUE

156 RERO 007250833

Les Z'énergies [Objet] : jeu des 7 familles avec quiz / [ill. : Joëlle Sportès] ; cop. : Yvan Hostettler. - Genève : Plan vert, 2007. - 1 jeu dans un emboîtage

42 cartes, 1 carte règles du jeu, 1 carte titre

Mieux connaître les énergies, c'est mieux les utiliser ! Un jeu riche en information sur un sujet qui ne cesse de se développer pour 2 à 6 joueurs, dès 5 ans

Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655549 * Cote : 620(072)

ZENE

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011285326 * Cote : 620(072)

ZENE

620.9(072) Activités économiques, production de l'énergie en général. Matériel didactique

157 RERO 003849472

Electric game [Objet] : maîtrisons l'énergie = let's master energy = der Umgang mit Energie = governiamo l'energia. - [Lausanne] : Electricité romande, [2000]. - 1 jeu dans un emboîtage

1 plan de jeu, 16 cartes-commentaires des dangers (cartes jaunes), 48 cartes questions de rattrapage (cartes vertes), 1 règle du jeu, 6 pions, 1 dé, 1 sablier

Ce jeu est constitué d'un parcours numéroté de 1 à 68, ponctué de 16 dangers sur l'électricité qui peuvent être rencontrés dans la vie de tous les jours. Il aborde également des questions touchant

à des domaines aussi divers que l'être humain, la nature et l'environnement, l'écologie, la sécurité, l'histoire et la géographie

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010275003 * Cote : 620.9(072) ELEC

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601956 * Cote : 620.9(072) ELEC

631(8)(072) Agriculture en Amérique du Sud. Matériel didactique

158 RERO 007090414

Wathelet, Emmanuele. - Mondopoly Pérou [Objet] / sous la coordination d'Emmanuele Wathelet ; et avec l'appui de Cindy Fournier ; ill. et conception graphique: Anaïs Robert. - [S.l.] : Kurioz, 2011. - 1 jeu

Défiiez les aléas du climat et gérez au mieux vos terres et vos cultures pour devenir le meilleur paysan de l'Amazonie péruvienne. Mais attention, pour subvenir aux besoins de votre famille, vous devrez surmonter les nombreuses embûches! Y arriverez-vous sans sortir du droit chemin? (www.globaleducation.ch)

Adolescents (12-15 ans). - Adolescents (15-18 ans). - Harmos10. - Harmos11. - Harmos9

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655587 * Cote : 631(8)(072) WATH

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011253376 * Cote : 631(8)(072) WATH

641(072) Alimentation en général. Matériel didactique

159 RERO 005405307

Nutrikid [Objet] : [module pour les 5 à 7 ans] . - Zollikofen : Nutrikid, 2006. - 1 jeu dans 1 emboîtage (31x44 cm)

1 plateau de jeu (manger et bouger), 15 + 7 pl. ill. (30x42 cm), 8 supports pliants avec ill. des rayons (faire ses courses), 80 cartes avec photo de l'aliment (cartes d'aliments), 8 cartes "personnages" Nutrikid + 1 carte "groupe" Nutrikid, 19 cartes origine (d'où ça vient ?) (15x21 cm), 10 cartes "Enfance active", 1 sachet contenant: 1 dé, 8 pions, 50 jetons noirs et 50 blancs, 1 manuel Nutrikid trilingue (63 p.) Matériel d'éducation alimentaire, de promotion de la santé et de sensibilisation à l'importance de l'activité physique liée à une alimentation équilibrée, destiné aux enfants, aux parents et aux enseignants

Enfants (6-9 ans). - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV SION/Doc. pédagogique * Barcode : 1010655739 * Cote : 641 NUTR

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010693685 * Cote : 641(072) NUTR

160 RERO 003846019

Vigne, Monique. - A table [Objet] : 72 photographies savoureuses es aliments quotidiens / Monique Vigne. - Paris: Nathan, cop. 1983. - 1 jeu dans un emboîtage 5 planches (31 x 31 cm), 72 photos d'aliments (cartes rondes), 8 planches "panier" (cartes rectangulaires), 4 planches "pendule" (cartes carrées), 1 livret pédagogique (16 p.)

Enfants (3-6 ans). - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601936 * Cote : 641(072)
VIGN

663.9(072) *Chocolat. Cacao. Café. Thé. Tabac.*
Matériel didactique

161 RERO 006167317

Chocojusto [Objet] : le jeu des 6 familles chocolat / ill.: Constance Boyer. - [S.l.] : Ludeki, [2009?]. - 1 jeu
Chococacao

Chocojusto

Chocoloco

Chocosolo

Chocojusto invite les enfants à la découverte de 6 familles chocolat (Mexique, Equateur, Ghana, Côte d'Ivoire, Indonésie, Malaisie). De la culture à la distribution du cacao toutes les étapes sont abordées y compris, et surtout, le commerce équitable. 4 jeux en 1 drôles et instructifs pour les petits gourmands !

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010974548 * Cote : 663.9(072) CHOC

7(072) *Arts. Divertissements. Sports. Matériel*
didactique

162 RERO 005371145

Barrau, Véronique. - Mon jardin d'artiste [Objet] : musique, couleur et sculpture avec les plantes / par Véronique Barrau et Nathalie Dento. - [Toulouse] : Plume de carotte, 2006. - 3 fasc. (35, 31, 31 p.), 4 sachets de graines à semer, 1 poster-jeu de dominos : ill., dans un boîtier

ISBN 2915810052

Poster-jeu: 56 cartes à découper

Fasc.: Je suis musicien / Véronique Barrau ; Je suis peintre / Nathalie Dento ; Je suis sculpteur / Nathalie Dento

Fabriquer des instruments de musique avec des fleurs ou du bois, créer des gouaches et des teintures avec des feuilles ou des écorces, sculpter des légumes ou tresser des branches

Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Doc. pédagogique * Barcode : 1010655640 * Cote : 7(072) BARR

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010912736 * Cote : 7(072) BARR

163 RERO 008479604

Deniziot, Vincent. - Fenêtre sur l'art [Objet] : jeu de sensibilisation à l'art, jeu de manipulation et d'observation / auteur: Vincent Deniziot ; ill.: Patrick Bonjour. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, [2016?]. - 1 jeu dans un emboîtement

6 plateaux "puzzles tableaux", 72 pièces de puzzle, 8 fiches de présentation de peintres, 6 fiches modèles, 55 cartes, 1 règle du jeu "Il s'agit d'un jeu d'observation fine et de manipulation à partir de visuels inspirés de tableaux de peintres pour les enfants dès 5 ans. Il exerce le langage et sensibilise à l'art."

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868309 * Cote : 7(072) DENI

164 RERO 005370446

Le jeu de l'oeil [Objet] / [éd.] Musées de Strasbourg. - Strasbourg : CRDP Alsace, 2006. - 1 plateau de jeu, 3 dépliant (reproductions), 1 livret d'accompagnement (63 p.), 4 pions, 1 dé, 75 cartes : ill., dans un emboîtement
ISBN 9782866363215. - ISBN

Découverte par le jeu d'une oeuvre d'art dans toutes ses dimensions Harmos5. - Harmos6

VS MV SION/Doc. pédagogique * Barcode : 1010655740 * Cote : 7(072) JEUD

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010693686 * Cote : 7(072) JEUD

165 RERO 008473026

Le Querré, Patrice. - Graffiti, le hibou [Objet] : jeu d'observation et de lecture de graphies / auteur et ill. : Patrice Le Querré. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

6 plateaux, 36 pièces, 18 fiches consignes, 1 dé, 1 mode d'emploi "A l'aide de la découverte et de la manipulation de pièces, ce jeu propose aux plus petits d'exercer leur observation et la lecture de différentes graphies."

Harmos2. - Harmos3

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011868328 * Cote : 7(072) LEQU

166 RERO 005156082

Zerbato-Poudou, Marie-Thérèse. - Arts visuels et jeux graphiques [Objet] : maternelle / Marie-Thérèse Zerbato-Poudou et Maryse Buffière de Lair. - Paris : Retz, 2008. - 1 guide pédagogique (47 p.), 1 jeu de dominos (64 cartes), 1 loto-puzzle (6x8 cartes), 6 reproductions, 1 jeu de mémoire (28 cartes), 1 jeu de superposition (6 reproductions + 6 transparents) : ill., dans 1 mallette. - (Les ateliers Retz)

ISBN 9782725627526

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010971041 * Cote : 7(072) ZERB

793.7 *Jeux instructifs. Jeu de mémoire,*
d'observation, d'énigmes

167 RERO 005007226

Domino classic [Objet] . - Naters-Brig : St. Markus AG - Holz + Spiel, [1990?]. - 1 jeu dans un emboîtement
28 pièces en bois

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010322239 * Cote : 793.7 DOMI

168 RERO 005211473

Mazza, Fabrice. - La boîte à énigmes [Objet] : le jeu de société qui met vos neurones à l'épreuve! / Fabrice Mazza ; ill. d'Ivan Sigg. - [S.l.] : Marabout, [2009]. - 1 jeu dans un boîtier

ISBN 9782501058865

78 cartes en 6 catégories + 1 livret (règles du jeu)

Enigmes de logique, d'observation, de chiffres, de mots, de rébus et de manipulation

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010939554 * Cote : 793.7 MAZZ

169 RERO 008410134

Stewart, Ian, 1945-. - Kit logique [Objet] : [pour muscler ses neurones !] / Ian Stewart ; trad. de l'anglais par Laurence Decréau ; avec la collab. scientifique d'Anthony Truchet ; [ill. Vanessa Corlay]. - [Paris] : J'ai lu, 2010. - 1 jeu dans un emboîtage

ISBN 9782290027028

100 cartes divisées en 2 catégories ; 1 carte règle du jeu ; 1 livre contenant les solutions (125 p.)

"Le but du jeu est de résoudre en premier les 10 énigmes. On peut jouer en face à face ou en équipe."

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011795371 * Cote : 793.7 STEW

794 Jeux de plateau et de table

170 RERO 003846014

Tape et attrape [Objet] : jeu de cartes pour exercer mémoire et réflexes. - Berne : Swisscom, [199?]. - 1 jeu dans un emboîtage

54 pièces, 1 fasc. d'explication sur les motifs ornant les cartes (20 p.), 1 règle du jeu (2 p.), 1 fasc. à l'intention des enseignants (4 p.)

Ce jeu se propose de rendre les enfants attentifs à la diversité du monde des télécommunications. En proposant une approche ludique et humoristique, ce jeu permet aux joueurs de se familiariser avec des objets tels que des terminaux et des installations de transmission ou des services tels que les numéros courts. Il sollicite mémoire et réflexes

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601934 * Cote : 794 TAPE

796.012(072) Théorie du mouvement en sport. Matériel didactique

171 RERO 004648974

Clairet Colaruotolo, Françoise. - La chambre de Léa [Objet] : jeu de repérage dans l'espace / conception: Françoise Clairet Colaruotolo. - Chelles : Ed. Denis Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtage

2 plateaux de jeu représentant la chambre de Léa, 1 carte code (2 ex.), 2x12 jetons "objets", 17 fiches atelier, 1 mode d'emploi

Ce jeu permet de travailler avec les enfants la compréhension de consignes orales ou écrites et le repérage dans l'espace ; il permet d'affiner la compréhension des phrases affirmatives, négatives et des propositions relatives ; il exerce l'esprit logique et la mémorisation

Age: dès 6 ans. - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010726522 * Cote : 796.012(072) CLAI

172 RERO 003845300

Gervais, Adeline. - A qui sont ces petits ? [Objet] [Adeline Gervais]. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtage

6 plateaux comprenant chacun 4 animaux à encadrer (2 truies et 6 cochonnets, 2 canes et 6 canetons, 2 poules et 6 poussins), 1 dé à six couleurs, 1 dé représentant les animaux, 1 notice pédagogique Observer et reconnaître des propriétés, accepter des activités avec des règles de jeu, acquérir des savoir nouveaux, développer l'esprit de logique, aider l'enfant à structurer l'espace, affiner la perception tactile

Harmos1. - Harmos2

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601927 * Cote : 796.012(072) GERV

173 RERO 003841076

Lacomblez, Mme. - Cheminements [Objet] / conception: Mme Lacomblez. - Chelles : D. Cogneaux : Atelier de l'Oiseau magique, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtage

6 plateaux de parcours, 6 feutres à eau, 4 x 8 fiches-parcours, 1 notice pédagogique (2 p.)

Ce jeu s'adresse à de très jeunes enfants ; il développe la notion d'espace, l'attention, le repérage des formes et des grandeurs et le décodage d'une consigne. L'autocorrection des fiches apporte un aspect ludique et favorise l'autonomie de l'enfant."

Harmos1. - Harmos2

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1010601884 * Cote : 796.012(072) LACO

800.73(072) Connaissance de plusieurs langues. Multilinguisme. Matériel didactique

174 RERO 007135884

Babalibi [Objet] . - Comano : Fondazione Lingue e Culture, 2011. - 1 jeu. - (Babylonia ; 3(2011))

32 cartes, 1 tapis de jeu

"Babalibi est un jeu didactique, animé par l'enseignant, dont le but, pour les apprenants-participants, est la construction et la narration d'histoires policières à l'aide des indications contenues dans les cartes. Il peut être joué en différentes langues et se destine à un niveau de langue B1 au minimum."

Harmos10. - Harmos8. - Harmos9

http://babylonia.ch/fileadmin/user_upload/documents/vario/babalibi_explications_du_jeu.pdf

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011373081 * Cote : 800.73(072) BABA

800.732 Bilinguisme

175 RERO 005406077

Neuro 'Surf [Objet] / [réal. Ecole secondaire, classe de 9e année, Tramelan (canton de Berne)] ; [éd. Pro Juventute, Forum du bilinguisme, Forum für die Zweisprachigkeit]. - Tramelan : Atelier de la Baleine, [2007]. - 1 jeu dans 1 emboîtage en carton

1 planche de jeu dépl., 480 cartes, 40 cartes joker, 1 sachet (1 dé, 4 pions), 1 feuillet de présentation

Ce jeu a pour objectif de développer les connaissances générales, ainsi que de perfectionner l'allemand et le français

Jeu de société bilingue (français-allemand) du type "Trivial Pursuit", destiné à contribuer à l'apprentissage de la deuxième langue dans les écoles francophones et alémaniques

Adolescents (12-15 ans). - Adolescents (15-18 ans). - Degré
secondaire 2. - Harnos10. - Harnos11. - Harnos9
VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655742 * Cote : 800.732
NEUR
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010693692 * Cote : 800.732
NEUR
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010693693 * Cote : 800.732
NEUR

802.0(072) Anglais. Matériel didactique

176 RERO 008442951
Maillet, Nicolas. - Ask and Answer [Objet] : jeu de
consolidation et réinvestissement des connaissances
en anglais / auteur : Nicolas Maillet ; ill. : Didier
Rouchut. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2013.
- 1 jeu dans un emboîtement
1 règle du jeu, 291 cartes réparties en 4 thèmes, 1 CD, 1 feutre à eau
"Grâce à ce jeu, l'élève pourra mieux comprendre, réagir et parler
en interaction orale, de perfectionner son oral, sa lecture et son écrit
en anglais. Il a été conçu en accord avec le niveau A1 du cadre
européen commun de référence aux langues (CECRL)."
Harnos5. - Harnos6. - Harnos7
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868323 * Cote :
802.0(072) MAIL

177 RERO 007722497
Schubitrax [Objet] : English : [Leseimpulse 1] =
[impulsion de lire 1]. - Schaffhausen : Schubi
Lernmedien, 2012. - 1 jeu dans un emboîtement
2 jeux de 9 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien,
anglais, espagnol et néerlandais
"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants de
découvrir l'anglais en attribuant des images avec des mots. Il peut
se jouer de 1 à 4 enfants de 7 ans et plus."
Harnos5. - Harnos6
VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655488 * Cote : 802.0(072)
SCHU
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011461578 * Cote :
802.0(072) SCHU

178 RERO 007722447
Schubitrax [Objet] : English : [Leseimpulse 2] =
[impulsion de lire 2]. - Schaffhausen : Schubi
Lernmedien, 2012. - 1 jeu dans un emboîtement
2 jeux de 9 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien,
anglais, espagnol et néerlandais
"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants
de découvrir l'anglais en attribuant des images avec des phrases. Il
peut se jouer de 1 à 4 enfants de 8 ans et plus."
Harnos5. - Harnos6
VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655494 * Cote : 802.0(072)
SCHU
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011461581 * Cote :
802.0(072) SCHU

802.0-3 Anglais vocabulaire

179 RERO 003982116
Englisch für Kinder [Objet] : ein lustiges Lernspiel
mit 220 Wörtern, 220 Abbildungen und Sätzen, mit

Lautsprache!... - Fürth : Noris-Spiele, cop. 2000. - 1
jeu dans un emboîtement
1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions de couleur, 49 pions/pastilles rouges,
233 cartes de vocabulaire
Enfants (9-12 ans)
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010366215 * Cote : 802.0-3
ENGL

180 RERO 003849452
Never ending stories [Objet] : the inventive story
telling game = [Histoires sans fin]. - Cambridge : Living
and learning, cop. 1994. - 1 jeu dans un emboîtement
1 planche de jeu, 1 sac, 48 cartes illustrées, 1 mode d'emploi en
anglais, 1 règle du jeu en français
Enfants (6-9 ans)
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601955 * Cote : 802.0-3
NEVE

802.0-3(072) Anglais vocabulaire. Matériel didactique

181 RERO 007721074
Schubitrax [Objet] : English : animals, food. -
Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2011. - 1 jeu dans
un emboîtement
2 jeux de 9 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien,
anglais, espagnol et néerlandais
"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants
de découvrir l'anglais à travers les thématiques des animaux et de
la nourriture. Il peut se jouer de 1 à 4 enfants de 8 ans et plus."
Harnos5. - Harnos6
VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655482 * Cote : 802.0-3(072)
SCHU
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011461572 * Cote :
802.0-3(072) SCHU

182 RERO 007721092
Schubitrax [Objet] : English : school, body & home. -
Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2011. - 1 jeu dans
un emboîtement
2 jeux de 9 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien,
anglais, espagnol et néerlandais
"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants de
découvrir l'anglais à travers les thématiques de l'école, de la maison
et du corps humain. Il peut se jouer de 1 à 4 enfants de 8 ans et plus."
Harnos5. - Harnos6
VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655483 * Cote : 802.0-3(072)
SCHU
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011461573 * Cote :
802.0-3(072) SCHU

802.0-5(072) Anglais grammaire. Matériel didactique

183 RERO 006297127
Mes cartes memo [Objet] : verbes irréguliers anglais:
collège: apprendre, mémoriser, se faire réciter, réviser,
jouer à plusieurs. - St-Germain-en-Laye : Happy
learning, 2007. - 1 jeu dans un emboîtement
ISBN 9782952650410
110 cartes memo des verbes irréguliers anglais, 2 cartes: Comment
apprendre et mémoriser, Comment se faire réciter, Comment réviser
et jouer à plusieurs, Pour toi et tes parents

Harmos10. - Harmos11. - Harmos9

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010975511 * Cote : 802.0-5(072) MESC

803.0-5(072) Allemand grammaire. Matériel didactique

184

RERO 006297113

Mes cartes memo [Objet] : verbes irréguliers allemand: collège: apprendre, mémoriser, se faire réciter, réviser, jouer à plusieurs. - St-Germain-en-Laye : Happy learning, 2007. - 1 jeu dans un emboîtement

ISBN 9782952650427

110 cartes memo des verbes irréguliers allemand, 2 cartes: Comment apprendre et mémoriser, Comment se faire réciter, Comment réviser et jouer à plusieurs, Pour toi et tes parents

Harmos10. - Harmos11. - Harmos9

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010975510 * Cote : 803.0-5(072) MESC

804.0(072) Français. Matériel didactique

185

RERO 003845209

Animoquid [Objet] . - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [1998]. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 1 dé, 4 pions de couleur, 40 jetons (10 blancs, 10 jaunes, 10 verts, 10 bleus), 40 cartes grenouille, 40 cartes éléphant, 40 cartes poisson, 1 fiche d'utilisation

Le but de ce jeu est d'aider l'enfant à affiner son langage en l'aidant à construire une définition, à affiner sa compréhension et sa réflexion afin de répondre à une question, à faire preuve de catégorisation et d'observation pour trouver un intrus parmi 3 animaux différents

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601924 * Cote : 804.0(072) ANIM

186

RERO 008115996

Brive, Lucienne. - Lire utile [Objet] : ateliers de lecture et de compréhension de documents utilitaires / auteur: Lucienne Brive. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2014. - 1 jeu (24 fiches de documents illustrés, 24 fiches de questions, 1 livret de correction, 2 feutres à eau, 1 fiche mode d'emploi)

Le jeu amène à lire et comprendre différents types de documents écrits et illustrés, à adapter le mode de lecture (intégrale ou sélective) pour trouver des informations précises et à formuler des réponses concises mais construites

Adolescents (12-15 ans). - Adultes allophones. - Enfants (9-12 ans). - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655441 * Cote : 804.0(072) BRIV

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011668666 * Cote : 804.0(072) BRIV

187

RERO 007249155

Brive, Lucienne. - Mots en kit [Objet] : jeu de lecture et de reconnaissance des syllabes dans les mots / concept. : Lucienne Brive ; ill. : Pascal Renard. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2011. - 1 jeu dans un emboîtement

1 mode d'emploi, 1 plateau de jeu, 30 planches, 96 étiquettes, 2 feutres à eau

De 2 à 6 joueurs, ce jeu a plusieurs intérêts pédagogiques : entrer dans la lecture en se familiarisant avec des mots de base, reconnaître des syllabes pour les associer à des mots écrits ou imagés, décoder des syllabes, commencer à écrire des mots par la transcription de 2 ou 3 syllabes

Harmos2. - Harmos3

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655590 * Cote : 804.0(072) BRIV

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011204061 * Cote : 804.0(072) BRIV

188

RERO 003845219

Cariou, Claire. - Gram'animo [Objet] / [Claire Cariou]. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

60 cartes images, 64 cartes textes, 1 carte joker, 5 planches de loto, 5 jetons de coul. différentes, 1 livret pédagogique (8 p.)

Ce jeu met en scène des animaux dans des situations pour le moins inhabituelles, qui attirent l'attention de l'enfant et permettent une meilleure compréhension de la construction des phrases. Les différents jeux offrent de multiples possibilités de comparaison entre des images assez proches qui incitent l'enfant à construire de énoncés de plus en plus précis

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601925 * Cote : 804.0(072) GRAM

189

RERO 008454146

Caumes, Joëlle. - Louisette Poulette [Objet] : jeu de langage : mise en place de situations de communication à partir des critères de couleurs, tailles et graphismes / Joëlle Caumes ; ill. Patrice Le Quérré. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2015. - 1 jeu

Ce jeu de langage a pour objectif d'amener les enfants à émettre des suppositions, des propositions et à poser des questions simples. Ils doivent découvrir au travers de différents jeux oraux ce qui est caché dans les nids. Pour atteindre cet objectif, les enfants vont passer par différentes étapes d'observation et de manipulations

Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868327 * Cote : 804.0(072) CAUM

190

RERO 008240540

Caumes, Joëlle. - Tralala le loup [Objet] : jeu de langage : formulation d'hypothèses à partir des péripéties d'un loup / auteur Joëlle Caumes ; ill. Fabienne David. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2015. - 1 jeu

Jeu de situations ludiques matérialisées jouant sur les causes et effets, avec verbalisation d'hypothèses. Nombreuses phases de jeu selon l'emploi des différents matériels

Objectifs du jeu: reconnaître une situation, lire et associer des images, émettre et valider des hypothèses, mettre en place des situations immédiates de communication, approcher les notions de cause à effet, être à l'écoute de l'autre, acquérir un esprit critique

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655425 * Cote : 804.0(072) CAUM

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011738261 * Cote : 804.0(072) CAUM

191 RERO 004648742

Causse, Patrick. - Multiscènes [Objet] / conception : Patrick Causse. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtage

48 cartes scènes de vie (12 histoires de 4 images), 48 bandeaux "objets" (4 bandeaux objet/histoire), 12 cartes "fenêtres" (10 fenêtres "détails de scène/carte/histoire), 6 feutres à eau, 2 plaquettes "texte" à lire ou à écouter, 3 fasc

Jeu de discrimination visuelle, jeu d'écoute, jeu de chronologie

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010726526 * Cote : 804.0(072) CAUS

192 RERO 004638625

Chapion, M. - C'est dans l'image [Objet] / conception : M. Chapion. - Chelles : Ed. Denis Cogneau : Atelier de l'Oiseau Magique, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtage

12 fiches scènes, 12 fiches questions plastifiées, 2 feutres à eau, 1 mode d'emploi

Objectif pédagogique: analyse d'une scène de la vie quotidienne, repérage d'éléments significatifs ou d'indices afin de pouvoir répondre à des questions contenant des consignes précises et variées

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010726540 * Cote : 804.0(072) CHAP

193 RERO 008199931

Chapion, M. - Idéogrammes [Objet] : jeu de langage et de création de phrases / conception M. Chapion. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2012. - 1 jeu dans un emboîtage

114 cartes (32 jaunes, 32 rouges, 16 blanches, 16 bleues, 18 vertes), 1 règle de jeu

"Ce matériel simple, pratique et peu fragile a pour but, dans les sections de grands en Maternelles et en CP, de mettre en place la fonction du code écrit et à terme d'aborder la langue écrite. Compte tenu du fait que ce matériel s'adresse évidemment à des enfants analphabètes, des mots ou des groupes de mots sont proposés à l'enfant représentés sous formes de signes graphiques facilement identifiables et essentiels dans l'énoncé et la transcription d'une idée : ce sont les idéogrammes." (Introduction aux règles du jeu)

Harmos2. - Harmos3

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655437 * Cote : 804.0(072) CHAP

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011668662 * Cote : 804.0(072) CHAP

194 RERO 004638591

Clairet Colaruotolo, Françoise. - Le chaudron de Crataline [Objet] / conception : F. Clairet-Colaruotolo. - Chelles : Ed. Denis Cogneau : Atelier de l'Oiseau Magique, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtage

1 plateau de jeu, 6 jetons joueurs, 1 dé, 6 x 30 cartes indicées (toile araignée, escargot, grenouille, chenille, souris, serpent), 4 cartes blanches, 6 cartes de signes, 1 mode d'emploi (1 p.)

Ce jeu s'adresse à des enfants lecteurs et cherche, au travers d'une mise en scène ludique (il faut rassembler les ingrédients composant l'antidote), à proposer un certain nombre d'activités autour du langage écrit (segmentation de phrases, phrases à remettre en ordre, syllabes en désordre, closures d'énoncés, voyelles gommées, travail d'un code)

Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010726542 * Cote : 804.0(072) CLAI

195 RERO 007253333

Clairet Colaruotolo, Françoise. - Les dragonneaux [Objet] : jeu d'observation, de déduction et de compréhension orale et écrite / conception : Françoise Clairet Colaruotolo ; ill. : Patrice Le Querré. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand cerf, 2010. - 1 jeu dans un emboîtage

2 plateaux de 12 pièces chacun, 12 cartes modèles, 6 cartes textes recto/verso, 2 bandeaux de décodage, 1 mode d'emploi

Il s'agit d'un jeu d'observation, de déduction, d'attention visuelle et verbale. Il permet aussi d'exercer la compréhension orale et écrite ainsi que la verbalisation. Ce jeu, version spéciale 2 joueurs, propose d'utiliser des fiches modèles ou codées pour "habiller" les dragonneaux. D'autres utilisations sont également possibles

Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655600 * Cote : 804.0(072) CLAI

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011204064 * Cote : 804.0(072) CLAI

196 RERO 003842388

Clairet Colaruotolo, Françoise. - Le serpent de patatrac [Objet] / [Françoise Clairet Colaruotolo]. - Chelles : D. Cogneau : Atelier de l'Oiseau magique, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtage

6 séries de 40 cartes indicées différemment (araignée, citrouille, chaudron, balai, chat noir, hibou), 1 planche de jeu, 1 dé, 6 jetons, 1 livret pédagogique (5 p.)

Ce jeu s'adresse aux enfants qui se satisfont d'une expression ou d'une compréhension approximative

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601902 * Cote : 804.0(072) SERP

197 RERO 005992930

Clairet Colaruotolo, Françoise. - La spirale de Gramala [Objet] : jeu de grammaire et de conjugaison / conception : Françoise Clairet Colaruotolo ; ill. : Patrice Le Querré. - Chelles : Ed. Denis Cogneau : Atelier de l'Oiseau Magique, 2010. - 1 jeu dans un emboîtage

1 piste en couleur, 7 séries de 24 cartes exercices, 6 pions, 1 dé, 1 fiche réponses, 1 mode d'emploi

Ce jeu permet d'aborder et de rééduquer les notions grammaticales, l'orthographe et la conjugaison

Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011088996 * Cote : 804.0(072) CLAI

198 RERO 006092356

Clairet Colaruotolo, Françoise. - Trouvez le Zouzou ! [Objet] : jeu de discrimination auditive et visuelle /

conception : Françoise Clairet Colaruotolo ; ill. : Patrice Le Quéré. - Chelles : Ed. Denis Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, 2010. - 1 jeu dans un emboîtement + 1 tube en carton

1 plateau de jeu de table ou mural, 32 jetons "zouzou", 10 jetons "critère unique", 50 jetons "texte", 6 planches loto, 1 règle du jeu
Jeu d'écoute et de lecture de consignes. Tri d'informations, description de l'image

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011087490 * Cote : 804.0(072) CLAI

199

RERO 008442758

Clairet, Françoise. - A l'abordage! [Objet] : jeu d'écoute ou de lecture attentive / auteur : Françoise Clairet ; ill. : Didier Rouchut. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2015. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu en 4 pièces, 6 séries de 20 cartes de 2 niveaux de jeu, 1 dé classique, 48 jetons, 6 pions bois colorés, 2 pions pirate à monter, 1 règle du jeu

"Pour les enfants dès 5 ans, ce jeu d'écoute permet de savoir sélectionner les informations utiles, de les mémoriser et de les exprimer en réponse à une question."

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868330 * Cote : 804.0(072) CLAI

200

RERO 007161182

Clairet, Françoise. - Les Bobinettes [Objet] : jeu d'attention, d'observation et de compréhension orale et écrite / auteur Françoise Clairet ; développement Violeta Savic & Dirou. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2011. - 1 jeu (6 supports, 180 pièces magnétiques, 18 cartes modèles, 1 livret) ; dans une boîte 23 x 32 cm

ISBN 9782917323120

Ce jeu permet de travailler le langage oral dans son versant expressif ou perceptif, de développer les capacités d'attention et d'observation, la mémoire immédiate ainsi que la compréhension orale et écrite

Age: dès 7 ans. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011204068 * Cote : 804.0(072) CLAI

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011204069 * Cote : 804.0(072) CLAI

201

RERO 008201344

Clairet, Françoise. - Cartablaba [Objet] : jeu d'imagination et de langage à partir de scènes illustrées / auteur : Françoise Clairet ; ill. : Sylvain Henry. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

1 série de 30 cartes à gagner "cartes à Blaba", 1 dé spécial, 110 cartes réparties en 5 séries, 1 mode d'emploi

"Ce jeu a pour objectifs d'observer des scènes illustrées, de lire des images, de comprendre les situations ainsi que de verbaliser. Il permet également aux enseignants de travailler sur la construction des phrases et sur le langage oral et écrit avec des enfants de 5 ans et plus"

Jeu d'observation de scènes illustrées, de lecture d'image, de compréhension de situations, de déduction et d'inférence,

de verbalisation, de construction de phrases (travail morphosyntaxique), de langage oral ou écrit

Enfants (6-9 ans). - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4
VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655436 * Cote : 804.0(072) CLAI

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011668661 * Cote : 804.0(072) CLAI

202

RERO 007777825

Clairet, Françoise. - Le miroir de Crataline [Objet] : ateliers variés du langage écrit pour jeunes lecteurs / Françoise Clairet Colaruotolo ; ill. Patrice Le Quéré. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2013. - 1 jeu

1 plateau de jeu en 2 parties, 6 pions, 1 dé, 2 feutres, 1 fiche de contenu, 1 annexe de réponses, 1 règle du jeu, 150 cartes (6x25)
Ce jeu propose des activités ludiques autour du langage écrit pour des enfants jeunes lecteurs ou lecteurs débutants

Jeu de lecture pour travailler 6 domaines: compréhension, observation, phonologie, évocations et assemblage, mémoire de travail, attention visuelle

Enfants (9-12 ans). - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655442 * Cote : 804.0(072) CLAI

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011668669 * Cote : 804.0(072) CLAI

203

RERO 008201286

Clairet, Françoise. - Qui est Toto ? [Objet] : jeu d'écoute, d'observation et de déduction : jeu de langage / conception Françoise Clairet ; ill.: Didier Rouchut. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

1 livret de 30 descriptifs de Toto, 2 jeux de 30 cartes "Toto" en couleurs, 1 jeu de cartes "Toto" en noir et blanc, 1 jeu de 30 cartes "indices en vrac", 30 bandeaux "indices en lignes", 1 "cache-bandeau", 6 puzzles "personnes du cirque" de 5 pièces, 1 mode d'emploi

"Il s'agit d'un jeu d'écoute et de respect de critères, de discrimination visuelle, de logique et de déduction. L'expression orale est également un objectif de ce jeu qui se destine aux enfants de maternelle."

Dès 5 ans. - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655426 * Cote : 804.0(072) CLAI

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011668651 * Cote : 804.0(072) CLAI

204

RERO 007249511

Conscience, Monique. - La clé des sons [Objet] : 3 à 6 ans / concept. et réal. : Monique Conscience ; ill.: Caro. - 4e éd. - Schiltigheim : Accès, 2010. - 1 jeu dans un emboîtement

ISBN 9782909295756

1 mode d'emploi (21 p.), 98 cartes oranges, 10 cartes vertes, 20 cartes bleues, 48 cartes mauves

Ce jeu permet d'apprendre l'articulation, le langage et l'écrit dans le plaisir partagé d'un jeu de cartes

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655582 * Cote : 804.0(072) CONS

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011253143 * Cote : 804.0(072) CONS

205

RERO 003846017

Conscience, Monique. - La clé des sons [Objet] : 6 à 8 ans / Monique Conscience ; [ill.: Caro]. - Strasbourg : Accès, 2000. - 1 jeu dans un emboîtement

ISBN 2909295656

1 mode d'emploi (13 p.), 108 cartes jaunes "Mot-clé", 14 cartes vertes "Bingo", 16 cartes bleues "Morsy", 21 cartes mauves "Piège" Ce jeu permet : de développer le sens de l'observation, d'entraîner ses capacités intellectuelles, de provoquer la participation active au projet de mémorisation, d'évocation et de restitution, de retrouver la confiance en soi

Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Doc. pédagogique * Barcode : 1010631950 * Cote : 804.0(072) CONS

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601935 * Cote : 804.0(072) CONS

206

RERO 008428848

Dieckhoff, Gertrud. - Danke Kim! [Objet] = Merci Kim! / Gertrud Dieckhoff. - 6. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2012. - 1 jeu dans un emboîtement

70 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues (31 p.)

"Kim se rend utile de mille et une manières : il s'occupe de la lessive, fait les courses, prépare le repas, fait cuire des biscuits, lave la vaisselle et remet de l'ordre. Kim s'occupe du chien, cire les chaussures, arrose les plantes vertes ou tond la pelouse. Ces images aux couleurs vives et gaies sont une invitation à raconter, à classer ou à rédiger de courtes histoires. Kim est âgé d'environ 5 ans ; il passe aussi bien pour un garçon qu'une fille, de sorte que les enfants n'ont aucune difficulté à s'identifier avec lui. (www.schubi.ch)"

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655392 * Cote : 804.0(072) DIEC

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866175 * Cote : 804.0(072) DIEC

207

RERO 008428265

Dieckhoff, Gertrud. - So oder so? [Objet] : wie geht die Geschichte aus? = Comme ceci ou comme cela? : quelle est la suite de l'histoire / Gertrud Dieckhoff. - 5. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

72 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues

"Les enfants ont la capacité d'imaginer leurs propres histoires et de les améliorer spontanément selon leur humeur. Les histoires en images «comme ceci ou comme cela» peuvent contribuer à faire progresser ce génie inventif inné. Chaque séquence décrit des histoires quotidiennes, mais passionnantes, dont chacune possède deux dénouements possibles (bleu ou rouge). Des thèmes comme «vrai» ou «faux» peuvent apparaître dans la discussion et faire l'objet de diverses interprétations. Les histoires se prêtent idéalement à aider les enfants à s'exprimer librement notamment en présence d'un groupe, ce qui est essentiel pour les enfants de l'école maternelle. (www.schubi.ch)"

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655387 * Cote : 804.0(072) DIEC

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866166 * Cote : 804.0(072) DIEC

208

RERO 008428500

Dieckhoff, Gertrud. - Ein tag mit Flo [Objet] = Une journée avec Flo / Gertrud Dieckhoff. - 10. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2013. - 1 jeu dans un emboîtement

75 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues

"Se lever, se doucher, déjeuner, se brosser les dents. C'est ainsi que commence la journée de la plupart des enfants. La série « Une journée avec Flo » illustre, étape par étape, le déroulement d'une journée, du lever au coucher. Les activités représentées sont familières aux enfants qui n'éprouvent aucune difficulté à les nommer, à les décrire et à les commenter. Pleines d'humour, les images ne sont pas seulement des illustrations de mini-reportages, elles sont une invitation à s'exprimer, à observer en comparant et à raconter en établissant des différences. (www.schubi.ch)"

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655391 * Cote : 804.0(072) DIEC

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866167 * Cote : 804.0(072) DIEC

209

RERO 008410476

Ender, Uwe. - TwinFit auxilia [Objet] wer hilft wem? = wie helpt wie? = qui aide qui? / von Uwe Ender. - Köln : ProLog Therapie und Lernmittel, [201?]. - 1 jeu dans un emboîtement

48 cartes ; 1 livret

"Ce jeu de mémoire comprend 48 cartes (6 x 6 cm), ayant pour thème « qui aide qui ». Les joueurs doivent retrouver les paires ayant un lien logique, avec d'un côté la personne ayant un problème (ex : une petite fille peine à se hisser sur un cheval de manège), et de l'autre côté la personne qui va l'aider (son père la soulève et la pose sur le cheval). Pour cela, ils doivent faire appel à la logique et à la déduction. Les joueurs sont invités à décrire les images et à expliquer le lien entre les deux cartes, ce qui permet aussi le développement du vocabulaire. Ce jeu peut être utilisé avec des enfants (dès 5 ans) comme avec des adultes. (www.mot-a-mot.com)

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866191 * Cote : 804.0(072) ENDE

210

RERO 008410530

Ender, Uwe. - TwinFit producta [Objet] : wer stellt was her? = wie maakt wat? = qui fabrique quoi? / von Uwe Ender. - Köln : ProLog Therapie und Lernmittel, [201?]. - 1 jeu dans un emboîtement

48 cartes ; 1 livret

"Ce jeu de mémoire comprend 48 cartes (6 x 6 cm), ayant pour thème « qui fabrique quoi ? ». Ce jeu permet de travailler soit au niveau du mot soit au niveau des phrases."

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866190 * Cote : 804.0(072) ENDE

211

RERO 008410527

Ender, Uwe. - TwinFit vestimenta [Objet] wer trägt was? = wie draagt wat? = qui porte quels vêtements? /

von Uwe Ender. - Köln : ProLog Therapie und Lernmittel, [201?]. - 1 jeu dans un emboîtement

48 cartes ; 1 livret

"Ce jeu de mémoire comprend 48 cartes (6 x 6 cm), ayant pour thème « Qui porte quoi ? ». Sur 24 cartes, des personnes et leur tenue sont illustrées. Ce jeu permet de travailler soit au niveau du mot soit au niveau des phrases."

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866189 * Cote : 804.0(072) ENDE

212

RERO 008444721

Ernest, James. - The big idea [Objet] : [inventez des crises de rire !] / un jeu de James Ernest ; ill. par Stéphane Boutin. - Paris : Funforge, 2015. - 1 jeu

92 cartes "chose" ; 92 cartes "qualificatif" ; 6 cartes "médaille" ; 24 cartes "vote blanc" ; 1 règle de jeu

"The Big Idea est un jeu dans lequel vous allez combiner des cartes anodines pour créer et vendre les inventions les plus improbables dérivées au cours de vraies parties de plaisir et de fous rires !" (agorajeu.com)

Harmos10. - Harmos11. - Harmos9

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795238 * Cote : 804.0(072) ERNE

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795239 * Cote : 804.0(072) ERNE

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795240 * Cote : 804.0(072) ERNE

213

RERO 008428218

Fink, Alexandra. - Na so was! [Objet] = Oh la la! / ill. : Alexandra Fink. - 3. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2016. - 1 jeu dans un emboîtement

76 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues (51 p.)

"Ces 13 histoires en images aux couleurs gaies relatent de petits événements qui prennent une tournure étonnante ou connaissent une issue surprenante, inhabituelle, voire invraisemblable. De cette manière, les images incitent à regarder attentivement et à raconter. Aux observateurs attentifs, elles réservent un large éventail de détails à découvrir. Loin de ne fournir qu'un thème de conversation, les suites d'images sont l'occasion d'observer avec attention et de faire un récit détaillé. La construction logique de l'histoire soutient la restitution du déroulement chronologique de l'intrigue. (www.schubi.ch)"

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655382 * Cote : 804.0(072) FINK

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866168 * Cote : 804.0(072) FINK

214

RERO 008258400

Flament, Claire. - Le dragon des syllabes [Objet] : jeu de lecture de syllabes et de construction de mots, jeu de conscience phonologique / Claire Flament ; ill. Didier Rouchut. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2014. - 1 jeu

Les images illustrent des mots répartis en 6 catégories: aliments, animaux, éléments de la nature, parties du corps, véhicules, vêtements. On peut aussi s'en servir pour les classer par thème

Plusieurs niveaux et phases de jeu liées à la phonologie : Lecture de syllabes dans un parcours ludique. Verbalisation suivant consignes.

Reconstitution 'écrite' de mots-images à partir de syllabes à disposer sur supports individuels 3 mots. Personnalisation

Dès 6 ans. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868312 * Cote : 804.0(072) FLAM

215

RERO 005967473

Gaudreau, Andrée. - Débrouille [Objet] : [des jeux qui aideront l'élève à débroussailler toutes les graphies des sons ill, ail, eil, euil et ouil.] / Andrée Gaudreau. - Montréal : Chenelière Education, 2009. - 1 jeu dans un emboîtement

ISBN 9782765023708

1 livret d'instructions (9 p.), 1 planche de jeu, 4 pions, 2 dés, 50 cartes illustrées (cartes images), 50 cartes présentant le nom des illustrations (cartes-mots), 28 cartes présentant un graphème complexe (cartes-sons), 100 cartes présentant chacune une phrase à compléter (cartes-phrases)

Ce jeu permet de développer les habiletés suivantes : lecture rapide de mots à graphèmes complexes, maîtrise de l'orthographe, lecture et compréhension de phrases simples et complexes de ces mots, rédaction de phrases complètes

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655624 * Cote : 804.0(072) GAUD

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011085578 * Cote : 804.0(072) GAUD

216

RERO 006052210

Gaudreau, Andrée. - Rallye [Objet] : [pour le plaisir de jouer avec les sons et les mots, et pour s'amuser à construire des phrases et des histoires rigolotes] / Andrée Gaudreau. - Montréal : Chenelière éducation, 2010. - 1 jeu dans un emboîtement

ISBN 9782765026754 (livret d'instructions)

1 plateau de jeu, 4 pions, 1 dé coloré, 20 cartes blanches, 6 paquets de cartes au pourtour de couleurs différentes, comportant chacun 70 cartes avec une ill. d'un côté et le mot correspondant de l'autre, 1 livret d'instructions

Ce jeu vise plusieurs intentions pédagogiques: développer la conscience phonologique, enrichir le vocabulaire et développer la conscience syntaxique, développer la mémoire auditive, développer des habiletés à lire et orthographier des mots

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655616 * Cote : 804.0(072) GAUD

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011086240 * Cote : 804.0(072) GAUD

217

RERO 008324518

Gervais, Adeline. - Que fait-il ? Que fait-elle ? [Objet] : jeu de langage oral et de production de phrases simples / conception : Adeline Gervais ; ill. : François Ruyer. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2015. - 1 jeu dans un emboîtement

1 règle du jeu ; 6 chevaux ; 48 cartes "scènes" ; 48 cartes dominos "action" ; 48 cartes dominos "habits" ; 1 carte "filaine fille" ; 1 carte "filaine garçon"

"Ce jeu a pour but de développer le sens de l'observation et d'initier l'enfant à la lecture d'images pour construire des phrases simples. Il propose d'enrichir le lexique et la syntaxe et de développer l'écoute, la compréhension de consignes et leur application."

Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011738262 * Cote : 804.0(072) GERV

218

RERO 008444704

Gravy, Alexis. - Kalifiko [Objet] : les objets c'est rigolo ! / Alexis Gravy. - [Bruxelles] : Repos prod., 2014. - 1 jeu

1 règle du jeu ; 1 sonnette ; 1 sac ; 110 cartes

"Un joueur choisit un objet et les autres doivent rapidement sélectionner une de leurs cartes qui y correspond. Un téléphone : c'est rechargeable! Un avion : pèse plus de 3 tonnes! Une brouette : ça roule! Trouvez des objets originaux et mettez les autres joueurs au défi! Kalifiko se joue avec 5 variantes de jeu différentes. (www.jeuxdenim.be)"

Harmos10. - Harmos11. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8. - Harmos9

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795241 * Cote : 804.0(072) GRAV

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795242 * Cote : 804.0(072) GRAV

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795243 * Cote : 804.0(072) GRAV

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795244 * Cote : 804.0(072) GRAV

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795245 * Cote : 804.0(072) GRAV

219

RERO 008452934

Hirschfeld, Yves. - Speech [Objet] : le jeu qui se la raconte ! / un jeu d'Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze ; ill. par Hervé Gourdet. - Versailles : Cocktail Games, [201?]. - 1 jeu

ISBN 3760052142062

60 cartes "Images" ; 1 règle du jeu

"Speech est un jeu simple et accessible qui vous amène à improviser des récits insolites et délirants basés sur des images conçues pour exciter votre imagination. Mais pour jouer à Speech, vous n'avez pas besoin d'être un orateur accompli : ce sont les images qui vous donnent la parole !"

Harmos10. - Harmos11. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8. - Harmos9

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795229 * Cote : 804.0(072) HIRS

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795230 * Cote : 804.0(072) HIRS

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795231 * Cote : 804.0(072) HIRS

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795232 * Cote : 804.0(072) HIRS

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795233 * Cote : 804.0(072) HIRS

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795234 * Cote : 804.0(072) HIRS

220

RERO 006172781

Kaleidos [Objet] / Spartaco Albertarelli... [et al.]. - Versailles : Cocktail games, 2008. - 1 jeu

A votre avis, combien d'objets différents se cachent dans ces illustrations? Le temps d'un sablier, essayez de découvrir un maximum de mots commençant par la même lettre dans l'une des dix illustrations du jeu. Soyez rapide mais surtout malin car les éléments les plus précieux sont ceux que vous serez seul à remarquer. Jouez tranquillement en famille ou en équipes jusqu'à 12 joueurs pour des parties frénétiques. (www.jeuxdenim.be)

Harmos10. - Harmos11. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8. - Harmos9

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795246 * Cote : 804.0(072) KALE

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795247 * Cote : 804.0(072) KALE

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795248 * Cote : 804.0(072) KALE

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795249 * Cote : 804.0(072) KALE

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795250 * Cote : 804.0(072) KALE

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795251 * Cote : 804.0(072) KALE

221

RERO 008477588

Kemeny, Dominique. - Glup [Objet] : 1 : sourdes - sonores et inversions / D. Kemeny et S. Rozier. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2014. - 1 jeu dans un emboîtage

108 cartes réparties en 3 jeux, 1 règle de jeu

"Ce coffret sert à 3 jeux qui exercent la lecture des syllabes et la succession des lettres lors de l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Il s'agit du jeu des mariages, du jeu des inversions et du domino des inversions. Ils se destinent aux enfants de CP et de CE1."

Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868322 * Cote : 804.0(072) KEME

222

RERO 008477604

Kemeny, Dominique. - Glup [Objet] : 2 : confusions visuelles / D. Kemeny et S. Rozier. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2013. - 1 jeu dans un emboîtage

162 cartes réparties en 3 jeux, 1 règle de jeu

"Ce coffret sert à 3 jeux qui se destinent aux enfants de CP et de CE1 : le domino des signes diversement orientés, le domino pqbd bleu et le jeu des mariages. Pour aider l'enfant à accéder à l'apprentissage de la lecture, il est nécessaire de l'entraîner à une bonne organisation de l'espace et du temps."

Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868321 * Cote : 804.0(072) KEME

223

RERO 008477618

Kemeny, Dominique. - Glup [Objet] : 3 : règles de lecture / D. Kemeny et S. Rozier. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2014. - 1 jeu dans un emboîtage

162 cartes, 1 règle de jeu

"Ce coffret sert organiser des ateliers qui se destinent aux enfants de CP et de CE1 : les jeux des mariages et le domino des inversions. Ils ont pour objectif de travailler les différentes règles de lecture, par exemple les c, les g ou encore les inversions dans les voyelles complexes. Ces ateliers permettront l'acquisition d'automatismes rapides de lecture."

Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868320 * Cote : 804.0(072) KEME

224

RERO 008477647

Kemeny, Dominique. - Glup [Objet] : 4 : ... sait lire : les confusions auditives / D. Kemeny et S. Rozier. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2011. - 1 jeu dans un emboîtement

"Le but de ce jeu est de proposer des exercices de complétude permettant à l'enfant de prendre conscience de la distinction qui existe entre deux phonèmes qui ne se différencient que par la présence de vibrations au cours de leur émission."

Harmos3

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868319 * Cote : 804.0(072) KEME

225

RERO 003845229

Kemeny, Dominique. - Ludigramm [Objet] / [Mmes Kemeny - Rozier]. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 150 cartes exercices, 30 cartes chance, 6 pions, 1 dé, 1 notice pédagogique (1 p.)

Ce jeu offre une palette d'exercices en faisant intervenir l'orthographe et dans une moindre mesure, la compréhension de lecture

Règles de lecture, accords entre les mots, identification des homophones, conjugaison, compréhension de lecture

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601926 * Cote : 804.0(072) KEME

226

RERO 008089770

Labrousse, Danielle. - Oscar a dit... [Objet] : jeu évolutif de compréhension de consignes orales ou écrites à travers leur exécution / auteur : Danielle Labrousse ; ill. : Didier Rouchut. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2014. - 1 jeu (6 pièces parcours, 6 pions, 1 dé spécial, 1 mascotte "Oscar", 60 cartes, 1 règle du jeu, 1 grille d'évaluation) ; dans une boîte

Compréhension de consignes orales et/ou écrites (écoute et/ou lecture): faire, mimer, dessiner, placer; différents niveaux (consignes simples, doubles, complexes) pour enfants lecteurs ou non-lecteurs. Développement de la confiance en soi dans un cadre ludique. Un jeu individuel ou pour petits groupes ou pour la classe entière

Dès 5 ans. - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655435 * Cote : 804.0(072) LABR

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011668660 * Cote : 804.0(072) LABR

227

RERO 007161124

Lacomblez, Alix. - Témoignages [Objet] : jeu d'observation, de compréhension du langage écrit et

de précision de la lecture / conception Alix Lacomblez ; ill. Sylvain Henry. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2011. - 1 jeu (32 bandeaux BD, 92 cartes, 1 fiche, 1 règle du jeu) ; dans une boîte 24 x 32 cm

Quatre enfants ont été témoins d'une même situation, mais leurs témoignages diffèrent par quelques nuances. Pour chaque situation, il s'agira de faire correspondre les bandes dessinées, à première vue semblables, et les témoignages de chacun

Age: dès 10 ans. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655593 * Cote : 804.0(072) LACO

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011204057 * Cote : 804.0(072) LACO

228

RERO 003845314

LaLondre, M. - Les zap'surdes [Objet] / [M. Lalondre]. - Chelles : D. Cogneaux : Atelier de l'Oiseau magique, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

50 fiches, 1 notice pédagogique (2 p.)

Il existe des déficits qui portent plus particulièrement sur la compréhension du langage. "Les zap'surdes" a été conçu et mis au point par un orthophoniste. Il a pour but de travailler sur le versant "compréhension" du langage oral et/ou écrit. Ce matériel va donc concerner : A) les orthophonistes et les logopèdes [...] B) Les enseignants, qui, en situation pédagogique [ont affaire] à des élèves dont le maniement social du langage se heurte encore à l'intégration et l'appropriation de ses aspects moins conventionnels, voire plus surréalistes

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601928 * Cote : 804.0(072) LALO

229

RERO 007232968

Le Querré, Patrice. - Bord à bord [Objet] : jeu de discrimination visuelle / conception et ill. : Patrice Le Querré. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2011. - 1 jeu

"Un jeu de discrimination visuelle, lecture d'indices et repérage dans l'espace. Il y a six plateaux supports de 9 pièces, dont une fixe au milieu. Au joueur de trouver la place des autres pièces en se repérant sur le décor des bords. Il y a 4 niveaux de consignes de complexité croissante." (<http://www.oiseau-magique.com/pj/so.html#jmanipulation>)

Harmos1. - Harmos2

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011738265 * Cote : 804.0(072) LEQU

230

RERO 008442721

Le Querré, Patrice. - La maison des sorcières [Objet] : jeu de discrimination visuelle, lecture d'indices / concept. et ill.: Patrice Le Querré. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2013. - 1 jeu dans un emboîtement

1 règle du jeu, 6 plateaux de douze pièces, 6 fiches quadrillées de fond de plateau, 3 séries de 6 cartes consignes

"Placer les pièces des puzzles : selon les consignes visuelles dans un tableau à double entrée, d'après des images de pièces incomplètes, d'après un découpage de pièces différent. Jeu autocorrectif."

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868329 * Cote : 804.0(072) LEQU

231

RERO 007541164

Lehnert, Susanne. - Lustige Tiergeschichten [Objet] = Histoires d'animaux / Susanne Lehnert, Boris Braun. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2012. - 1 jeu (74 cartes) + 1 notice

La boîte contient des suites d'images simples qui peuvent être utilisées pour divers exercices favorisant l'apprentissage de la reconnaissance d'un déroulement, la pensée de manière logique, la réaction aux éventuelles solutions, la formulation des causes, l'expression orale ou écrite, l'enrichissement du vocabulaire

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655388 * Cote : 804.0(072) LEHN

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866173 * Cote : 804.0(072) LEHN

232

RERO 008442914

Lérin, Jérôme. - Articulo [Objet] : jeu du schéma corporel / auteur : Jérôme Lerin ; graphisme : Dirou. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2010. - 1 jeu dans un emboîtement

6 plateaux de jeu, 36 pièces, 18 fiches, magnets, 1 règle du jeu "A partir d'une fiche "consigne", les joueurs doivent observer la position et la posture des membres, leur couleur et les placer sur la piste pour reconstituer leur clown. Pour développer la perception des couleurs, du schéma corporel, la spatialisation et le décodage."

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868326 * Cote : 804.0(072) LERI

233

RERO 008199762

Linard, Sophie. - Tous en forme ! [Objet] : jeu de discrimination visuelle de formes, de couleurs et de tailles, jeu de langage / auteur : Sophie Linard ; ill. : Didier Rouchut. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

1 mode d'emploi, 96 cartes (12 familles), 6 planches loto, 16 bandeaux-chevalets, 4 dés

"Ce jeu a pour objectif, au travers de multiples ateliers (tri, classement, observation, application de consignes), de reconnaître ou identifier des personnages en fonction de leurs critères de forme, de couleur et de taille. C'est également un jeu de langage qui encourage la verbalisation des critères pour identifier le bon personnage."

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655438 * Cote : 804.0(072) LINA

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011668663 * Cote : 804.0(072) LINA

234

RERO 008472826

Marcou, Sébastien. - Agorum [Objet] : mise en scène d'exercices pour travailler l'expression orale, l'expression écrite, la confiance en soi et la mémoire / conception et graphismes: Sébastien Marcou. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2015. - 1 jeu dans un emboîtement

6 séries de 20 cartes, 1 annexe A5 à photocopier, 1 mode d'emploi "Dès 1 joueur, ce jeu permet de travailler l'expression orale, l'expression écrite, la confiance en soi et la mémoire. Il offre également de développer plus précisément certaines compétences

attendues à la fin de l'école élémentaire en termes de langage oral, langage écrit, lecture, diction, récitation, mémoire visuelle et rapidité."

Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868334 * Cote : 804.0(072) MARC

235

RERO 003842357

Maximage [Objet] . - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 1996. - 1 jeu dans un emboîtement

50 images en noir et blanc présentant: des expressions de sentiments, des objets, des situations quotidiennes, des scènes inhabituelles, 1 notice pédagogique

Ce jeu illustre les aventures de Max, personnage qui permettra aux enfants d'imaginer librement de nombreuses histoires. Maximage peut être utilisés en classe ou en rééducation (individuelle, de groupe) avec des enfants de tout âge. Ce matériel permet d'atteindre les objectifs suivants: développer l'imagination, travailler la causalité, les conséquences et les buts, et la structuration temporelle, favoriser l'expression orale, enrichir le vocabulaire, entraîner à l'expression écrite

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601901 * Cote : 804.0(072) MAXI

236

RERO 007161325

Mutelet, Philippe. - Dans le bon sens [Objet] : 12 ateliers de réflexion et de maîtrise de la langue / conception Philippe Mutelet ; développement Violeta Savic. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2011. - 1 jeu (156 cartes) ; dans une boîte 25 x 18 cm

Matériel permettant de travailler de manière autonome (autocorrectif) et ludique des éléments clés des programmes concernant la maîtrise de la langue. Les 12 ateliers, répartis en 3 thématiques (grammaire, conjugaison, orthographe), offrent des possibilités régulières et prêtes à l'emploi de mises en situations de réinvestissements réfléchis ainsi que des moyens d'évaluations rapides et sûrs des compétences évaluées

Age: dès 11 ans. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868336 * Cote : 804.0(072) MUTE

237

RERO 007129354

Muttum [Objet] : cherchez et trouvez les bons mots !. - Echallens : Titoy, 2011. - 1 jeu ; dans 1 boîte 24 x 24 cm ISBN 7629999011618

Il s'agit de trouver en 30 secondes ou 1 minutes soit le maximum de mots, verbes, adjectifs, synonymes ou antonymes avec les lettres ou les mots proposés, soit d'épeler les 6 mots énoncés, soit de trouver la langue ou le pays d'origine des mots énoncés sur les cartes. Le nombre de mots trouvés nous fait avancer sur le plateau, le but étant d'atteindre la case centrale

Age: dès 12 ans. - Harmos10. - Harmos11. - Harmos7. - Harmos8. - Harmos9

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795220 * Cote : 804.0(072) MUTT

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795221 * Cote : 804.0(072) MUTT

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795222 * Cote : 804.0(072) MUTT

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795223 * Cote : 804.0(072) MUTT

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795224 * Cote : 804.0(072) MUTT

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795225 * Cote : 804.0(072) MUTT

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795226 * Cote : 804.0(072) MUTT

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795227 * Cote : 804.0(072) MUTT

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795228 * Cote : 804.0(072) MUTT

238 RERO 008424864

Naef, Anja. - Und dann? [Objet] : Bildergeschichten = Et puis? : histoires en images : 1 / Anja Naef. - 12. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2015. - 1 jeu dans un emboîtage

144 cartes-images (10 x 9.5 cm) ; 1 livret en 6 langues (31 p.)

"Ce jeu permet, à travers des histoires, d'apprendre à observer attentivement, d'analyser des faits, de raisonner logiquement, d'enrichir son vocabulaire et d'améliorer l'expression orale et écrite."

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655401 * Cote : 804.0(072) NAEF

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866186 * Cote : 804.0(072) NAEF

239 RERO 008410214

Naef, Anja. - Und dann? [Objet] : Bildergeschichten = Et puis? : histoires en images : 2 / Anja Naef. - 7. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2015. - 1 jeu dans un emboîtage

145 cartes-images (10 x 9.2 cm) ; 1 livret en 6 langues (31 p.)

"Ce jeu permet, à travers des histoires, d'apprendre à observer attentivement, d'analyser des faits, de raisonner logiquement, d'enrichir son vocabulaire et d'améliorer l'expression orale et écrite."

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655404 * Cote : 804.0(072) NAEF

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866182 * Cote : 804.0(072) NAEF

240 RERO 008472765

Noureddine, Hamyani. - Histoire d'écrire [Objet] : production d'écrits : imaginer et rédiger à partir de 15 thèmes illustrés / concept. : Hamyani Noureddine ; ill. : Thierry Leveau. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2015. - 1 jeu dans un emboîtage

1 mode d'emploi, 30 fiches exercices, 1 feutre, 1 fiche A4 jaune de corrections des exercices

"Ce jeu a pour objectif d'expérimenter la production d'écrits, la compréhension de lecture, le développement de l'imaginaire et la maîtrise du vocabulaire."

Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868315 * Cote : 804.0(072) NOUR

241 RERO 008428325

Pahl, Simone. - Spatzendreck und Maulwurfschreck [Objet] = Le chapeau du hérisson / ill. : Simone Pahl.

- 3. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2015. - 1 jeu dans un emboîtage

74 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues (63 p.)

"Dans ces quinze histoires, il est question d'animaux que l'on peut rencontrer chaque jour dans nos pays européens. Ce sont des animaux domestiques bien connus (cochon d'Inde, chat, chien, perruche, poisson rouge, âne, lapin) ou des animaux sauvages fréquents dans nos jardins et nos campagnes (souris, taupe, moineau, hérisson, escargot). On voit aussi sur plusieurs images des animaux qui ne sont pas directement liés à l'action de l'histoire, mais peuvent être inclus dans l'observation (cygne, ver, scarabée, poule, cheval, poisson d'ornement, vache, chèvre). Les séquences d'images ne servent pas seulement à faire parler les enfants. Les différentes situations de départ, les saisons ou lieux différents incitent à observer attentivement et à raconter de façon précise. Les protagonistes sont eux aussi différents à chaque fois: l'observation se fait donc non seulement dans une même histoire, mais aussi entre deux séquences d'images, dont on peut commenter les différences. (www.schubi.ch)"

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : RERO-17692826 * Cote : 804.0(072) PAHL

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866179 * Cote : 804.0(072) PAHL

242 RERO 008427949

Pfeiffer, Almut. - Geschichten zu den Präpositionen [Objet] = Histoires sur les prépositions / Almut Pfeiffer ; ill. : Melanie Woicke. - 2. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2014. - 1 jeu dans un emboîtage

72 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues (74 p.)

"Dans, sur, sous, au-dessus, devant, derrière, à côté, entre : Nombre d'enfants ont des difficultés avec les prépositions. Grâce aux histoires illustrées, ils apprennent à assigner correctement les termes liés à l'espace et à les utiliser correctement. Parallèlement, leur imagination est stimulée. Deux prépositions sont introduites dans chaque histoire. Les deux prépositions apparaissent deux fois dans l'histoire dans une phrase objectif. Pour la question du lieu avec "où ?", et pour la question du mouvement avec "par où ?", les enfants peuvent être amenés dans le dialogue à la phrase objectif de la carte et donc à la bonne préposition. Chaque histoire est accompagnée de quatre cartes dont les deux dernières proposent deux possibilités différentes de poursuivre l'action. Les histoires illustrées peuvent aussi être utilisées indépendamment des prépositions, comme histoires à issues diverses. (www.schubi.ch)"

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655390 * Cote : 804.0(072) PFEI

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866180 * Cote : 804.0(072) PFEI

243 RERO 007247723

Pointeau, Laurence. - Bien lu... bien vu! [Objet] : jeu de discrimination visuelle, de compréhension orale et de lecture de textes / concept. : Laurence Pointeau ; ill. : Sylvain Henry. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2011. - 1 jeu dans un emboîtage

1 mode d'emploi, 24 cartes recto/verso, 6 fiches corrections, 96 cartes texte, 96 cartes image

Jeu de discrimination visuelle, d'écoute et compréhension, et de lecture et déduction. Il peut se jouer autant avec des lecteurs que des non-lecteurs

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655598 * Cote : 804.0(072) POIN

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011204067 * Cote : 804.0(072) POIN

244

RERO 008410064

PRESS, HANS JUERGEN Press, Hans Jürgen. - Der kleiner Herr Jakob [Objet] : Bildergeschichten = Maître Jacot : histoires en image / Hans Jürgen Press. - 13. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2015. - 1 jeu dans un emboîtement

160 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues (27 p.)

"40 histoires de 4 cartes, pleines d'humour pour une observation minutieuse, un raisonnement logique, pour enrichir son vocabulaire et stimuler une narration orale ou écrite, pour remettre les cartes dans l'ordre chronologique."

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655400 * Cote : 804.0(072) PRES

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866181 * Cote : 804.0(072) PRES

245

RERO 008410086

Pustlauk, Thilo. - Sentimage [Objet] : la boîte à histoires / Thilo Pustlauk. - 8. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

144 cartes-images ; 1 livret en 6 langues (43 p.)

"La boîte à histoires Sentimage contient des récits amusants ou graves qui sont une invitation à regarder, à raconter et à réfléchir. Sentimage dépeint des événements ou des situations qui suscitent des émotions et montrent les protagonistes à des moments décisifs et toujours en gros plan. Les histoires ont pour cadre la vie quotidienne des enfants et leur univers affectif ; elles les invitent à réfléchir aux sentiments qu'eux-mêmes et leurs semblables éprouvent et à en parler."

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655403 * Cote : 804.0(072) PUST

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866183 * Cote : 804.0(072) PUST

246

RERO 008445080

Rory's story cubes [Objet] : actions. - Belfast : The creativity hub, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

9 dés ; 1 règle du jeu

"Inventez des milliers d'histoires pleines d'actions palpitantes ! Lancez les dés puis racontez une histoire en utilisant les neuf symboles obtenus. Petit conte ou grande saga : à vous de raconter votre histoire ! Une seule règle : il n'y a pas de mauvaise réponse ! (boîte)"

Harmos10. - Harmos11. - Harmos9

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795210 * Cote : 804.0(072) RORY

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795211 * Cote : 804.0(072) RORY

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795212 * Cote : 804.0(072) RORY

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795213 * Cote : 804.0(072) RORY

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795214 * Cote : 804.0(072) RORY

247

RERO 008445093

Rory's story cubes [Objet] : générateurs d'histoires. - Belfast : The creativity hub, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

9 dés ; 1 règle du jeu

"Lancez les dés puis racontez une histoire en utilisant les neuf symboles obtenus. Des millions de combinaisons sont possibles ! Des heures, du fun et une imagination débridée à tout âge ! Une seule règle : il n'y a pas de mauvaise réponse ! (boîte)"

Harmos10. - Harmos11. - Harmos9

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795215 * Cote : 804.0(072) RORY

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795216 * Cote : 804.0(072) RORY

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795217 * Cote : 804.0(072) RORY

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795218 * Cote : 804.0(072) RORY

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795219 * Cote : 804.0(072) RORY

248

RERO 008445109

Rory's story cubes [Objet] : voyages. - Belfast : The creativity hub, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

9 dés ; 1 règle du jeu

"Inventez des récits épiques pleins de frissons ! Lancez les dés puis racontez une histoire en utilisant les neufs symboles obtenus. Petit conte ou grande saga : à vous de raconter votre histoire ! Une seule règle : il n'y a pas de mauvaise réponse ! (boîte)"

Harmos10. - Harmos11. - Harmos9

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795205 * Cote : 804.0(072) RORY

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795206 * Cote : 804.0(072) RORY

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795207 * Cote : 804.0(072) RORY

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795208 * Cote : 804.0(072) RORY

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011795209 * Cote : 804.0(072) RORY

249

RERO 008410276

Schroff, Corinne. - Papa Moll [Objet] : la boîte à histoires / Corinne Schroff. - 9. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2015. - 1 jeu dans un emboîtement

150 cartes-images ; 1 livret en 6 langues (27 p.)

"Papa Moll et sa famille vivent des aventures amusantes qui racontent les aléas de la vie quotidienne. Grâce à ces histoires, l'enfant va entraîner son observation, apprendre à analyser l'enchaînement de faits et à penser de manière logique. Elles vont également lui permettre d'enrichir son vocabulaire et de perfectionner son expression orale et écrite."

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655402 * Cote : 804.0(072) SCHR

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866185 * Cote : 804.0(072) SCHR

250

RERO 008409642

Schroff, Corinne. - Problems [Objet] / Corinne Schroff. - 8. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2015. - 1 jeu dans un emboîtage

ISBN 4006810120767

65 cartes en couleurs (9 x 9 cm) se rapportant à 6 situations conflictuelles ; 10 cartes d'aide ; 1 notice (39 p.)

"Ce jeu a pour objectif d'aider les enfants à reconnaître une situation conflictuelle, à penser de manière logique, à développer une histoire et encore de les aider à s'exprimer oralement."

Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655386 * Cote : 804.0(072) SCHR

251

RERO 008427561

Schroff, Corinne. - Das schwarze Schaf [Objet] = La brebis galeuse / Corinne Schroff. - 6. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2015. - 1 jeu dans un emboîtage

76 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues (71 p.)

"Identifier « la brebis galeuse » développe chez les enfants l'aptitude à raisonner et à argumenter puisque les objets figurés sont choisis de manière que chaque carte puisse être considérée comme l'intrus. Chaque suite d'images se compose de cinq cartes. Celles-ci illustrent des objets, des animaux ou des personnes qui, au premier coup d'oeil forment une catégorie. Au sein de chaque suite, il faut trouver l'intrus, c'est-à-dire l'objet, l'animal ou la personne qui est différent des quatre autres. (www.schubi.ch)"

Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655389 * Cote : 804.0(072) SCHR

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011867279 * Cote : 804.0(072) SCHR

252

RERO 004644689

Soulier, Laurence. - 3 en ligne [Objet] : niveau 2 / conception: Laurence Soulier. - Chelles : Ed. Denis Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtage

12 plateaux de jeux, 36 jetons joueurs, 2 dés, 1 mode d'emploi

Ce jeu permet de travailler, à l'aide d'un support ludique la conscience phonologique et différents aspects du langage écrit. Les joueurs doivent faire aussi preuve d'un minimum de stratégie

Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010726533 * Cote : 804.0(072) SOUL

253

RERO 008427854

THUELER, URSULA Thüler, Ursula. - Davor, danach und zwischendrin [Objet] = Avant, après - et au milieu? / Ursula Thüler, Mélanie Woicke. - 5. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2013. - 1 jeu dans un emboîtage

72 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues

"La boîte contient 24 suites d'images simples, constituées de 3 cartes chacune, visant à développer la logique et la capacité d'expression orale. La première carte montre un objet, une personne ou une scène du quotidien; sur la troisième carte, le même

objet, la même personne ou la même scène sont représentés de manière différente. Il s'agit de trouver ce que pourrait représenter la deuxième carte: l'outil, l'appareil ou la machine avec lesquels la modification a été effectuée. (www.schubi.ch)"

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655397 * Cote : 804.0(072) THUE

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866176 * Cote : 804.0(072) THUE

254

RERO 008428879

THUELER, URSULA Thüler, Ursula. - Differento [Objet] : finde die Unterschiede! : cherche les différences! / Ursula Thüler ; ill. Thilo Pustlauk. - 4. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2013. - 1 jeu dans un emboîtage

77 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues

"Cette boîte à images contient un jeu de société amusant qui reprend le principe du célèbre passe-temps que l'on trouve dans de nombreux journaux. 30 paires de cartes présentent chacune un même motif qui se différencie par quelques détails. Chacun des deux joueurs est en possession d'une carte et, sans voir celle de son adversaire, il doit lui poser des questions afin de trouver les détails qui font la différence. Chaque fois qu'une différence est trouvée, une carte réversible est retournée sur la table. Plus le nombre de détails trouvés est grand, plus l'intérêt du jeu augmente. Le vainqueur est celui qui trouve le dernier détail et qui retourne donc la dernière carte. Ce jeu développe non seulement le don d'observation et l'aptitude à s'exprimer oralement, mais encore d'importantes facultés de base telle que la compréhension orale, l'orientation dans l'espace, la mémoire et la concentration. Conçu pour deux joueurs, il peut fort bien constituer une activité pour un enfant seul. (www.schubi.ch)"

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6
VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655395 * Cote : 804.0(072) THUE

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866178 * Cote : 804.0(072) THUE

255

RERO 008029279

"Tu m'en diras tant !" [Objet] : le grand jeu de la langue française : 1600 questions et défis stimulants / ont contribué à la réalisation de ce jeu: Jean-Louis Broust ... [et al.] ; ill.: Quentin Vijoux. - Paris : Gallimard, 2012. - 1 jeu dans un emboîtage

ISBN 3260050871563

1 plateau de jeu ; 6 pions ; 1 dé ; 1 règle du jeu ; 1 sablier ; 342 cartes ; 4 boîtiers distributeurs

"Ce jeu propose de jouer avec tous les usages de la langue : l'orthographe, le vocabulaire et l'expressivité. Il se joue de 2 à 6 joueurs de 14 ans et plus. Une partie dure environ 45 minutes."

Harmos10. - Harmos11. - Harmos9

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655460 * Cote : 804.0(072) TUME

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011461384 * Cote : 804.0(072) TUME

256

RERO 008427504

Weller, Bettina. - Blickwinkel [Objet] = Points de vue / ill. : Bettina Weller. - 3. Aufl. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2015. - 1 jeu dans un emboîtage

74 cartes-images (9 x 9 cm) ; 1 livret en 6 langues

"Chacun perçoit le monde de son point de vue. La différence des points de vue sur une même situation conduit souvent à des malentendus et à des disputes. Reconnaître qu'il existe différents points de vue constitue le premier pas vers des relations marquées par davantage de compréhension. Les 6 suites d'images illustrent des événements perçus de deux points de vue différents qui opposent des enfants et des adultes. On y trouve deux camarades de classe dont chacun désire remporter une course, ou une mère qui a autorisé sa fille à aller au cinéma et s'inquiète en ne la voyant pas rentrer à l'heure convenue. Il ne s'agit pas de vérocité ou de fausseté, mais de différence de point de vue. La compréhension n'est possible que si deux manières de voir sont discutées et prises en considération (www.schubi.ch)"

Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655384 * Cote : 804.0(072)

WELL

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011866171 * Cote : 804.0(072) WELL

804.0-1 Français orthographe

257

RERO 005407157

Séki [Objet] : s'amuser avec l'orthographe ! / [Agnès Toscanelli: concept, supervision] ; [Martino Toscanelli: concept, textes] ; [Laurent Kaeser: concept, graphisme, ill.]. - [Fribourg] : Les Ed. Fada!, 2004. - 2 cartes (symboles, jeu Silabo©), 60 cartes "personnages", 1 support (règle du jeu + 1 dé) dans un boîtier (6x13 cm)

ISBN 2970030802

2 cartes (symboles, jeu Silabo©), 60 cartes "personnages", 1 support (règle du jeu + 1 dé)

Adolescents (12-15 ans). - Adolescents (15-18 ans). - Enfants (9-12 ans)

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655777 * Cote : 804.0-1 SEKI

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655778 * Cote : 804.0-1 SEKI

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010677717 * Cote : 804.0-1 SEKI

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010677718 * Cote : 804.0-1 SEKI

804.0-3 Français vocabulaire

258

RERO 003867929

Grandes images pour parler [Objet] : [24 images pour une utilisation collective]. - Paris: Nathan, 1990. - 1 jeu dans un emboîtement

24 pl. (25 x 32 cm) ; 14 fiches d'exploitation (21 cm)

Chaque image représente une situation de la vie de l'enfant. Les thèmes principaux sont répartis en 4 axes : scènes de plein air (le jardin, la cueillette des fleurs, la récolte des pommes, la construction d'une cabane), scènes de la ville (dans la rue, à l'intérieur d'un supermarché), à l'école (la classe, la cour de récréation), la vie à la maison (le lever, la toilette, le petit déjeuner, la maladie, chez le médecin, la cuisine, la confection d'un gâteau, l'anniversaire). Chaque image met en situation deux enfants, frère et soeur, autour desquels s'articulent des personnes, des animaux qui permettent le départ d'un enchaînement de récits

Enfants (3-6 ans). - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010626956 * Cote : 804.0-3 GRAN

259

RERO 003845804

Syllaba [Objet] : jeu de français / [livret et contenu pédagogique: Florence Gendrel] ; [conception du jeu: Fabrice Pinel] ; [ill.: Christophe Moi]. - Paris : Hachette, 1999. - 1 jeu dans un emboîtement

ISBN 2011678226

1 règle du jeu (15 p.), 110 cartes

Enfants (6-9 ans). - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010631952 * Cote : 804.0-3 SYLL

VS MV St-MAURICE rez * Barcode : 1010601932 * Cote : 804.0-3 SYLL

804.0-3(072) Français vocabulaire. Matériel didactique

260

RERO 003846113

Atelier images [Objet] : pour stimuler et enrichir l'expression. - Paris : Nathan, [s.d.]. - 1 jeu dans un emboîtement. - (Eveil)

14 grandes images thématiques cartonnées (33 x 30 cm), 184 images (11,5 x 10,5 cm), 184 étiquettes-mots (1 côté cursives, 1 côté caractères d'imprimerie), 1 notice pédagogique (4 p.)

Les planches représentent des milieux et des activités correspondant au monde vécu de l'enfant. Les thèmes traités sont : à la mer, à l'école, au jardin, au marché, au zoo, bon appétit, bonne nuit, dans la cuisine, je m'habille, le bébé, les animaux, les jouets, les moyens de transport, l'heure du bain

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601943 * Cote : 804.0-3(072) ATEL

261

RERO 003845108

Boukobza, Laurence. - L'armoire [Objet] / [Laurence Boukobza]. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions, 4 séries de 6 cartes (jaune, orange, bleu et vert), 32 cartes vêtements, 1 notice pédagogique (2 p.)

Compréhension de consignes, coordination, changements de critères, anticipation, déduction, lecture de codes, vocabulaire (vêtements, couleurs)

Permet un travail sur la compréhension des consignes, la coordination, les changements de critères, l'anticipation, la déduction, la lecture de codes, le vocabulaire

Harmos1. - Harmos2

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601920 * Cote : 804.0-3(072) BOUK

262

RERO 008199749

Brive, Lucienne. - Le flot des mots [Objet] : jeu d'acquisition du vocabulaire et de maîtrise de la langue / conception: Lucienne Brive ; ill.: Didier Rouchut. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions, 140 cartes réparties en 7 séries de 20 cartes-exercices avec les corrections, 1 mode d'emploi

"Ce jeu permet d'enrichir le vocabulaire, de développer le langage et de mieux maîtriser la langue française au travers des 7 ateliers spécifiques proposés."

Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655428 * Cote : 804.0-3(072) BRIV

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011668653 * Cote : 804.0-3(072) BRIV

263 RERO 006345798

Clairet, Françoise. - Voca bulles [Objet] : jeu de vocabulaire et de langage oral / concept. : Françoise Clairet ; ill. : M.-J. Germain et Dirou. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2010. - 1 jeu

Se jouant de 2 à 6 joueurs, ce jeu vise à développer le vocabulaire et le langage oral

Age: dès 5 ans. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655599 * Cote : 804.0-3(072) CLAR

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011204065 * Cote : 804.0-3(072) CLAR

264 RERO 008439639

Clairet, Françoise. - Voca bulles [Objet] : jeu de vocabulaire et de langage oral / concept. : Françoise Clairet ; ill. : M.-J. Germain et Dirou. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2013. - 1 jeu dans un emboîtage

1 plateau de jeu, 150 cartes, 6 pions, 1 dé, 1 règle du jeu

"Se jouant de 2 à 6 joueurs, ce jeu vise à développer le vocabulaire et le langage oral."

Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868341 * Cote : 804.0-3(072) CLAI

265 RERO 003849635

Gianini, Marco. - Mit Kommis spielend Französisch lernen ! [Objet] : Set 1 für Einsteiger, Set 2 für Könner, Set 3 für Profis / [Lizenzgeber: Marco Gianini, Oliver von Arx]. - Zürich : Lehrmittelverlag des Kantons Zürich, 1995. - 1 jeu dans un emboîtage

Jeu 1 (76 cartes bleues, 8 cartes joker), jeu 2 (78 cartes vertes, 8 cartes joker), jeu 3 (82 cartes rouges, 8 cartes joker), 3 x 30 cartes blanches, 1 notice pédagogique (15 p.)

Enfants (6-9 ans). - Enfants (9-12 ans)

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601960 * Cote : 804.0-3(072) GIAN

266 RERO 003845721

Lang, Martine. - Jeux éducatifs de l'imagier du père castor [Objet] / par Martine Lang. - Nouv. éd. revue et augmentée. - Paris : Flammarion, 1977. - 1 jeu dans un emboîtage

ISBN 2081612143

480 images, 480 étiquettes, 1 livret pédagogiques (64 p.)

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601930 * Cote : 804.0-3(072) LANG

267 RERO 007342251

Lérin, Jérôme. - Questions d'images [Objet] : jeu d'enrichissement de vocabulaire, de tri et

de classement : jeu d'écoute et de déduction / conception : Jérôme Lérin. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2013. - 1 jeu

Jeu de descriptions, à base d'images réalistes et de devinettes progressives, axé sur 8 grands thèmes (www.oiseau-magique.com)

Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011738263 * Cote : 804.0-3(072) LERI

268 RERO 003849616

Parlons avec Ploum [Objet] = Ploum gets us talking = Sprechen mit Plum = Hablamos con Plum = Parliamo con Ploum = Vertellen met beertje Ploem. - Paris : Nathan, cop. 1985. - 1 jeu dans un emboîtage

Une série de 64 images cartonnées ; ces images sont numérotées pour faciliter le rangement et le repérage. Un puzzle de Ploum représentant 6 têtes avec des expressions différentes et 8 vêtements, le tout permettant de créer de multiples figurines de Ploum. 1 notice pédagogique (11 p.)

Enfants (3-6 ans). - Enfants (6-9 ans)

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601959 * Cote : 804.0-3(072) PARL

269 RERO 006386633

Pasturel, Martine. - Mots malins [Objet] : jeu d'enrichissement du vocabulaire / concept. : Martine Pasturel ; ill. Dirou. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2010. - 1 jeu (1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions, 140 cartes) ; dans une boîte 25 x 33 cm

Age: dès 9 ans. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655596 * Cote : 804.0-3(072) PAST

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011252743 * Cote : 804.0-3(072) PAST

270 RERO 007722602

Schubित्रix [Objet] : français : l'école, la maison & le corps. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2013. - 1 jeu dans un emboîtage

2 jeux de 9 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien, anglais, espagnol et néerlandais

"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants de découvrir le français à travers les thématiques de l'école, la maison et du corps. Il peut se jouer de 1 à 4 enfants de 8 ans et plus."

Harmos5. - Harmos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655496 * Cote : 804.0-3(072) SCHU

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011461574 * Cote : 804.0-3(072) SCHU

271 RERO 007722556

Schubित्रix [Objet] : français : les animaux, les aliments. - Schaffhausen : Schubi Lernmedien, 2013. - 1 jeu dans un emboîtage

2 jeux de 9 cartes chacun, 1 notice en allemand, français, italien, anglais, espagnol et néerlandais

"Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants de découvrir le français à travers les thématiques des animaux et de la nourriture. Il peut se jouer de 1 à 4 enfants de 8 ans et plus."

Harmos5. - Harmos6

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655493 * Cote : 804.0-3(072) SCHU

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011461575 * Cote : 804.0-3(072) SCHU

272 RERO 003982064

Vocabulon champion [Objet] : le plus passionnant des jeux de mots. - [Paris] : Larousse, cop. 1996. - 1 jeu dans un emboîtement

1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 1 dé, 4 pions de couleur, 1 sablier, 48 cartes-lettres, 528 cartes-énigmes

Jeu de lettres pour adolescents dès 15 ans et adultes pour 2 à 4 joueurs

Adolescents (12-15 ans). - Adolescents (15-18 ans)

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010387813 * Cote : 804.0-3(072) VOCA

273 RERO 003981884

Vocabulon édition famille [Objet] : jeu de mots... jeu de malins!. - 2e éd. - [Paris] : Larousse ; [S.l.] : Mégableu, cop. 2001. - 1 jeu dans un emboîtement

1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 1 dé, 4 pions de couleur, 1 sablier, 48 cartes-lettres, 440 cartes-énigmes

Jeu de lettres pour enfants dès 10 ans et adultes pour 2 à 4 joueurs

Adolescents (12-15 ans). - Adolescents (15-18 ans). - Enfants (9-12 ans)

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010387811 * Cote : 804.0-3(072) VOCA

804.0-4(072) Français phonétique. Matériel didactique

274 RERO 004112738

Atelier des phonèmes [Objet] / [ill.: Laurent Richard] ; [coordination pédagogique: Françoise Eriksen]. - Paris : Nathan, cop. 2004. - 1 jeu dans un emboîtement

25 locomotives en carton, 18 wagons en carton, 71 jetons images en carton, 1 fasc. pédagogique

Ce jeu permet de développer la conscience phonologique chez l'enfant et s'inscrit dans le prolongement d'activités collectives à envisager sous forme de jeux de langage variés et ritualisés, axés sur l'écoute et la discrimination auditive

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655911 * Cote : 804.0-4 ATEL

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010647655 * Cote : 804.0-4(072) ATEL

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010647656 * Cote : 804.0-4(072) ATEL

275 RERO 005993422

Brive, Lucienne. - L'arc en sons [Objet] : jeu de conscience phonologique / auteur: Lucienne Brive ; ill. : Sylvain Henry. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2010. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu (4 pièces de puzzle), 140 cartes, 6 collecteurs "arcs en ciel", 42 jetons de couleur, 1 dé, 6 pions, 1 mode d'emploi

Ce jeu permet de prendre conscience des composants sonores de la langue en s'entraînant à découper des mots et des sons

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011088988 * Cote : 804.0-4(072) BRIV

276 RERO 007519929

Brive, Lucienne. - L'arc en sons [Objet] : jeu de conscience phonologique / auteur: Lucienne Brive ; ill. : Sylvain Henry. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2013. - 1 jeu dans un emboîtement

Ce jeu permet de prendre conscience des composants sonores de la langue en s'entraînant à découper des mots et des sons

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655429 * Cote : 804.0-4(072) BRIV

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011668654 * Cote : 804.0-4(072) BRIV

277 RERO 003846025

Calle, V. - Jeu des familles de sons [Objet] / V. Calle. - Paris : Nathan, cop. 1987. - 1 jeu dans un emboîtement

155 cartes (31 familles de 5 cartes), 1 notice pédagogique

Sensibilisation auditive aux principaux phonèmes de la langue française (31sons) ; repérage de la position du phonème dans le mot ; sensibilisation orthographique par la mise en évidence des principaux graphèmes et les relations phonème/graphème. Jeu individuel ou en petit groupe

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010363067 * Cote : 804.0-4(072) CALL

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601937 * Cote : 804.0-4(072) CALL

278 RERO 003845758

Champdavoine, Lucette. - La maison des sons [Objet] : écoute et repérage des sons de notre langue : un jeu d'approche de la lecture / L. Champdavoine. - Paris : Nathan, cop. 1976. - 1 jeu dans un emboîtement

6 maisons, 36 jetons gardiens de maisons, 36 fiches gardiens, 112 jetons, 1 livret pédagogique (23 p.)

Ce jeu permet à l'enfant d'apprendre à distinguer les 36 sons, ou phonèmes de la langue française. Chaque phonème est représenté sur un jeton, par un animal qui devient le gardien de la "maison du son"..."

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601931 * Cote : 804.0-4(072) CHAM

279 RERO 003842107

Duvey, M. - Phono'phon [Objet] / [M. Duvey]. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 52 cartes mots bleues, 52 cartes mots noires, 13 cartes phonèmes, 49 cartes consignes, 6 jetons joueurs, 1 notice pédagogique (2 p.)

Développer la mémoire auditive, l'écoute, la conscience phonologique

Développer la mémoire auditive, l'écoute, la conscience phonologique. Ce jeu permet de revoir les différents phonèmes, de travailler la lecture et la compréhension par le biais des cartes consignes

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601900 * Cote : 804.0-4(072) DUVE

280

RERO 006185523

Gaudreau, Andrée. - B d p q au jeu! [Objet] / Andrée Gaudreau. - [Montréal] : Chenelière Education, 2007. - 1 jeu (2 fiches pédagogiques, 5 planches, 126 cartes) ; 22 x 25 cm

ISBN 9782765016991

Ce jeu aide les apprentis lecteurs, et spécialement ceux qui sont à risque de développer une dyslexie, à discriminer les lettres symétriques b d p et q et à les mémoriser

Les lettres b, d, p et q sont de petites coquines qui embêtent un grand nombre d'apprentis lecteurs, particulièrement ceux qui sont à risque de développer une dyslexie ou un trouble spécifique d'apprentissage de la lecture. Le jeu aide ces enfants à discriminer les lettres symétriques et à les mémoriser

Enfants (6-9 ans). - Harnos1. - Harnos2. - Harnos3

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655577 * Cote : 804.0-4(072)

GAUD

VS MV St-AURICE rez * Barcode : 1011278798 * Cote : 804.0-4(072) GAUD

281

RERO 006183737

Gaudreau, Andrée. - Phonosons [Objet] : un jeu amusant qui explore six opérations phonologiques [syllabe, rime, phonème] / Andrée Gaudreau. - Montréal : Chenelière Education, [2006]. - 1 jeu (30 planches, 45 cartes, 30 mini-planches, 1 livret) ; 22 x 25 cm

ISBN 2765011265

Ce jeu vise à éveiller la conscience phonologique des enfants de cinq à sept ans, ils peuvent jouer avec les syllabes, les rimes et les phonèmes

Harnos2. - Harnos3. - Harnos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655561 * Cote : 804.0-4(072)

GAUD

VS MV St-AURICE niv 2 * Barcode : 1011085492 * Cote : 804.0-4(072) GAUD

282

RERO 006052615

Gaudreau, Andrée. - Le zoo des sons [Objet] / Andrée Gaudreau. - Montréal : Chenelière éducation, 2007. - 1 jeu dans un emboîtement

ISBN 9782765016984 (livret d'instructions)

1 planche de jeu réversible, 5 pions, 2 dés, 240 cartes illustrées, 1 livret d'instructions

Ce jeu a pour objectif de développer la conscience phonologique. Il amène les enfants à reconnaître les phonèmes dans les mots

Harnos1. - Harnos2. - Harnos3. - Harnos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655614 * Cote : 804.0-4(072)

GAUD

VS MV St-AURICE niv 2 * Barcode : 1011085579 * Cote : 804.0-4(072) GAUD

283

RERO 007779435

Gervais, Adeline. - Les mots cachés [Objet] : jeu de reconnaissance de lettres et de mots / auteur: Adeline Gervais ; ill.: Sophie Hérout. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2014. - 1 jeu (1 fiche, 6 plateaux, 6 planches, 72 bandeaux, 72 cartes, 96 lettres) ; dans une boîte 24 x 25 cm

Jeu pour découvrir de façon ludique le fonctionnement du code écrit par la reconnaissance de lettres et de mots. Comprendre et

appliquer des consignes, reconnaître et nommer les lettres, prendre conscience de l'emplacement des lettres dans un mot les unes par rapport aux autres, entraîner l'enfant à utiliser des cartes "mots-illustrations"

Harnos2. - Harnos3

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655439 * Cote : 804.0-4(072)

GERV

VS MV St-AURICE niv 2 * Barcode : 1011668664 * Cote : 804.0-4(072) GERV

284

RERO 003840643

Kemeny, Dominique. - Conscience phonétique [Objet] / [D. Kemeny et S. Rozier]. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

4 jeux de dominos, soit: 1 jeu de 20 dominos (impression rouge), 1 jeu de 21 dominos (impression bleue), 1 jeu de 20 dominos (impression verte), 1 jeu de 19 dominos (impression noire), 1 livret pédagogique (4 p.)

Ce jeu prépare les enfants à l'acquisition de la lecture et de l'orthographe. Il les sensibilise aux phonèmes et à leur place dans le mot, en particulier aux sons des phonèmes simples en position initiale et finale. Il se joue à plusieurs

Position initiale et finale de phonèmes simples

Age: dès 6 ans. - Harnos1. - Harnos2. - Harnos3. - Harnos4

VS MV St-AURICE niv 2 * Barcode : 1010601880 * Cote : 804.0-4(072) KEME

285

RERO 007646734

Lacomblez, Alix. - Devinettes de phonologie [Objet] : jeu de phonologie et de représentation mentale des mots / concept. : Alix Lacomblez ; ill. : Sylvain Henry. - Chelles : Atelier de l'Oiseau Magique, 2013. - 1 jeu

Jeu de phonologie favorisant la représentation mentale des mots, la recherche de sons et le balayage oculaire (oiseau-magique.com)

Harnos2. - Harnos3. - Harnos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655445 * Cote : 804.0-4(072)

LACO

VS MV St-AURICE niv 2 * Barcode : 1011668672 * Cote : 804.0-4(072) LACO

286

RERO 003850763

Lacomblez, Alix. - Qui suis-je ? [Objet] : devinettes phonétiques / [Alix Lacomblez]. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

1 planche de 64 images, 68 cartes numérotées, 50 jetons rouges, 1 livret pédagogique (7 p.)

Ce jeu est utile à des 2èmes et 3èmes primaires, des groupes d'adaptation, des réseaux d'aide et de rééducation. Il s'adresse à des enfants sachant déjà lire. Il met l'accent sur la composition phonétique des mots et favorise leur représentation mentale. Il s'agit donc autant d'un jeu d'orthographe que de lecture proprement dite

Harnos3. - Harnos4. - Harnos5. - Harnos6

VS MV St-AURICE niv 2 * Barcode : 1010601970 * Cote : 804.0-4(072) LACO

287

RERO 005177561

Pothier, Béatrice. - Jeux phonologiques [Objet] : cycles 1 et 2 / Béatrice Pothier. - Paris : Retz, 2004. - 1 guide pédagogique (72 p.), 6 jeux de l'oie (3

dépl. recto-verso), 24 planches de loto, 216 cartes prédécoupées (24 pl.), 1 jeu des familles en 50 cartes prédécoupées (6 pl.), 6 dés, 12 pions, dans un emboîtement. - (Les ateliers Retz)

ISBN 9782725623641

1 guide pédagogique (72 p.), 6 jeux de l'oe (3 pl. recto-verso), 216 cartes de loto, 1 jeu des familles en 50 cartes, 6 dés et 12 pions répartis dans 3 sachets, 1 liste de contenu

Ces jeux phonologiques ont pour objectif de repérer les erreurs commises par les enfants sur certains phonèmes et de proposer des activités ludiques et structurées de remédiation

Les jeux sont destinés, d'une part, à diagnostiquer les erreurs commises par les enfants sur la réalisation de certains phonèmes, et d'autre part à y remédier. Les jeux portent sur les difficultés les plus fréquemment rencontrées (opposition de sonorités du type "car/gare", "poule/boule", point d'articulation, phonèmes liquides consonantiques ou semi-consonantiques, phonèmes vocaliques. Ils peuvent être utilisés dès la MS de maternelle jusqu'en CE1 et conviennent aussi dans le cadre de l'enseignement spécialisé

Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655736 * Cote : 804.0-4(072) POTH

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010693682 * Cote : 804.0-4(072) POTH

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010972165 * Cote : 804.0-4(072) POTH

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011016556 * Cote : 804.0-4(072) POTH

288

RERO 003841345

Soulier, Laurence. - La course aux sons [Objet] / conception: Laurence Soulier. - Chelles : Ed. Denis Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 4 jetons joueurs, 1 dé, 1 dé son-cible, 68 cartes-dessins, 52 cartes-mots à trou, 1 fasc. pédagogique (4 p.)

Ce jeu permet de travailler la conscience phonologique et l'évocation des mots. Il s'agit soit de repérer un son-cible dans des mots dessinés, dans des mots à trou, soit d'évoquer un mot contenant ce phonème-cible en tenant compte de sa place (au début, au milieu ou à la fin du mot)

Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601888 * Cote : 804.0-4(072) SOUL

289

RERO 006052483

Stanké, Brigitte. - Phonocartes [Objet] / Brigitte Stanké. - Montréal : Chenelière éducation, 2006. - 1 jeu dans un emboîtement

ISBN 9782765012290

60 cartes bleues (conscience syllabique), 60 cartes rouges (conscience de la rime), 60 cartes jaune (conscience phonémique), 60 cartes vertes (conscience phonémique), 1 livret d'instructions

Ce jeu offre aux enfants la possibilité de développer leur conscience phonologique, si essentiel pour apprendre à lire et à écrire

Permet une adaptation des jeux de cartes connus aimés de tous les jeunes enfants : la bataille, la mémoire, les familles et pige dans le lac

Age: dès 4 ans. - Enfants (3-6 ans). - Harmos1. - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - S'adresse aux enfants de 4 à 12 ans

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655613 * Cote : 804.0-4(072) STAN

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011085556 * Cote : 804.0-4(072) STAN

804.0-5(072) Français grammaire. Matériel didactique

290

RERO 004638451

Boukobza, Laurence. - Verbe, qui es-tu ? [Objet] / conception : Laurence Boukobza ; ill. : Adrien Borgel. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtement

24 cartes "carrés", 24 "triangles", 24 "losanges", 24 "étoiles", 24 "rectangles", 20 cartes "quand", 20 cartes "qui", 12 pistes "escalier", 40 cartes "être, avoir", 6 pions joueurs, 2 dés, 1 mode d'emploi

Aborder le verbe de façon progressive, construire une phrase, rechercher l'infinitif

Ce jeu permet d'aborder le verbe de façon progressive. Il permet de travailler les principales notions s'appliquant au verbe (sujet, temps, concordance des temps), de comprendre la signification de la plupart des verbes (actions à mimer). Il développe aussi l'imagination, l'évocation d'idées (incite à trouver des synonymes), la construction des phrases, la syntaxe... Conçu pour être joué à l'oral, il est possible, dans un second temps, de faire écrire les réponses, pour vérifier ou approfondir les acquis

Permet d'aborder le verbe de façon progressive, ouverte pour l'utilisateur à qui plusieurs règles plus ou moins complexes sont proposées, afin de l'adapter au niveau de chaque enfant et d'évoluer avec lui

Age: dès 9 ans. - Enfants (6-9 ans). - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010726546 * Cote : 804.0-5(072) BOUK

291

RERO 008200142

Brive, Lucienne. - Il était une... phrase [Objet] : jeu de langage et de construction de phrases simples / Lucienne Brive ; ill. Sophie Héroul. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

1 fiche pédagogique, 1 dé contes, 1 dé couleurs, 12 caches, 72 étiquettes "mot ou groupe de mots", 72 images, 18 grandes images, 18 bandeaux, 6 fiches questions

"Ce jeu, pour les enfants de 5 ans et plus, est articulé autour de 6 contes traditionnels: «Les trois petits cochons», La petite poule rousse», Boucle d'Or», Le Petit Poucet», «Le petit Chaperon Rouge», «Cendrillon». Il permet d'établir la relation entre l'oral et l'écrit, de savoir répondre à des questions simples d'ordre syntaxique et d'entre dans l'écrits ou encore de se doter d'un bagage de mots pour composer des phrases simples."

Harmos2. - Harmos3. - Harmos4

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655434 * Cote : 804.0-5(072) BRIV

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011668659 * Cote : 804.0-5(072) BRIV

292

RERO 007492743

Chappel, Véronique. - Les acrobates de la grammaire [Objet] : jeu de logique et de réflexion autour de la grammaire / Véronique Chappel et Christine Monard ; ill. : Didier Rouchut. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2012. - 1 jeu

Jeu de construction de phrases et extractions de critères communs. (oiseau-magique.com)

Jeu de logique: associer 3 consignes pour construire une phrase, jeu de réflexion: mobiliser et renforcer ses connaissances en grammaire, analyse, orthographe et conjugaison en vue d'exercer ses compétences de savoir écrire et parler, un jeu de raisonnement: se départir des règles apprises pour établir des relations entre elles et en tirer les déductions à appliquer au code écrit

Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655443 * Cote : 804.0-5(072) CHAP

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011668670 * Cote : 804.0-5(072) CHAP

293

RERO 008443013

Clairét Colaruotolo, Françoise. - L'inspecteur Circonstance s'interroge.. [Objet] : qui? quoi? où? comment? quand? : jeu d'analyse grammaticale / auteur : Françoise Clairét Colaruotolo ; ill. : Dirou. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2011. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 1 flèche, 1 roue, 175 cartes, 1 règle du jeu

"Ce jeu permet de travailler la compréhension de l'analyse grammaticale et l'identification du groupe sujet, du groupe verbal, des compléments d'objets directs, et des compléments circonstanciels."

Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868313 * Cote : 804.0-5(072) CLAI

294

RERO 008477381

Conanec, Florie. - Le marché aux mots [Objet] : jeu de création de phrases simples avec application des accords de base / concept.: Florie et Brigitte Conanec ; ill.: DR & Patrice Le Quéré. - Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2012. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau, 6 pions, 1 dé, 30 cartes, 360 étiquettes, 4 boîtes, 30 pièces de puzzle, 1 règle du jeu

"Ce jeu poursuit quatre objectifs: travailler la syntaxe des phrases (déterminant, nom, adjectif, verbe), mettre en relation les événements d'une phrase, travailler le lexique du fait que le jeu possède 3 thèmes (fantastique, animaux et famille) et travailler de façon progressive en 3 niveaux

Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868333 * Cote : 804.0-5(072) CONA

295

RERO 007777777

Fourret, Gwendoline. - De temps en temps [Objet] : la conjugaison en ateliers variés, évolutifs et modulables / conception: Gwendoline Fourret ; ill.: Patrice Le Quéré. - Chelles : Atelier de l'Oiseau magique, 2014. - 1 jeu

"Ce jeu permet aux enfants de 7 ans et + d'aborder de façon ludique les temps des verbes de l'indicatif, les terminaisons, leurs formes, les accords, les groupes, les auxiliaires..."

Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655444 * Cote : 804.0-5(072) FOUR

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011668671 * Cote : 804.0-5(072) FOUR

296

RERO 008116075

Fourret, Gwendoline. - Homonymus [Objet] : jeu d'orthographe et de grammaire autour des homonymes / auteur: Gwendoline Fourret ; ill.: Didier Rouchut. - Gagny : Ed. pédagogique du Grand Cerf, 2014. - 1 jeu

Ce jeu amène la maîtrise de l'orthographe des homonymes grâce à des exercices d'entraînement, des moyens mnémotechniques et un rappel des règles orthographiques et grammaticales

Utiliser, différencier, comprendre les différences d'utilisation des homonymes et homophones grammaticaux, la nature et la fonction des mots et des moyens mnémotechniques pour apprendre à se corriger. Les corrections se trouvent au dos des cartes

Enfants (9-12 ans). - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655415 * Cote : 804.0-5(072) FOUR

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011738259 * Cote : 804.0-5(072) FOUR

297

RERO 008472966

Kemeny, Dominique. - Le dompteur d'orthographe [Objet] : activités ludiques pour écrire sans fautes / auteurs: Dominique Kemeny et Samia Rozier ; ill.: Dirou et Cheub. - Gagny : Ed. pédagogiques du grand cerf, 2015. - 1 jeu dans un emboîtement

6 séries de 20 cartes, 1 dé, 1 plateau de jeu, 36 jetons, 1 feutre à eau, 1 mode d'emploi

"Jouer avec les règles de l'orthographe et de la grammaire à partir d'une multitude d'exercices ludiques et variés en passant le plus souvent possible par le dessin."

Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868345 * Cote : 804.0-5(072) KEME

298

RERO 003841102

Kemeny, Dominique. - Farandole des verbes [Objet] / [conception: Mmes Kemeny et Rozier]. - Chelles : Ed. Denis Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 6 jetons joueurs, 1 dé (de 1 à 4), 2 dés (pronoms personnels...), 1 dé temps, 19 cartes-sujet, 6 cartes-marqueur de temps, 4 tableaux de contrôle des terminaisons, 30 jetons gain, 1 notice pédagogique (1 p.)

Objectifs: compréhension du système de conjugaison: retrouver l'infinitif d'un verbe dessiné, trouver la bonne terminaison en fonction du temps et de la personne, conjuguer avec un passage à l'écrit

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8
VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601885 * Cote :

299

RERO 004644653

Kemeny, Dominique. - Gram'espace [Objet] / conception: Mmes Kemeny et Rozier. - Gagny : Ed.

pédagogiques du Grand Cerf, [2004?]. - 1 jeu dans un emboîtement

94 cartes mots (déterminants, noms, verbes, adjectifs, compléments), 36 cartes terminaisons sur transparent, 24 cartes consignes "phrases à réaliser" de difficultés progressives, 1 mode d'emploi

Ce jeu permet de former des phrases à l'aide de cartes mots en respectant une ou plusieurs consignes de départ. Celles-ci font intervenir les accords sujet/verbe, les notions de temps des verbes, les accords des noms, des adjectifs et les notions de complément

Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010726534 * Cote : 804.0-5(072) KEME

300

RERO 008199828

Kemeny, Dominique. - Ludi-accords [Objet] : pour jouer avec les accords ! / conception: D. Kemeny et S. Rozier. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2014. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions, 5 séries de 30 cartes (verbes, noms, participes passés, adjectifs, nature des mots), 15 cartes "gages", 1 mode d'emploi

"Ce jeu a pour objectif de revoir et de créer des automatismes au niveau des accords portant sur les noms, les verbes, les adjectifs et les participes passés. Il a été rajouté une série de cartes sur la nature des mots, catégorie importante, car elle permet d'identifier les mots afin de leur appliquer leur propre règle."

Dès 7 ans. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655440 * Cote : 804.0-5(072) KEME

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011668665 * Cote : 804.0-5(072) KEME

301

RERO 007058351

Kemeny, Dominique. - Ludi conjug [Objet] : pour jouer avec les conjugaisons / concept. D. Kemeny & S. Rozier ; ill. Dirou. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2010. - 1 jeu (1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions, 150 cartes, 1 f. règle de jeu) ; dans une boîte

Palette d'exercices de conjugaison de difficulté croissante. Notions générales concernant le verbe ainsi que les temps: imparfait, présent, futur, passé composé

Age: dès 9 ans. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655592 * Cote : 804.0-5(072) KEME

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011204060 * Cote : 804.0-5(072) KEME

302

RERO 005993053

Lacomblez, Alix. - La grammaire en questions [Objet] : jeu de raisonnement, d'analyse et de déduction sur les règles de grammaire / conception : Alix Lacomblez ; ill. : Dirou. - Chelles : Ed. Denis Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, 2009. - 1 jeu ; dans un emboîtement 20 x 40 x 3 cm

Ce jeu s'adresse à ceux qui connaissent déjà les règles de grammaire. Il s'agit ici de raisonner, de déduire et d'analyser ce que l'on sait déjà. Les termes grammaticaux sont présentés dans leur rapport avec le langage courant dès que cela est possible (impératif, auxiliaire, antérieur). L'exemple ne sera pas récité mais

choisi parmi des pièges, la règle exacte sera déduite des exemples ou choisie parmi des règles erronées ou incomplètes

Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011087494 * Cote : 804.0-5(072) LACO

303

RERO 005995849

Soulier, Laurence. - Le tour du verbe 1 [Objet] / conception: Laurence Soulier; ill. Syzi. - Chelles : Ed. Denis Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, [2008?]. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 160 cartes (vocabulaire, imagination, conjugaison, compréhension), 1 dé, 6 pions, 1 mode d'emploi

Ce jeu permet d'aborder différents aspects du verbe et de la phrase: temps de verbe, terminaisons, recherche du sujet, différentes formes de phrases (déclarative, interrogative, forme négative etc...)

Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011087493 * Cote : 804.0-5(072) SOUL

304

RERO 005995862

Soulier, Laurence. - Le tour du verbe 2 [Objet] / conception: Laurence Soulier; ill. Syzi. - Chelles : Ed. Denis Cogneaux : Atelier de l'Oiseau Magique, 2008. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu, 160 cartes (lexique, compréhension, morphologie du verbe, homonymes, expression verbale), 2 dés, 1 mode d'emploi

Ce jeu permet d'aborder différents aspects du verbe et de la phrase : temps du verbe, terminaisons, recherche du sujet, différentes formes de phrases

Ce jeu permet d'aborder différents aspects du verbe et de la phrase: temps de verbe, terminaisons, recherche du sujet, différentes formes de phrases (déclarative, interrogative, forme négative etc...)

Enfants (9-12 ans). - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011088999 * Cote : 804.0-5(072) SOUL

305

RERO 006052417

Stanké, Brigitte. - Les pros du nom [Objet] / Brigitte Stanké. - Montréal : Chenelière éducation, 2009. - 1 jeu dans un emboîtement

ISBN 9782765021889 (livret d'insctuctions)

75 cartes jaunes (le, la et les), 60 cartes roses (l' et les), 60 cartes bleues (y), 60 cartes mauves (en), 75 cartes orange (lui, leur et en), 15 cartes pronoms sujets, 1 livret d'instructions

Ce jeu offre aux enfants la possibilité de s'amuser tout en travaillant l'interprétation et l'emploi des pronoms sujets et objets. Ces deux compétences leur permettent ainsi d'améliorer la compréhension et l'orthographe des phrases

Age: dès 5 ans. - Harmos10. - Harmos11. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8. - Harmos9

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655615 * Cote : 804.0-5(072) STAN

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011085701 * Cote : 804.0-5(072) STAN

82.081(072) Création littéraire. Art d'écrire. Matériel didactique

306

RERO 006092398

Lérin, Jérôme. - Raconte-moi une histoire [Objet] : jeu de langage oral et écrit / conception: Jérôme Lérin ; ill.: Pascal Renard. - Chelles : Ed. Denis Cogneauux : Atelier de l'Oiseau Magique, 2009. - 1 jeu dans un emboîtement

6 grandes cartes 12 "lieux" différents, 72 cartes à associer réparties en 6 catégories, 1 lot complémentaire de 18 cartes "marron", 1 dé, 12 bandeaux consignes recto/verso indicés par 4 couleurs, 1 mode d'emploi

Jeu de langage oral et écrit, création d'histoires, production d'écrits

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011088997 * Cote : 82.081(072) LERI

307

RERO 005993386

Martins, Julien. - Le moulin à paroles [Objet] : jeu de langage / auteur: Julien Martins ; ill. : DR et J. Martins. - Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf, 2009. - 1 jeu dans un emboîtement

1 plateau de jeu (4 pièces de puzzle), 1 hélice, 125 cartes, 1 dé, 6 pions, 1 mode d'emploi

Ce jeu collectif propose des images représentant différentes parties d'une histoire que le joueur doit organiser afin d'obtenir un scénario cohérent

Ce jeu développe le sens de l'analyse, de l'imagination, de l'expression orale, il enrichit le vocabulaire et entraîne à l'expression écrite

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011088989 * Cote : 82.081(072) MART

82.085 Rhétorique. Art oratoire

308

RERO 003841711

Lalandre, Georges. - Le jeu de la vérité [Objet] : vrai ou faux, ni vrai ni faux / conception: Georges Lalandre. - Chelles : Ed. Denis Cogneauux : Atelier de l'Oiseau magique, [2000?]. - 1 jeu dans un emboîtement

50 fiches recto-verso, 4 caches, 1 notice pédagogique (2 p.)

Ce jeu s'adresse principalement aux adolescents et jeunes adultes souffrant de troubles de la compréhension et de la logique ou d'une déficience dans la gestion du code linguistique, mais il s'adresse tout aussi bien aux élèves qui se situent à un niveau où il s'agit de travailler le maniement du langage

Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1010601892 * Cote : 82.085 LALA

82-1(072) Poésie. Poèmes. Vers. Matériel didactique

309

RERO 006171402

Maublanc, Angèle. - Cyrano [Objet] / Angèle et Ludovic Maublanc. - Bruxelles : Repos prod., 2010. - 1 jeu

Réveillez le poète qui sommeille en vous! Des poèmes rigolos, épiques ou encore romantiques mais point de panique. Car pour gagner nul besoin de briller... Il vaut mieux être futé ! Parfaitement adapté pour toute la famille, Cyrano révélera de manière ludique et amusante vos talents insoupçonnés de poète

Harmos10. - Harmos11. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8. - Harmos9

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655405 * Cote : 82-1(072) MAUB

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868584 * Cote : 82-1(072) MAUB

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011868585 * Cote : 82-1(072) MAUB

82-34(072) Contes. Mythes. Légendes. Matériel didactique

310

RERO 008309280

1, 2, 3... contez [Objet] / Fondation Les Clarines et Alix Noble Burnand ; ill. par Nathalie Perrin. - [Chardonne] : Fondation Les Clarines, 2011. - 1 jeu

32 cartes + 1 guide (49 p.)

"Ce jeu permet à un enfant ou un groupe d'enfants de créer ses propres contes, il requiert la présence active d'un professionnel. (Guide)"

Harmos3. - Harmos4. - Harmos5. - Harmos6. - Harmos7. - Harmos8

VS MV St-MAURICE niv 2 * Barcode : 1011737536 * Cote : 82-34(072) UNDE

91(072) Géographie. Exploration de la terre et de pays particuliers. Matériel didactique

311

RERO 008311371

Herrmann, Eve. - Mon coffret Montessori du monde [Objet] : 77 cartes pour découvrir les continents : paysages, monuments, art, habitations et habitants / conçu par Eve Herrmann ; ill. par Emmanuelle Tchoukriel. - Paris : Nathan, 2015. - 1 jeu (1 livre, 7 cartes rugueuses des continents, 70 cartes)

ISBN 9782092787113

Les cartes classifiées sont un matériel incontournable de la pédagogie Montessori. Elles servent à nourrir la curiosité de l'enfant, à l'ouvrir au monde et à enrichir son vocabulaire. L'objectif de ce coffret est de donner à l'enfant un aperçu de la diversité et de la richesse du monde, de l'inviter à observer, à discuter et à découvrir les continents. (Nathan)

Enfants (3-6 ans). - Harmos2. - Harmos3. - Harmos4. - Harmos5

VS MV SION/Depot 1 * Barcode : 1010655411 * Cote : 91(072) HERR

VS MV St-MAURICE niv 3 * Barcode : 1011866723 * Cote : 91(072) HERR

912(072) Représentation non littéraire, non textuelle d'une région. Matériel didactique

312

RERO 003849523

Atlas adventures [Objet] : the fast-moving world discovery game = une découverte trépidante du monde = das schnelle Spiel zur Entdeckung der Welt... - High Wycombe : The green board game company, cop. 1996. - 1 jeu dans un emboîtement

76 pièces de puzzle-carte du monde (19 pièces de chacune des couleurs suivantes : bleue, rouge, jaune et blanche), 1 plateau de jeu, 84 cartes de questions-réponses, 1 roue avec 1 aiguille, 1 règle du jeu

Jeu de société: 2 à 4 joueurs, dès 7 ans, durée: 30'. Plusieurs variantes possibles: pour les plus jeunes, il s'agit de constituer, petit à petit, une carte de la terre comme un puzzle. Pour les plus grands (dès 12 ans) idem avec en plus des cartes-questions de géographie (réponses à choix multiple). Activité ludique pour apprendre à situer les mers et les continents

*Adolescents (12-15 ans). - Enfants (6-9 ans). - Enfants (9-12 ans)
VS MV St-MAURICE niv 3 *Barcode : 1010601958 * Cote : 912(072)
ATLA*



Les 5 sites de la Médiathèque Valais

Médiathèque Valais - Direction générale

Avenue de Pratifori 18
CP 182
1951 SION
Tél. : +41 27 606 45 50
Fax : +41 27 606 45 54
mv-direction@admin.vs.ch

Médiathèque Valais – Sion

Avenue de Pratifori 18
CP 182
1951 SION
Tél. : +41 27 606 45 50
Fax : +41 27 606 45 54
mediatheque-valais-
sion@admin.vs.ch

Médiathèque Valais - St-Maurice

Bâtiment St-Augustin
Av. du Simplon 6
1890 ST-MAURICE
Tél. : +41 27 607 15 80
Fax : +41 27 607 15 84
mediatheque-valais-
stmaurice@admin.vs.ch

Médiathèque Valais – Brigue

Schlossstr. 30
3900 BRIG – GLIS
Tél. : +41 27 607 15 00
Fax : +41 27 607 15 04
mediathek-wallis-
brig@admin.vs.ch

Médiathèque Valais – Martigny

Av. de la Gare 15
1920 MARTIGNY
Tél. : +41 27 607 15 40
Fax : +41 27 607 15 44
mediatheque-valais-
martigny@admin.vs.ch

Le site internet de la Médiathèque Valais

www.mediatheque.ch

Le portail des bibliothèques valaisannes

www.bibliovalais.ch