

# A QUOI ON JOUE CET ETE ?

**Et le reste de l'année ...**

Certaines marques sont, en quelques sortes, des valeurs sûres ! Parmi celles-ci, on retrouve :

- Nathan
- Oxybul
- Asmodee
- Haba
- Smartgames

Concernant les livres, j'aime particulièrement :

- **Collection l'Imagerie des ... (Fleurus)**
- Collection Kididoc (Nathan)
- **Collection Mes p'tits Docs (Milan)**
- **Collection Mes p'tits pourquoi (Milan)**
- **Collection Mes p'tites questions (Milan)**
- **Collection Mes p'tites questions Sciences (Milan)**
- **Collection Mes p'tites questions Encyclo (Milan)**
- **Collection 100 idées pour ... (Tom Pousse) pour les parents !**

De nombreux cahiers de vacances vous permettent de réviser les apprentissages de l'année passée avant d'entamer une nouvelle année scolaire.

Ils permettent de garder un certain rythme de travail durant les vacances  
Attention ! Vacances = repos ! il n'est pas question de surcharger l'enfant, ni de l'obliger à travailler durant ses vacances ! Si l'enfant ne veut pas utiliser de cahier de vacances, ne le forcez pas.

Les jeux que vous trouverez par la suite, vous permettront de travailler certaines notions sans même vous en rendre compte !



**Profitez surtout de l'été pour sortir et vous promener avec votre enfant ; visitez des nouveaux lieux, stimulez sa curiosité !**

**Profitez du beau temps pour faire des activités en extérieur, pour faire des jeux d'eau...**

Limitez les écrans ! Lisez des histoires à vos enfants.

**ET JOUEZ !**

**N'oubliez pas,**

**N'importe quel jeu est source de stimulation !**

**Voici une sélection qui pourrait vous intéresser :**

# STIMULER L'IMAGINATION

Jouer à la dînette



Jouer au bricoleur



Jouer à la marchande



Se déguiser



Jouer à la poupée



Jouer avec des animaux



Jouer aux playmobils



Jouer au docteur



Jouer à la caissière



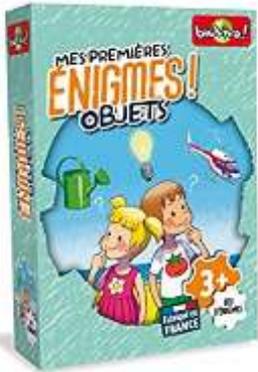
# STIMULER LE RAISONNEMENT VERBAL, LA DEDUCTION

Résoudre des charades ; Faire des devinettes



Mes premières énigmes, objet (dès 3 ans)

Le but est de trouver le mot-cible grâce à 3 images



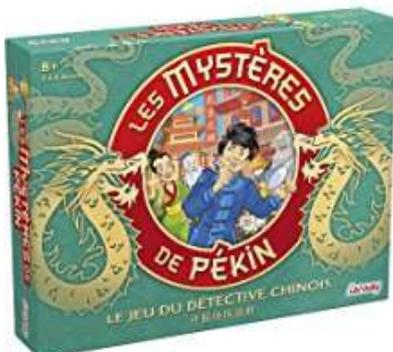
Qui est-ce ? (dès 6 ans)

Pioche au hasard un personnage mystère, c'est celui que ton adversaire devra découvrir ! Pose les bonnes questions pour être le premier à découvrir le personnage mystère de ton adversaire.



Les mystères de Pékin (dès 8 ans)

Résous les énigmes et trouve le coupable



Cluedo (dès 8 ans)

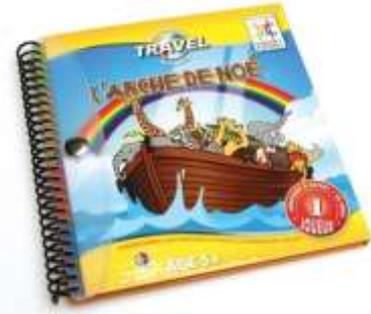
Résous les énigmes et trouve le coupable



## STIMULER LE RAISONNEMENT NON-VERBAL

### L'arche de Noé (dès 5 ans)

Après avoir choisi un défi parmi les 48 proposés, positionnez les premières pièces comme indiqué. Puis, à vous de placer les suivantes afin que chacun trouve sa place à l'intérieur du bateau, à côté de son compagnon et la tête en haut pour supporter le long voyage en perspective!



### Méta-forms (dès 6 ans)

Placez dans la grille les neuf formes géométriques de façon à respecter les indices donnés. Il y a une solution unique pour chaque puzzle



### GoGetter (dès 5 ans)

Trace le parcours pour relier les choses selon la consigne



### Code couleur (dès 5 ans)

Le principe est de reproduire la même figure que celle du défi, en choisissant parmi toutes les pièces ne comportant qu'une couleur et trouver dans quel ordre les superposer



### Les pingouins patineurs (dès 6 ans)

Après avoir choisi un défi, vous allez devoir positionner les pingouins aux emplacements demandés. Pour cela, vous devrez modifier la forme initiale de vos 5 pièces de jeu (qui coulissent pour prendre des formes différentes) afin qu'elles s'encastrent correctement dans le plan de jeu. Contient 5 niveaux de difficulté croissante



### L'archipel des dinosaures (dès 6 ans)

Choisissez un défi parmi les 80 proposés et placez les pièces demandées comme indiqué. Vous devrez placer toutes les tuiles restantes de manière à constituer des îles sur lesquelles les espèces ne devront pas être mélangées: les dinosaures rouges, carnivores devront rester éloignés des verts, herbivores.



### Parking tournis (dès 6 ans)

Choisissez un défi et placez les tuiles conseillées comme indiqué... si vous arrivez à trouver où elles se situent EXACTEMENT! En effet, la position relative de certains véhicules vous est donnée, mais sans préciser sur quelle tuile ils sont montés, ni leur place dans le parking. Vous devrez donc utiliser des informations pour déduire la position de toutes les tuiles à placer.



### Rush hour (dès 8 ans) – Rush Hour junior (dès 5 ans)

Sortez de là! Faites glisser la voiture rouge vers le bord du plateau de jeu pour la sortir des embouteillages. Pour cela: 1. Choisissez une carte de défi et placez les véhicules sur le plateau de la manière indiquée sur l'illustration. 2. Déplacez les véhicules qui bloquent la voiture rouge de haut en bas, de gauche à droite, et Vice-Versa, pour libérer le passage à votre voiture rouge.



### Bahuts malins (3 à 8 ans)

Bahuts Malins est un jeu de réflexion évolutif qui suivra les progrès accomplis par votre enfant. Il considérera d'abord les camions en bois comme des jouets qu'il pourra remplir et déplacer. Ensuite, il voudra résoudre les 48 défis qui lui seront proposés dans le livret. Les exercices sont d'abord faciles et gagnent ensuite en complexité... But du jeu : Encastrer les colis dans les camions selon le défi choisi.



### Le petit chaperon rouge (4-6 ans)

Reconstituer le chemin



### Puissance quatre (dès 6 ans)

4 pions alignés, horizontalement, verticalement, ou en diagonale et c'est gagné !



# STIMULER LE LANGAGE ORAL

## Divers Lotos et dominos

*Pour apprendre du vocabulaire ou construire des phrases*



## Divers Jeux de 7 familles (dès 4 ans)

*Parfait pour une première approche d'un jeu de cartes. Le but du jeu des 7 familles est d'être le joueur ayant à la fin de la partie, réussi à réunir le plus de familles complètes.*



## Pile Poil (dès 8 ans)

*Le premier joueur retourne une carte, dévoilant une couleur et un chiffre au milieu. La couleur renvoie vers un dessin sur la carte au sommet de la pioche. Le chiffre indique un nombre de syllabes. Alors, tous les joueurs cherchent rapidement un mot en rapport avec le dessin concerné et ayant pile-poil le bon nombre de syllabes.*



### Times's up kids (dès 4 ans)

Faire deviner les cartes en les décrivant, puis en les mimant

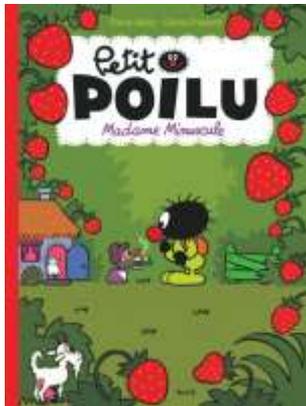


### Time's up (dès 8 ans)



### Petit Poilu

→ Utiliser les BD sans texte pour parler et raconter votre propre histoire



### Speech (dès 8 ans)

Inventez des histoires correspondant aux cartes piochées. A partir d'images, inventez des histoires ou lancez des débats



### **Jeu du Prince de Motordu (6 à 9 ans)**

*Un jeu de plateau pour s'amuser avec les mots, selon un thème et des sons donnés*



### **Le petit bac Motordu (dès 6 ans)**

*Deux jeux : 1. Cherche et trouve : les joueurs cherchent dans 3 grandes images un mot qui commence par la lettre indiquée par la roue 2. Le Petit Bac : les joueurs doivent trouver des mots qui commencent par la lettre, dans 6 thèmes très rigolos: «ça sent fort», « ça pique», « ça fait peur»...*



### **Le petit bac (dès 7 ans)**

*Chaque joueur essaie de trouver des mots pour chaque catégorie donnée.*



### **Tic-Tac Boum Junior (dès 5 ans)**

*Le premier joueur lit le thème de la manche et déclenche la bombe. Dès lors, chaque joueur doit trouver un mot correspondant au thème imposé puis passer la bombe à son voisin.*



### Tic Tac Boum (dès 5 ans)

Trouvez un mot comportant un son imposé avant l'explosion de la bombe ! Passez-là à votre voisin dès que vous avez trouvé mais tôt ou tard... elle fera Boom.



### Contrario (dès 12 ans)

A vous de retrouver plus de 1000 expressions en utilisant uniquement des synonymes, des contraires et éventuellement deux indices.



### Je comprends tout Vocabulaire (dès 4 ans)

Un jeu pour apprendre le vocabulaire de manière simple et amusante.



### Résoudre des charades ; Faire des devinettes



## Faire votre portrait chinois (peu se faire en voiture !)

**PORTRAIT CHINOIS**

S : j'étais un animal, je serais .....

S : j'étais une plante ou une fleur, je serais .....

S : j'étais un plat cuisiné, je serais .....

S : j'étais une couleur, je serais .....

S : j'étais une chanson, je serais .....

S : j'étais un acteur ou une actrice, je serais .....

S : j'étais un métier, je serais .....

S : j'étais un objet, je serais .....

S : j'étais un vêtement, je serais .....

S : j'étais un film, je serais .....

S : j'étais un fruit, je serais .....

S : j'étais un sport, je serais .....



## Travailler la fluence (peu se faire en voiture !)

On choisit une lettre ou un thème et on cherche le plus de mots possibles correspondants !

Exemple : LES ANIMAUX : chien, chat, biche, lièvre, chameau ...

S : serpent, saucisson, serviette, saxophone ...

## Le jeu du message (peu se faire en voiture !)

Une personne dit quelque chose au messager qui doit transmettre le message à une autre personne.

Exemple : Maman dit à l'enfant « Dis à papa qu'il conduit trop vite », l'enfant dit « Papa, maman dit que tu roules trop vite »

# TRAVAILLER LES MATHS & les STRUCTURES LOGIQUES

## Jeu Qwirkle (dès 6 ans)

Comme aux dominos, le principe est on ne peut plus simple. Il faut poser une pièce à la suite d'une autre, pourvu qu'elle ait en commun la forme ou la couleur.



## Perudo (dès 8 ans)

Devinez combien de dés de même valeur se trouvent sous les gobelets des joueurs !



## Triomino (dès 6 ans)



## Triomino junior (dès 5 ans)



## Schubitrix Additions OU Soustractions OU Multiplications

Entraîne-toi au calcul mental avec ce jeu



### SCHUBITRIX: km - m - cm - mm

*Entraîne-toi à convertir les longueurs*



### Uno (dès 7 ans)

*Se débarrasser de ses cartes avec un critère commun (couleur ou nombre)*



### Uno junior (dès 3 ans)

*Le très connu Uno, adapté aux plus petits en remplaçant les chiffres par des animaux !*



### Gorilla (dès 5 ans)

*Sur le même principe que le Uno*



### Yams (dès 7 ans)

*Un grand classique : Enchaînez les combinaisons avec les dés pour remporter un maximum de points*

*Jouez à l'infini : le livret de 80 règles différentes permet de jouer de 1 à 5 dés, pour varier et démultiplier l'intérêt de vos parties*



### **Halli Galli** (dès 6 ans)

*Chaque joueur change à son tour ce mélange en posant une nouvelle carte. Mais attention, dès qu'il y a cinq fruits identiques visibles en même temps, il faut être le premier à appuyer sur la sonnette pour gagner toutes les cartes déjà posées !*



### **Halli Galli live** (dès 8 ans)

*À chaque tour, une carte est retournée. Dès que 2 cartes ont 2 points communs (couleur, fruit, instrument), tapez la sonnette et récupérez les cartes en jeu. Pour gagner, il faut être celui qui en a le plus à la fin de la partie !*



### **Set** (dès 6 ans)

*Chaque carte présente des symboles qui combinent quatre caractéristiques: un SET est un ensemble de trois cartes dont chacune des caractéristiques est soit totalement différente, soit totalement identique. Au milieu des cartes exposées sur la table, soyez le plus rapide à identifier des Sets*



### **Speed** (dès 6 ans)

*Se débarrasser de ses cartes le plus rapidement possible. On peut déposer sa carte sur l'un ou l'autre tas, sur une carte ayant soit la même couleur, soit la même forme, soit le même nombre de motifs.*



### **Bata-waf (3 – 7ans)**

*Jeu de bataille en fonction de la taille des animaux*



### **Mille-bornes (dès 6 ans) & Mon premier mille bornes (dès 3 ans)**



### **Calculo (6 à 10 ans)**

*Additionner, multiplier, soustraire ou diviser tout est possible. Vos enfants repèrent vite sur le plateau le résultat du calcul et... avant les autres, posent leur jeton dessus.*



### **Multiplio (7 à 10 ans)**

*Vite... multiplie 2 nombres et pose un jeton sur le résultat. Continue et sois le 1er à poser tes cinq jetons sur le plateau. Avec ce jeu facile et amusant tu deviendras le champion de la multiplication !*



### **Rummikub (8 à 12 ans)**

*Réalise des séries ou des suites de chiffres et sois le premier à te débarrasser de toutes tes plaques.*



### **J'apprends à compter (4 à 8 ans)**

*Voici un jeu pour apprendre les chiffres, les additions et les soustractions*



### **La bonne paye (dès 8 ans)**

*Pour remporter la partie dans ce jeu : Gérer son budget de la meilleure façon possible afin d'être le joueur le plus riche ! Vous allez payer des impôts, percevoir votre salaire, faire face à des surprises : bonnes ou mauvaises que réserve son budget !*



### **Tam-Tam ou Cartatoto**

*Calculer les additions ou les multiplications le plus vite possible*



### **Le jeu des fruits (dès 6 ans)**

*Ce jeu développe le sens de l'observation, la visualisation des groupes et la rapidité dans le calcul mental chez les enfants, en s'amusant. But du jeu : Ne plus avoir de carte en mains. Chaque carte présente un nombre variable de fruits différents. Retourner la première carte de la pioche. Le premier joueur doit la recouvrir d'une de ses cartes présentant, au minimum, un fruit de plus dans l'une des variétés de fruits et ainsi de suite..., à tour de rôle.*



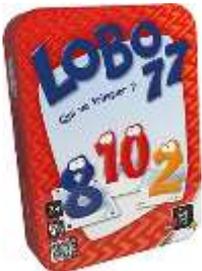
### **Loto (dès 6 ans)**

*L'un des joueurs tire, au hasard, un pion du sac et annonce aux joueurs le chiffre qui y est inscrit. Les joueurs examinent les numéros qui figurent sur leurs cartons. S'ils trouvent le chiffre annoncé par le banquier, ils posent un jeton de marque sur le chiffre.*



### **Lobo 77 (dès 8 ans)**

*Chaque joueur possède le même nombre de jetons et doit éviter d'en perdre. Posez une carte de votre main sur la pile commune et procédez au calcul. Si le résultat est un doublé (11, 22, 33 etc...) vous perdez un de vos précieux jetons. Quand le total dépasse 77, la manche se termine.*

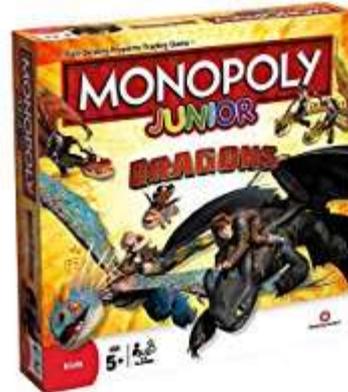
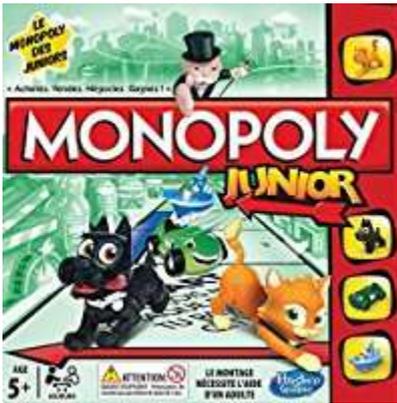


## Monopoly (dès 8 ans)

Achetez, vendez et négociez



## Monopoly junior (dès 5 ans)



## Petits chevaux (dès 3 ans)

Un célèbre jeu de dés où il faut être le premier à avoir fait le tour du plateau



### Compter la monnaie au magasin



### Faire la cuisine (pour travailler es proportions)



### Compter les voitures (à faire en voiture !)

*Chacun choisit une couleur et compte toutes les voitures de cette couleur qui passe. Celui qui en compte le plus a gagné !*



# LECTURE / PRE-LECTURE / ECRITURE

## La marelle des mots (dès 3 ans)

Basé sur la phonologie, ce jeu prépare l'enfant à la lecture. Une initiation ludique grâce à un module interactif qui parle, coasse et qui accompagne l'enfant. 3 modes de jeu rythmés et évolués : Mode 1 : L'enfant se familiarise avec les SONS des mots, Mode 2 : L'enfant identifie les RIMES dans les mots, Mode 3 : L'enfant repère des SYLLABES énoncées.



## Mon parcours dans la forêt des sons (dès 5 ans)

Démarrer l'apprentissage de la phonétique ; 16 sons à découvrir pour apprendre à lire  
Développe la perception visuelle et auditive



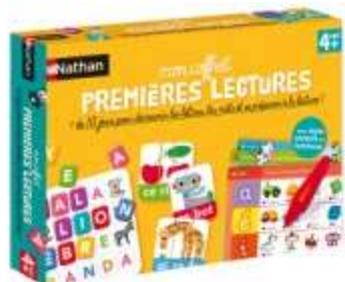
## Jeux des mots (5 à 8 ans)

Une règle simple : composer des mots à l'aide de syllabes pour marquer des points...



## Coffret Mes premières lectures (4 à 8 ans)

10 petits jeux pour se familiariser avec la lecture



### **Jeu de société J'apprends à écrire (4 à 6 ans)**

*Avec J'apprends à écrire, l'enfant commence son apprentissage par la réalisation des gestes préparatoires à l'écriture en complétant ou en reproduisant des dessins. Avec le feutre effaçable et les 20 planches illustrées, il forme des lignes, des courbes, des ovales. Puis, il apprend à former les 26 lettres de l'alphabet en majuscule et en minuscule.*



### **Jeux pour lire (6 à 8 ans)**

*Un pouilleux, un loto et deux jeux de l'oie : voici 4 grands classiques revisités pour aider les enfants de CP et CE1 dans leur apprentissage de la lecture*



### **Jeu de société J'apprends à lire (5 à 7 ans)**

*Avec J'apprends à lire, l'enfant démarre son apprentissage de la lecture en composant des mots à l'aide des 90 jetons lettres. Sur chacune des 15 planches, l'enfant lit l'étiquette lui indiquant le nom des 5 illustrations. À lui d'écrire ces mots.*



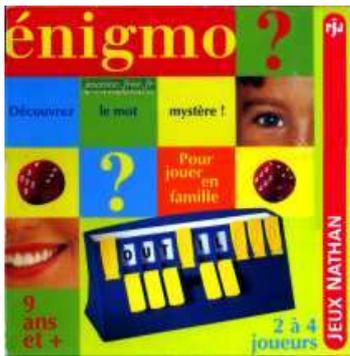
### **La course aux mots (6 à 12 ans)**

*Chaque joueur doit placer sur le plateau les mots qu'il a préalablement piochés dans un sac.*



## Enigmo (dès 9 ans)

Devine le mot caché sous les volets



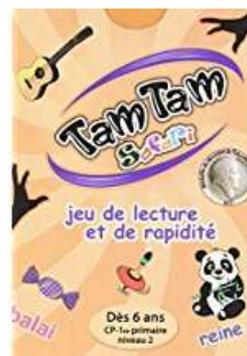
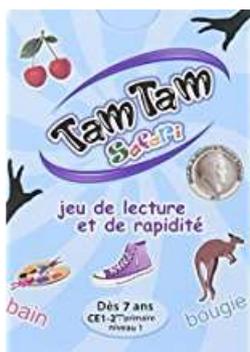
## Tap Syllabes et chante sons (dès 4 ans)

Tap'syllabes et chante sons propose quatre jeux pour se familiariser avec les syllabes et six jeux de sons. Les enfants devront constituer des paires de mots commençant par la même syllabe ou ayant le même nombre de syllabes, retrouver la carte « image » qui commence par le son écrit sur une carte « lettre », constituer des familles de cartes commençant par le même son, etc. Retrouvez des variantes du loto, de la bataille, du baccalauréat ou des 7 familles et aidez vos enfants à entrer en s'amusant dans l'univers de la lecture.



## Tam Tam (dès le CP)

Trouver le mot/dessin identique sur les 2 cartes



## Jeu de cartes de Motordu (dès 7 ans)

Joue avec les syllabes pour créer des mots



### Le petit bac Motordu (dès 6 ans)

Deux jeux : 1. Cherche et trouve : les joueurs cherchent dans 3 grandes images un mot qui commence par la lettre indiquée par la roue 2. Le Petit Bac : les joueurs doivent trouver des mots qui commencent par la lettre, dans 6 thèmes très rigolos: «ça sent fort», « ça pique», « ça fait peur»...



### Le petit bac (dès 7 ans)

Chaque joueur essaie de trouver des mots pour chaque catégorie donnée.



### Petits Montessori (de 3 à 6 ans)

il existe d'autres exemplaires

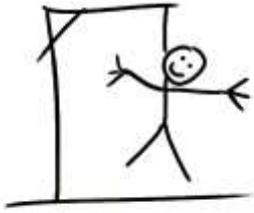


Achetez de jolis stylos qui donnent envie d'écrire !



## Jouer au pendu

Le but du jeu est de trouver un mot en devinant les lettres qui le composent.



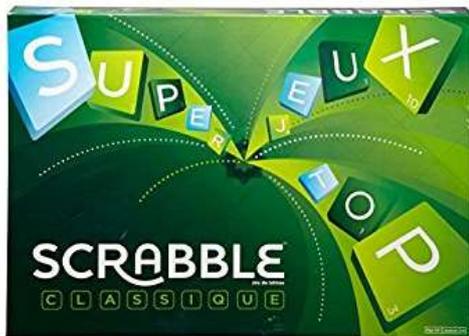
## Scrabble junior (dès 5 ans)

Avec Scrabble Junior, la longueur des mots est adaptée aux enfants, et des motifs colorés rendent le placement des lettres sur le plateau plus amusant. Les joueurs collectionnent les jetons après avoir terminé un mot. Une fois toutes les lettres placées sur le plateau, le joueur qui a le plus de jetons l'emporte. Retourne le plateau pour élever ton niveau en créant tes propres mots !



## Scrabble (dès 10 ans)

Consistant à former des mots entrecroisés, façon mots croisés, sur le plateau de jeu, le Scrabble défie les joueurs de former des mots à l'aide de lettres aux valeurs différentes. Le but du jeu est d'obtenir le score le plus élevé grâce à la valeur des lettres et aux points supplémentaires des cases Prime de la grille. Les mots peuvent être lus horizontalement ou verticalement et doivent utiliser une lettre déjà en jeu sur le plateau.

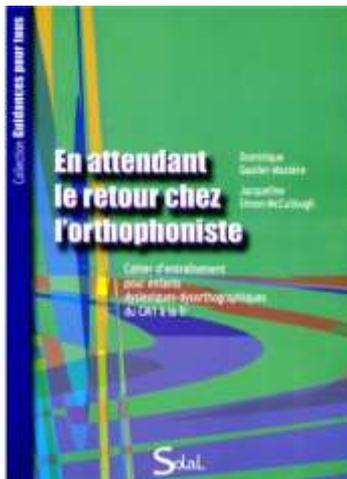


## Foli mots (dès 5 ans)

Défie tes parents et amis à écrire le plus rapidement possible. Trouve vite les lettres, forme les mots et appuie sur le buzzer pour remporter la carte



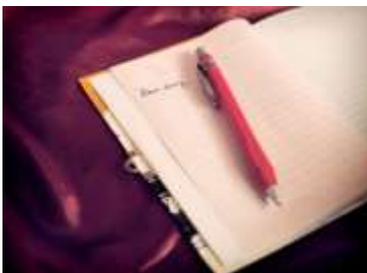
ivre : En attendant le retour chez l'orthophoniste



Avoir un correspondant et s'envoyer des courriers ; envoyer des cartes postales à la famille, aux amis, à l'orthophoniste !



Tenir un journal intime



Faire la liste de courses

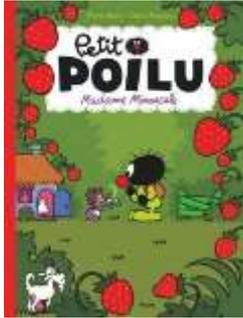


Tenir le journal de bord des vacances



## Petit Poilu

→ Utiliser les BD sans texte pour écrire votre propre histoire



## Brain box ABC (dès 8 ans)

Observer une image durant 10 secondes et répondre à des questions. Les images sont toutes en rapport avec une lettre



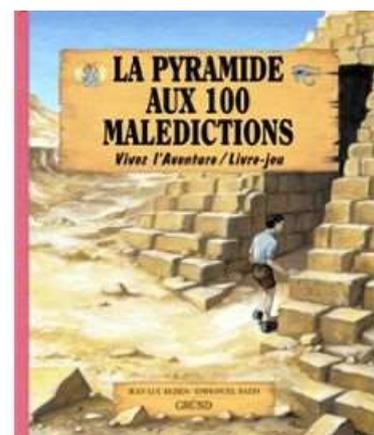
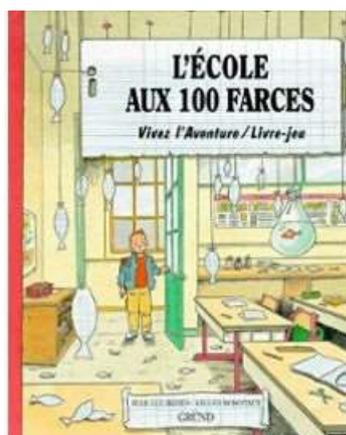
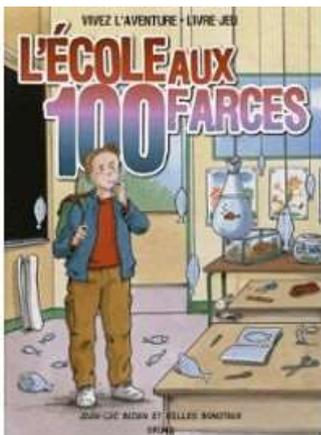
## Bescherelle Super défi (dès 7 ans)

Jouez avec la conjugaison et les pièges de la langue française et améliorez-vous de parties en parties.



## Livres interactifs Gründ (du CE1 au CM1 pour les « 50 ... » ; du CM2 à la 5<sup>ème</sup> pour les « 100 ... »)

Des livres/jeux, dont vous êtes le principal acteur



## STIMULER L'OBSERVATION

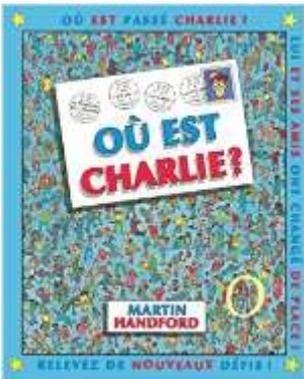
Jeux des 7 différences (dans les cahiers de vacances, les livrets de jeux ...)

Retrouver les 7 différences présentes entre 2 images.



Livre Où est Charlie ?

Retrouve Charlie parmi la foule !



Dobble kids (dès 4 ans) & Dobble

Le but est de trouver le seul et unique dessin commun aux 2 cartes. Variantes de jeux

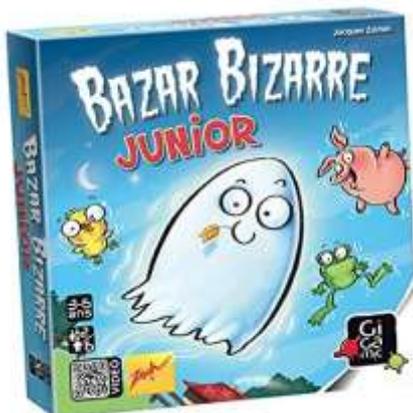


### **Jungle Speed (dès 7 ans)**

Chaque joueur retourne une carte. Dès qu'un symbole identique entre deux cartes apparaît, il y a duel entre deux joueurs. Celui qui attrape le totem en premier donne ses cartes à son adversaire. Pour l'emporter, il faut se débarrasser de toutes ses cartes !



### **Bazar bizarre junior (dès 3 ans)**



### **Le lynx (dès 5 ans)**

Il s'agit de retrouver le plus rapidement possible les images sur le plateau de jeu. Les réflexes et la mémoire visuelle seront les meilleurs. Contenu: 1 plateau de jeu 304 cartes 18 jetons de 6 couleurs 1 boîte à monter.



### **Mon premier Le lynx (dès 2 ans)**

La version Junior du célèbre jeu Le Lynx. Le concept reste le même : identifier le plus rapidement possible sur le plateau les images des cartes tirées au hasard.



# STIMULER LES FONCTIONS COGNITIVES

**Brain Box des Tout petits** (dès 4 ans) – MEMOIRE VISUELLE

*Ce jeu consiste à observer une image durant 10 secondes puis de répondre à des questions*



**Ouga bouga** (dès 7 ans) – MEMOIRE AUDITIVE

*Le clan préhistorique tout entier est réuni pour désigner son chef : mémorisez des sons ou des mimiques indiqués sur les cartes qui s'entassent progressivement pour réussir à les répéter dans le bon ordre.*

*Réveillez vos instincts les plus tribaux !*



**Bazar bizarre (dès 6 ans)** – VITESSE / OBSERVATION / INHIBITION

Devant vous, cinq figurines d'une certaine couleur. Une carte illustrant deux de ces figurines est retournée : si l'une d'elle apparaît à l'identique, saisissez-la! Sinon, attrapez vite la seule qui n'a rien en commun avec la carte : ni forme, ni couleur !



**Simon** (8 à 14 ans et même avant !) – MEMOIRE VISUELLE ET AUDITIVE

Regarder et mémoriser l'ordre des couleurs et reproduire la même séquence



**Ni Oui Ni Non** (dès 7 ans) – INHIBITION / LANGAGE



**Color Addict** (dès 7 ans) – INHIBITION

*Débarressez-vous de vos cartes le plus vite possible en superposant les mots, les couleurs, les deux ou l'inverse !*



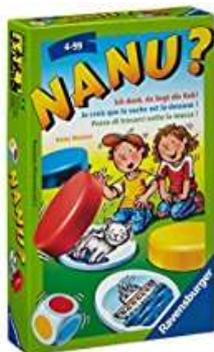
**Hop-là** (dès 5 ans) – MEMOIRE VISUELLE

*Tout lapin sait que mémoire et vivacité sont la clé du succès. Tout en sautant au-dessus d'objets, ils doivent porter attention au suivant, mais aussi à celui qui vient de passer.*



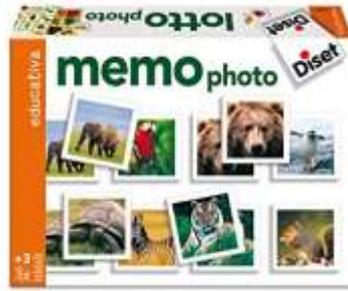
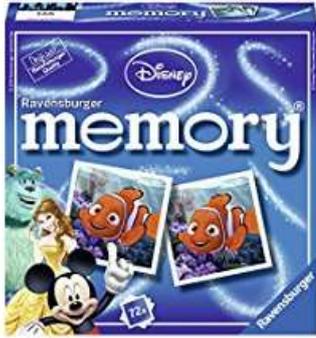
**Nanu** (dès 4 ans) – MEMOIRE

*Il faut se souvenir des images cachées sous les capsules et en gagner le maximum !*



## Memory (divers modèles) – MEMOIRE VISUELLE

Un grand classique qui consiste à retrouver les paires identiques.



## Sardines (dès 5 ans)

Les joueurs disposent de quelques secondes pour observer les sardines avant que la carte ne soit retournée. Les 5 cartes posées face cachée devant chaque joueur sont alors révélées. Si le joueur reconnaît ...



## Cache tomate (dès 6 ans)

Il y a 7 catégories d'objets et 7 objets par catégories. Une carte de chaque couleur est placée face cachée devant sa catégorie puis une carte au hasard d'une pioche est retournée. C'est alors le joueur le plus rapide à indiquer ce que représente la carte face cachée de la même catégorie qui gagne le point. La mémoire et la rapidité seront de rigueur car c'est le bazar dans la ferme !



## Tête de pioche (dès 4 ans)

Sur la carte témoin figurent deux animaux qui sont ou non barrés d'une croix bleue. Les joueurs doivent se débarrasser simultanément de leurs cartes en respectant les consignes : - Si les deux animaux ne sont pas barrés, les joueurs peuvent déposer toutes les cartes où figurent au moins ces deux animaux. - Si les deux animaux sont barrés, les joueurs peuvent se débarrasser de toutes leurs cartes où aucun de ces animaux ne figurent.



### **Mastermind (dès 8 ans)**

*Un jeu de stratégie, de logique et de déduction.*

*Ce jeu consiste à retrouver la combinaison des pions de ton adversaire en moins de coups possibles. Plus de 2000 combinaisons.*



### **Téléphone arabe – MEMOIRE AUDITIVE**

*Le premier dit un mot dans l'oreille de son voisin de droite qui le répète à son voisin de droite en y ajoutant un mot... et ainsi de suite jusqu'au dernier qui doit répéter toute la phrase qu'il vient d'entendre à voix haute.*

# MANIPULER / CREEER

## Pâte à modeler



## Pâte à sel



## Sable magique / Sable cinétique



## Sable



### Construire une cabane en carton



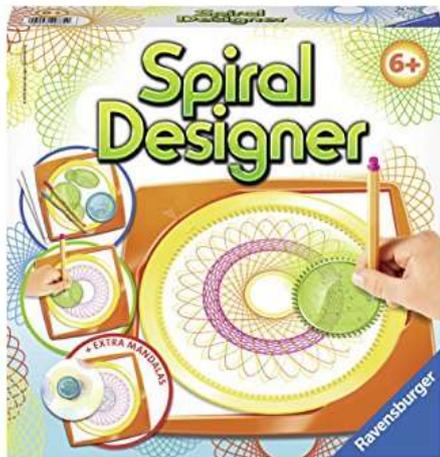
### Construire des objets avec du matériel de récupération



### Dessiner & colorier



### Faire des mandalas



### Faire de la peinture



## Faire un atelier maquillage (on peut même le faire avec du chocolat fondu !)



## Profiter de l'été pour faire des jeux d'eau



## Faire des expériences

**L'œuf aspiré**  
Il te faut : un œuf, une carafe ou une bouteille de jus de fruit en verre (le goulot doit être un peu plus petit que l'œuf).

1. Demande à un adulte de faire cuire un œuf moulet (6 minutes à l'eau bouillante).

2. Quand l'œuf a refroidi, enfonce la coquille.

3. Demande à un adulte de refroidir la carafe sous le robinet avec de l'eau bien chaude.

4. Pose l'œuf sur le goulot.

5. Refroidis à présent la carafe en le passant sous de l'eau froide.

6. L'œuf rentre dans la carafe comme s'il était aspiré !

**Comment ça marche ?**  
L'air chaud prend plus de place que l'air froid. Quand l'air qui est à l'intérieur de la carafe refroidit, il rétrécit et l'œuf est aspiré dans la carafe pour combler le vide.

Trop facile, la science ! de Claire Laurens, illustré par Soledad Bravi, Actes Sud Junior

## Mes petites expériences Montessori (de 3 à 6 ans)

