



Liste des jeux

de plateau et de cartes

disponibles au Centre de ressources de l'ERREFOM



Pour toute information, contacter **Nathalie Riandière la Roche**
par mail (nriandierelaroche@errefom.info) ou
par téléphone (02 31 46 98 75).





4 atouts pour un job

*LEMOINE Georges - LIEGE Pierre
Paris : EDITIONS QUI PLUS EST - décembre 2009 - 1 plateau + 1 livret du formateur (104 p.) + 100 cartes "questions" + 11 cartes imprévus + 4 pions + 1 dé - 125 euros (2010) - Tout public*

Objectif :

Permettre à un groupe de chercheurs d'emploi en moins de deux heures de se confronter à 111 stimulations de l'environnement professionnel.

Contenu :

Ce jeu éducatif a été conçu à partir du modèle « trèfle chanceux » élaboré par le professeur Jacques Limoges. Ce modèle permet par une image (la feuille de trèfle) de comprendre les interactions entre les quatre dimensions de l'insertion professionnelle :

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

Cet outil se présente sous la forme d'un jeu de carte de questions / réponses qui peuvent être prolongées par des exercices à réaliser par les participants. Au cours de la partie chaque joueur va faire des constats, découvrir ce qui est faisable maintenant, les points à vérifier, à approfondir ou à développer

pour améliorer la performance des démarches futures nécessaires à la réussite de son insertion.

*Cote : INS2 085
Réf. : 10005*

Artisanous : à la découverte des métiers de l'artisanat

*Chambre régionale de métiers et de l'artisanat Basse-Normandie
2007 - 4 lots de cartes - plaquettes - crayons - bloc-notes - affiche.
En partenariat avec le Conseil régional de Basse-Normandie, les services de l'Etat (Académie de Caen et Direction régionale du Travail, de l'Emploi et de la Formation professionnelle) et l'Union européenne - Elèves de CM2*

Objectif :

- Permettre aux élèves de se représenter la diversité des métiers de l'artisanat
- Permettre aux élèves d'acquérir une première information sur les métiers de l'artisanat de manière ludique, afin d'éveiller leur curiosité

Contenu :

Artisanous est constitué d'un ensemble de 4 jeux pédagogiques simples qui permettent d'explorer 88 métiers de l'artisanat : cache-cache métier / mime métier / croq'métier / métier mystère.

Réf. : 17962

As'truc : le jeu des trucs et astuces de la maison

*ROBIN Brice
Brain-sur-L'Authion : ASTRUC – 2000
1 plateau - 500 cartes questions-réponses - 50 cartes mission - 6 supports de puzzle - 1 dé - 6 pions - règle du jeu - 39 euros (2006) - Tout public*



Objectif :

Découvrir et mémoriser des " astuces" toutes en lien avec la vie quotidienne (bricolage, jardinage, cuisine, etc.) et faire appel tant à sa culture générale qu'à de la logique et de la réflexion.

Contenu :

C'est un jeu de mise en situation, pour apprendre à raisonner avec bon sens. Si un joueur ignore la réponse, il peut souvent par un raisonnement simple trouver la solution.

Le plan de jeu représente une maison avec 10 pièces. A chaque pièce correspond un type de question. On jette le dé, on se déplace, et si on termine sur une pièce, il faut répondre à la question posée. Dès qu'un joueur est parvenu à répondre à 10 questions sur les 10 pièces, puis à ressortir de la maison, il a gagné. Quelques cases spéciales ajoutent un peu de ludique au jeu : passages secrets, cases chance, ...

*Cote : INS3 024
Réf. : 12156*



As'truc

*Brain-sur-L'Authion : ASTRUC- 2006
42 cartes - 5 euros (2006) - Tout public.*

Objectif :

Apprendre les trucs et astuces de l'environnement.

Contenu :

Jeu de questions réponses sur les trucs et astuces de la cuisine, de la salle à manger, du grenier, de l'atelier et du jardin.

Chaque famille comporte 6 membres et correspond à un thème de la nature et de l'environnement :

- la Terre
- l'air
- le monde végétal
- l'eau
- l'alimentation
- la santé
- les animaux

Cote : INS3 023
Réf. 13573

Blue Land : tout un monde à construire

Groupe Copsi

Eguilles : septembre 2003 - 1 jeu de plateau + 1 dé + cartes + jetons - 39 euros (2009) - Tout public



Objectif :

Réaliser des missions solidaires grâce à une épargne.

Contenu :

Douze thèmes : eau, santé, alimentation, culture, éducation, justice, équipement, habitat, transport, nature, énergie et environnement.

Cote : SCI 019
Réf. : 11054

Cod'Ado :

la sécurité routière des ados

Collège Vauvert (en partenariat avec la prévention routière et la sécurité routière)

LORENT Martine

Aigues-Vives : COD'ADO - 2002 - 1 plateau - 165 cartes-questions - 4 puzzles moto - 1 dé et 4 pions moto - 1 plaquette de panneaux de signalisation - 1 règle de jeu - 30 euros (2006) - Public jeune et adulte.

Objectif :

S'initier à la sécurité routière de manière ludique.

Contenu :

Jeu de questions-réponses portant sur la connaissance des règles de sécurité routière et sur l'acquisition des comportements sécuritaires.

Cote : INS3 005
Réf. 13132

Comptes textes, mathématiques : comprendre l'énoncé pour résoudre un problème

DUPAS Robert

Isbergues : ORTHO EDITION - 2003 - 1 plateau ; 72 cartes objets ; 60 cartes problèmes ; 120 billets de 1, 2, 5 et 10 « écus » ; fiches de calculs 1 dé et 4 pions ; 1 notice de jeu. - 52 euros (2006) - Enfants et jeunes

Objectif :

S'approprier les mathématiques.

Contenu :

L'intérêt de ce jeu réside dans la compréhension de situations à travers les multiples problèmes que le joueur va rencontrer au cours de la partie pour mener à bien l'installation et la gestion de sa ferme. L'apprenant est amené à réaliser de nombreuses tâches arithmétiques sans se rendre compte qu'il fait effectivement des mathématiques.

Cote : SAV2 028
Réf. : 10761

Distinct'Go : les jeunes interrogent les discriminations

CLP - VALOREMIS

Paris : 2008 - 1 roue ; 1 sablier ; 131 cartes questions ; 10 cartes de vote 70 jetons rouges et jaunes ; 1 guide méthodologique ; 1 règle du jeu ; 24 cartes spéciales. - 60 euros (2008) - Jeunes





Objectif :

Aborder de manière vivante et ludique les stéréotypes et les attitudes discriminatoires.

Contenu :

En abordant les sujets de société qui intéressent plus particulièrement les jeunes (la parole et la place des jeunes dans la société, l'école, les inégalités, les valeurs, les amis, etc.), ce jeu ouvre des espaces de dialogue, d'expression et d'argumentation ainsi que des espaces de construction d'une identité qui n'enferme pas.

Cote : SAV5 027

Réf. : 12852

Distinction ou les discriminations en questions

VALOREMIS/CLP

2005 - 1 plateau - 6 quilles joueurs 1 sablier et 2 dés - 126 cartes questions - 40 cartes de vote - 80 jetons rouges et jaunes - 1 livret formateur-médiateur - 1 règle du jeu - 60 euros (2006) - Public en insertion

Objectif :

Faciliter la verbalisation et l'expression en ré-interrogeant ses propres représentations et celles des autres. Permettre aux professionnels de la formation, de l'éducation et de l'insertion de prendre mieux connaissance des publics auxquels ils s'adressent.

Contenu :

Le jeu comporte 252 questions relevant de sept domaines (personnel, familial, amical, professionnel, social, institutionnel, symbolique). Par la démarche ludique, les participants sont amenés à convaincre individuellement par leur retour d'expérience et leur imagination en se confrontant collecti-

vement sur des faits et ressentis de discrimination et d'exclusion.

Cote : SAV5 014

Réf. 13113

Dominomath

BOUTARD Corinne

Bry-sur-Marne : EDUCALAND - 2006 Boîte de 4 dominos de 32 cartes plastifiées. - 66 euros (2008) - Tout public

Objectif :

Acquérir le lexique mathématique indispensable à la compréhension et à la résolution de problèmes mathématiques. Appréhender le sens des opérations.

Contenu :

4 niveaux de difficultés :

Domino 1 : acquisition du lexique mathématique addition et soustraction niveau 1 (problèmes avec des données inférieures à 10)

Domino 2 : acquisition du lexique mathématique addition et soustraction niveau 2 (problèmes avec des données inférieures à 20)

Domino 3 : acquisition du lexique mathématique multiplication et division (problèmes avec des données inférieures à 30)

Domino 4 : acquisition du lexique mathématique choix de l'opérateur (sens des opérations et leur symbole).

Cote : SAV2 030

Réf. : 12789

Eco Conso !

Le jeu à consommer sans modération

VALOREMIS - ELKA

Fédération Léo Lagrange

Paris : 2009 - 1 roue, 1 plateau de jeu, 1 puzzle de 16 pièces, 1 sablier 1 règle du jeu, 9 cartes « On change d'Arbitre », - 52 cartes questions « Penser », 52 cartes questions « Savoir », 24 cartes questions « Tour de table », 4 cartes « Vote » OUI/NON, 24 cartes « Bonus/Malus » - 38 euros (2010) - Tout public



Objectif :

Echanger, comprendre et connaître les bonnes pratiques pour devenir un consommateur responsable.

Contenu :

Ce jeu propose de s'interroger sur tous les sujets liés à la consommation au quotidien. Economies d'énergie, commerce équitable, préservation de la biodiversité, kilomètres alimentaires, empreinte écologique... le tout au travers d'un jeu de plateau où chaque équipe doit apporter sa contribution à la constitution du puzzle TERRE.

Cote : SCI 142

Réf. : 10015



Explor' Actuel : jeu de formation ACTUEL-CIDJ

*TABET Anouk - Bilkis Média
Paris : CIDJ – 2002 - 163 cartes questions ; 52 cartes sigles ; 6 cartes Mémo-réponse ; 20 cartes vierges ; mode d'emploi. - Public de professionnel des CIDJ et des relais d'information*

Objectif :

- Acquérir une méthodologie pour informer grâce à une mise en situation conforme aux réalités du terrain,
- Approfondir ses connaissances en explorant toute la richesse d'ACTUEL CIDJ,
- Vérifier ses acquis, notamment en se testant sur les relais d'information vers lesquels renvoyer son public et sur les diplômes.

Contenu :

Ce jeu de cartes comprend 4 grandes rubriques thématiques qui se distinguent par la couleur :

- violet pour l'enseignement et les formations - métiers,
- bleu pour l'emploi et la formation continue,
- jaune pour la société et vie pratique,
- vert pour les loisirs, les vacances, l'étranger et les sports.

A cela s'ajoute 1 rubrique multithématique en blanc.

*Cote : INS3 022
Réf. 13571*

J'explore les métiers

*ONISEP
Marne-la-Vallée – 2003 – (Quizz pour l'orientation) - 1 plateau - 1 guide pédagogique - 2 boîtes de cartes - 1 dé ; des pions – 49 euros (2004) - Niveau VI – VBIS*

Objectif :

- Permettre aux élèves de se représenter la diversité des métiers et des niveaux de formation
- Faire découvrir les métiers accessibles à un premier niveau de qualification (CAP-BEP)
- Favoriser une représentation concrète et réaliste des métiers par l'utilisation d'un vocabulaire simple et adapté.
- Permettre d'acquérir une première information sur les métiers et les diplômes de manière ludique, afin d'éveiller leur curiosité et de les amener à construire un projet professionnel.

Contenu :

- Utilisé en classe ou dans le cadre d'ateliers d'orientation, et animé par un membre de l'équipe éducative (COP, professeurs, documentaliste...)
- Une règle du jeu adaptable aux initiatives de chacun et modulable en fonction du contexte
- Un jeu par équipe de 2 à 3 élèves pour un demi groupe de classe ou en individuel pour 6 joueurs maximum
- 2 niveaux de questions sur les métiers et les diplômes pour créer une dynamique et une motivation chez les élèves.

*Cote : SECTEUR
Réf. 19874*

L'agriculteur en herbe

*Fédération régionale des CIVAM de Basse-Normandie
Vire : 2006 - 1 plateau ; 490 cartes ; 1 dé ; des bâchettes et des points. 30 euros (2007) – Tout public*

Objectif :

Découvrir de manière ludique le fonctionnement et les enjeux de l'agriculture durable en Basse-Normandie.

Contenu :

Ce jeu consiste à vivre une année dans une ferme en découvrant le quotidien et en testant ses connaissances en agriculture. Le but du jeu est de conduire la ferme selon les principes d'une agriculture durable, en effectuant des travaux saisonniers et en prenant des décisions pour concilier les aspects économiques, le temps de travail, l'entraide, la protection de l'environnement.

*Cote : SCI 101
Réf. : 14017*

La cour du lion : quand la grammaire est un jeu

*PARUIT-VUILLEMIN Martine
Luxeuil-les-Bains : L2D – 1988 - 38 euros (2006) - 1 plateau - 48 cartes questions réponses - 24 étiquettes animaux - 30 cartes fables - 60 jetons/écu - 4 pions - 2 dés - 1 mémo et 1 règle - Tout public*

Objectif :

Revoir des points de grammaire et de conjugaison de manière ludique.

Contenu :

Le parcours comporte :

- 1 analyse grammaticale et logique avec les "cartes La Fontaine"
- des mots du dictionnaire à deviner
- des questions-réponses orthographiques ou grammaticales avec les "cartes Lion"

*Cote : SAV1 067
Réf. 13568*



La course à l'apprentissage

BOUTARD Corinne

Isbergues : ORTHO EDITION - [2006]
 - un jeu de faux billets - un dé avec six faces de couleurs différentes, déterminant la liste de mots à évoquer
 - un sablier - les cartes d'apprentissage : 60 cartes sémantiques illustrées niveau 1 ; 60 cartes sémantiques illustrées niveau 2 ; 100 Cartes usages ; 60 cartes métaphonologie. - 50 euros (2007) - Jeunes

Objectif :

Développer :

- les capacités de mémorisation et d'apprentissage
- les capacités attentionnelles
- les capacités d'évocation
- le lexique et la mémoire sémantique (2 niveaux de jeu)
- la métaphonologie

Contenu :

Le but du jeu est d'évoquer et d'apprendre, de façon concomitante, un maximum de mots appartenant à 6 listes de 3 à 6 mots, selon des critères sémantiques, métaphonologiques ou d'orthographe d'usage.

Cote : SAV4 009

Réf. : 14016

Le circuit 2

DAULY Alain

Isbergues : ORTHO EDITION - 2006 - 1 plateau ; 55 cartes niveau 1 ; 110 cartes niveau 2 ; 55 cartes niveau 3 ; 1 règle du jeu. - 49 euros (2006) - Enfants et jeunes

Objectif :

Donner du sens au déchiffrage souvent laborieux pour les apprenants en difficulté de lecture, à travers une activité ludique. La progression sur le tapis met en jeu leurs capacités de logique et de déduction.

Contenu :

Ce jeu sollicite particulièrement le processus d'adressage et les capacités de compréhension.

Plus de 200 cartes de lecture sont classées en 3 niveaux de difficulté croissante :

- le niveau 1 (blanc - 55 cartes) est réservé aux lecteurs débutants. Les Textes sont courts et ne comportent que des graphies simples. Les doubles graphies sont répétées le plus souvent possible afin de favoriser l'adressage et leur automatisation.

- le niveau 2 (vert- 110 cartes) présente des phrases plus longues avec toutes les graphies simples et complexes.

- enfin le niveau 3 (jaune - 55 cartes) regroupe les ordres les plus longs qui font appel à la compréhension de situations problèmes en rapport avec l'action ludique.

Ces textes ont été construits soit de façon "empirique" soit en référence à des notions théoriques inspirées de la pensée de PIAGET et de la notion de simultanéité verbale étudiée par LUSIER et FLESSAS.

Cote : SAV1 083

Réf. : 10770

Le son du nénuphar

CHEREUL Pierre-Yves

TOMATIS Martine

Vergèze : LE SON DU NENUPHAR - 2004 - 1 plateau - un sablier - 66 cartes réparties en 4 couleurs différentes représentant des consonnes, des diphtongues, le L ou le R, les finales - 38 euros (2006) - Public en remédiation.

Objectif :

Créer le plus de mots possibles en associant les voyelles inscrites sur le plateau, aux cartes retournées qui représentent des consonnes, des diphtongues, le L ou le R, ou des finales.

Permettre de travailler à la fois les syllabes mais aussi l'évocation et le sens des mots, tout en abordant l'orthographe.

Contenu :

Plusieurs niveaux de jeu :

- le jeu d'annonces : divisé en 4 phases (ou mains), avec l'ajout d'un son nouveau à chaque main nouvelle.

- la bataille de mots : il faut "avoir le dernier mot" : les joueurs doivent composer des mots comprenant obligatoirement leur consonne initiale respective.

Cote : SAV1 065

Réf. 12545





Ludocar

MORGANTI Michèle

Paris : BETECS –2002 - 1 plateau - 1 dé - 1 règle de jeu - 72 cartes - un livret d'accompagnement - 38 euros (2006) - Tout public.

Objectif :

Sensibiliser à la sécurité routière. Connaître les éléments de sécurité du véhicule. Apprendre les bons comportements. Développer la citoyenneté.

Contenu :

Le déroulement du jeu a pour lieu un car. Les cases du jeu représentent les places des passagers du car et celle du conducteur.

Les cartes rouges correspondent à un danger, les cartes bleues à la sécurité et les cartes jaunes sont des jokers.

*Cote : INS3 020
Réf. 13569*

Ma ville en jeu : à la découverte des services d'une ville

Bruxelles : La ligue des familles – 2003 - 1 livret - 1 dé - 6 pions – cartes - 17 euros (2006) - Public en remédiation.

Objectif :

Acquérir des connaissances sur les services et ressources de la ville.

Contenu :

Le but du jeu est de trouver dans la ville tous les lieux et services (alimentation, transport, enseignement, soins, services sociaux, etc.) correspondant aux cartes objets. Chaque joueur doit veiller à réaliser sa mission rapidement et sans dépasser un budget de 15 euros. . Il peut être exploité à différents

niveaux, aussi bien à l'oral qu'à l'écrit. Jeu imaginé et réalisé dans le cadre d'un cours d'illettrisme pour femmes.

*Cote : INS3 021
Réf. 13570*

Magix 34, décadex, multiplay : calcul mental et stratégie

FARADJI Didier

SCEREN

Luxeuil-les-Bains : L2D - 2006 - 1 plateau – anneaux - livrets pédagogiques d'accompagnement - 45 euros (2006) - Tout public

Objectif :

Servir d'introduction au domaine numérique (addition, soustraction, nombres complémentaires).

Découvrir certains concepts mathématiques par le biais du jeu.

Contenu :

3 jeux numériques, de stratégie et de raisonnement logique recourant à l'addition, à la soustraction et à la multiplication.

*Cote : SAV2 016
Réf. 12541*

Mathador : l'univers des chiffres

TROUILLOT Eric

Luxeuil-les-Bains : L2D – 1999 - 1 plateau - 220 cartes énigmes - 8 dés différents - 4 quilles - 1 sablier - 1 bloc de feuilles - 4 crayons - 1 règle du jeu - 39 euros (2006) - Public niveau V.

Objectif :

Résoudre des problèmes logiques et mathématiques de façon ludique.



Contenu :

En se déplaçant sur un parcours, les joueurs peuvent tomber sur 2 types de cases :

- case jaune, verte ou bleue : il faut réaliser un calcul

- case rouge : il faut trouver l'énigme donnée par la carte (suite logique de nombres, additions à une inconnue...).

Ces 220 cartes sont de 3 niveaux de difficultés. Le sablier offre une minute de réflexion.

Le premier joueur à avoir trouvé la solution, prend la main et avance sur le parcours.

Ce jeu réunit 2, 3 ou 4 joueurs (ou des équipes peuvent être formées).

*Cote : SAV2 018
Réf. 13567*

Mathomino : programme de 6^e

COMPARON Claude

Strasbourg : CRDP –2005 - 4 séries de 20 dominos - 12 euros (2006) - Tout public.

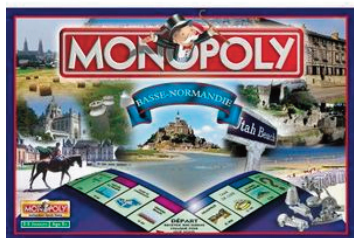
Objectif :

S'exercer aux mathématiques et à la géométrie de manière ludique.

Contenu :

4 séries de 20 dominos traitant le programme de 6^e en calcul et géométrie.

*Cote : SAV2 019
Réf. 13572*



Monopoly Basse-Normandie

Hasbro

Vincennes : 2006 - 1 plateau ; 10 pions ; 2 dés ; 32 maisons ; 12 hôtels ; 50 cartes ; 1 paquet de billet. 44,99 euros (2006) - Tout public

Objectif :

S'orienter en s'amusant.

Contenu :

Jeu du Monopoly s'appuyant essentiellement sur les villes de Basse-Normandie.

Cote : INS3 033

Réf. : 10759

Motamot ou comment enchaîner les lettres avec stratégie et rapidité

BARRIAC Michel

Luxeuil-les-Bains : L2D - [200 ?] - 1 ensemble de 90 lettres de valeur 1 + 10 jokers de valeur 0 (pouvant remplacer n'importe quelle lettre) - 3 fiches-mémoires effaçables - 2 sabliers (10 secondes et 1 minute) - 1 dé.- 38 euros (2006) - Tout public.

Objectif :

Perfectionner son vocabulaire avec l'aide éventuelle du dictionnaire.

Contenu :

Chaque joueur réalise le plus de points possible en formant avec des lettres, ayant chacune une valeur de base de

1 point, mais qui peut être quintuplée, des mots placés horizontalement sur une fiche de 10x10 cases. Le joueur suivant doit reprendre les dernières lettres du mot précédent dont il est interdit de changer l'ordre. Seuls sont admis les mots usuels du dictionnaire.

Cote : SAV1 066

Réf. 13565

Motus : des images pour le dire

ASBL Le Grain

Lyon : CHRONIQUE SOCIALE - 2003 280 dessins ; 6 octogones ; 30 carrés blancs ; 5 saute-motus ; 1 guide de l'animateur. - 21,50 euros (2009) Tout public.

Objectif :

- Travailler avec les participants d'un groupe sur leurs imaginaires, leurs opinions ou leurs centres d'intérêt.
- Mettre en lumière et dépasser les dysfonctionnements dans la communication et l'échange entre les membres d'un groupe, grâce au langage symbolique.

Contenu :

Un jeu de communication basé sur la confection de messages, à partir d'un stock de 280 dessins. Un support d'animation, un moyen de favoriser l'expression orale et écrite.

Cote : SAV5 029

Réf. : 11079



NéoEco : le jeu de la nouvelle économie

LE CHATELIER Renaud

Montesson : NéoEco - 2007 - 1 plateau de jeu - 1 règle du jeu - 1 banque - 6 personnages - 1 dé - 4 fiches de domaines - 1 jeu de cartes - 70 pions - 1 livret d'introduction au développement durable - 59 euros (avec FdP) (2007) - Adultes.

Objectif :

Insérer le développement durable dans la vie d'une entreprise.



Contenu :

Chaque joueur est un chef d'entreprise et doit devenir le plus performant. Pour cela, il investit dans 6 domaines : l'eau, les rejets, l'énergie, la production, la communication et le social.

Cote : SCI 102

Réf. : 14018

Place de la loi

APCEJ - ALIZE Productions

Guyancourt : ALIZE Productions - 2003 - 1 plateau - 200 cartes de questions-réponses - 4 cartes parcours - 1 livre - 56 euros (2006) - Tout Public.

Objectif :

Faire connaître de manière ludique la loi française et ses institutions au travers



d'exemples concrets de la vie quotidienne, aussi bien au niveau de la famille, de l'école que de la citoyenneté.



Contenu :

La vie quotidienne est un parcours, que ce soit à l'école, au travail, chez soi, dans les commerces ou les transports, au sein des administrations ... il existe toujours des règles qu'il faut respecter mais les connaît-on seulement ? Ce jeu a été conçu à partir de la législation applicable en décembre 2002.

Cote : INS3 006
Réf. 12521

Planète en jeux : kit pédagogique sur l'empreinte écologique

La ligue de l'enseignement - WWF France

Val de Reuil : 2009 - 1 plateau + une série de jetons + un gabarit et une réglette + 1 cédérom + des fiches questions et des feuilles réponses + 1 dossier pédagogique et des fiches d'activités + 1 fascicule sur l'éco-citoyenneté. - 49 euros (2010) - Tout public

Objectif :

Sensibiliser les apprenants au concept de l'empreinte écologique.

Contenu :

Planète Enjeux est composé de plusieurs outils qui s'appuient sur une démarche pédagogique en 3 temps.

Premier temps : une phase de sensibilisation à l'empreinte écologique simple et ludique.

Deuxième temps : une phase de compréhension de l'empreinte et de mise en situation.

Troisième temps : une phase d'action collective.

Cote : SCI 145
Réf. : 10017

Quelles idées pour le développement durable ?

VALOREMIS

Paris : 2009 - 1 roue, 1 sablier, 1 règle du jeu, 75 cartes questions, - 18 cartes Bonus et Malus, 8 cartes de vote, 8 cartes Joker, 80 jetons. - 20 euros (2010) - Tout public

Objectif :

Echanger et comprendre ce qu'est le développement durable.

Contenu :

Chaque joueur est invité à développer ses propres idées en matière de développement durable. Chaque avis compte, chaque proposition pour traduire sa vision du développement durable sera entendue. I.D.D. propose 150 questions ouvertes ("L'environnement, cela veut dire quoi pour vous?", "Décrivez les terriens...")

Cote : SCI 143
Réf. : 10016

Quizz égalité hommes / femmes

Marne-la-Vallée : ONISEP -2003 - (Quizz pour l'orientation) - 1 mallette composée de : 1 plateau ; 1 guide pédagogique ; 4 jeux de cartes questions/réponses ; 1 dé ; des pions - 49 euros (2004) - Niveau V.

Objectif :

- Informer les jeunes sur l'évolution de la condition féminine dans le monde du travail au XXème siècle

- Rendre l'apprentissage ludique et convivial par des thématiques tantôt historiques, sociologiques, civiques ou statistiques : portraits de femmes, textes de lois...

- Modifier les représentations que les jeunes se font de la place des femmes dans le monde au travail

- Faire prendre conscience aux "joueurs" des stéréotypes qui pèsent encore sur les choix d'orientation hommes / femmes

Contenu :

- Ce jeu peut être animé par des enseignants, dans le cadre de leur discipline, en s'appuyant sur des thématiques développées dans le programme, notamment lors de débats argumentés ou de séances pédagogiques autour de l'égalité hommes / femmes

- Le temps du jeu est fixé par l'animateur en début de partie

- Ce jeu peut opposer 2, 3, 4 joueurs ou équipes

- 160 cartes questions / réponses pour quatre thématiques : Portraits, Parcours, Vrai / Faux, Savoir +

Cote : INS3 019
Réf. 19879



Quizz emploi

Marne-la-Vallée : ONISEP –2002 – (Quizz pour l'orientation) - 1 mallette composée de : 1 plateau ; 1 guide pédagogique ; 2 jeux de cartes questions/réponses ; 1 dé ; des pions. - 49 euros (2004) - Niveau V et VI – VBIS.

Objectif :

- Amener les collégiens à modifier les représentations qu'ils se font du monde de l'emploi
- Permettre aux jeunes d'acquérir des connaissances sur le monde de l'emploi selon un principe actif et attractif grâce au vecteur "plaisir" du jeu.

Contenu :

- Utilisé en classe ou dans le cadre d'ateliers d'orientation, et animé par un membre de l'équipe éducative (COP, enseignants, documentaliste...)
- Une règle du jeu adaptable aux initiatives de chacun et modulable en fonction du contexte
- 5 catégories de questions organisées par entrées thématiques : les statuts et contrats de travail ; les types d'entreprises ; les secteurs d'activité ; les activités professionnelles ; la relation emploi-formation
- Un jeu en équipes

Cote : INS2 068
Réf. 19876

Quizz métiers

Marne-la-Vallée : ONISEP –2003 – (Quizz pour l'orientation) – 1 mallette composée de : 2 plateaux ; 1 guide pédagogique ; 2 jeux de cartes questions/réponses ; 1 dé ; des pions - 49 euros (2004) - Niveau VI – VBIS.

Objectif :

- Donner l'occasion aux collégiens de confronter et de modifier leurs représentations des métiers avec les éléments d'information apportés par le jeu
- Donner aux jeunes une méthodologie de recherche d'information sur les métiers
- Proposer une démarche progressive : éveiller la curiosité par la découverte de métiers et de centres d'intérêt ; prendre en compte les déterminants de l'information sur les métiers.

Contenu :

- Utilisé en classe ou dans le cadre d'ateliers d'orientation, et animé par un membre de l'équipe éducative (COP, enseignants, documentaliste...)
- Une règle du jeu adaptable aux initiatives de chacun et modulable en fonction du contexte
- Un jeu en équipes

Cote : SECTEUR
Réf. 19875

Quizz orientation

Marne-la-Vallée : ONISEP -- 2003 – (Quizz pour l'orientation) - 1 mallette composée de : 1 plateau ; 1 guide pédagogique ; 1 jeux de cartes questions/réponses ; 1 dé ; des pions.- 49 euros (2004) - Niveau V et VI - VBIS

Objectif :

- Aborder les problématiques d'orientation selon un principe de découverte et d'échange
- Découvrir les possibilités d'orientation d'un point de vue ludique et convivial

- Aider à développer une démarche active d'éducation à l'orientation
- Favoriser la sensibilisation à la recherche documentaire (Autodoc, CDi, brochures Onisep...)
- Aider à l'intégration des procédés de sélection des informations en fonction des critères donnés
- Expérimenter une nouvelle relation pédagogique en favorisant la participation active des élèves par le jeu des questions/réponses.

Contenu :

- Utilisé en classe ou dans le cadre d'ateliers d'orientation, et animé par un membre de l'équipe éducative (COP, enseignants, documentaliste...)
- Une règle du jeu adaptable aux initiatives de chacun et modulable en fonction du contexte
- 6 catégories de questions permettant d'aborder les déterminants du projet d'orientation : procédures d'orientation / voie professionnelle / voie technologique / voie générale / filières d'études supérieures / vie professionnelle
- Un jeu en équipes

Cote : ORI3 027
Réf. 19877

Sam et le monde intermédiaire

*ROUDIERES Fanny
Isbergues : ORTHO EDITION - 2005 - 1 livre-jeu - 214 cartes - 1 dé - 1 sablier - 1 roulette de destinations - 53 euros (2007) - Jeunes ayant des difficultés de lecture.*





Objectif :

Aborder la lecture sous un angle ludique et original.

Contenu :

Deux niveaux de jeu différents répartis en plusieurs activités :

- nuances du langage (implicite, humour, nuances lexicales),
- charades,
- syntaxe (correction de phrases grammaticales, problèmes logico-verbaux, résolution d'énigmes),
- lexique (évoquant sémantique ou phonémique, polysémie, devinettes),
- compréhension d'expressions imagées.

Cote : SAV1 081

Réf. : 11652

Secouris

Le Perreux sur Marne : ABEILLES EDI-TIONS – 2005 – 1 plateau - 6 pions - 24 jetons - 110 cartes - 1 dé - 1 livret de règles - 25 euros (2005) - Tout public.

Objectif :

Découvrir les risques de la vie quotidienne et comment s'en protéger (dangers du soleil, de la montagne, des produits ménagers, les numéros d'urgence, etc.).

S'exprimer sur des interrogations de la vie quotidienne.

Contenu :

Jeu de plateau sous forme de questions/réponses : les joueurs parcourent la France et sont confrontés à des situations qui nécessitent un secours. Chaque bonne réponse permet de gagner des jetons pour les aider à retourner dans leur ville de départ.

Les thèmes traités dans les questions :

1. Comment alerter les secours ? (numéros de téléphone)
2. Comment reconnaître le danger ?
3. Comment éviter les accidents et se protéger ?
4. Piqûres et morsures d'animaux
5. L'hygiène
6. Comment agir devant une plaie ?
7. Comment agir devant une brûlure ?
8. Comment agir devant une hémorragie visible ?
9. Comment agir en présence d'une personne consciente victime d'un malaise ?
10. Connaître les effets de certains produits sur la peau et les yeux
11. Connaître la signification des symboles des produits ménagers
12. Dangers naturels (mer, montagne, incendie, inondations...)

Cote : INS3 004

Réf. 12542

Trivial Pursuit : Normandie

Winning Moves France Vincennes : HASBRO - 2004 - 1 jeu de plateau ; 500 cartes questions-réponses, 2 boîtiers pour les cartes 1 dé ; 6 pions camembert ; 36 triangles marqueurs de couleur. - 54,90 euros (2009) - A partir de 15 ans.

Contenu :

3000 questions-réponses originales créées spécialement pour la Basse et la Haute-Normandie, réparties en 6 thèmes (histoire, géographie, sciences et nature, art et littérature, divertissement, sports et loisirs).

Cote : INS3 034

Réf. : 11069

Vivre ensemble en France : jeu interculturel

Vitry-le-François : ASSOCIATION ALPHA – 2002 - 1 plateau - 1 livret de questions comprenant les règles du jeu - 1 livret d'expression oral - 1 recueil de photos sur les thématiques suivantes : administration, religion, vie quotidienne, environnement, habitat, architecture, art, cuisine ; 1 livret de réponses ; 6 pions, 2 dés et des jetons de couleur - 56 euros (2004) - Public jeune ou adulte français langue étrangère.

Objectif :

Faciliter l'expression orale et la socialisation des publics d'origine étrangère.

Contenu :

Ce jeu, basé sur le principe du jeu de l'oie, est un support d'apprentissage de la langue française autour de thèmes communs à toutes les cultures tels que : la vie quotidienne, la vie sociale, l'environnement, la cuisine, l'art et la musique, l'administration, etc.

Le but du jeu est de réunir un maximum d'informations (fournies par les autres joueurs) sur les autres cultures et de donner à chacun l'occasion de s'exprimer, en français, sur ce qu'il maîtrise le mieux : sa propre culture.

Les informations fournies dans ce jeu concernent 11 pays : la France, l'Italie, le Maroc, l'Algérie, la Turquie, le Sénégal, le Pakistan, le Cambodge, l'Indonésie, le Brésil, le Portugal.

Le jeu est très visuel puisqu'il s'adresse à un public qui ne maîtrise pas la lecture.

Il peut s'enrichir à tout moment en fonction de l'arrivée d'un nouveau joueur de nationalité différente.

Cote : SAV5 002

Réf. 10218



**Consultation
de la documentation :**

Selon les horaires d'ouverture :

du lundi au vendredi

9 h 00 à 12 h 00

14 h 00 à 17 h 00

(16 h 00 le vendredi)

Et/ou sur rendez-vous
pour certaines recherches.

Prêt de documents : 3 semaines

(une caution de 70 euros
est demandée)

Publics concernés :

professionnels

(organismes de formation

et formateurs,

relais d'information,

organisations

professionnelles, entreprises,

chargés d'études ...)

Contact :

ERREFOM

Unicité - 10 rue Alfred Kastler

14052 Caen cedex 4

Sylvie LAILLIER

Valérie LEROY

Claire PIZY

Nathalie RIANDIÈRE LA ROCHE

Tél : 02 31 95 52 00

Fax : 02 31 95 54 30

e-mail :

doc@errefom.info

site :

www.errefom.info