

## Jeux de plateau et de cartes

### **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.

Diffuseur : **Chambre régionale de métiers et de l'artisanat de Basse-Normandie** - 10-14 rue Claude Bloch -  
BP 15205 – 14074 Caen cedex 5 – Tél. : 02 31 95 42 00 - E-mail : [crma@crma-basse-normandie.fr](mailto:crma@crma-basse-normandie.fr) - Site Internet :  
[www.crma-basse-normandie.fr](http://www.crma-basse-normandie.fr)

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

Diffuseur : **Société ASTRUC** – BP 7 – Brain-sur-L'Authion – Tél. : 21 41 54 00 77 – E.Mail. : [brice@astruc.net](mailto:brice@astruc.net) –  
Site Internet : [www.astruc.net](http://www.astruc.net)

*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.

Diffuseur : **Société ASTRUC** – BP 7 – Brain-sur-L'Authion – Tél. : 21 41 54 00 77 – E.Mail. : [brice@astruc.net](mailto:brice@astruc.net) –  
Site Internet : [www.astruc.net](http://www.astruc.net)

**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**

### **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.

Diffuseur : **COD'ADO** - 87, Chemin du Réservoir - 30670 Aigues-Vives - Tél : 04 66 35 26 77 – E-Mail :  
[codado@aol.com](mailto:codado@aol.com)

**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**

### **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

Diffuseur : **CLP** – 35 rue Chanzy – 75011 Paris – Tél : 01-55-25-22-00 – Fax : 01-55-25-22-01 –  
E-Mail : [info@clp.asso.fr](mailto:info@clp.asso.fr) – Site Internet : [www.clp.asso.fr](http://www.clp.asso.fr).

**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 collectivement sur des faits et ressentis de discrimination et d'exclusion.*

**Cote : SAV5 014**  
**Réf. 13113**

### **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

Diffuseur : **CIDJ** – 101 quai de Branly – 75015 Paris – Tél. : 01 44 49 12 00

**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 diplômés.*

**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

Diffuseur : **ONISEP** - Délégation Régionale de Basse Normandie - 21 rue du Moulin au Roy – 14070 Caen cedex 05 – Tél. : 02 31 56 64 64.

**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 bûchettes et des points. - 30 euros (2007)

Diffuseur : **Fédération régionale des CIVAM de Basse-Normandie** - 2 place du 8 mai – 14500 – Vire – Tél. : 02-31-68-80-58 – E-Mail : [frcivambn@tiscali.fr](mailto:frcivambn@tiscali.fr)

**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) - Tout Public - 1 plateau - 48 cartes questions réponses - 24 étiquettes animaux - 30 cartes fables - 60 jetons/écu - 4 pions - 2 dés - 1 mémo et 1 règle.

Diffuseur : **L2D** - 60 rue Moulimard – 70300 Luxeuil-les-Bains – Site Internet : [www.L2D.fr](http://www.L2D.fr)

**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)

### 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 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. Diffuseur : **Le son du Nénuphar** - 609 rue Cante-Cigales – 30310 Vergèze – Tél. : 04-66-51-82-31 – E-Mail : [leson.du.nenuphar.association@wanadoo.fr](mailto:leson.du.nenuphar.association@wanadoo.fr)

### 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.

Diffuseur : **BETECS** – 8 rue Edouard Lockroy – 75011 Paris – Tél. : 01-43-57-42-86 – Site Internet : [www.betecs.com](http://www.betecs.com)

### 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.

Diffuseur : **Collectif Alpha** – 12 rue de Rome – 1060 Bruxelles – Tél. : 02/538-36-57 – Fax : 02/538-27-44 – E-Mail : [info@collectif-alpha.be](mailto:info@collectif-alpha.be) – Site Internet : [www.collectif-alpha.be](http://www.collectif-alpha.be)

### 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

Diffuseur : **L2D** - 60 rue Moulimard – 70300 Luxeuil-les-Bains – Site Internet : [www.L2D.fr](http://www.L2D.fr)

*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.

Diffuseur : **L2D** - 60 rue Moulimard – 70300 Luxeuil-les-Bains – Site Internet : [www.L2D.fr](http://www.L2D.fr)

*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<sup>e</sup>**

COMPARON Claude

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

Diffuseur : **CRDP Strasbourg** - 23 rue du Maréchal Juin – 67007 Strasbourg cedex – Tél. : 03.88.45.51.60

*Objectif :*

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

*Contenu :*

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

**Cote : SAV2 019**  
**Réf. 13572**

## **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.

Diffuseur : **L2D** - 60 rue Moulimard – 70300 Luxeuil-les-Bains – Site Internet : [www.L2D.fr](http://www.L2D.fr)

**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**

### **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.

Diffuseur : **ALIZE Productions** – 43 Bd. Vauban – 78280 Guyancourt – [www.alize-productions.fr](http://www.alize-productions.fr)

**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**

### **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.

Diffuseur : **ONISEP** - Délégation Régionale de Basse Normandie - 21 rue du Moulin au Roy – 14070 Caen cedex 05 – Tél. : 02 31 56 64 64.

**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.  
Diffuseur : **ONISEP** - Délégation Régionale de Basse Normandie - 21 rue du Moulin au Roy – 14070 Caen cedex 05 – Tél. : 02 31 56 64 64.

**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.  
Diffuseur : **ONISEP** - Délégation Régionale de Basse Normandie - 21 rue du Moulin au Roy – 14070 Caen cedex 05 – Tél. : 02 31 56 64 64.

**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  
Diffuseur : **ONISEP** - Délégation Régionale de Basse Normandie - 21 rue du Moulin au Roy – 14070 Caen cedex 05 – Tél. : 02 31 56 64 64.

**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 (évocation sémantique ou phonémique, polysémie, devinettes),
- compréhension d'expressions imagées.

**Cote : SAV1 081**

**Réf. : 11652**

## Secouris

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

Diffuseur : **Abeilles Editions** - 1 bis, Villa Florian – 94170 Le Perreux sur Marne – Tél. et Fax : 01-48-76-03-28 – E-Mail : [contact@abeilles-editions.fr](mailto:contact@abeilles-editions.fr) – Site Internet : [www.abeilles-editions.fr](http://www.abeilles-editions.fr)

**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**

## 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.

Diffuseur : **Alpha** - Hôtel de ville – 51300 Vitry-le-François – Tél. : 03.26.74.28.56 – E-Mail : [alpha-vitry@wanadoo.fr](mailto:alpha-vitry@wanadoo.fr)

**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**