



ÉCOLE  
INCLU  
SIVE

CATALOGUE

## Notre fond de jeux est basé sur des thèmes.

La ludothèque Catherine Valiant de Molitor & Batignolles, en partenariat avec le département ASH école inclusive, a sélectionné des jeux sur le Langage, les Mathématiques, le Sensoriel, la Coopération, la Logique et l'Habilité Motrice, de la maternelle au lycée inclus.

## SOMMAIRE DU CATALOGUE

### Jeux Mathématiques

P. 2 à 4

### Jeux Sensoriels

P. 5 à 7

### Jeux de Langage

P. 8 à 11

### Jeux de Coopération

P. 12 à 14

### Jeux de logique

P. 15 à 17

### Jeux d'Habilité Motrice

P. 18 à 19



**Compétence :** numération / connaissance des nombres de 1 à 10

**Niveau :** cycle 1 / 2

## Mow access (en braille)

Mélangez les 48 tuiles et placez-les face cachée dans la boîte. À son tour, le premier joueur pioche 5 tuiles, qu'il prend dans sa main sans les montrer à ses adversaires. Pour la première manche, le joueur commence en plaçant la **FLÈCHE** devant lui, et en la pointant en direction de son voisin de gauche. Il sélectionne la vache de son choix dans sa main, et la place au centre de la table face visible pour commencer un nouveau troupeau. À son tour, le joueur joue et il doit ajouter une vache au troupeau en respectant une règle simple ; **SOIT** un nombre **PLUS PETIT-SOIT** un nombre **PLUS GRAND**.

Accessible aux joueurs souffrant de déficience visuelle. Des tuiles de forme ergonomique, des chiffres en braille, du vernis épais pour faire ressortir les mouches en relief, un contraste élevé, tout est fait pour permettre à un maximum de joueurs de profiter du jeu.



**Compétence :** orientation / opération des nombres de 1 à 10

**Niveau :** cycle 2 / 3



**Compétence :** développer / raisonnement / mémoriser les chiffres

**Niveau :** cycle 2 à 4

## CALCUL MENTAL

### Auf zack !

Les 44 cartes sont posées face cachée sur la table avec les 10 jetons nombres au milieu. À son tour, le joueur retourne deux cartes, si ce sont des images de la même collection, il faut saisir le plus rapidement possible le jeton correspondant au total des deux tuiles !

### Opération Amon-Rê

Les joueurs doivent identifier un code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, ils doivent combiner les chiffres des dés aux résultats correspondants aux chiffres du code. Afin de dérober le précieux masque d'Amon-Rê.

## Math Sumo

Le jeu consiste à se débarrasser de ses cartes en déplaçant un seul sumo à la fois. À acquérir les mécanismes du calcul mental plus que la seule mémorisation des tables. Il concrétise l'opération de multiplication et il permet de comprendre comment obtenir le résultat de la multiplication. La recherche des nombres à multiplier pour avoir le résultat indiqué par la carte. Les joueurs peuvent se corriger entre eux et donc jouer en complète autonomie. Sur les cartes, les nombres sont exprimés en chiffres, en lettres et en carrés de couleur, pour que chaque joueur manipule le calcul à sa façon.



**Compétence :** les mécanismes du calcul mental / la mémorisation des tables / concrétise l'opération de multiplication / comprendre et comment obtenir le résultat de la multiplication.

**Niveau :** cycle 3 / 4



## Shut the box

Au début de chaque tour de jeu, tous les clapets sont relevés pour que les chiffres soient bien visibles. À son tour, un joueur lance les 2 dés, il abaisse un ou plusieurs clapets à condition que la somme soit égale à la somme des deux jets 2 dés. Plus la somme des dés sont élevée, plus le joueur a de possibilités pour fermer les clapets. Mais ces possibilités se réduisent au fur et à mesure des coups joués. Si un joueur n'est pas en mesure de réaliser le nombre de points qu'il a obtenu, il passe les dés au joueur suivant et la somme des chiffres sur les clapets n'ayant pas été fermés lui est comptée sur le bloc-notes.

**Compétence :** les mécanismes du calcul

**Niveau :** cycle 3 / 4

## Mystéro

Chacune des 40 cartes-problèmes propose 8 indices évoquant des nombres. Sur une carte problème, les points sur le dé font penser au nombre 6, tandis que les doigts évoquent le nombre 2, il y a 8 poires, 1 casquette... Le joueur a entre ses mains les chiffres de 1 à 9. À mesure qu'il décode l'indice, il place sur la grille vierge le chiffre correspondant et le chiffre qui reste permet de découvrir le nombre mystère de la case centrale.



**Compétence :** développer / raisonnement / observation / mémoriser les chiffres

**Niveau :** cycle 2

## LES ÉMOTIONS



**Compétence :** association / identification

**Niveau :** cycle 2 / 3

### Loto des émotions

Apprendre à connaître les émotions de base ! Vous pouvez associer et nommer les émotions en plaçant les cartes aux bons endroits. Saurez-vous trouver les deux fillettes tristes identiques, ou encore le petit garçon et le grand-père en colère? Par la suite, associez chaque image d'émotion à une cause.

Loto des émotions est conçu pour aider les joueurs à reconnaître et à nommer des émotions. Il leur apprend aussi que tout le monde vit des émotions, que celles-ci ont différentes cause et qu'une même situation peut générer

### Feeling Activity Set

Set de 36 jolies figurines en 6 couleurs représentant 6 émotions. Les personnages sont très expressifs et tiennent bien debout. Ils peuvent être utilisés librement pas les enfants qui vont inventer des tas d'histoires. Ils permettent des activités de tri par couleur ou par émotion, de comptage, la réalisation d'alternances, de suites logiques, de jeux de kim, etc, en fonction de l'âge des joueurs. On peut spécifiquement travailler les émotions avec les cartes qui représentent des photos d'enfants dans des situations qui génèrent des émotions, en les reliant aux figurines correspondantes. *Un matériel riche en possibilités pour organiser des ateliers autour des émotions.*



**Compétence :** association / identification

**Niveau :** cycle 2 / 3

## BALLONS



**Compétence :** structuration / mémoire

**Niveau :** cycle 2 / 3

A fond les ballons !

Un jeu qui apprend aux joueurs à perdre des ballons... et des parties !

Au début du jeu chacun des joueurs a 5 ballons. Mais cela va-t-il durer ?

À chaque tour un joueur pioche une carte d'événement : un ballon va-t-il exploser ou s'envoler ?

La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de ballons. Celui à qui il reste le plus a gagné.

Ce jeu est inclus dans une étude de jeu, vous pouvez le retrouver sur le site de la ludothèque, dans la rubrique "analyse de jeu".



### Toutim

Les 50 cartes recto (objets) verso (caractéristiques) incitent les joueurs à faire appel à leur sens de l'observation mais aussi à leur mémoire sensorielle et à leur capacité d'argumenter. À son tour le joueur regarde s'il a parmi ses cartes un objet qui répond à la caractéristique demandée : si c'est le cas, il pose sa carte sur le tas de défausse, face « caractéristique » visible, et c'est au tour du prochain joueur. Sinon, il pioche une nouvelle carte. Le premier à avoir posé toutes les cartes a gagné.

**Compétence :** mémoire / argumentation

**Niveau :** cycle 1 / 2

### Gruselino

C'est un petit jeu d'observation.

Comment on joue ?

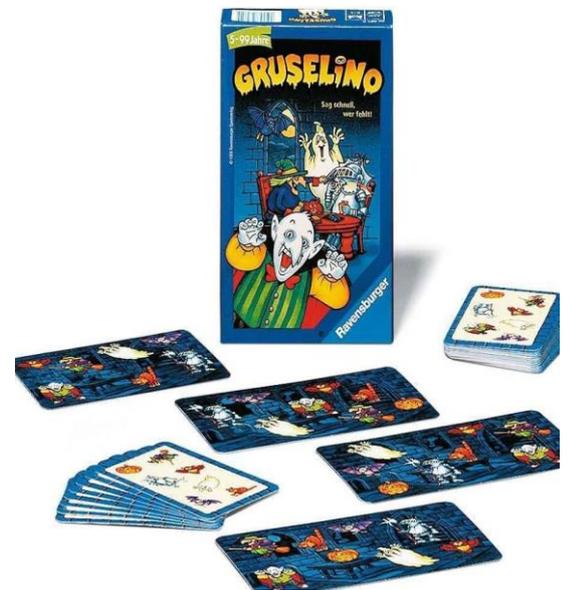
Chaque joueur reçoit une carte récapitulative sur laquelle apparaissent tous les esprits (chauve-souris, chouette, vampire...). A chaque tour, on retourne une carte esprit. Sur chacune d'entre elles, manque un des huit esprits. Il faut être le premier à le retrouver. Si on a raison, on gagne la carte en question.

Comment on gagne ?

Quand toutes les cartes ont été gagnées, le jeu s'arrête.

Celui qui en possède le plus a gagné.

Ce jeu est inclus dans une étude de jeu, vous pouvez le retrouver sur le site de la ludothèque, dans la rubrique "analyse de jeu".



**Compétence :** mémoire / association

**Niveau :** cycle 1 / 2

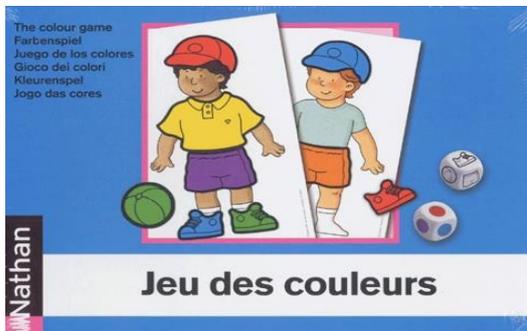


### Splash attack

Les 10 poissons sont éparpillés au centre de la table. Le joueur qui parvient à capturer le poisson dont la couleur et la forme d'écaïlle sont indiquées par les deux dés, le place devant lui. Si le hasard désigne à nouveau le même poisson, il doit être le plus rapide pour le repêcher de nouveau, afin que la prise devienne définitive, il faudra attraper le piranha. Si un autre joueur prend le piranha avant lui, le poisson gagné retourne au centre du jeu.

**Compétence :** vivacité / rapidité

**Niveau :** cycle 2



## Jeu des couleurs

Librement, ou selon la consigne donnée par les deux dés (couleur, vêtement), il s'agit d'habiller les 6 personnages des planches avec des vêtements et des accessoires de 6 couleurs différentes.

**Compétence :** favorise l'apprentissage des couleurs et la découverte du schéma corporel

**Niveau :** cycle 2

## LE TOUCHER



## Laundry Jumble Game

Les 11 vêtements doivent être placés dans le sèche-linge, mélangez les 30 cartes et placez-les face cachée sur la pioche. À son tour, le joueur retourne une carte de la pioche, il plonge la main dans le sèche-linge, à la recherche du dit vêtement. S'il a pris le sous-vêtement crado, il doit rendre une carte gagnée et la replacée sous la pioche de cartes.

**Compétence :** l'exploration tactile / la motricité fine / le comptage et développement du vocabulaire

**Niveau :** cycle 2

## RUFF'S HOUSE

Les 20 os de 10 textures différentes sont cachés dans la niche du chien.



**Compétence :** l'exploration tactile

**Niveau :** cycle 1 / 2

### Jeu de société - 2ème édition

Apprenez la langue des signes en vous amusant !



- Une véritable introduction ludique à la langue des signes
- Mettez au défi vos adversaires dans ce jeu de cartes
- 65 mots à apprendre et reproduire en langue des signes

Comment exprimer différemment ce que vous aimez, raconter votre journée à la maison, à l'extérieur, au travail ou vos vacances ? Dites-le en langue des signes... En vous amusant avec notre jeu qui rassemble 65 mots du quotidien en Langue des Signes Française (LSF).

### À table

Amusez-vous en apprenant la langue des signes !

- Mettez au défi vos adversaires dans ce jeu de cartes de poche
- 54 mots à apprendre et reproduire en langue des signes sur la thématique « À table »
- Complétez cette extension avec le jeu de base pour plus de fun

Comment évoquer autrement votre goût pour la pizza, les haricots verts ou passer commande au restaurant ? Dites-le en langue des signes... En vous amusant avec notre jeu qui rassemble plus de 50 mots sur la thématique du repas en Langue des Signes Française (LSF).



### Villes et pays

Découvrez les Villes et Pays du monde à travers la langue des signes !

- Apprenez les villes et pays du monde en langue des signes
- Voyagez à travers ce jeu de poche de 54 cartes signe
- Jouable seul ou en complément du jeu de base (mettre lien vers jeu de base)

Comment évoquer différemment vos envies de voyage vers le Canada, l'Italie, l'Inde, Strasbourg ou le coin de votre rue ? Dites-le en langue des signes... En vous amusant, avec notre jeu qui rassemble plus de 50 mots sur la thématique des villes et pays en Langue des Signes Française (LSF).



## Sport

Envie de découvrir le monde du sport en langue des signes ? C'est parti !

- 54 cartes signes disponibles sur le thème du sport – Version express
- Enfants, adolescents, adultes ? Il est jouable à partir de 7 ans et +
- Apprenez de façon ludique grâce au duo jeu – langue des signes

Que vous pratiquiez le patinage, la natation, le rugby ou le ski, que ce soit en amateur, au niveau olympique ou en tant que supporter, tous les prétextes sont bons : dites-le en langue des signes... En vous amusant avec notre jeu qui rassemble plus de 50 mots sur la thématique du sport en Langue des Signes Française (LSF).

## Célébrités

Vous connaissez Johnny Hallyday, Beyoncé ? Mais savez-vous les dire en langue des signes ?

- Apprenez le nom de vos célébrités préférées en langue des signes
- Découvrez nos 54 cartes signes sur le thème des personnages célèbres
- Un jeu de cartes amusant pour apprendre la langue des signes

Savez-vous différencier Marie Curie de Johnny Hallyday, Beyoncé d'Astérix ? Alors dites-le en langue des signes... En vous amusant avec notre jeu qui rassemble plus de 50 mots sur la thématique des célébrités en Langue des Signes Française (LSF).



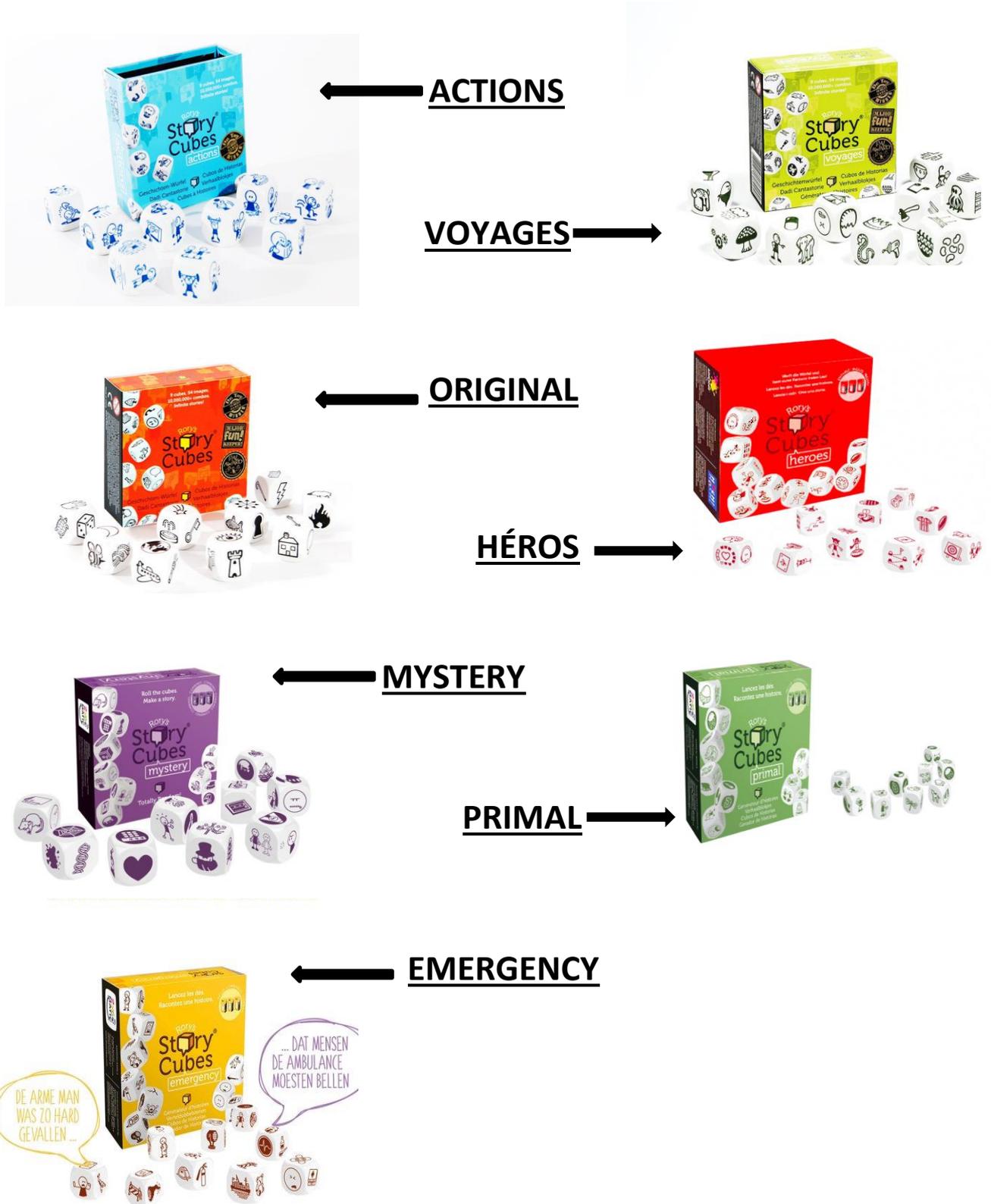
**Compétence :** sensibiliser de manière ludique à la langue des signes

**Niveau :** cycle 2 / 3 / 4 / 5

## L'IMAGINATION

### Story cubes

Lancez les 9 dés, puis créez une histoire en commençant par «Il était une fois...» en utilisant les neuf symboles présents sur les faces des dés. Commencez votre histoire par le premier symbole qui attire votre attention. Ensuite, suivez votre imagination! **Un jeu sans compétition.**





## Imagidés

Quel que soit le niveau des joueurs, ce jeu est un moyen original et ludique de laisser libre cours à son imagination et d'encourager l'expression orale. Les images figurant sur les dés vous ouvrent un monde infini avec une multitude d'histoire à créer. Lancez les dés et créer ensemble un récit à partir des images révélées. Des variantes vous sont proposées. **Sans compétences.**

## Picto dados historics

Les 10 dés avec des illustrations colorées pour inventer des histoires conviviales, pour jouer seul, en groupe ou en classe, ce jeu permet d'inventer ses propres histoires. Lancez les dés et l'imagination fera le reste ( objets, actions, personnages, animaux).



**Compétence :** organiser son récit / dénouement / développement / argumentation

**Niveau :** cycle 2 / 3

## Les fantômes de minuit

### Tous ensemble contre le temps !

Un jeu original et coopératif utilisant le temps qui s'écoule pour familiariser les joueurs avec l'heure, stimuler leur mémoire et leur apprendre à jouer ensemble !

Chacun leur tour, les joueurs dévoilent une tuile Fantôme : dès qu'ils révèlent une série de trois tuiles d'une même couleur, ces trois fantômes peuvent rentrer au château. Mais chaque erreur, les aiguilles avancent et se rapproche dangereusement de minuit ! Si les 24 fantômes sont rentrés avant l'heure fatidique, tout le monde gagne !



**Compétence :** mémorisation / classement / observation

**Niveau :** cycle 2 / 3



**Compétence :** déplacement / élaboration

**Niveau :** cycle 1

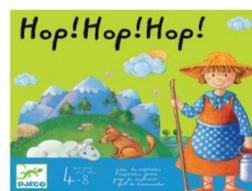
### Hop ! Hop ! Hop !

Pour jouer tous ensemble contre le vent.

La bergère, ses moutons et son chien doivent rentrer à l'abri dans la bergerie avant que le vent n'emporte le pont.

Les joueurs doivent coopérer pour ramener tous les personnages à la bergerie.

Ce jeu est inclus dans une étude de jeu, vous pouvez le retrouver sur le site de la ludothèque, dans la rubrique "analyse de jeu".



**Compétence :** déplacement / élaboration

**Niveau :** cycle 2

## COMMUNICATION



**Compétence :** association d'idée

**Niveau :** cycle 4 / 5

### Concept

Les 110 cartes contiennent 3 concepts faciles à deviner, 3 concepts difficiles et 3 concepts offrant un challenge particulier. À l'aide de symboles faites deviner un concept en choisissant d'accumuler des pictogrammes. Associez par exemple la couleur jaune et noir et le symbole animal pour faire deviner une guêpe. Vous pouvez également très facilement étendre le jeu et l'adapter à vos envies : jouer chacun pour soi ou en équipe, jouer avec du temps ou non, jouer vos propres concepts, jouer avec ou sans points, etc.

Ce jeu est inclus dans une étude de jeu, vous pouvez le retrouver sur le site de la ludothèque, dans la rubrique "analyse de jeu".

### Concept kids

C'est une version du jeu Concept adaptée aux plus jeunes. Les joueurs utilisent les icônes du plateau pour faire deviner des animaux et gagner tous ensemble.



**Compétence :** association d'idée

**Niveau :** cycle 2 / 3



**Compétence :** adresse /manipulation

**Niveau :** cycle 2 / 3

## LA PRINCESSE AU PETIT POIS

À son tour, le joueur lance le dé. Il avance la figurine (la princesse) dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé. Selon le symbole indiqué sur la case du plateau, il empile les parures pour faire le lit avant l'arrivée de la princesse.

## IMAGINATION



### Imagine

Un joueur tente de faire deviner à une équipe, des mots à l'aide de 61 cartes transparentes qu'il va assembler, superposer, combiner, voir animer. ... A chaque tour, le joueur qui doit faire deviner une énigme peut utiliser une ou plusieurs des 61 cartes représentant des symboles ou des objets.

**Compétence :** créativité / langage

**Niveau :** cycle 4 / 5

### Imagine famille

Un joueur tente de faire découvrir à une équipe, 1 devinette à l'aide de 60 cartes transparentes qu'il va assembler, superposer, combiner, voir animer. ..., sur un plateau de jeu. A chaque tour, le joueur qui doit faire deviner une énigme peut utiliser une ou plusieurs des 61 cartes représentant des symboles ou des objets.



**Compétence :** créativité / langage

**Niveau :** cycle 2 / 3

## ÉMOTION

### Feeling malvoyance

Pour sensibiliser à travers l'expérience plutôt qu'à travers la théorie. Feelings Malvoyance est un outil Ludo pédagogique destinés aux professionnelles. Il aborde la déficience visuelle dans la vie scolaire, les relations, le travail, les loisirs, la vie quotidienne et la mobilité. À chaque manche, une situation en lien avec le harcèlement est lue. Chacun(e) choisit secrètement l'émotion qu'il/elle ressentirait dans cette situation parmi les six disposées autour du plateau. Vous tentez ensuite de deviner l'émotion choisie par une autre personne. Celle-ci tente à son tour de deviner l'émotion d'une autre, jusqu'à ce que toutes vos émotions soient révélées. Plus vous devinez les émotions des autres, plus vous avancez sur la piste d'empathie !



**Compétence :** vie sociale / langage

**Niveau :** cycle 4 / 5

### Logikville

84 énigmes à la difficulté croissante. Les indices des cartes challenge sont représentés sous formes de symboles. Ces symboles indiquent le placement de certains personnages et animaux. D'après les indices donnés par les cartes, les joueurs doivent deviner où et avec quel animal de compagnie vit chacun des personnages.

Ce jeu est inclus dans une étude de jeu, vous pouvez le retrouver sur le site de la ludothèque, dans la rubrique "analyse de jeu".



**Compétence :** observation / déduction /  
évolution / logico-mathématique

**Niveau :** cycle 2 / 3



**Compétence :** observation / déduction / reconnaître un  
codage / évolution / logico-mathématique

**Niveau :** cycle 2 / 3

### Portrait-robot

À chaque fois, vous apercevez le coupable pendant une poignée de secondes... avant de découvrir quelles parties de son visage vous devez décrire. Arriverez-vous à mémoriser et à transmettre les informations correctement et rapidement à votre coéquipier ?

**5 MANCHES, 5 COUPABLES.. VOUS ÊTES LES TÉMOINS !**



**Compétence :** observation / déduction / reconnaître un  
codage / évolution /

**Niveau :** cycle 4 / 5



## Meta-forms

En respectant des indices visuels, le joueur dispose 9 formes Géométriques dans la grille de jeu, à la recherche de la solution. À travers six niveaux de difficulté, le joueur avance à son propre rythme en acquérant des capacités de raisonnement

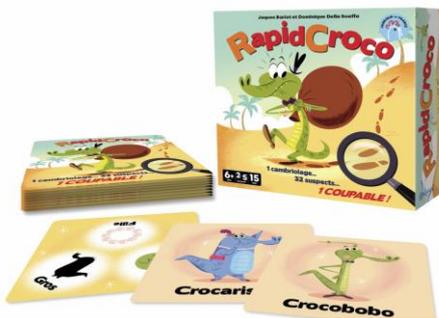
**Compétence :** observation / déduction / concentration /  
Logico-mathématique  
**Niveau :** cycle 2 / 3

## Logix

62 énigmes de difficulté progressive. Le joueur doit placer 9 pièces géométriques distinctes dans une grille de 9 cases en respectant les indices donnés sous la forme de dessins.



**Compétence :** observation / déduction / concentration /  
Logico-mathématique  
**Niveau :** cycle 2 / 3



## RapidCroco

32 crocodiles sont suspects. L'ordinateur de la police diffuse un portrait-robot qui va vous permettre de trouver le plus vite possible le croco coupable. Après avoir identifié le suspect, il va falloir suivre la direction pointée par les bras des crocos indiqués sur la carte pour débusquer le coupable.

**Compétence :** observation / rapidité / repérage spatial /  
Logico-mathématique  
**Niveau :** cycle 2 / 3



## Le tiroir à bobettes

Les 34 culottes sont en désordre et à placer dans le tiroir à l'aide d'un guide de rangement. À créer des suites logiques, selon des habiletés. Bien observer et bien réfléchir pour ranger comme il faut.

**Compétence :** observation / développement cognitif

**Niveau :** cycle 1 / 2

## INHIBITION

### Bazar Bizarre / Bazar Bizarre 2.0

60 cartes à divers objets et 5 figurines en bois de couleurs (Une bouteille verte, un livre bleu, un fauteuil rouge, un fantôme blanc, une souris grise) / 2.0 (une grenouille verte, une brosse bleue, un tapis rouge, une fantômette blanche, une baignoire grise). À son tour, le joueur retourne une carte de la pioche, sur celle-ci apparaît un objet et une couleur, il doit vite attraper un des objets correspondant.

Les deux jeux peuvent être combinés : un véritable défis !



**Compétence :** observation / raisonnement / réflexion

**Niveau :** cycle 2 / 3



### Monkey Blocks

Les 12 blocs cachent un secret, c'est leur poids ! Les blocs oranges sont équilibrés à l'une des extrémités, les blocs verts sont équilibrés au milieu et les blocs gris sont très légers. Connaître l'emplacement du poids vous permet d'empiler les MONKEY BLOCKS de façon stable. Un livret d'idées illustre 34 modèles, comme guide pour les construire.

**Compétence :** stimule la concentration et la créativité, développe la coordination œil-main et aide à la résolution de problèmes

**Niveau :** cycle 2 / 3

### Dr Euréka

54 cartes objectives pour réaliser des expériences. 24 billes de 3 couleurs (8 vertes, 8 violettes, 8 rouges) à transvaser dans 12 tubes le plus vite possibles. À son tour, le joueur doit verser les billes de tube en tube jusqu'à réaliser la combinaison de la carte objectif.



**Compétence :** stimule la concentration et la créativité, développe la coordination œil-main et aide à la résolution de problèmes

**Niveau :** cycle 2 / 3

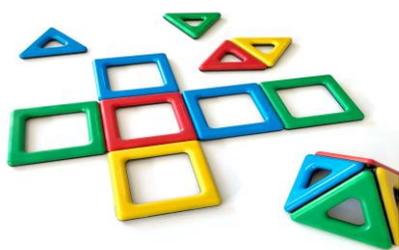


### Puzzle pyramide 3D

30 pièces de formes et de tailles différentes. À son tour, Le joueur les saisit et soit, il les empile, soit il les emboîte les unes aux autres. Ainsi, Il construit des pyramides.

**Compétence :** stimule la concentration et la créativité, développe la coordination œil-main et aide à la résolution de problèmes

**Niveau :** cycle 2 / 3



## Magnetic polydron

76 pièces de formes et de tailles différentes. À son tour, Le joueur les saisit et soit, il les empile, soit il les emboîte les unes aux autres. Il construit ainsi des modèles.

**Compétence :** stimule la concentration et la créativité, développe la coordination œil-main et aide à la résolution de problèmes

**Niveau :** cycle 2 / 3

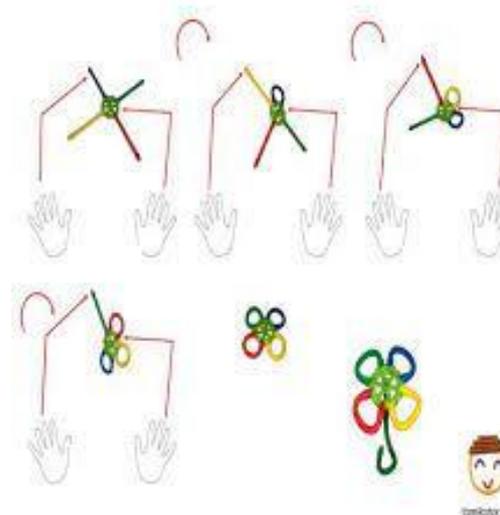
## Tornikotor multicolor

96 barres de tailles différentes de 4 couleurs (orange, vertes, rose, violettes); 12 connecteurs bidirectionnels de 4 couleurs (orange, verts, rose, violets); 20 connecteurs unidirectionnels de 4 couleurs (orange, verts, rose, violets); 12 roues rose et 8 yeux de formes et de couleurs différentes.

1) Réaliser un tri des pièces tel qu'indique la fiche d'un des 4 modèles.

2) Réaliser le modèle original suivant les instructions données.

Toutes les constructions sont créées par une équipe de deux joueurs.



**Compétence :** stimule la concentration et la créativité, développe la coordination œil-main et aide à la résolution de problèmes

**Niveau :** cycle 2 / 3