

CATALOGUE

BAOBAB



JEUX AUTONOMES
PRIMAIRES

définition des acronymes

SO (Savoir observer) = Jeux dont l'habileté principalement mobilisée est l'observation. Comprend notamment les jeux de correspondance d'images, de discrimination visuelle et d'inhibition.

SM (Savoir Mémoriser) = Jeux dont l'habileté principalement mobilisée est la mémoire. Comprend Les jeux de type « memory » et tous les jeux nécessitant de mémoriser, à court ou moyen terme, des images, des situations, des séquences, des mots ou des phrases.

SELL (Savoir Établir des Liens Logiques) = Jeux nécessitant de mobiliser la logique. Comprend les jeux de planification, de gestion de ressources, les jeux tactiques et de stratégies, à information complète et de hasard raisonné.

SC (Savoir Coopérer) = Jeux mettant en œuvre des processus de coopération entre les joueurs. Comprend les jeux où les joueurs sont unis contre le jeu, avec ou sans contraintes de communication.

SPE (Savoir Parler et Écouter) = Jeux nécessitant de s'exprimer oralement et/ou de faire preuve d'écoute. Comprend les jeux narratifs de production d'histoires, d'argumentation, de description et de vocabulaire thématique.

SL (Savoir Lire) = Jeux nécessitant de lire et de comprendre des contenus textuels. Comprend les jeux d'association mot-image, les jeux de lecture de questions et de réponses, des jeux de compréhensions de textes.

SE (Savoir écrire) = Jeux nécessitant de produire des écrits. Comprend les jeux d'entrée dans l'écriture et de reconnaissance des lettres, les jeux nécessitant de produire des mots et des phrases ainsi que les jeux spécifiques sur l'orthographe et la conjugaison.

HGM (Habilétés Gestuelles et Motrices) = Jeux nécessitant d'utiliser son corps pour réaliser des actions. Comprend les jeux de mimes, de motricité fines ainsi les jeux sportifs.

SN (Savoir les Nombres) = Jeux nécessitant de mobiliser les nombres sous tous leurs aspects. Comprend les jeux d'entrée dans la numération, les jeux sur les opérations et les jeux de probabilités.

SF (Solides et Figures) = Jeux nécessitant de mobiliser les propriétés des solides et des figures. Comprend les jeux mobilisant, de manière naïves ou non, les propriétés géométriques.

SG (Savoir les Grandeurs) = Jeux mobilisant la compréhension des grandeurs. Comprend les jeux de conversion d'unités et les jeux d'estimations.

SH (Savoir en Histoire) = Jeux mobilisant les connaissances historiques. Comprend les jeux de ligne du temps (diachroniques) et les jeux spécifiques à des périodes (synchroniques).

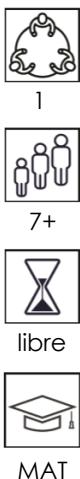
SGE (Savoir en Géographie) = Jeux mobilisant les connaissances en géographie. Comprend les jeux de connaissance des lieux géographiques et les jeux portant sur les systèmes de coordonnées.

SS (Savoir les sciences) = Jeux mobilisant les connaissances scientifiques de manière générale. Comprend les jeux portant sur le corps humain, les animaux et les disciplines scientifiques.

CVE (Citoyenneté et Vivre Ensemble) = Jeux mettant en œuvre les questions de citoyenneté et de vivre ensemble. Comprend les jeux sur l'empathie et les émotions, les jeux sur la multiculturalité, les jeux sur la sécurité et la prévention.



Cubissimo



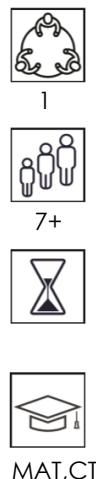
PRIX: 18.50€

r  f: 100946

Jeu individuel travaillant les capacit  s visuelles et spatiales et la logique.

MATERIEL : 7 pi  ces en bois 30 cartes d  fis

Jungle logic



PRIX: 13.00€

r  f: 103080

Jeu de d  duction , les grilles imposent des contraintes pour r  ussir    placer les 9 jetons.

MATERIEL : 9 jetons en bois, 30 cartes d  fis

Polyssimo



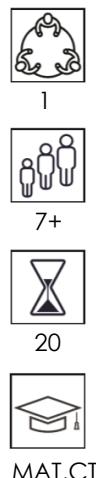
PRIX: 18.50€

r  f: 104903

30 d  fis de structuration spatiale dans lesquels le joueurs tente de compl  ter la planche avec les pi  ces restantes.

MATERIEL : 11 pi  ces en bois, 30 cartes d  s, 1 plateau de jeu, 1 r  gle du jeu.

Spotissimo



PRIX: 17.40€

r  f: 105299

Reconstituer le chemin sur la fiche en utilisant tous les pentomonis.

MATERIEL : 20 fiches recto verso de difficult  s croissantes, 6 pi  ces en bois

Hoppers



PRIX: 16.90€

réf: 101266

Le jeu du solitaire en 40 défis, place les grenouilles sur les nénuphars, déplace les grenouilles en sautant sur une grenouille adjacente pour qu'il n'en reste qu'une.

MATERIEL : 40 cartes défi, 12 grenouilles vertes, 1 plateau de jeu, 1 livret de règles

Balance beans



5 à 99 ans



15 min.



CT,MAT

PRIX: 19.90€

réf: 101295

Jeu pour comprendre la notion d'équilibre et de la balance.

MATERIEL : 9 pièces de jeu, 1 plateau de jeu, 40 cartes défi, 1 livret de règles, 1 sac de voyage

Chocolate fix



PRIX: 22.50€

réf: 101298

Jeu de déduction logique. Dans la logique du Sudoku, étudiez tous les indices sur la carte et placez les 9 chocolats au bon endroit.

MATERIEL : 40 cartes défis, 9 morceaux de chocolat, 18 pièces provisoires, 1 plateau, 1 règle du jeu, 1 sac de voyage.

Circuit maze



8 à 99 ans



libre



CT,EDT,SCI

PRIX: 32.50€

réf: 101299

Construire des circuits électriques et allumer les balises. 60 défis

MATERIEL : 1 plateau de jeu, 60 cartes défis, 1 livret de règles, 17 pièces de jeu, piles non incluses.

Laser maze



PRIX: 35.80€

r  f: 101305

Placez les diff  rents pions sur le plateau pour guider le faisceau laser    travers un labyrinthe de miroirs vers votre cible

MATERIEL : 60 cartes d  fi avec solutions, instructions, pions (1 laser, 5 cibles/miroirs, 2 s  parateurs de faisceau, 1 double miroir, 1 point de contr  le, 1 bloqueur de case) et 1 grille de grille de jeu.



Laser maze junior



PRIX: 32.50€

r  f: 101306

Le but est de contr  ler le faisceau laser en positionnement correctement les miroirs pour atteindre et allumer les deux fus  es

MATERIEL : 20 cartes d  fi, 1 plateau de jeu, 11 pi  ces de jeu, 1 livret de r  gles, piles non incluses.

Rush hour

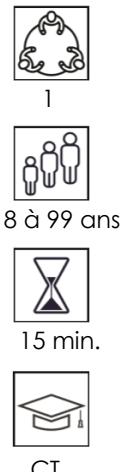


PRIX: 23.90€

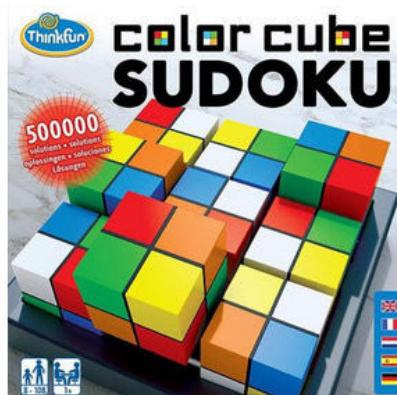
r  f: 101317

Jeu de d  fis, o   la voiture rouge aimeraient sortir du trafic dense. Le joueur doit trouver comment d  placer les v  hicules pour que la voiture rouge puisse se frayer un chemin dans la circulation.

MATERIEL : 40 cartes d  fi 16 v  hicules 1 grille d'embouteillage 1 sac de transport 40 cartes d  fi 16 v  hicules 1 grille d'embouteillage 1 sac de transport



Color Sudoku



PRIX: 27.10€

r  f: 104964

Jeu individuel bas   sur le principe du sudoku. L'objectif est de placer les 9 cubes de mani  re    ce qu'un carr   de couleur ne se r  p  te sur aucune ligne ou colonne.

MATERIEL : 9 cubes de couleur, 1 plateau de repr  sentations, 1 livret d'instructions

Bahuts malins



1



3 à 6 ans



15 min.



CT

PRIX: 30.00€

r  f: 102736

Un jeu individuel de 48 défis, au cours duquel les enfants doivent remplir les bennes transparentes des camions avec les colis représentés sur les défis.

MATERIEL : 3 camions en bois, 10 colis en plastique, 1 livret contenant 48 défis et toutes les solutions

Cache-cache jungle



1



7+



CT

PRIX: 23.00€

r  f: 102739

Un jeu individuel de 40 + 40 défis au cours duquel il faut découvrir les animaux demandés par le défi, en masquant les autres à l'aide des tuiles de végétation.

MATERIEL : 1 support de jeu en 2 parties (jour et nuit), un coffret de rangement, 2 livrets de 40 défis chacun répartis sur 8 niveaux de difficulté.

Camelot jr



1



4 à 99 ans



15 min.



CT

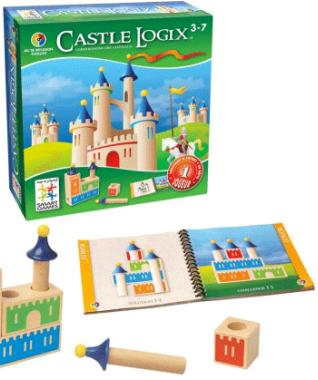
PRIX: 30.00€

r  f: 102740

Un jeu individuel de 48 défis de logique, au cours duquel les enfants doivent placer des pièces en bois sur un chemin, pour permettre au chevalier et à la princesse de se rencontrer.

MATERIEL : 1 carnet de défis Deux personnages : un chevalier et une princesse Deux blocs rouges Deux blocs oranges Deux blocs bleus Un bloc vert Un bloc mauve Un bloc chemin

Castle logix



1



3 à 6 ans



15 min.



CT

PRIX: 30.00€

r  f: 102741

Jeu solitaire d'assemblage logique dont l'objectif est de reproduire le modèle sur base d'informations partielles.

MATERIEL : 4 blocs de bois utilisables à l'horizontale ou à la verticale, 3 tours de tailles différentes, 1 cahier comportant 48 défis de 4 niveaux de difficulté.

Code couleur



PRIX: 23.00€

r  f: 102742

Choisir, parmi les 18 tuiles semi-transparentes, celles qui sont pertinentes et les empiler correctement pour parvenir   reconstituer l'illustration de l'un des 100 d  fis propos  s.

MATERIEL : 18 tuiles semi-transparentes repr  sentant des formes et des couleurs diff  rentes, 1 socle en plastique, 1 carnet avec 100 d  fis.

Gruy  re party



PRIX: 10.00€

r  f: 102755

Jeu de d  fis bas   sur les placements de morceaux de fromage. Il faut faire appara  tre les t  tes de souris dans les trous.

MATERIEL : 8 morceaux de fromage en mousse aimant  e, 6 jetons souris aimant  s en plastique, 48 d  fis et solutions pour 4 niveaux de difficult  s, 1 support de jeu facile   transporter.

IQ puzzler pro



PRIX: 10.00€

r  f: 102760

Apr  s avoir reproduit sur le plateau de jeu une configuration indiqu  e dans le livret, replacer toutes les pi  ces restantes dans l'espace disponible.

MATERIEL : 1 plateau de jeu facile   emporter, 12 pi  ces de diff  rentes couleurs et formes, 1 livret avec 120 d  fis

La for  t enchant  e



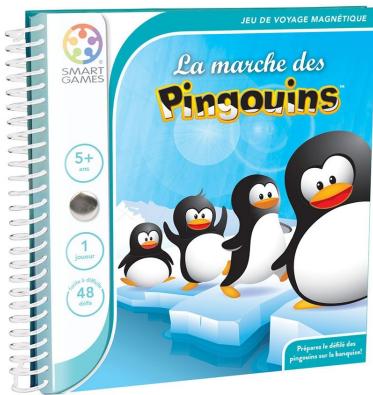
PRIX: 10.00€

r  f: 102763

Un puzzle de 9 pi  ces   assembler pour former un carr   en tenant compte des chemins qui relient diff  rents personnages situ  s sur le contour du puzzle.

MATERIEL : 1 support de jeu facile   transporter, 9 pi  ces de jeu magn  tiques, 2 livrets accroch  s au jeu dont 48 d  fis et solutions pour 4 niveaux diff  rents

La marche des pingouins



1



5 à 99 ans



15 min.



CT

PRIX: 10.00€**réf: 102764**

Après avoir placé les pièces magnétiques en suivant la configuration proposée par les fiches défis, disposer les 4 pingouins afin qu'ils soient alignés verticalement, horizontalement ou diagonalement.

MATERIEL : 6 pièces de jeu aimantées en plastique, 48 défis et solutions pour 4 niveaux de difficulté, 1 support de jeu facile à transporter

La nuit des fantômes



1



6 à 99 ans



15 min.



CT

PRIX: 15.00€**réf: 102766**

Un jeu individuel de 60 défis au cours duquel il faut placer les torches électriques de manière à éclairer les fantômes présents à l'aide des faisceaux lumineux.

MATERIEL : 1 support de jeu facile à transporter, 30 cartes réversibles pour 60 défis répartis sur 3 niveaux de difficulté, 6 tuiles translucides

L'arche de Noé



1



5 à 99 ans



15 min.



CT

PRIX: 10.00€**réf: 102768**

Un jeu de défis logiques au cours duquel les enfants doivent aligner différents personnages en respectant des contraintes.

MATERIEL : 1 support de jeu facile à transporter, 10 pièces de jeu magnétiques, 2 livrets accrochés au jeu dont 48 défis et solutions pour 4 niveaux différents.

Les insectes en folie



1



7 à 99 ans



15 min



CT

PRIX: 10.00€**réf: 102773**

Un jeu de défis logiques, au cours duquel les enfants doivent placer 4 pièces dans la bonne orientation et le bon emplacement pour rendre visibles les dessins imposés par la consigne.

MATERIEL : 1 support de jeu facile à emporter, 4 pièces de jeu magnétiques, 2 livrets accrochés au jeu dont 48 défis et solutions pour 4 niveaux différents.

Lièvres et renards



PRIX: 15.00€

r  f: 102778

Apr  s avoir plac   les pions selon les indications de d  part du d  fi, il s'agit de les d  placer selon certaines contraintes et selon un nombre de coups limit  s

MATERIEL : 1 bo  te/plateau de jeu, 3 pions champignons, 2 pions renards, 3 pions lapins, un livret avec 60 d  fis.

Tangoes expert



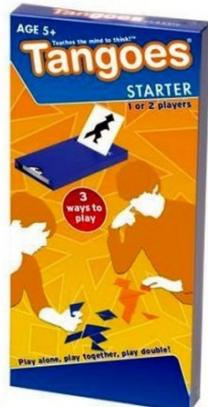
PRIX: 10.00€

r  f: 102804

Jeu individuel ou     deux de 100 d  fis. Le but est de former l'image demand  e sur la carte d  fi en utilisant les 7 pi  ces de jeu. Niveau plus complexe.

MATERIEL : 2 tangrams carr  s en plastique de 7 pi  ces, 27 cartes pour 54 mod  les et solutions, 1 support de jeu facile     transporter

Tangoes starter



PRIX: 10.00€

r  f: 102808

Jeu individuel ou     deux de 54 d  fis. 40 d  fis pour 2 joueurs, 14 doubles d  fis en solitaire. Le but est de former l'image demand  e sur la carte d  fi en utilisant les 7 pi  ces de jeu.

MATERIEL : 2 tangrams carr  s en plastique de 7 pi  ces, 27 cartes pour 54 mod  les et solutions, 1 support de jeu et de rangement facile     transporter

Cache noisettes



PRIX: 15.00€

r  f: 103842

D  placez les    cureuils et aidez-les     mettre leurs provisions     l'abri. Un jeu de logique proposant 60 d  fis     r  soudre, de facile     expert. 60 d  fis logiques individuels.

MATERIEL : un plateau de jeu avec 16 cases et 4 trous (15 x 15 cm), 5 tuiles, 5 noisettes (dont 1 de remplacement     garder pr  cieusement), 1 livret avec 60 d  fis et solutions (5 niveaux de difficult  ), 1 couvercle

Cube Puzzler Go



1



8 à 99 ans



15 min



MAT

PRIX: 15.00€

r  f: 104332

Reconstituez le cube     l'aide des 7 pi  ces en respectant la contrainte indiqu  e. 80 d  fis diff  rents sont propos  s par ordre de difficult   croissante.

MATERIEL : 7 pi  ces de cube color  es, 1 boites en plastique transparent, 1 livret de r  gles

Fox terrier



1



5   99 ans



15 min.



CT

PRIX: 10.00€

r  f: 104745

Jeu magn  tique de logique et de r  flexion pour les enfants d  s 5 ans avec 48 d  fis     r  aliser dans un format poche     vous devrez creuser des terriers distincts pour les diff  rentes esp  ces d'animaux.

MATERIEL : 1 carnet de jeu magn  tique, 9 pi  ces aimant  es, 2 livrets de d  fis reli  s au carnet et la r  gle du jeu.

Smartcar mini



1



6   99 ans



10 min.



MAT

PRIX: 7.90€

r  f: 104873

MATERIEL : 1 chassis de voiture, 4 pi  ces color  es, 1 livret de d  fis

Plug & Play Puzzler



1



6+



10 min.



MAT

PRIX: 7.90€

r  f: 105402

48 d  fis pour d  velopper la patience et la vision et le raisonnement spatial. Une squelette de base est fix  , placer les pi  ces visibles sur le plan, compl  ter avec les pi  ces manquantes.

MATERIEL : Le squelette blanc d  un cube huit pi  ces de couleur un livret de 48 d  fis avec les solutions.