

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 (Habiletés 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



1



7+



libre



MAT

PRIX: 18.50€

réf: 100946

Jeu individuel travaillant les capacités visuelles et spatiales et la logique.

MATERIEL : 7 pièces en bois 30 cartes défis

Jungle logic



1



7+



MAT,CT

PRIX: 13.00€

réf: 103080

Jeu de déduction , les grilles imposent des contraintes pour réussir à placer les 9 jetons.

MATERIEL : 9 jetons en bois, 30 cartes défis

Polyssimo



1



7 à 99 ans



15 min.



MAT

PRIX: 18.50€

réf: 104903

30 défis de structuration spatiale dans lesquels le joueurs tente de compléter la planche avec les pièces restantes.

MATERIEL : 11 pièces en bois, 30 cartes dés, 1 plateau de jeu, 1 règle du jeu.

Spotissimo



1



7+



20



MAT,CT

PRIX: 17.40€

réf: 105299

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

MATERIEL : 20 fiches recto verso de difficultés croissantes, 6 pièces en bois

Hoppers



1



5 à 99 ans



15 min.



CT

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



1



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



1



8 à 99 ans



15 min.



CT

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



1



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



1



8 à 99 ans



15 min.



SCI

PRIX: 35.80€

réf: 101305

Placez les différents pions sur le plateau pour guider le faisceau laser à travers un labyrinthe de miroirs vers votre cible

MATERIEL : 60 cartes défi avec solutions, instructions, pions (1 laser, 5 cibles/miroirs, 2 séparateurs de faisceau, 1 double miroir, 1 point de contrôle, 1 bloqueur de case) et 1 grille de grille de jeu.

Laser maze junior



1



6 à 99



libre



CT,SCI

PRIX: 32.50€

réf: 101306

Le but est de contrôler le faisceau laser en positionnement correctement les miroirs pour atteindre et allumer les deux fusées

MATERIEL : 20 cartes défi, 1 plateau de jeu, 11 pièces de jeu, 1 livret de règles, piles non incluses.

Rush hour



1



8 à 99 ans



15 min.



CT

PRIX: 23.90€

réf: 101317

Jeu de défis, où la voiture rouge aimerait sortir du trafic dense. Le joueur doit trouver comment déplacer les véhicules pour que la voiture rouge puisse se frayer un chemin dans la circulation.

MATERIEL : 40 cartes défis 16 véhicules 1 grille d'embouteillage 1 sac de transport 40 cartes défis 16 véhicules 1 grille d'embouteillage 1 sac de transport

Color Sudoku



1



8 à 99 ans



15 min.



libre

PRIX: 27.10€

réf: 104964

Jeu individuel basé sur le principe du sudoku. L'objectif est de placer les 9 cubes de manière à ce qu'un carré de couleur ne se répète sur aucune ligne ou colonne.

MATERIEL : 9 cubes de couleur, 1 plateau de représentations, 1 livret d'instructions

Bahuts malins



1



3 à 6 ans



15 min.



CT

PRIX: 30.00€

réf: 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+



80 min.



CT

PRIX: 23.00€

réf: 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€

réf: 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€

réf: 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



1



5 à 99 ans



15 min.



CT

PRIX: 23.00€

réf: 102742

Choisir, parmi les 18 tuiles semi-transparentes, celles qui sont pertinentes et les empiler correctement pour parvenir à reconstituer l'illustration de l'un des 100 défis proposés.

MATERIEL : 18 tuiles semi-transparentes représentant des formes et des couleurs différentes, 1 socle en plastique, 1 carnet avec 100 défis.

Gruyère party



1



6 à 99 ans



15



CT

PRIX: 10.00€

réf: 102755

Jeu de défis basé sur les placements de morceaux de fromage. Il faut faire apparaître les têtes de souris dans les trous.

MATERIEL : 8 morceaux de fromage en mousse aimantée, 6 jetons souris aimantés en plastique, 48 défis et solutions pour 4 niveaux de difficultés, 1 support de jeu facile à transporter.

IQ puzzler pro



1



6 à 99 ans



CT, MAT

PRIX: 10.00€

réf: 102760

Après avoir reproduit sur le plateau de jeu une configuration indiquée dans le livret, replacer toutes les pièces restantes dans l'espace disponible.

MATERIEL : 1 plateau de jeu facile à emporter, 12 pièces de différentes couleurs et formes, 1 livret avec 120 défis

La forêt enchantée



1



6 à 99 ans



15 min



CT

PRIX: 10.00€

réf: 102763

Un puzzle de 9 pièces à assembler pour former un carré en tenant compte des chemins qui relient différents personnages situés sur le contour du puzzle.

MATERIEL : 1 support de jeu facile à transporter, 9 pièces de jeu magnétiques, 2 livrets accrochés au jeu dont 48 défis et solutions pour 4 niveaux différents

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



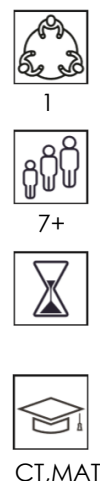
PRIX: 15.00€

réf: 102778

Après avoir placé les pions selon les indications de départ du défi, il s'agit de les déplacer selon certaines contraintes et selon un nombre de coups limités

MATERIEL : 1 boîte/plateau de jeu, 3 pions champignons, 2 pions renards, 3 pions lapins, un livret avec 60 défis.

Tangoes expert



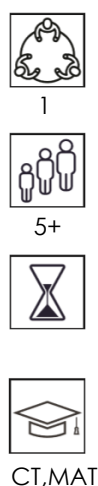
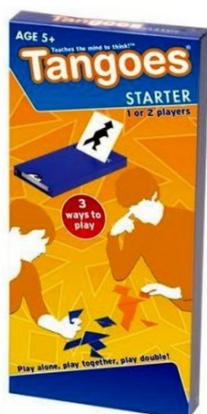
PRIX: 10.00€

réf: 102804

Jeu individuel ou à deux de 100 défis. Le but est de former l'image demandée sur la carte défi en utilisant les 7 pièces de jeu. Niveau plus complexe.

MATERIEL : 2 tangrams carrés en plastique de 7 pièces, 27 cartes pour 54 modèles et solutions, 1 support de jeu facile à transporter

Tangoes starter



PRIX: 10.00€

réf: 102808

Jeu individuel ou à deux de 54 défis. 40 défis pour 2 joueurs, 14 doubles défis en solitaire. Le but est de former l'image demandée sur la carte défi en utilisant les 7 pièces de jeu.

MATERIEL : 2 tangrams carrés en plastique de 7 pièces, 27 cartes pour 54 modèles et solutions, 1 support de jeu et de rangement facile à transporter

Cache noisettes



PRIX: 15.00€

réf: 103842

Déplacez les écureuils et aidez-les à mettre leurs provisions à l'abri. Un jeu de logique proposant 60 défis à résoudre, de facile à expert. 60 défis 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 à garder précieusement), 1 livret avec 60 défis et solutions (5 niveaux de difficulté), 1 couvercle

Cube Puzzler Go



1



8 à 99 ans



15 min



MAT

PRIX: 15.00€

réf: 104332

Reconstituez le cube à l'aide des 7 pièces en respectant la contrainte indiquée. 80 défis différents sont proposés par ordre de difficulté croissante.

MATÉRIEL : 7 pièces de cube colorées, 1 boîte en plastique transparent, 1 livret de règles

Fox terrier



1



5 à 99 ans



15 min.



CT

PRIX: 10.00€

réf: 104745

Jeu magnétique de logique et de réflexion pour les enfants dès 5 ans avec 48 défis à réaliser dans un format poche où vous devrez creuser des terriers distincts pour les différentes espèces d'animaux.

MATÉRIEL : 1 carnet de jeu magnétique, 9 pièces aimantées, 2 livrets de défis reliés au carnet et la règle du jeu.

Smartcar mini



1



6 à 99 ans



10 min.



MAT

PRIX: 7.90€

réf: 104873

MATÉRIEL : 1 châssis de voiture, 4 pièces colorées, 1 livret de défis

Plug & Play Puzzler



1



6+



10 min.



MAT

PRIX: 7.90€

réf: 105402

48 défis pour développer la patience et la vision et le raisonnement spatial. Une squelette de base est fixé, placer les pièces visibles sur le plan, compléter avec les pièces manquantes.

MATÉRIEL : Le squelette blanc d'un cube huit pièces de couleur un livret de 48 défis avec les solutions.