

## Liste des jeux

### Nombres et calcul

**Mathador flash** – calcul mental réfléchi (cycles 3 et 4, lycée)

Retrouver un nombre cible le plus rapidement possible à partir d'un lancer de dés. Un mode expert prend en compte la stratégie et l'utilisation des quatre opérations pour parvenir au résultat.

**6 qui prend** – hasard, programmation, prise de risque, stratégie (cycles 3 et 4, lycée)

Jusqu'à 10 joueurs, tout le monde joue simultanément.

10 cartes distribuées à chaque joueur, 4 cartes sont posées sur la table et forment une tête de série.

Cartes numérotées de 1 à 104 sur lesquelles une à sept têtes de bœuf sont présentes.

Jeu de défausse : l'objectif est de récolter le moins de têtes de bœufs.

Constituer des séries dans l'ordre croissant et avec l'écart numérique le plus petit par rapport à la dernière carte posée, une carte trop petite ne pouvant trouver sa place doit également remplacer une série sur le jeu. Quand les dix cartes en main sont jouées, la manche se termine et chaque joueur compte ses têtes de bœuf.

**Skyjo** (cycles 3 et 4, lycée)

Pour chaque joueur, 12 cartes faces cachées avec une seule carte visible. 1 pioche et une défausse. On échange ses cartes pour obtenir le plus petit résultat possible à la fin du jeu. Intègre des nombres négatifs.

**Robot master** (cycle 3)

Placement des cartes en ligne dans un carré de 5 X 5 cartes. Chaque carte doit toucher au moins un côté d'une carte déjà posée. La valeur d'une ligne change selon la nature des cartes qui la composent (2 ou 3 cartes identiques dans une ligne modifient la valeur des cartes individuelles).

**Shut the box** (cycle 3)

Une série de clapets allant de 1 à 10. Chaque joueur lance 2 dés et peut baisser un ou plusieurs clapets en fonction du résultat des dés, il joue jusqu'au moment où il est bloqué.

### Expression orale – Raconter une histoire / imagination, créativité

**Comment j'ai adopté un gnou** (cycles 3 et 4, lycée)

3 à 5 joueurs. Cartes thèmes, six dés connecteurs lancés au fil de la construction du récit, deux dés numérotés pour choisir le thème du début et évaluer les prestations, un dé noir pour permettre aux autres joueurs de prendre la parole

**Speech** (cycles 3 et 4, lycée)

3 à 12 joueurs

joutes verbales engagées par un tirage de cartes, 4 modes de jeux (improviser une histoire, questions/réponses, débat argumenté)

### Expression orale / communication

Retrouver des mots à partir d'un autre mot-indice / Association d'idée, sens des mots, champ sémantique / différencier explicite et implicite

**Code Name** (cycle 4, lycée)

En équipe, à partir de 4 joueurs

**Mot malin** (cycles 3 et 4, lycée)

2 à 6 joueurs

**Collection Tam Tam** – Vocabulaire (cycle 3 et 4, élèves allophones)

2 joueurs ou 4 joueurs en équipe. Principe du Dobble, constituer des paires (mot / image ; Mot / mot ; image / image) pour reconnaître un mot et l'énoncer le plus rapidement possible. Les titres de la collection permettent de travailler une difficulté particulière du vocabulaire (mots invariables, confusions phonétiques, etc ...)

## Expression orale / Communication

Identifier un mot (ou une expression) à partir de symboles (figures / pictogrammes) représentant des concepts, des objets, des personnages, etc ...

Principe : combiner ces différents éléments pour créer du sens

**Concept** (cycle 4, lycée)

4 à 12 joueurs – seuls ou en équipe

**Imagine** (cycle 4, lycée)

3 à 8 joueurs – seuls ou en équipe

## Imagination Créativité – interprétation des images

Identifier une image à partir d'une phrase (un mot, une expression, une citation ...) qui l'évoque.

Imaginaire, connaissances culturelles

**Dixit** (cycles 3 et 4, lycée)

3 à 12 joueurs – seuls ou en équipe. Un conteur doit faire deviner l'image qu'il a choisi en énonçant une phrase à haute voix, les joueurs choisissent l'image dans leur jeu qui s'en rapproche le plus. Les joueurs votent pour retrouver l'image du conteur parmi l'ensemble des images retenues au cours de la partie.

**Kaléidos** (cycles 3 et 4)

2 à 12 joueurs. On choisit une illustration que tous les joueurs peuvent observer. On tire une lettre et chaque joueur doit repérer dans l'illustration le plus grand nombre de mots possibles (correspondant à des éléments de l'illustration) commençant par cette lettre.

**Unanimo** (tous niveaux)

3 à 12 joueurs

A partir d'une carte « image », chaque joueur note huit mots que lui inspire l'image. On compare les mots de chaque joueur. Plus un mot est cité par les joueurs, plus il rapporte de points.  
vocabulaire

## Jeux coopératifs

**L'île interdite** (cycles 3 et 4)

2 à 4 joueurs. Les joueurs doivent construire une stratégie commune pour accomplir leur mission : récolter 4 trésors et s'échapper d'une île qui est en train de sombrer sous les eaux.

**The mind** – Dédution, prise de risque

2 à 4 joueurs (cycles 3 et 4, lycée)

Cartes numérotées de 1 à 100. 12 niveaux : au niveau 1, les joueurs reçoivent une carte ; 2 cartes au niveau 2, etc ... A chaque tour de jeu, il faut déposer ses cartes dans l'ordre croissant sans aucun échange verbal ou visuel

**Bandido** (cycles 3 et 4)

1 à 4 joueurs. Une carte « prisonnier » est placée au centre de la partie, 3 cartes par joueur + une pioche.

Objectif : empêcher le prisonnier de s'échapper par les tunnels qui partent de sa cellule

A chaque tour de jeu, les joueurs placent une carte de leur main pour bloquer les tunnels qui permettraient au prisonnier de s'échapper. Les joueurs peuvent communiquer pour décider d'une stratégie sans donner d'informations sur les cartes de leur main.

**Hanabi** – Attention, observation, mémorisation

2 à 5 joueurs. Les joueurs font équipe pour atteindre un but commun : créer cinq feux d'artifice (1 de chaque couleur) en composant des séries de carte rangés en ordre croissant

Le jeu repose sur la communication entre les joueurs qui ne voient pas les cartes composant leur main.

## Education à l'image / EMI

**Sémio city** (cycle 4, lycée)

jeu coopératif dans lequel les joueurs (4 joueurs ou 4 binômes) expriment leurs émotions et opinions face à une image.

Expression des émotions, interprétation de l'image, esprit critique

**Pause photo prose** (cycle 4, lycée)

jusqu'à 35 participants. Jeu en équipe.

Jeu créé par les rencontres d'Arles pour découvrir des œuvres photographiques, s'interroger sur la construction d'une photo, les intentions du photographe et questionner le rapport entre l'image et son contexte de diffusion.

Une partie se joue en 3 manches : faire deviner une photo avec des moyens différents, retrouver une photo à partir des paroles du photographe, retrouver une image à partir de son contexte d'utilisation

**Les mots du clic** (cycles 3 et 4, lycée)

Les joueurs sont répartis en plusieurs groupes

Observer une image de manière collective à partir de carte-mots illustrées regroupées en six catégories (caractéristiques, apparence, temps, espace, volonté, référent). Par groupe les joueurs s'entendent pour choisir les carte-mots qui correspondent le mieux à l'image, dans un deuxième temps ils cherchent collectivement une phrase ou un court texte évoquant l'image.

**Classe investigation** (cycles 3 et 4, lycée)

Plusieurs scénarios dans lesquels les joueurs occupent le rôle de journaliste.  
présentation sur le site du CLEMI : <https://www.clemi.fr/classeinvestigation>

## Développement cognitif

**Set, la preuve par trois** – observation, déduction

Jusqu'à 10 joueurs. Chaque carte présente des symboles qui combinent 4 caractéristiques (formes / couleurs / remplissage / nombre). Les joueurs doivent composer un set de trois cartes qui regroupe des cartes de caractéristiques totalement identiques ou totalement différentes.

### **Mémoire télescopique** – Mémorisation, attention

2 à 4 joueurs + un animateur. Cartes phrases que les joueurs sont invités à enrichir ou modifier à l'aide de cartes mots ou de mots librement choisis. Les cartes sont systématiquement retournées face cachée et chaque nouvelle phrase modifiée doit être énoncée par le joueur

### **Ouga Bouga** – Mémorisation

3 à 8 joueurs. 3 cartes faces cachées devant chaque joueur. Le joueur pose une première carte sur la table et l'énonce, la carte est recouverte par le joueur 2 qui énonce à son tour dans l'ordre les deux cartes déposées, le joueur 3 recouvre avec une de ses cartes les deux premières cartes et énonce dans l'ordre les cartes déposées, etc ... Le joueur qui pose sa dernière carte et parvient à répéter toutes les cartes dans l'ordre crie Ouga Bouga.

### **Quoridor** – Stratégie

2 joueurs

Sur un plateau, chaque joueur doit déplacer un pion pour le faire parvenir au côté opposé en respectant les règles de déplacement des pions. Les joueurs disposent également de barrières à poser entre 2 blocs de 2 cases pour ralentir l'adversaire sans fermer complètement les accès.

### **Blockus** - stratégie

2 à 4 joueurs

21 pièces par joueur de formes et de couleur différentes. L'objectif pour les joueurs de placer le plus de pièces possibles sur le plateau de jeu. Chaque pièce placée doit toucher au moins une autre pièce de la même couleur, mais uniquement par les coins

### **Planète code** (cycle 3) – programmation déconnectée / orientation

Une planète, 5 zones, chaque joueur détient une navette spatiale.

Objectif : construire une base spatiale dans chacune des 4 zones.

Actions : explorer les différentes zones en programmant les déplacements de sa navette sur le terrain avec 7 cartes de direction. Le joueur suivant exécute et valide le parcours.

### **Cortex** – observation, déduction, mémorisation

Les joueurs s'affrontent sur 8 types d'épreuve : orientation (reconstituer un parcours), suite de couleurs, identifier un intrus, fusion et superposition de figures, coordination, calcul, challenge olfactif.

Pour chaque carte épreuve, le premier joueur qui pense avoir la solution la propose. Après vérification, il accumule des cartes (d'échanges) ou perd un tour de jeu.

## Escape Game / Enigmes

### **Unlock** (lycée) - jeu de carte coopératif

1 à 6 joueurs. Plusieurs scénarios dans lesquels les joueurs commencent leur aventure dans un lieu clos duquel ils doivent sortir. Indices, objets cachés, codes à découvrir, combinaison de cartes, énigmes visuelles ou audio. Une application en téléchargement est nécessaire pour réaliser certaines actions.

## Culturel / Repères historiques / Connaissances générales

### **Chronicards** (histoire)

Reconstruire une frise chronologique à partir d'évènements décrits sur des cartes sans mention de la date)

**Cardline** (animaux)

on classe les animaux en fonction d'une de leur caractéristique décidée en début de partie

**Contrario**

Expressions à retrouver à partir de détournements (jeux de mots, contraires, synonymes ...)

## Narration / aventure immersive / lecture

**Cartaventura** (cycle 3 bons lecteurs, cycle 4, lycée)

1 (individuel) à 6 joueurs (coopératif),

Suivre un récit qui propose différents choix de parcours (5 dénouements différents). Lecture des cartes et choix successifs pour progresser en réalisant les actions demandées.

## Construction / développement / gestion de ressources

**Les aventuriers du rail** (cycle 4, lycée)

2 à 5 joueurs. Les joueurs construisent des lignes de chemin de fer entre deux villes ou composent une destination plus longue. A chaque tour de jeu, différentes actions possibles.

**Les bâtisseurs** (cycle 4, lycée)

2 à 4 joueurs. Les joueurs construisent des bâtiments de l'antiquité (pyramide, phare d'Alexandrie ...). Pour cela, ils recrutent des ouvriers, achètent des esclaves, empruntent de l'argent ... pour réaliser leur chantier.