

LUDOTHÈQUE



Introduction

La Ludothèque est accessible aux personnes aveugles et malvoyantes, à leur entourage et aux professionnels qui sont amenés à utiliser le jeu dans leurs activités en faveur des personnes handicapées visuelles.

Le prêt de jeux et l'inscription sont gratuits. L'envoi des jeux se fait via colis postal. Vous pouvez emprunter jusqu'à trois jeux pour une durée d'un mois, prolongeable deux fois.

Dans ce catalogue, vous retrouverez tous les jeux disponibles à la ludothèque de la Ligue Braille. Ils sont classés par catégorie. Nous distinguons les jeux **pour tous**, **pour malvoyants** et **pour brailleuses**.

- **Pour tous** : accessibles à la fois pour les malvoyants et personnes aveugles, grâce à des agrandissements, des contrastes, des textures et parfois associés à des repères en braille.
- **Pour malvoyants** : accessibles uniquement aux personnes malvoyantes grâce à des agrandissements ou des contrastes.
- **Pour brailleuses** : il est nécessaire que la personne connaisse le braille.

Heures d'ouverture

Du lundi au vendredi : de 8h30 à 12h et de 13h à 16h30

Le mercredi : de 13h à 16h30

Ou par téléphone ou par mail
02 533 32 40 ou bib@braille.be

Ludothèque de la Ligue Braille

Rue d'Angleterre 57

1060 Bruxelles



Avec l'aide de la Commission communautaire française

Table des matières

101 –	Jeu sensoriel sonore Jeu associé aux sons ou aux rythmes.	p5
103 –	Jeu sensoriel tactile Jeu permettant de percevoir des sensations tactiles.	p25
104 –	Jeu sensoriel olfactif Jeu avec les odeurs ou les parfums.	p46
107 –	Jeu de manipulation Jeu répété pour le plaisir de l'action immédiate, avec des mouvements de préhension.	p55
201 –	Jeu de rôle Jeu de faire-semblant, dans lequel l'enfant est lui-même l'acteur.	p78
202 –	Jeu de mise en scène Jeu de faire-semblant dans lequel le joueur est le metteur en scène.	p82
301 –	Jeu de construction Jeu d'assemblage en trois dimensions.	p107

- 302 – Jeu d’agencement** **p140**
Jeu où il faut assembler plusieurs éléments pour en faire un tout.
- 401 – Jeu d’association** **p201**
Jeu composé de pièces séparées destinées à être associées.
- 402 – Jeu de séquence** **p250**
Jeu constitué d’éléments qui doivent se suivre selon un ordre précis.
- 403 – Jeu de circuit** **p253**
Jeu de parcours où il faut suivre un itinéraire sur le plan du jeu.
- 404 – Jeu d’adresse** **p301**
Jeu de performance impliquant un bon niveau d’efficacité dans l’exécution de tâches motrices.
- 405 – Jeu sportif** **p314**
Jeu associatif, compétitif ou coopératif, incluant des exercices physiques.
- 406 – Jeu de stratégie** **p324**
Jeu combinant des moyens tactiques comme l’hypothèse et la déduction.

- 407 – Jeu de hasard** **p419**
Jeu où le hasard intervient et non la tactique.
- 408 – Jeu questionnaire** **p474**
Jeu comportant une obligation de répondre à des questions.
- 409 – Jeu mathématique** **p483**
Jeu pour développer sa connaissance des chiffres.
- 410 – Jeu de langue** **p508**
Jeu pour développer ses compétences verbales ou écrites.
- 411 – Jeu d'énigme** **p556**
Jeu d'esprit au cours duquel on doit résoudre un problème ou trouver la solution d'une énigme à l'aide d'indices.
- 413 – Matériel pédagogique** **p571**
Matériel pouvant servir à la sensibilisation ou à l'enseignement de certaines matières.
- 414 – Jeu d'animation** **p600**
Jeu non-adapté mais destiné à l'animation de groupe par un animateur ou une personne extérieure.

AMPLIFICATEUR SONORE

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu	Portée jusqu'à 30 mètres pour écouter les bruits de la nature ou jouer à l'espion. Attention... on vous entend!
Adaptation	Jeu sonore ne nécessitant aucune adaptation supplémentaire.
Public	Pour 1 joueur à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	BUKI France
Code-barre	M22018

NE PEUT ÊTRE EMPRUNTÉ



ligue braille¹⁹⁸⁴
une autre façon de voir la vie

ANIMAL TRAIN SONS ET LUMIÈRES

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu Un jeu d'éveil avec une multitude d'activités pour stimuler les sens du bébé: lumières, voix, musique, couleurs et mouvement. Les touches s'allument et émettent les voix caractéristiques des animaux et les sons du train en mouvement.

Adaptation Les éléments peuvent être reconnus au toucher.

Public Pour 1 joueur à partir de 9 mois
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Chicco

Code-barre M22061

BÂTON DE PLUIE

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu	Cet instrument produit un son très réaliste ! Amusez-vous à interpréter successivement fine pluie et averse... Que d'eau en perspective !
Adaptation	Ce bâton de pluie est réalisé en cactus et est rempli d'épines de cactus. Il mesure près de 50 cm de longueur.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Wesco
Code-barre	M04005

COCCINELLE LUMINEUSE ET MUSICALE

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu Simple d'utilisation, attachez la coccinelle au lit ou au parc de l'enfant. Elle joue 12 mélodies quand l'enfant appuie sur un bouton, les boutons s'illuminent. La musique s'arrête automatiquement.

Adaptation Les 5 boutons lumineux aux couleurs vives au dos de la coccinelle ont des repères tactiles.

Public De 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Red Box

Code-barre M23043

DONDINA

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu	Pour actionner les clochettes, rien de plus simple ! Il suffit de faire glisser sa main sur la partie mobile. On peut ainsi déclencher très facilement de jolis tintements.
Adaptation	Il s'agit d'une grande barre de 50 cm sur laquelle sont montées des clochettes aux différentes tonalités.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Gitré
Code-barre	M14019

GUIRO

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu	Ce guiro permet d'obtenir un seul ton. Manipulé des deux mains, il favorise une meilleure coordination.
Adaptation	Réalisé en bois, ce tube résonnant fait près de 20 cm de long.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Gai Savoir
Code-barre	M04003

HAPI DRUM

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu	Le hapi drum est un instrument complètement intuitif qui peut être joué par tous, même sans aucune connaissance musicale préalable. Il peut se jouer avec des baguettes ou directement avec les mains.
Adaptation	Jeu sonore ne nécessitant aucune adaptation supplémentaire.
Public	Pour 1 joueur à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Music Plus
Code-barre	M22037

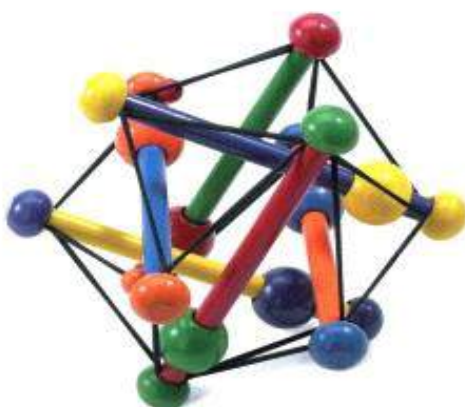
NE PEUT ÊTRE EMPRUNTÉ



ligue braille¹⁹⁸⁴
une autre façon de voir la vie

HOCHET À CLOCHETTES SKWITCH

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu	Un jeu interactif pour les tout-petits ! Un hochet à secouer, triturer, serrer, ... De grands moments d'amusement en perspective !
Adaptation	Jeu en 3 dimensions sonore.
Public	Pour 1 joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M04006

LA FERME ÉDUCATIVE

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu	Un jouet parlant qui permet à l'enfant d'apprendre les noms et les cris des animaux, les couleurs et les chiffres de 1 à 10 grâce aux modes d'apprentissage. Ces fonctions évolutives permettent à l'enfant de s'amuser et de développer son langage et ses capacités de mémorisation grâce aux différentes activités.
Adaptation	Les différents animaux sont en relief sur la façade de la ferme.
Public	Pour 1 joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Chicco
Code-barre	M23096

LES ANIMAUX DE LA FERME ET LEURS CRIS

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu	Faites découvrir à votre enfant les cris de ces 3 animaux de la ferme : le cheval, la vache et le cochon.
Adaptation	Les animaux sont reconnaissables au toucher.
Public	Pour 1 joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Theo Klein
Code-barre	M23015

MALLE D'INSTRUMENTS DE MUSIQUE

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu	Un ensemble de 16 instruments de qualité, variés et colorés à gratter, à frapper ou à souffler pour découvrir le monde musical.
Adaptation	Les instruments sont adaptés aux mains des jeunes enfants.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Fuzeau
Code-barre	M13014

NE PEUT ÊTRE EMPRUNTÉ



ligue braille¹⁹⁸⁴
une autre façon de voir la vie

MARACAS

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu Pour devenir le meilleur maracassiste du monde, il faut avoir l'oreille fine et un brin de malice. Estimez correctement le nombre de graines présentes dans la maracas pour surpasser vos adversaires.

Adaptation Le jeu ne nécessite pas une adaptation supplémentaire.

Public De 3 à 8 joueurs à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie 10 minutes

Éditeur Blue Orange

Code-barre M21029

MODO TOUPIE CLOWN

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu	Ce jouet est étudié pour développer l'habilité manuelle, la coordination des mouvements et la fantaisie de l'enfant. Cette sympathique toupie clown bascule joyeusement tout en diffusant des mélodies rythmées et des jeux de lumière.
Adaptation	Les différentes pièces du jeu peuvent être reconnues au toucher.
Public	Pour 1 joueur à partir de 6 mois Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Chicco
Code-barre	M23022

MON PREMIER VOLANT PARLANT

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu Aux commandes de sa voiture, l'enfant «se rend» dans des lieux qui lui sont familiers et retrouve des mots et des phrases de la vie quotidienne. De nombreuses activités manuelles et effets sonores caractéristiques de la voiture à découvrir : clé de contact, accélérateur, frein, clignotant.

Adaptation Les différents éléments du volant sont en relief.

Public Pour 1 joueur à partir de 1 an
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Chicco

Code-barre M23106

PEEKABOO

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu	D'inspiration Montessori, le jeu de reconnaissance sonore développe concentration et mémorisation auditive. Il s'agit d'identifier 2 sons identiques et de reconstituer les paires sonores.
Adaptation	Jeu sonore ne nécessitant aucune adaptation supplémentaire.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Guide Craft
Code-barre	M22038

PIANO À POUCES

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu	Ce piano à pouces, facile à jouer pour tous, vous permettra de produire de jolis sons typiquement africains. On en joue en appuyant sur les lames avec les pouces.
Adaptation	Il est composé de 7 lames et mesure 14-15 cm. Sa taille facilite la prise en main.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M14016

PIANO LUMIÈRE

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu Les lumières t'apprennent à jouer ! Appuie et écoute une des 8 mélodies incluant de jolies mélodies de Disney. Et maintenant, à toi de composer une mélodie...

Adaptation Jeu sonore, peut être joué sans les indications des lumières.

Public Pour 1 joueur à partir de 18 mois
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Mattel

Code-barre M23025

TAMBOUR OCÉAN

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu En douceur ou avec vigueur, faites tanguer ce tambour océan et retrouvez le son apaisant ou agité de la mer. Ses billes se baladent sous la peau naturelle et reproduisent la houle à la perfection. Ses couleurs sobres ont fait un instrument qui convient aux utilisateurs de tout âge.

Adaptation Cet instrument à percussion a un diamètre de 20 cm.

Public Pour 1 joueur à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Fuzeau

Code-barre M20010

TAMBOURIN

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu	Prêt pour un rythme endiablé ? Avec ce tambourin (petit tambour), l'ambiance est assurée...
Adaptation	Cet instrument à percussion est équipé de grelots et d'une encoche circulaire pour une prise facile.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Score identité
Code-barre	M04002

TRIANGLE

101 – Jeu sensoriel sonore



Description du jeu	Cet instrument de musique doit être frappé à l'aide d'une mailloche pour le faire résonner. Et quelle résonance...
Adaptation	Tige en acier repliée en triangle et suspendue à une cordelette.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Wesco
Code-barre	M04004

BABYTACTIL

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Vos enfants découvriront le toucher de la vache, du poussin et du mouton avec ce jeu. Ils s'amuseront à emboîter les animaux à la bonne place... Un jeu pour les tout-petits !
Adaptation	Les formes d'animaux s'emboîtent dans une planche servant de support. Les formes de la planche sont recouvertes de textures différentes et douces rappelant les animaux représentés.
Public	Pour 1 joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Nathan
Code-barre	M08003

COFFRET FEELIE

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Idéal pour développer la perception tactile : jeux tactiles d'association et d'identification pour tous les niveaux d'habileté. Essayez d'organiser les paires assorties dans l'ordre par le toucher.
Adaptation	Les tuiles possèdent toutes des repères tactiles.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Code-barre	M23089

COLIN-MAILLARD

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Reconnaître, uniquement grâce au toucher, l'objet découpé dans du carton que l'on a devant soi.
Adaptation	Les figurines sont découpées dans du carton épais. Les planches sont trouées, chaque trou correspond à la forme exacte d'une figurine. Des cartes en grands caractères et en braille sont disponibles.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Ravensburger
Code-barre	M04007

DISQUES TACTILES

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Les possibilités d'utilisation de ces disques tactiles sont multiples, de la perception de base aux jeux de mémorisation. Le jeu apprend aussi aux enfants à décrire verbalement leurs impressions sensorielles.
Adaptation	5 structures différentes en caoutchouc de couleurs variées.
Public	Dès 1 joueur à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Viroux
Code-barre	M05023

FORMES EN MOUSSE POUR LE BAIN

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Les formes colorées en mousse sont douces, sûres, durables et non-toxiques. Mouillées, elles flottent et sont à coller sur les parois de la baignoire pour rendre l'heure de la toilette encore plus amusante !
Adaptation	Les formes sont reconnaissables au toucher.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Jouets Broze Fils
Code-barre	M23088

FORMES ET CONTOURS

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu Une grande cachette et plus de 30 formes à reconnaître pour exercer son toucher et mémoriser les contours. Avec trois jeux différents pour s'amuser entre amis ou même tout seul.

Adaptation Les formes sont reconnaissables au toucher.

Public Dès 1joueur à partir de 7 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Dujardin

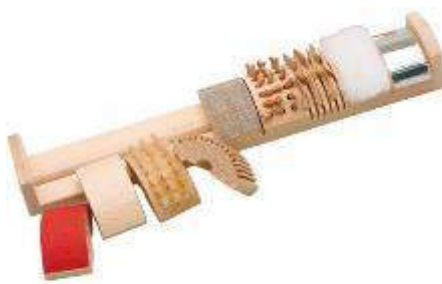
Code-barre M23033



ligue braille^{asbl}
une autre façon de voir la vie

JEU DU TOUCHER

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Reconstituez les paires grâce à votre toucher uniquement...
Adaptation	Les pièces sont en 3 dimensions et reconnaissables par paire grâce à des textures différentes.
Public	De 1 à 2 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Dusyma
Code-barre	M05024

LIVRE FORMES

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Vos enfants s'amuseront à reconnaître les formes du livre et à les assembler.
Adaptation	Les formes se rattachent au livre à l'aide d'un velcro. Elles se reconnaissent facilement au toucher.
Public	Pour 1 joueur à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M08006

MAÎTRE RENARD

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Le célèbre Maître Renard doit choisir un remplaçant parmi les plus intrépides chapardeurs. Prouvez-lui votre valeur en accomplissant les missions qu'il vous confiera et ramenez le plus gros butin. Soyez le premier à identifier d'une seule main 3 figurines désignées. Serez-vous à la hauteur ?
Adaptation	Les cartes possèdent les formes tactiles des « Butins ».
Public	De 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Superluxe
Code-barre	M15013

MARCEL, JEU DU TOUCHER

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Plongez la main dans le ventre de Marcel, touchez les cartes et reconstituez les paires avec la même matière.
Adaptation	Les cartes ont différentes matières reconnaissables tactilement.
Public	De 1 à 3 joueurs, à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Liliputiens
Code-barre	M14012

MIND-SHAPES : JOUET EN MOUSSE PREMIER ÂGE

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Ces formes vibrantes encouragent les bébés à regarder, toucher et écouter. Chaque forme facile à transporter a un bruiteur et un mélange de graphismes et de textures.
Adaptation	Les formes sont ingénieusement simple et totalement différentes.
Public	Pour 1 joueur à partir de 1 mois Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Manhattan Toy Europe
Code-barre	M23079

NICHE DU CHIEN

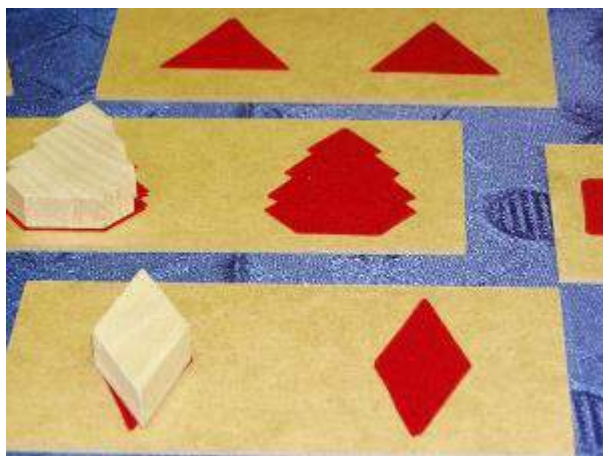
103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Ruff, le chien a caché des os dans sa niche. Ces os sont organisés en paires de 10 textures identiques : surface douce, rainurée, à picots, ... Amusez-vous à retrouver ces paires du bout des doigts. Un beau jeu de reconnaissance tactile !
Adaptation	Les os de chien mesurent 6 cm. Il y a 10 textures différentes organisées en paires.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Learning Resources
Code-barre	M12001

PERCEPTIONS ET ASSOCIATIONS 3D

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Jeu de reconnaissance tactile en 3 dimensions. En piochant les pièces dans un sac, les enfants devront reconnaître et positionner des objets en 3 dimensions sur leur silhouette respective.
Adaptation	Les silhouettes des éléments sur les plaquettes sont en relief avec du tissu.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Wesco
Code-barre	M05026

PERLES TACTILES

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Construisez des colliers, empilez ces perles tactiles selon vos envies. Les enfants adoreront ce jeu qui développera leur sens du toucher.
Adaptation	Les perles ont des reliefs différent avec les couleurs de celles-ci. Elles sont en mousse solide agréable au toucher.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Edushape
Code-barre	M08004

PIEDS TACTILES

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu Ce lot de huit pieds tactiles de 0,3 cm à 2 cm de hauteur, comprenant huit textures différentes, permet de créer des parcours d'équilibre sensoriel.

Adaptation Huit textures bien contrastées.

Public Pour 1 joueur à partir de 4 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Erzi

Code-barre M05025

PYRAMIDES SAFARI

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Les différents sons de hochet et de papier bruissant mettent en éveil tous les sens.
Adaptation	Les pièces s'emboîtent parfaitement par leurs formes et grâce à du velcro. Elles font des bruits variant suivant leurs formes.
Public	Pour 1 joueur à partir de 18 mois Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Challenger International - Babysun
Code-barre	M05028

SPIKY

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Arriverez-vous à trouver le bon dragon ? Pour ce jeu, il faut utiliser votre sens du toucher pour trouver les bons dragons. Si vous reconnaissez le nombre de crêtes, vous gagnez un silex.
Adaptation	Le dé peut être remplacé par un dé en relief (fourni).
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Beleduc
Code-barre	M19040

TACTILO SACS

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Des coussins de différents tissus à tripoter et à caresser pour développer la sensibilité tactile de l'enfant. Avec ce jeu travaillez l'expression des sensations et impressions ou alors réalisez un jeu de mémoire tactile.
Adaptation	18 coussins organisés en paires avec des textures différentes.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Educational Insights
Code-barre	M09018

TOUCHER CARRÉS

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu Petits carrés en tissus à tripoter ou caresser pour développer la sensibilité tactile de l'enfant. La découverte de différentes matières et surfaces pour un travail d'expression en parallèle: mettre et apprendre des mots sur leurs sensations et impressions.

Adaptation 5 paires de carrés aux touchers différents.

Public Dès 1 joueur à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur EQD Ltd.

Code-barre M09019

TOUR À SENSATIONS

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Éveiller le sens du toucher grâce à ces différents anneaux qui s'empilent sur une tour en bois. Un jeu tactile pour les plus jeunes.
Adaptation	Les différents anneaux présentent des matières différentes : brosse, feutrine, boules en bois, ...
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M12026

TRI DU LINGE

103 – Jeu sensoriel tactile



Description du jeu	Chaque joueur pioche une carte et doit retrouver au toucher le vêtement correspondant à l'intérieur du sèche-linge. C'est un jeu très tactile : certains vêtements bruissent lorsqu'on les manipule, tandis que d'autres sont très doux. Serez-vous capable de retrouver le short ou le pantalon ?
Adaptation	Le contenu des cartes est en grands caractères et en braille.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Educational Insights
Code-barre	M12019

CRIC CRAC CROC : PAR L'ODEUR ALLÉCHÉS...

104 – Jeu sensoriel olfactif



Description du jeu Six animaux doivent constituer leurs réserves d'aliments avant l'hiver... Deux règles sont proposées: La première à partir de 3 ans est un jeu d'observation. La seconde, destinée aux joueurs un peu plus âgés, met en jeu la reconnaissance olfactive. Qui aidera le mieux ces animaux à ne pas dépérir?

Adaptation Le plateau possède des repères tactiles. La transcription en braille a été collée sur les capsules de senteurs.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Sentosphère

Code-barre M23036

JEU DES SENTEURS

104 – Jeu sensoriel olfactif



Description du jeu Jeu d'identification des différentes senteurs de fleurs, de fruits, de matières et d'aliments. On peut l'utiliser comme un jeu de mémoire olfactif.

Adaptation Chaque parfum est représenté par un dessin de l'objet correspondant. Ces dessins sont repris en loto, isolés de leur contexte et surlignés d'un contour au marqueur noir. Une autocorrection est possible grâce aux numéros repris sous chaque potiquet. Les planches de loto sont également disponibles en braille.

Public De 1 à 6 joueurs à partir de 4 ans
Pour tous

Durée d'une partie 10 minutes

Éditeur Nathan

Code-barre M04009

LOTTO DES ODEURS

104 – Jeu sensoriel olfactif



Description du jeu	La réceptivité des enfants aux odeurs est très forte dès leurs premiers âges. Ainsi, ce jeu permet de les stimuler pour apprendre à reconnaître les éléments odoriférants du monde qui les entoure.
Adaptation	Les cartes du loto ont été adaptées en grands caractères. Les boîtiers de senteurs disposent d'indications en braille collées sur le fond.
Public	De 1 à 5 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Sentosphère
Code-barre	M04020

PARFUMASTER (version Grand-mère)

104 – Jeu sensoriel olfactif



Description du jeu Saurez-vous retrouver l'odeur du feu de bois ? Ce jeu propose un voyage au pays des odeurs du quotidien à travers diverses variantes de jeu mais aussi des pistes pour stimuler l'intérêt des enfants et titiller leur sens olfactif.

Adaptation Les cartes ont été agrandies ainsi que les numéros au verso des boîtiers. Les cartes et les boîtiers comportent aussi la transcription en braille. Une liste reprenant les numéros et l'odeur correspondante en grands caractères et en braille facilite le jeu.

Public De 1 à 6 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Sentosphère

Code-barre M12018

PARFUMASTER (version Grand-père)

104 – Jeu sensoriel olfactif



Description du jeu Saurez-vous retrouver l'odeur du foin ? et celle des sous-bois ? Ce jeu propose un voyage au pays des odeurs du quotidien à travers diverses variantes de jeu mais aussi des pistes pour stimuler l'intérêt des enfants et titiller leur sens olfactif.

Adaptation Les cartes ont été agrandies ainsi que les numéros au verso des boîtiers. Les cartes et les boîtiers comportent aussi la transcription en braille. Une liste reprenant les numéros et l'odeur correspondante en grands caractères et en braille facilite le jeu.

Public De 1 à 6 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Sentosphère

Code-barre M12034



PARFUMASTER (version Verger-potager)

104 – Jeu sensoriel olfactif



Description du jeu Saurez-vous retrouver l'odeur du basilic ? et celle de la framboise ? Ce jeu propose un voyage au pays des odeurs du quotidien à travers diverses variantes de jeu mais aussi des pistes pour stimuler l'intérêt des enfants et titiller leur sens olfactif.

Adaptation Les cartes ont été agrandies ainsi que les numéros au verso des boîtiers. Les cartes et les boîtiers comportent aussi la transcription en braille. Une liste reprenant les numéros et l'odeur correspondante en grands caractères et en braille facilite le jeu.

Public De 1 à 6 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Sentosphère

Code-barre M12033

PARFUMASTER NATURE

104 – Jeu sensoriel olfactif



Description du jeu Ce jeu permet quatre règles inattendues qui permettent de s'amuser entre amis ou entre générations pour décrire ses sensations et ses souvenirs olfactifs. Vous verrez que les images apparaissent de manière troublante lorsque ce sens est mis à contribution.

Adaptation Les cartes sont en grands caractères et en braille.

Public De 1 à 4 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Sentosphère

Code-barre M22010

SMELLORY

104 – Jeu sensoriel olfactif



Description du jeu	Smellory est un mélange fantastique d'odeurs en forme de jeu destiné à chatouiller l'odorat. Le jeu vous emmène dans un monde plein d'odeurs magiques. Redécouvrez à quel point le nez est la source d'un sens aigu et dorlotez-vous, vos amis et votre famille avec cette symphonie d'odeurs.
Adaptation	Le nom des odeurs sont en grands caractères et en braille.
Public	De 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	60 minutes
Éditeur	Joker Production
Code-barre	M22009

TOPSCENT

104 – Jeu sensoriel olfactif



Description du jeu	Sentez l'odeur, lancez le dé puis abattez vos cartes. Dès que l'élément est apparu autant de fois qu'indiqué par le dé, topez le paquet et remportez les cartes. Pour gagner, cumulez un maximum de cartes !
Adaptation	La taille des représentations des fruits diffère d'une carte à l'autre.
Public	De 3 à 6 joueurs à partir de 6 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Sentosphère
Code-barre	M16010

ACTI-CUBE

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu Chaque face propose un système différent d'attaches (boucle, pression, bouton, glissière, scratch, laçage).

Adaptation Le cube est de grande taille (26x26x26) avec des couleurs vives. Chaque élément est tactile et chaque action se base sur le sens du toucher.

Public Pour 1 joueur à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Viroux

Code-barre M05022

BOÎTE À FORMES MULTIFACES

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Avec cette boîte à formes, les enfants apprennent à manipuler et à insérer des objets aux bons endroits avec précision.
Adaptation	La boîte dispose de trous sur chacune de ses faces. Ces trous sont adaptés aux formes des pièces fournies.
Public	Pour 1 joueur à partir de 18 mois Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Nathan
Code-barre	M08001

BOÎTE À FORMES SONORE

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Écoutez les pièces tomber dans le bon emplacement, elles font chacune un bruit spécifique.
Adaptation	Les pièces font du bruit en tombant dans leur emplacement.
Public	Pour 1 joueur à partir de 18 mois Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Battat
Code-barre	M14017

CADRES HABILLAGE MONTESSORI

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Ces cadres d'habillage d'inspiration Montessori développent les compétences de vie pratique de la pédagogie. L'enfant affine sa motricité fine, sa coordination et sa capacité de concentration.
Adaptation	5 cadres séparés : boutons, laçages, pressions, zips et boucles.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M20009

CARROUSEL DE COULEURS MIFFY

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu Le but du jeu est de reconnaître les couleurs et les textures. Chacun à son tour lance le dé et vérifie sur le plateau de jeu s'il y a une image de la même couleur et de texture, et si c'est le cas, cherche la carte correspondante. C'est un jeu amusant pour apprendre les bases d'un jeu de société.

Adaptation Chaque plateau de jeu est cerclé de 7 demi-cercles en creux où viennent s'encaster les pièces rondes.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Ravensburger

Code-barre M22053

CHAUSSURE À LACER

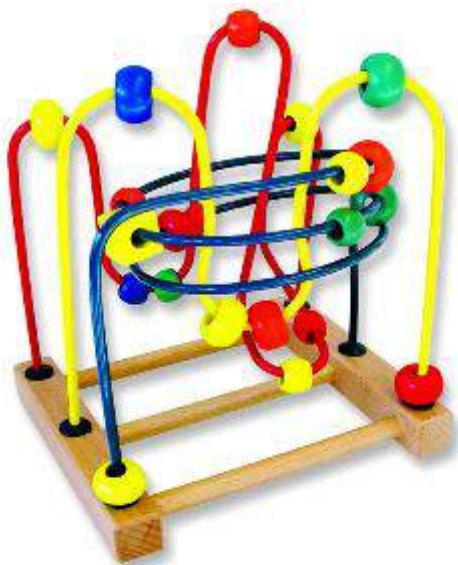
107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Apprendre à lacer ses chaussures devient un jeu d'enfant !
Adaptation	Plaque rouge trouée en bois en forme de semelle, avec une longue cordelette munie d'embouts en bois.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Wesco
Code-barre	M04018

CIRCUIT DE PERLES

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Ce jeu de manipulation en 3 dimensions, posé sur un socle en bois, permet de développer le sens du toucher ainsi que la motricité du poignet des tout-petits.
Adaptation	Jeu en 3 dimensions.
Public	Pour 1 joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Wesco
Code-barre	M04010

CUBE À FORMES

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Un cube à formes aux parois démontables proposant ainsi de multiples façons de jouer : jeu d'encastrement à plat, reconnaissance des formes, reconnaissance tactile, ...
Adaptation	Les formes sont facilement reconnaissables tactilement et les pièces sont faciles à manipuler.
Public	Pour 1 joueur à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	We Play
Code-barre	M14008

DÉ GÉANT À FORMES

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Un dé géant (8 x 8 x 8 cm) avec des formes différentes sur chacune de ses faces. Qui comptabilisera le plus de carrés ?
Adaptation	Les pièces sont en 3 dimensions.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M04012

DÉ PARFUMÉ SONORE

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Un dé tactile, parfumé et sonore pour toutes vos activités de motricité.
Adaptation	Les valeurs sont inscrites en concave sur les faces du dé. Quelques grelots sont enfermés à l'intérieur du dé. Le dé est coloré.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Hoptoys
Code-barre	M09016

ÉCHARPE SENSORIELLE

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Cette écharpe est constituée de bouts de tissus de différentes textures. Elle s'attache bord à bord pour former un anneau. À l'intérieur, on y glisse une balle que l'on s'amuse à faire glisser à travers le tissu. Des coutures, de part et d'autre, forment un labyrinthe pour celle-ci.
Adaptation	Les textures sont facilement reconnaissables.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Dragon Toys
ode-barre	M17008

FORMES ET COULEURS

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu Un jeu qui apprend à reconnaître les formes géométriques et les couleurs. Avec les 8 cartes de jeu préformées et les formes aux couleurs vives, vous pouvez jouer de 3 manières différentes. Le jeu libre avec les formes en mousse permet à votre enfant de donner libre cours à sa créativité.

Adaptation Les formes sont de couleurs contrastées et différentes.

Public Dès 1 joueur à partir de 4 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Clementoni

Code-barre M23042

GRUYÈRE ET SOURIS

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Faire passer la petite souris à travers les trous du gruyère en bois. Sa queue est si longue qu'il faudra l'aider à refaire le chemin à l'envers pour se dégager !
Adaptation	Le gruyère et la souris sont en 3 dimensions.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Wesco
Code-barre	M04013

PENDULE PÉDAGOGIQUE À QUARTZ

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Horloge en mousse dont les chiffres peuvent être ôtés de leurs logettes. Les aiguilles sont également mobiles.
Adaptation	Par la manipulation des cubes de bois, cette horloge permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure et de mieux comprendre la notion du temps. Les inscriptions présentes sur les faces des gros dés de bois sont fort contrastées (noir sur fond clair), les chiffres sont agrandis et transcrits en braille. Les aiguilles de l'horloge sont mobiles et en 3 dimensions.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Edushape
Code-barre	M04015

POUPÉES GIGOGNES

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Six jolies poupées de tailles différentes se rangeant les unes dans les autres comme des poupées russes. Chacune d'elles propose un type d'attache que l'enfant retrouve sur ses vêtements (lacet, bouton, ...) développant ainsi la motricité fine et l'autonomie.
Adaptation	La différence entre les poupées est reconnaissable au toucher.
Public	Pour 1 joueur à partir de 18 mois Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Nathan
Code-barre	M17007

PREMIERS CUBES FISHER PRICE

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu Jeu trieur de formes premier âge. Bébé peut trier, empiler et faire tomber les cubes au travers du couvercle du trieur de formes. Un grand classique !

Adaptation Les cubes sont colorés et de formes différentes, ils peuvent être reconnus au toucher.

Public Pour 1 joueur à partir de 6 mois
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Fischer-Price

Code-barre M22059

PUPITRE SENSORIEL

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Ce grand pupitre en bois offre des activités de découvertes sensorielles et de manipulation sur ses deux faces (pendulier sonore, étoiles à grelots, ...).
Adaptation	Les éléments sont colorés et faciles à manipuler.
Public	Dès 1 joueur à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Hoptoys
Code-barre	M13013

NE PEUT ÊTRE EMPRUNTÉ

SINGE D'APPRENTISSAGE

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu Avec ce singe malin, apprends à boutonner, zipper, scratcher et faire des lacets. Ce singe peut être déshabillé complètement.

Adaptation Les différentes fermetures sont reconnaissables au toucher.

Public Pour 1 joueur à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Alextoys

Code-barre M14018

TABLEAU D'ÉVEIL POMME

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu Tableau d'éveil proposant 5 activités. Avec possibilité de fixation.

Adaptation Les différents éléments du tableau sont en relief.

Public Pour 1 joueur à partir de 1 an
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Berchet

Code-barre M23105

TAPIS D'ACTIVITÉS – FERME

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu Un tapis d'activités sur le thème de la ferme avec son soleil miroir, la porte de la ferme, les clochettes du mouton... pour rendre le temps de bébé sur le ventre encore plus amusant. L'utilisation des petits jouets renforcera ses petits muscles et sa coordination œil-main.

Adaptation Les motifs du tapis sont contrastés. Le tapis mesure 68 x 68 cm.

Public Pour 1 joueur à partir de 3 mois
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Fisher Price

Code-barre M23115

TAPIS SENSORIEL NOIR ET BLANC

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	En velours très doux, ce tapis offre des motifs amusants et fort contrastés. De quoi éveiller les tout-petits !
Adaptation	Les motifs du tapis sont contrastés.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M15003

TELLY L'HORLOGE PÉDAGOGIQUE

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Laissez l'horloge pédagogique Telly aider votre enfant à apprendre à lire l'heure analogique et numérique en utilisant deux modes de lecture. Telly est un excellent ami au coucher avec une veilleuse. Apprendre à lire l'heure n'a jamais été aussi amusant !
Adaptation	Le jeu n'est pas adapté. Il nécessite l'accompagnement d'une personne voyante.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	The Learning Journey
Code-barre	M23104

TOPANIMO

107 – Jeu de manipulation



Description du jeu	Amusez-vous à manipuler ces chouettes petits animaux, à les mettre dans leur maison, dessus, devant ou encore derrière.
Adaptation	Les maisons sont grandes et les animaux reconnaissables tactilement.
Public	Dès 1 joueur à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Djeco
Code-barre	M12024

FRUITS À DÉCOUPER

201 – Jeu de rôle



Description du jeu	Des jolis fruits en bois pour s'entraîner à les découper.
Adaptation	Les fruits sont prédécoupés et tiennent ensemble grâce à un velcro.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M12023

FRUITS ET LÉGUMES EN BOIS

201 – Jeu de rôle



Description du jeu	Fruits et légumes utiles pour les scénettes des enfants débordants d'imagination.
Adaptation	Fruits et légumes détaillés en relief, avec des détails de texture.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M04021

FRUITS MOLTOSHOP

201 – Jeu de rôle



Description du jeu	Tomates, oranges, raisins... Un ensemble très complet de fruits pour passer un bon moment tout en favorisant une alimentation saine.
Adaptation	Les fruits sont identifiables au toucher.
Public	Dès 1joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Molto
Code-barre	M23109

MON PREMIER TÉLÉPHONE PORTABLE

201 – Jeu de rôle



Description du jeu	Téléphone jouet pour enfants 1er âge.
Adaptation	Un premier téléphone portable facile à manier.
Public	Pour 1 joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M23112

ANIMAUX DE FERME MAGNÉTIQUES

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Jouez avec tous ces éléments de ferme aimantés, créez un bel ensemble ou imaginez une histoire. Un jeu magnétique facile à emporter dans son petit coffre.
Adaptation	Les animaux peuvent être reconnus au toucher.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Playsets
Code-barre	M23114

ANIMAUX DE FERME MAGNÉTIQUES EN BOIS

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Jouez avec tous ces éléments de ferme aimantés, créez un bel ensemble ou imaginez une histoire.
Adaptation	Les éléments sont colorés et reconnaissables par leurs formes.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M23116

BATEAUX DE PIRATES

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Les bateaux sont prêts à mettre les voiles vers une multitude d'aventures dignes d'un roman de cape et d'épée.
Adaptation	2 bateaux de pirates avec 3 pirates, 1 crocodile et 1 pieuvre.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M19009

NE PEUT ÊTRE EMPRUNTÉ



ligue braille¹⁹¹⁴
une autre façon de voir la vie

CHENILLE À TIRER

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	La chenille pour apprendre à marcher de façon rigolote, elle est en bois massif et aux roues colorées, pour développer la motricité des enfants dès 12 mois.
Adaptation	La chenille a des clochettes sur ses antennes, elle s'entend de loin...
Public	Pour 1 joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M23099

COFFRET DU DOCTEUR

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	La mallette contient un thermomètre, un stéthoscope, mais aussi un otoscope pour examiner le conduit auditif, une seringue, un bandage et un tensiomètre. Parfait pour s'amuser pendant des heures !
Adaptation	Les éléments peuvent être reconnues au toucher.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Fisher Price
Code-barre	M23074

DINOSAURES

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Grrr ! Les dinosaures sont de sortie ! Avec cette boîte de 50 dinosaures, votre enfant met en scène plein d'aventures incroyables. Il se familiarise avec ces animaux d'un autre temps et éveille sa curiosité pour le monde qui l'entoure.
Adaptation	50 dinosaures à manipuler en utilisant son imagination.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M19016

FERME LITTLE PEOPLE

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Les tout-petits peuvent imaginer toutes sortes d'histoires à la ferme, prendre soin de tous ses amis animaux. Des apprentis fermiers !
Adaptation	La ferme a de grandes ouvertures pour manipuler facilement les animaux. Les animaux sont reconnaissables au toucher.
Public	Dès 1 joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Fisher Price
Code-barre	M23108

FIGURINES ANIMAUX SAUVAGES

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu Les détails de chacune des 8 figurines animales inspirera le jeu imaginaire et la curiosité sur les animaux et la faune safari.

Adaptation Les animaux sont très réalistes et reconnaissables au toucher.

Public Dès 1 joueur à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur /

Code-barre M23118



ligue braille^{noé}
une autre façon de voir la vie

FIGURINES DE CHEVAUX

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu Pour les fans de chevaux ! Les célèbres chevaux Schleich ont des races variées et un design authentique.

Adaptation Les chevaux sont très réalistes et reconnaissables au toucher.

Public Dès 1joueur à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Schleich

Code-barre M23117

GRANDES FIGURINES ANIMAUX

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Stimule l'imagination de l'enfant qui peut découvrir les 5 différents animaux.
Adaptation	Les animaux sont réalistes et identifiables au toucher.
Public	Dès 1 joueur à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M23111

GRANDES FIGURINES ANIMAUX SAUVAGES

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Les détails de chacune des 8 figurines animales inspirera le jeu imaginaire et la curiosité sur les animaux et la faune safari.
Adaptation	Les animaux sont réalistes et identifiables au toucher.
Public	Dès 1 joueur à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M23110

ISA MARCHE ET PARLE

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Isa, une jolie poupée à piles, aux cheveux longs, yeux endormis et magnifique robe, qui marche et parle avec toi. Tu ne la quitteras plus.
Adaptation	La poupée et ses vêtements peuvent être reconnus au toucher.
Public	Pour 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Famosa
Code-barre	M22077

JOUET À TIRER

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Avec de nombreuses façons de jouer, regardez votre bébé rire et jouer tout en développant sa motricité avec ce jouet à tirer pour bébé.
Adaptation	Les 4 animaux s'empilent facilement. L'embout de la corde est bien large.
Public	Pour 1 joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M23098

LA SALLE DE SÉJOUR SELECTA

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Cette salle de séjour en bois d'érable est très fidèle à la réalité. A toi d'imaginer des personnages, une histoire...
Adaptation	Les éléments sont en 3D avec des arêtes arrondies, toutes les pièces collées solidement.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Selecta Spielzeug
Code-barre	M22076

MARIONNETTES : PETIT CHAPERON ROUGE

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	La bonne idée pour offrir aux enfants des heures d'amusement et de créativité en recréant le célèbre conte du Petit Chaperon rouge.
Adaptation	5 marionnettes pour raconter l'histoire du Petit Chaperon Rouge.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M19021

MISS FLEXI

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu Une poupée souple, démontable et lavable,... aussi pour jouer dans l'eau. Elle peut être tordue et pliée et reste toujours souriante. Un amusement sans fin !

Adaptation La poupée est en mousse.

Public Pour 1 joueur à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Juguètes

Code-barre M23058



PLAYMOBIL BATEAU

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Réalise des scénarios grâce aux différents éléments contenus dans ce jeu.
Adaptation	Bateau entièrement équipé pour le sauvetage en mer avec un canot pneumatique à moteur, un sauveteur, un scaphandre et un capitaine.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Playmobil
Code-barre	M04023

PLAYMOBIL CAMION POUBELLE

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu Permettez à vos bouts de chou d'inventer de folles histoires, tirées de leur vie quotidienne. C'est possible avec ce camion poubelle.

Adaptation Le camion est en trois dimensions et en couleurs.

Public Pour 1 joueur à partir de 7 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Playmobil

Code-barre M22055

PLAYMOBIL CAVALERIE AMÉRICAINE

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Réalise des scénarios grâce aux différents éléments contenus dans ce jeu. À l'attaque !
Adaptation	Les figurines sont en trois dimensions et en couleurs.
Public	Pour 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Playmobil
Code-barre	M22056

PLAYMOBIL COW-BOY

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Réalise des scénarios grâce aux différents éléments contenus dans les jeux Playmobil.
Adaptation	Les éléments peuvent être reconnus au toucher.
Public	Pour 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Playmobil
Code-barre	M23092

PLAYMOBIL PILOTE DE GO-KART

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Réalise des scénarios grâce aux différents éléments contenus dans les jeux Playmobil.
Adaptation	Les éléments peuvent être reconnus au toucher.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Playmobil
Code-barre	M23090

PLAYMOBIL SALON

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Réalise des scénarios grâce aux différents éléments contenus dans ce jeu.
Adaptation	Diverses pièces colorées composant un salon, dont un divan et son tapis, une table de salon et deux armoires à tiroir.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Playmobil
Code-barre	M04025

PLAYMOBIL TRACTEUR

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu Réalise des scénarios grâce aux différents éléments contenus dans ce jeu.

Adaptation Un petit fermier avec son tracteur muni d'un bac pour le transport de divers produits (choux-fleurs, carottes, cruche à lait,...). Les figurines sont en trois dimensions et en couleur.

Public Dès 1joueur à partir de 4 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Playmobil

Code-barre M04024

PLAYMOBIL VOITURE DE POLICE

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu	Réalise des scénarios grâce aux différents éléments contenus dans les jeux Playmobil. Le toit de la voiture de la police est amovible.
Adaptation	Les éléments peuvent être reconnus au toucher.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Playmobil
Code-barre	M23057

SUPER SHOP : PANIER POLOCHON DINETTE

202 – Jeu de mise en scène



Description du jeu Ce panier, facile à promener, sera utile pour aller faire vos provisions. En plus, il est rempli d'accessoires de dînette. Bon amusement !

Adaptation La vaisselle est de couleurs vives, reconnaissable au toucher.

Public Dès 1 joueur à partir de 2 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Ecoiffier

Code-barre M23100

ALPHABUILD

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Ce jeu de construction magnétique permet d'amorcer l'apprentissage des lettres de manière ludique. On peut facilement constituer toutes les lettres de l'alphabet avec les 20 pièces ou créer des figurines ou objets.
Adaptation	Les pièces sont magnétiques et mesurent de 6 à 12 cm.
Public	Dès 1 joueur à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Kid O Toys
Code-barre	M16022

BLOCS DE MAISON POUR ENFANTS

301 – Jeu de construction



Description du jeu Chaque enfant peut, avec ces blocs, imaginer et construire sa propre maison. Bon amusement !

Adaptation Les blocs de différents formats et de couleurs vives se superposent facilement les uns sur les autres.

Public Dès 1 joueur à partir de 2 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur /

Code-barre M23054

BOÎTE À OUTILS

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Tout parfait petit bricoleur a besoin d'une boîte à outils ! Avec ce jeu de construction les enfants pourront construire leurs propres objets.
Adaptation	61 pièces à assembler.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M19023

BRIO MEC SET 2

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Suivez les instructions ou utilisez votre imagination et construisez vos propres idées. Brio MEC est le kit de construction parfait pour les enfants créatifs.
Adaptation	Des pièces à assembler, possédant des trous et reconnaissables au toucher.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Brio Limited
Code-barre	M23094

BRIO MEC SET 3

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Suivez les instructions ou utilisez votre imagination et construisez vos propres idées. Brio MEC est le kit de construction parfait pour les enfants créatifs.
Adaptation	Des pièces à assembler, possédant des trous et reconnaissables au toucher.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Brio Limited
Code-barre	M23095

COLOURFUL HARMONIES

301 – Jeu de construction



Description du jeu Inventez vos propres règles et laissez parler votre imagination. Vous pouvez utiliser le matériel pour vos constructions ou encore pour créer votre propre jeu de société.

Adaptation Les plateaux sont en reliefs et les pièces sont différenciés par leur taille.

Public Dès 1 joueur à partir de 3 ans
Pour tous

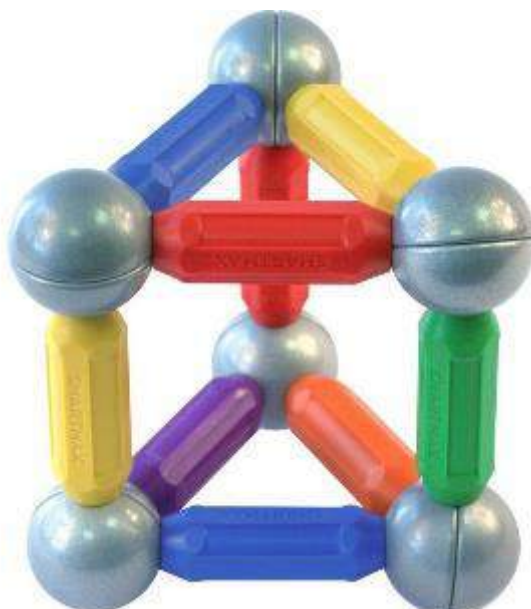
Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Robert's Design

Code-barre M21053

CONSTRUCTIONS MAGNÉTIQUES

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Construire des édifices de grandes tailles devient un jeu d'enfant grâce à ces grandes pièces magnétiques.
Adaptation	Les pièces sont magnétiques et faciles à manipuler.
Public	Dès 1 joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Smart
Code-barre	M13003

CUBES SENSORIELS

301 – Jeu de construction



Description du jeu	De jolis cubes en bois remplis de sable, de billes, ou de liquide colorés à empiler pour faire de grandes constructions multicolores.
Adaptation	Selon le contenu, les cubes produisent un son différent quand on les agitent. Les contenus sont colorés.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	TickiT
Code-barre	M12025

ESCALIER À FICHES

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Des blocs de bois de taille, de forme et de couleur différentes, à classer par grandeur, forme et couleur dans un encadrement en bois. Quel bonheur...
Adaptation	20 ou 25 blocs de bois selon le modèle, à encastrer dans une plaque en bois. Les blocs sont de couleur et de taille différentes. Le socle est creusé aux endroits où les bloc s'encastrent.
Public	Dès 1 joueur à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Haba
Code-barre	M04030

FORT DALLAS

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Suivez les instructions pour construire ce beau fort facile à monter. Jouez avec les cowboys qui protègent le fort face au village indien. Deviendront-ils des amis ?
Adaptation	Les personnages peuvent être reconnus au toucher. Nécessite une personne voyante.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	BIG Spielwarenfabrik
Code-barre	M22072

GRINGO : KIT DE CONSTRUCTION

301 – Jeu de construction



Description du jeu Ce jeu de construction convient également aux enfants aveugles, il augmente l'imagination et développe l'orientation spatiale. La configuration des particules incite l'enfant à penser logiquement.

Adaptation Le jeu ne nécessite pas d'adaptations supplémentaires.

Public Dès 1 joueur à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Noris Wood

Code-barre M23030

GRIPPIES

301 – Jeu de construction



Description du jeu Ces pièces de jeu texturées aux différents reliefs colorés laisseront libre cours à l'imagination et à l'expérimentation du magnétisme. Antidérapant, ce jeu associe l'exploration sensorielle et tactile.

Adaptation Les pièces texturées se prennent facilement en main.

Public Dès 1 joueur à partir de 18 mois
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Guidcraft

Code-barre M16011

JENGA

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Être le dernier joueur à déplacer un bloc de bois sans faire tomber la tour.
Adaptation	Les pièces sont en 3 dimensions et s'insèrent dans la tour les unes à côté des autres.
Public	Dès 1 joueur à partir de 5 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Hasbro
Code-barre	M05006

JEU D'ASSEMBLAGE EN 3D

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Pour les apprentis architectes ! Les blocs de différentes tailles de ce jeu d'assemblage en 3D permettent de créer plein de formes et de motifs différents avec l'aide des 15 cartes modèles double face.
Adaptation	Les pièces en bois sont en trois dimensions.
Public	Dès 1 joueur à partir de 2 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Bad Rodach
Code-barre	M21012

KAPLA : CUBE

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Avec 36 planchettes en bois, découvrez les possibilités de constructions infinies.
Adaptation	Les planchettes sont en 3 dimensions.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Kapla
Code-barre	M16004

KIM BUNY

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Que de belles constructions à créer avec ces grandes formes colorées et faciles à manier !
Adaptation	Les pièces en trois dimensions s’emboîtent facilement les unes dans les autres avec leurs grandes encoches. Leurs couleurs sont vives et le toucher très agréable.
Public	Dès 1 joueur à partir de 18 mois Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Miniland
Code-barre	M05007

KIT CONSTRUCTION C01 : PÈSE-LETTRE

301 – Jeu de construction



Description du jeu De multiples pièces métalliques à assembler avec vis pour la construction de modèles incluant une balance, une table, un fauteuil, un diable, une brouette, une échelle double, une horloge et un pèse-lettre. Relevez le défi !

Adaptation Les pièces sont en 3D et peuvent être différenciées au toucher.

Public Dès 1 joueur à partir de 8 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Eitech GmbH

Code-barre M23038

KIT CONSTRUCTION C02 : HÉLICOPTÈRE

301 – Jeu de construction



Description du jeu	De multiples pièces métalliques à assembler avec vis pour la construction de modèles incluant des transmissions simples par courroies ou par engrenages tels que moulin à vent, hélicoptère, régulateur centrifuge mais aussi gymnaste et écran radar. Relevez le défi !
Adaptation	Les pièces sont en 3D et peuvent être différenciées au toucher.
Public	Dès 1 joueur à partir de 8 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Eitech GmbH
Code-barre	M23039

KIT CONSTRUCTION C10 : JEEP

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Relevez le défi de construire ce modèle 3D de jeep en métal à partir de multiples pièces détachées. Assemblez selon les instructions illustrées étape par étape. Le package combine le plaisir de faire un puzzle et de construire un modèle !
Adaptation	Les pièces sont en 3D.
Public	Pour 1 joueur à partir de 8 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Eitech GmbH
Code-barre	M22064

KIT CONSTRUCTION C13 : TRACTEUR

301 – Jeu de construction



Description du jeu Vous avez libre champ pour faire jouer votre imagination et créativité. Puisez dans la multitude de pièces détachées que vous avez à votre disposition, observez votre environnement et tentez de reproduire les engins techniques que vous rencontrez.

Adaptation Les pièces sont en 3D et peuvent être différenciées au toucher.

Public Dès 1 joueur à partir de 8 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur VEB Spielwaren-Mechanik Plaffschwende

Code-barre M23024



ligue braille^{noé}
une autre façon de voir la vie

LA TOUR DES INSECTES

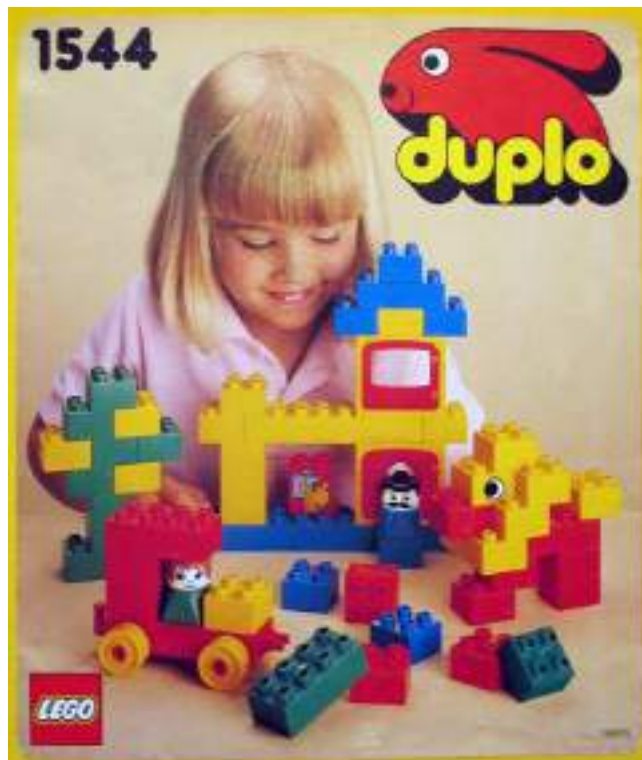
301 – Jeu de construction



Description du jeu	Comparé aux jeux de blocs classiques, le nouveau design ajoute un dé pour rendre le jeu plus excitant et amusant. Rouler les dés et enlevez un bloc de même couleur de la tour en utilisant une seule main.
Adaptation	Le jeu est basé sur les couleurs. Des textures sont collées sur les blocs afin de les différencier. 6 cartes de textures peuvent également remplacer le dé de couleurs.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Maple Toys
Code-barre	M19022

LEGO DUPLO : Baril jaune

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Avec ce grand baril jaune pour ranger les briques Duplo, tes idées prendront forme très facilement.
Adaptation	Pièces de construction de tailles et de couleurs diverses. Les briques s'emboîtent entre elles.
Public	Dès 1 joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Lego System
Code-barre	M22071

LEGO DUPLO : BOÎTE À OUTILS

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Regardez attentivement les illustrations afin de reproduire à l'identique... ou créer un nouvel élément.
Adaptation	Pièces de construction de tailles et de couleurs diverses, reconnaissables au toucher. Peut être joué sans respecter les modèles proposés.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	LEGO Group
Code-barre	M23097

LEGO DUPLO : LOCOMOTIVE MOTOR

301 – Jeu de construction



Description du jeu Avec une petite poussée vers l'avant ou vers l'arrière, le train se met en mouvement ! Le train peut être arrêté en le saisissant ou en le soulevant des rails. Des voies ferrées simples à monter, un jeu de train très amusant !

Adaptation Les blocs sont de taille et de couleur différentes. Les blocs s'emboîtent entre eux et le nombre d'encoches en relief indique la taille par rapport aux autres pièces.

Public Dès 1 joueur à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur LEGO

Code-barre M23069



ligue braille^{oifd}
une autre façon de voir la vie

LEGO SYSTEM

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Avis aux futurs architectes. Avec cette boîte remplie de legos, vos idées de construction prendront forme très facilement.
Adaptation	Les blocs sont de taille et de couleur différentes. Les blocs s'emboîtent entre eux et le nombre d'encoches en relief indique la taille par rapport aux autres pièces.
Public	Dès 1 joueur à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Lego
Code-barre	M04031

LEGO SYSTEM FREESTYLE : BARIL ROUGE

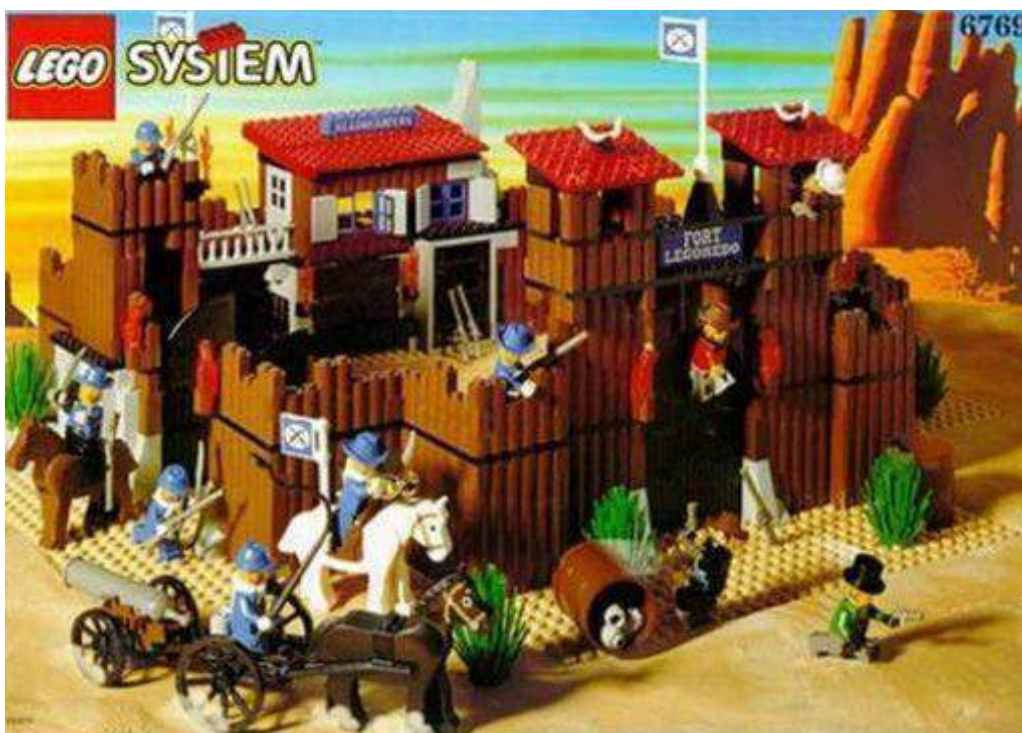
301 – Jeu de construction



Description du jeu	Avec ce grand baril rouge pour ranger les différentes pièces, tes idées prendront forme très facilement.
Adaptation	Pièces de construction de tailles et de couleurs diverses. Les briques s'emboîtent entre elles.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Lego Group
Code-barre	M23023

LEGO WESTERN : FORT LEGOREDO

301 – Jeu de construction



Description du jeu Suivez les instructions pour construire ce beau Fort LEGOREDO facile à monter et jouez avec les cowboys et leurs chevaux,... que du plaisir !

Adaptation Pièces de construction de tailles et de couleurs diverses. Les briques s'emboîtent entre elles.

Public Dès 1joueur à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Lego System

Code-barre M23065

MECCANO

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Un jeu de construction pour fabriquer des tracteurs et hélicoptères.
Adaptation	Les pièces peuvent être différenciées au toucher.
Public	Pour 1 joueur à partir de 7 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Meccano
Code-barre	M22002

MULA FORMES EN BOIS

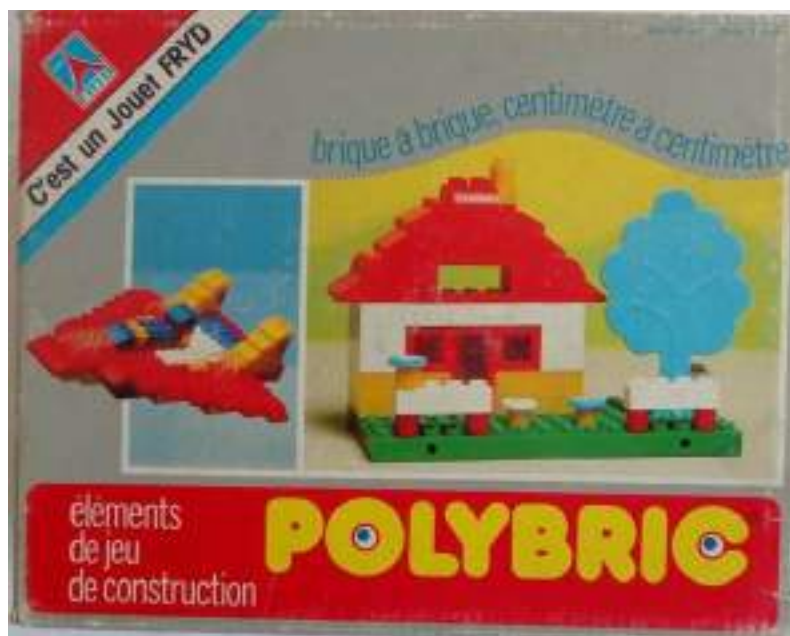
301 – Jeu de construction



Description du jeu	C'est un monde de découvertes pour vos enfants. Ils peuvent se familiariser avec les formes et les couleurs. Votre enfant peut donc, lancer, taper ou mordre les formes sans risquer de les abîmer.
Adaptation	Les pièces s'emboîtent facilement les unes sur les autres.
Public	Dès 1 joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	IKEA
Code-barre	M23081

POLYBRIC : Groupe d'intervention

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Avec cette boîte remplie de plus de plus ou moins 400 pièces, réalise le groupe d'intervention de la Croix-Rouge avec son hélicoptère, son ambulance... Un appel d'urgence ! Les pompiers s'installent dans le fourgon d'intervention et démarrent à toute allure.
Adaptation	Pièces de construction de tailles et de couleurs diverses.
Public	Dès 1 joueur à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	FRYD S.A.
Code-barre	M22070

TAKAYAMA

301 – Jeu de construction



Description du jeu Vers les sommets ! Takayama est un jeu d'équilibre sans nombre limite de joueurs. Le but est de construire les plus grandes montagnes : empiler les différentes pièces de bois, les mesurer et faire la somme de ces mesures pour atteindre le sommet.

Adaptation Les symboles sur les pièces sont en relief. Le mètre pliant est remplacé par un mètre ruban avec repères tactiles et chiffres en braille.

Public De 1 à 10 joueurs à partir de 4 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Dustlab

Code-barre M23001

TEAM UP !

301 – Jeu de construction



Description du jeu Team UP, le jeu coopératif et tactile qui va vous emballer. Le principe est simple. Vous devez empiler les catos sur une palette... mais de la manière la plus compact possible. La solution parfaite existe encore faut-il la trouver ! À vos bleus de travail, à vos méninges. C'est parti !

Adaptation Des gommettes sont collées sur les cartes afin de les différencier.

Public De 1 à 4 joueurs à partir de 7 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Helvetiq

Code-barre M20015

WHITE HARMONIES

301 – Jeu de construction



Description du jeu	Inventez vos propres règles et laissez parler votre imagination. Vous pouvez utiliser le matériel pour vos constructions ou encore pour créer votre propre jeu de société.
Adaptation	Les plateaux sont en reliefs et les pièces sont différenciés par leur taille.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Robert's Design
Code-barre	M21054

ANILAÇAGE : couture animaux

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Coudre et découdre de gros lacets à travers les larges trous de figurines en plastique.
Adaptation	Larges trous de 4 mm de diamètre. Les figurines en plastique font environ 10 cm de haut et sont de couleurs vives.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Nathan
Code-barre	M04050

BRACHIOSAURE MAGNÉTIQUE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Entrez dans le monde préhistorique avec cette maquette en bois très facile et rapide à réaliser.
Adaptation	Les pièces en bois sont assez grandes et ont une épaisseur de 1,5 cm. Les pièces magnétiques émettent un petit "clac" chaque fois que les éléments sont bien assemblés.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Edtoy
Code-barre	M12006

CACHE-TOI VITE !

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu Avant que la maman chèvre ne sorte de la maison, elle avertit ses petits : "Faites bien attention au méchant loup!". Mais, bien que les chevreaux aient fait attention, le loup rusé est parvenu à rentrer dans la maison. Heureusement, les chevreaux peuvent vite se cacher. Est-ce que le loup va les trouver ou vous allez pouvoir les aider?

Adaptation Les pièces de jeu possèdent des repères tactiles.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Haba

Code-barre M20031

CRAZEE BALL BRAILLE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Casse-tête en braille en forme de balle. Pour gagner il faut arriver à faire correspondre les couleurs qui ont un repère en braille.
Adaptation	Balle avec couleurs et repères braille.
Public	Pour 1 joueur à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Maxi Aids
Code-barre	M11006

FANTACOLOR : PEG ART

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	En insérant les plots à l'intérieur de la tablette, les enfants pourront librement exprimer leur créativité.
Adaptation	Les plots s'encastrent dans la tablette.
Public	Pour 1 joueur à partir de 4 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Quercetti
Code-barre	M23020

GÉOBONHOMME MAGNÉTIQUE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Créez des personnages variés et loufoques avec les pièces en bois aimantées. Un très beau jeu magnétique avec des couleurs vives, des motifs et un fond noir qui apporte un contraste visuel.
Adaptation	Les cartes sont bien contrastées et les pièces sont aimantées.
Public	Pour 1 joueur à partir de 4 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Djeco
Code-barre	M13002

GÉOFORME

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Une jolie valisette en bois contenant des pièces aimantées permettant de reproduire des personnages, des animaux, des véhicules, des scènes...
Adaptation	Les formes aimantées peuvent être différenciées au toucher. Les couleurs des cartes sont bien contrastées.
Public	Pour 1 joueur à partir de 4 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Djeco
Code-barre	M22004

GRAND MAÎTRE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Le but du jeu est d'amener le grand carré rouge, en bas du plateau par glissements successifs des éléments.
Adaptation	Les pièces sont en 3 dimensions. Un bord contrasté délimite la forme des pièces les unes par rapport aux autres. Le bas du plateau est différencié grâce à une texture collée.
Public	Pour 1 joueur à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Pintoy
Code-barre	M04056

HAPPY CUBE

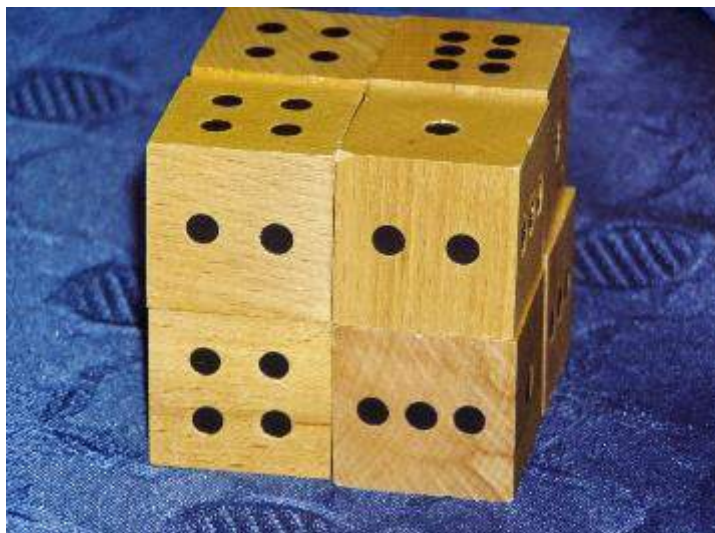
302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Reconstituer des cubes en mousse, un véritable casse-tête !
Adaptation	Ces casse-têtes sont faits en mousse et de couleurs vives. Les encoches sont en relief.
Public	De 1 à 6 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	I love love Co.
Code-barre	M04046

ISOTOP

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Les 8 dés de ce casse-tête diffèrent tous par la disposition des valeurs. Il s'agit de les assembler en un grand cube présentant sur chacune de ses faces une même valeur, répétée 4 fois.
Adaptation	8 dés en bois avec le nombre indiqué en creusé sur les faces des dés.
Public	Pour 1 joueur à partir de 10 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Bass & Bass
Code-barre	M04054

JUMBOLINO CLOWN

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	En fonction du jet de dé, reconstituez le plus vite possible votre clown en respectant l'ordre numérique croissant (de 1 à 6) inscrit en relief sur chaque partie du corps.
Adaptation	Les pièces du puzzle sont numérotées avec des points en relief. Les dés sont adaptés de la même façon. Les figures sont délimitées par un gros trait noir. Chaque clown porte un habit de couleur différente. Chaque couleur de clown est représentée par une texture différente.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Jumbo
Code-barre	M04055

JUMBOLINO WALT DISNEY

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu Reconstituez le personnage de Mickey, lancez les dés et prenez la pièce qui correspond au chiffre donné par les dés. Celui qui a recomposé le plus de Mickey a gagné.

Adaptation Les pièces du puzzle sont reconnaissables et possèdent des points, les Mickey Mouse ne se différencient que par la couleur.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Jumbo

Code-barre M23075

LA BONNE CLÉ

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Un jeu d'orientation spatiale basé sur un thème très symbolique : la maison et la clé. Ce jeu développe le sens de l'observation.
Adaptation	Le contour des clés sur les cartes est en relief. Les clés en bois s'incrudent dans une plaque de support et leurs formes sont différentes.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Nathan
Code-barre	M08002

LA FERME : PUZZLE SONORE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Qui aboie ? Qui miaule ? Remets chaque animal à sa place et découvre son cri.
Adaptation	Les formes peuvent être différenciées au toucher. Les formes d'animaux émettent un son lorsqu'elles sont encastrées dans leur emplacement.
Public	Pour 1 joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Djeco
Code-barre	M22068

LA JUNGLE : PUZZLE SONORE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Qui rugit ? Qui barrit ? Remets chaque animal à sa place et découvre son cri.
Adaptation	Les formes peuvent être différenciées au toucher. Les formes d'animaux émettent un son lorsqu'elles sont encastrées dans leur emplacement.
Public	Pour 1 joueur à partir de 1 an Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Djeco
Code-barre	M22067

LA VILLE : PUZZLE DE SOL GÉANT

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu Ce puzzle offre un réseau routier modulable à l'infini, il permet également aux enfants de jouer avec leurs petites voitures et de s'initier à la sécurité routière.

Adaptation Le puzzle a une dimension de 100 cm sur 63 cm.

Public Dès 1 joueur à partir de 3 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Djeco

Code-barre M20038

L'ARMOIRE À JOUETS : PUZZLE DE SOL GÉANT

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu Construire ce puzzle plein d'objets intéressants est une aventure. Les 30 pièces de puzzle extra large sont en carton épais, 8 pièces ont la forme de jouets et peuvent être aussi utiliser comme pochoirs à contourner au crayon et à colorier ensuite.

Adaptation Le puzzle a une dimension de 90 cm sur 60 cm.

Public Dès 1 joueur à partir de 3 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie Indéterminée

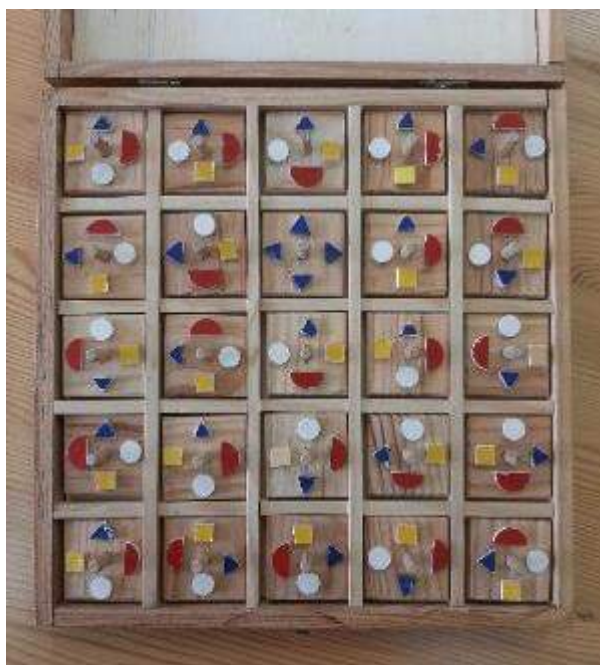
Éditeur James Galt & Co. Ltd.

Code-barre M22063



LE JEU D'HADÈS

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu Hadès, le dieu des enfers, a décidé de vous en faire baver ! En effet, à partir d'un pion central, vous devez placer tous les autres de telle sorte que les couleurs correspondent. Diabolique, ce jeu peut se jouer en famille en s'entraînant.

Adaptation Les pièces sont en relief et en couleur pour qu'on les différencie clairement.

Public Dès 1 joueur à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Nectars et découvertes

Code-barre M05015

LIVRE-PUZZLE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Ce livre puzzle premier âge avec des formes à insérer sur chaque page favorise l'apprentissage des formes. L'enfant raconte l'histoire du petit ours tout en jouant avec le puzzle. Bon amusement !
Adaptation	Les pièces du puzzle sont colorées et en relief. Des anneaux solides relient les pages du livre.
Public	Pour 1 joueur à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Fisher-Price
Code-barre	M22057

LOGISTECK : JEU À EMBOÎTER

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Logisteck est comme un puzzle, mais plus intéressant. Il passionne du premier coup parce qu'il exerce la motricité fine et la perception de l'espace ! Le but consiste à poser tous les disques à trous colorés sur les colonnes colorées correspondantes. Mais c'est plus facile à dire qu'à faire... !
Adaptation	Les disques à emboîter sont en 3 dimensions et les colonnes sont de tailles différentes.
Public	Pour 1 joueur à partir de 1 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Legler
Code-barre	M20008

MANDALA MOSAIC MAGNÉTIQUE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Jeu magnétique pour réaliser des mosaïques et des dessins mandalas. Chaque mandala est composé de divers types de formes géométriques et magnétiques de différents couleurs.
Adaptation	Les formes géométriques peuvent être différenciées au toucher. Les pièces sont aimantées.
Public	Dès 1 joueur à partir de 8 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Quercetti
Code-barre	M23031

MOSAÏQUE PUZZLE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Disposez les pièces géométriques sur le plateau de jeu pour réaliser des figures en mosaïques.
Adaptation	Les pièces s'encastrent sur le plateau de jeu.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M19012

PENTOMINOS

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Vous devez placer les pièces en bois les unes à côtés des autres en laissant 4 espaces vides. Un vrai casse-tête !
Adaptation	Les pièces s'encastrent sur le plateau de jeu.
Public	Pour 1 joueur à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Cayro
Code-barre	M13025

PERLES (grosses)

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Une perle rouge, une jaune, une bleue, une verte et on recommence... Ou alors, on alterne une perle ronde puis une ovale... Qu'importe, le résultat sera toujours réussi !
Adaptation	Les perles ont des couleurs vives, sont percées d'un trou de 5 mm de diamètre et ont environ 2 cm de diamètre. Elles sont rondes ou ovales.
Public	Pour 1 joueur à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Lola
Code-barre	M04048

PERLES (maisons et arbres)

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu Enfilez les perles en forme de maisons aux toits bleus, mauves ou rouges. Alternez avec des perles en forme d'arbres et réalisez de superbes colliers !

Adaptation Perles en 3 dimensions et de formes variées.

Public Pour 1 joueur à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Haba

Code-barre M04049

PERLES (petites)

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Jouez avec les formes et les tailles de ces perles pour réaliser colliers et bracelets.
Adaptation	Perles en 3 dimensions de 0,6 à 1,5 cm de diamètre aux formes variées.
Public	Pour 1 joueur à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Haba
Code-barre	M04047

PLOJ

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Disposez les 3 cubes les uns à côté des autres pour réaliser des figures ! Tu l'as reconnu?
Adaptation	Les pièces en bois sont en trois dimensions, avec des illustrations en relief et facilement manipulables.
Public	Pour 1 joueur à partir de 2 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	IKEA
Code-barre	M22052

PUZZLE ALPHABET EN BOIS

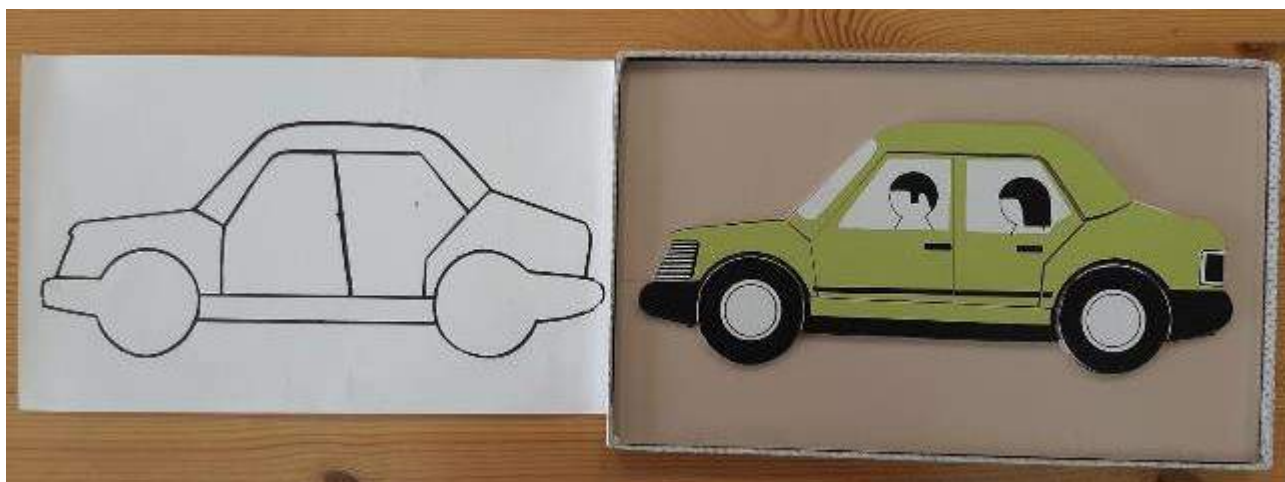
302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Reconstitue l'alphabet avec les 26 lettres, l'une à la suite de l'autre...
Adaptation	Les pièces s'emboîtent parfaitement dans un plateau de jeu. Elles sont en couleurs vives.
Public	Pour 1 joueur à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M05031

PUZZLE AUTO

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Un puzzle en bois de 8 pièces en forme de voiture.
Adaptation	Un modèle accompagne le puzzle. Il montre l'emplacement des différentes formes des pièces par un relief. Les couleurs sont peu contrastées.
Public	Pour 1 joueur à partir de 4 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Royal National Institute for the Blind
Code-barre	M04037

PUZZLE BOTABLO JUNGLE

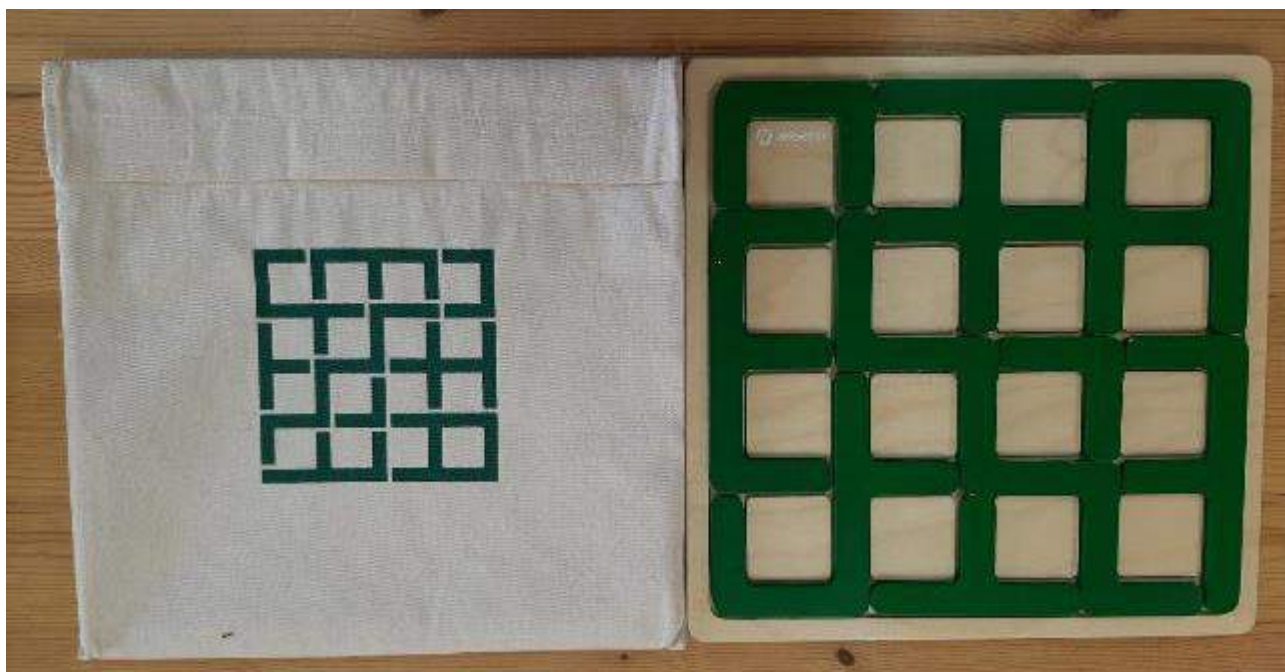
302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Puzzle en bois de grande taille dont les pièces peuvent aussi servir de personnages à jouer.
Adaptation	Puzzle est en relief et les pièces sont manipulables.
Public	Pour 1 joueur à partir de 18 mois Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Djeco
Code-barre	M11008

PUZZLE CASSE-TÊTE : NIVEAU 3

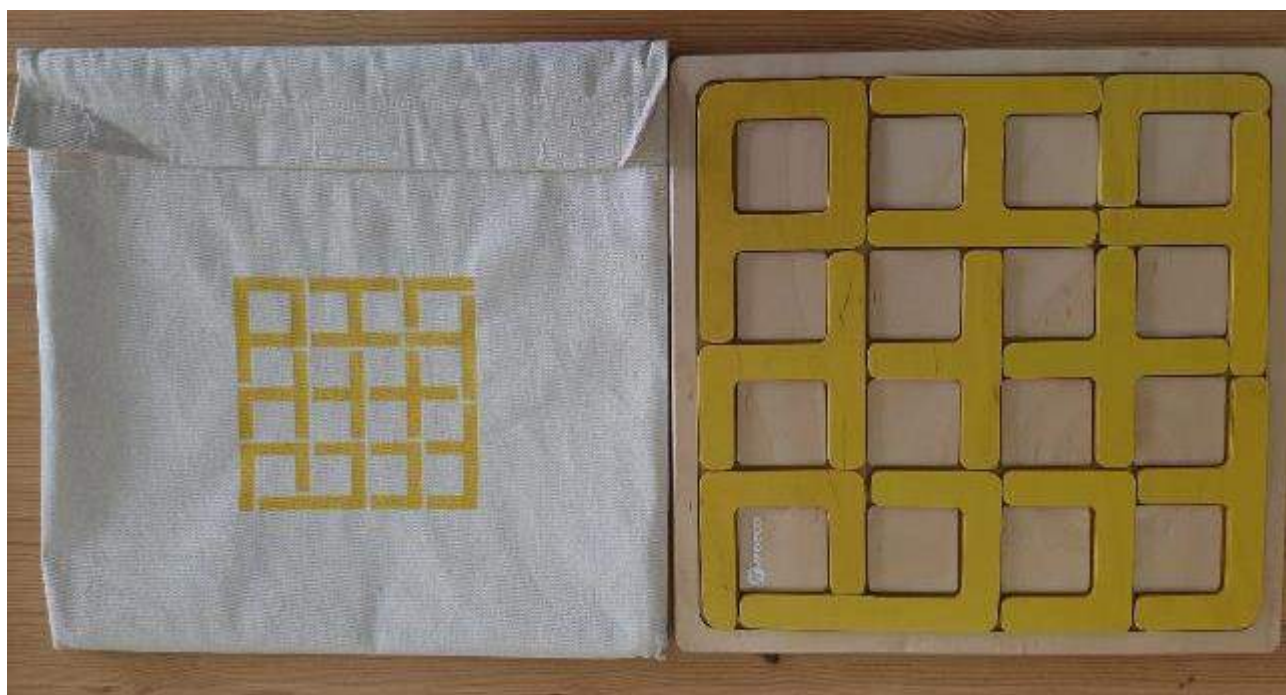
302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Reconstituez ce puzzle en insérant toutes les pièces sur le plateau. Tentez de le résoudre en un minimum de temps.
Adaptation	Les pièces s'encastrent sur le plateau.
Public	Pour 1 joueur à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Wesco
Code-barre	M13026

PUZZLE CASSE-TÊTE : NIVEAU 4

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Reconstituez ce puzzle en insérant toutes les pièces sur le plateau. Tentez de le résoudre en un minimum de temps.
Adaptation	Les pièces s'encastrent sur le plateau.
Public	Pour 1 joueur à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Wesco
Code-barre	M13027

PUZZLE CHÈVRE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu Puzzle de 26 pièces dont le sujet principal (une chèvre formée de 8 pièces) est légèrement en relief par rapport au paysage du fond.

Adaptation L'emplacement de chacune des pièces est désignée par un trait au marqueur noir.

Public Pour 1 joueur à partir de 5 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Royal National Institute for the Blind

Code-barre M04040



ligue braille^{noël}
une autre façon de voir la vie

PUZZLE CIBLE TACTILE

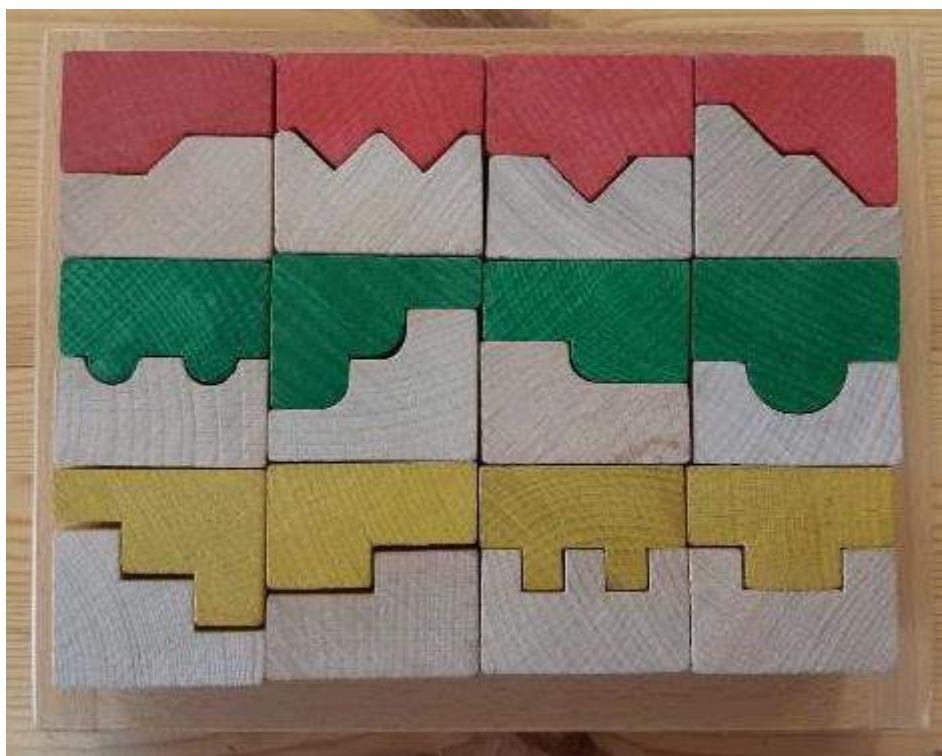
302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Avec ces 5 cercles concentriques tactiles, il faut reconstituer une tarte et ses 6 quartiers de textures différentes.
Adaptation	Les cercles ont chacun 6 textures différentes.
Public	Pour 1 joueur à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Les doigts qui rêvent
Code-barre	M04036

PUZZLE CUBE

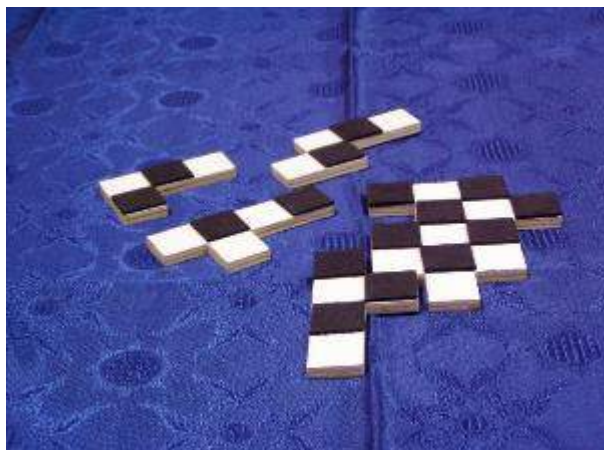
302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Reconstituez un puzzle de 12 cubes constitués eux-mêmes de puzzle...
Adaptation	Les cubes s'emboîtent facilement les uns avec les autres. Ils tiennent dans un cadre de jeu adapté.
Public	Pour 1 joueur à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M09004

PUZZLE DAMIER

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Reconstituer un damier en alternant les carrés noirs et les carrés blancs. Pas si évident que ça...
Adaptation	Les cases noires sont en relief. Solution en relief fournie sur demande.
Public	Pour 1 joueur à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M04045

PUZZLE DAUPHIN

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Un joli dauphin ne demandant qu'à être reconstitué !
Adaptation	Le dauphin se détache bien du fond. Les pièces en bois sont dotées de petites poignées et munies de reliefs. L'emplacement de chacune des pièces est désigné par un trait noir.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M04041

PUZZLE FILLE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu Une petite fille en cache une autre ! 2 puzzles en 1 : en-dessous des 7 pièces représentant chacune un vêtement, découvre un second puzzle de 15 pièces représentant les parties du corps de la petite fille.

Adaptation Le dessin se détache bien du fond (couleurs vives sur fond clair) et est cerné d'un large trait noir.

Public Pour 1 joueur à partir de 3 ans
Pour malvoyants

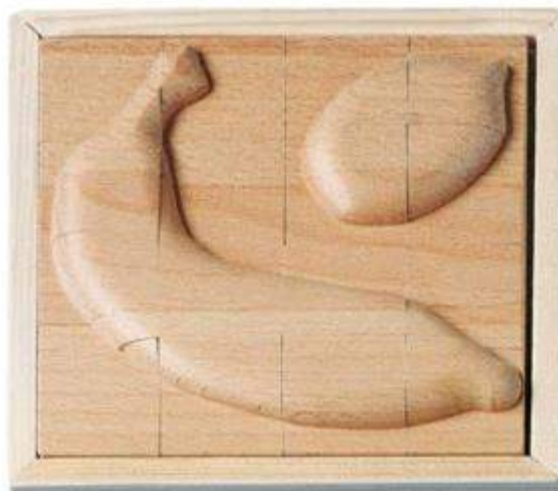
Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Nathan

Code-barre M04032

PUZZLE FRUITS

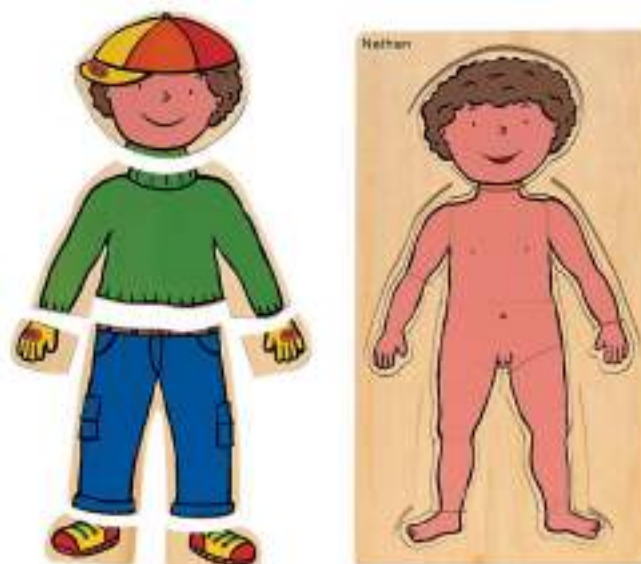
302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Assembler les pièces pour obtenir une banane en relief.
Adaptation	48 blocs en bois en relief. 3 encadrements en bois.
Public	Pour 1 joueur à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Froehling
Code-barre	M04044

PUZZLE GARÇON

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu Un petit garçon peut en cacher un autre ! 2 puzzles en 1 : sous le premier puzzle composé de 7 pièces représentant les vêtements se trouvent 15 pièces représentant, elles, chaque partie du corps du petit garçon.

Adaptation Le dessin se détache bien du fond par ses couleurs vives et est cerné d'un large trait noir.

Public Pour 1 joueur à partir de 3 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Nathan

Code-barre M04033

PUZZLE GÉANT : ANIMAUX DE LA FERME

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Faites découvrir à votre enfant ces 6 animaux de la ferme : le canard, le chien, le mouton, le cochon, l'âne et la vache.
Adaptation	6 puzzles qui font, une fois empilés, 2 mètres de haut. Le pelage de chaque animal aidera l'enfant à les différencier.
Public	Pour 1 joueur à partir de 2 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Djeco
Code-barre	M19032

PUZZLE GÉANT : JUNGLE TACTILE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Très beau puzzle de 70x50 cm avec 8 animaux de la jungle à placer et à découvrir par le toucher.
Adaptation	Les 8 pièces du puzzle avec des animaux de la jungle ont des textures différentes.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Djeco
Code-barre	M23076

PUZZLE MOTS CROISÉS

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Reconstituez ce puzzle en forme de mots croisés : formez des mots et ne faites pas de fautes...
Adaptation	Les pièces du puzzle sont des pions avec 4 faces ayant chacune des indications en braille. Les pièces s'encastrent dans le support en relief du puzzle.
Public	Pour 1 joueur à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Royal National Institute for the Blind
Code-barre	M09009

PUZZLE NATURE EN BOIS

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu Une belle boîte en bois facile à ouvrir regroupant les pièces. Retrouve les 12 duos qui s'emboîtent, un arbre, un champignon, un fruit ?

Adaptation Les pièces s'emboîtent facilement les unes dans les autres.

Public Pour 1 joueur à partir de 2 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur /

Code-barre M22073

PUZZLE PAYSAGE

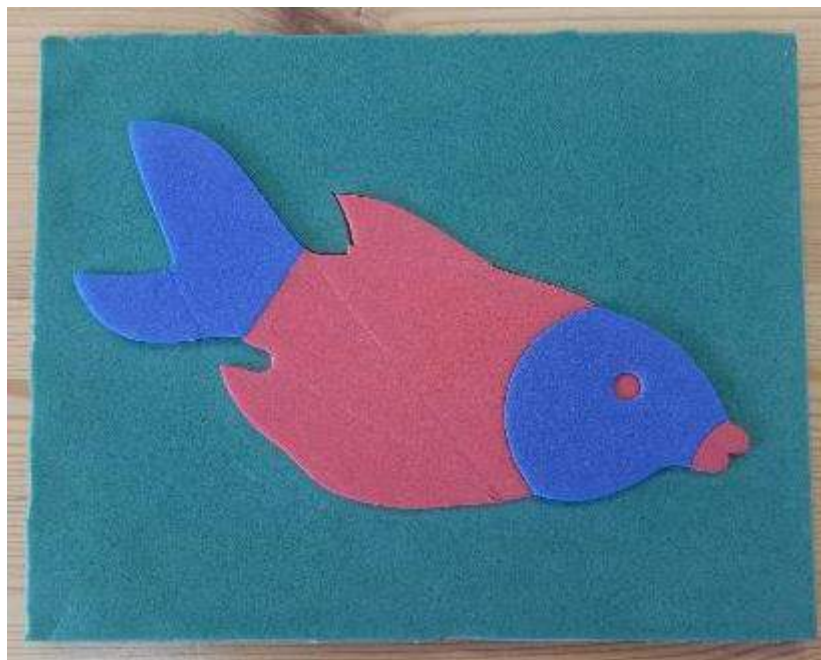
302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Magnifique paysage en relief à reconstituer. Un berger, des moutons et un paysage rural enchanteur.
Adaptation	42 pièces en bois de couleurs vives munies d'antidérapant, la solution est transposée en relief.
Public	Pour 1 joueur à partir de 5 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Royal National Institute for the Blind
Code-barre	M04039

PUZZLE POISSON

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Reconstituer le poisson sans oublier ses nageoires !
Adaptation	Les pièces s'emboîtent dans un cadre en mousse. Suivant leur couleur, leur épaisseur est différente. Elles sont faites de couleurs vives.
Public	Pour 1 joueur à partir de 4 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M04034

PYRAMIDE PUZZLE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Placer les formes géométriques sur le plateau pour former un pyramide.
Adaptation	Les pièces ont des formes différentes.
Public	Pour 1 joueur à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M19024

PUZZLE SNORKY EN BOIS

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Reconstitue le puzzle, une pièce à la suite de l'autre... elles s'emboîtent parfaitement dans un plateau de jeu.
Adaptation	Les pièces du puzzle sont facile à manipuler grâce à un petit bouton rouge.
Public	Pour 1 joueur à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Snorkels
Code-barre	M23080

QUADRIMEMO VÉHICULES

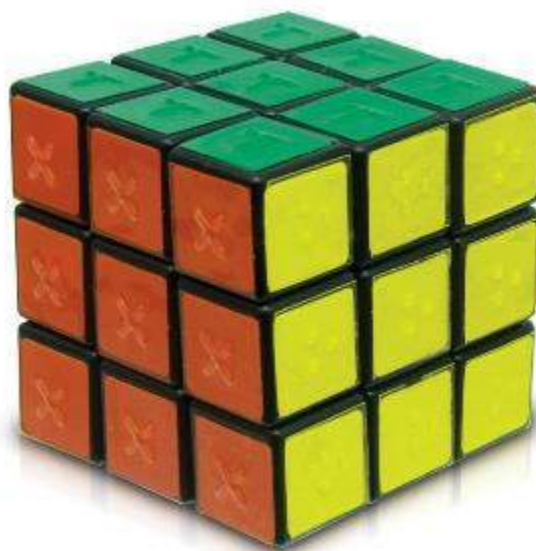
302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Un jeu pour initier les plus jeunes au memory. Retrouvez les paires de véhicules identiques cachés sous les capuchons.
Adaptation	Les véhicules ont des formes différentes.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 2 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Nathan
Code-barre	M14020

RUBIKS CUBE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Découvrez ou redécouvrez ce célèbre casse-tête devenu un grand classique. Pour gagner, il faut arriver reconstituer les faces par couleur, représentées aussi par des repères tactiles.
Adaptation	Rubiks Cube avec couleurs et repères tactiles.
Public	Pour 1 joueur à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	MaxiAids
Code-barre	M18002

STEGOSAURE MAGNÉTIQUE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Entrez dans le monde préhistorique avec cette maquette en bois très facile et rapide à réaliser.
Adaptation	Les pièces en bois sont assez grandes et ont une épaisseur de 1,5 cm. Les pièces magnétiques émettent un petit "clic" chaque fois que les éléments sont bien assemblés.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Edtoy
Code-barre	M12004

TABLEAUX EN FEUTRE MIFFY

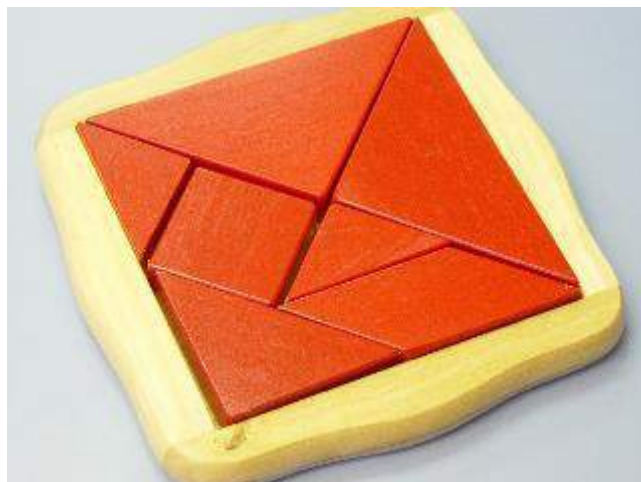
302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Disposez les figurines en feutre sur les tableaux et inventez des histoires avec Miffy.
Adaptation	Les pièces se tiennent facilement sur les tableaux et elles sont multicolores.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M19013

TANGRAM

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Disposez 7 pièces géométriques les unes à côté des autres pour réaliser des figures imposées ou personnelles. De longues heures d'amusement en perspective car il existe plus de 100 combinaisons différentes !
Adaptation	Pièces en bois en relief peintes en rouge. Un cahier de solutions en relief (provenance RNIB) est disponible.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M04057

TOUR DÉCROISSANTE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Empiler des pièces de bois de grandeur différente sur une tige centrale.
Adaptation	Les pièces sont en trois dimensions, de couleurs différentes. Elles s'emboîtent parfaitement.
Public	Pour 1 joueur à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M04051

TOUR TETRIS 3D

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Complète une ligne de la tour Tetris ou bloque ton adversaire ! Si tu manipules pour la première fois les pièces de Tetris, tu peux aussi jouer seul.e. Joue avec un.e ami.e ou contre la machine. Le joueur qui complète le plus de lignes remporte la partie.
Adaptation	Les pièces Tetris sont en couleurs contrastées. Les voyants lumineux indiquent quelle pièce positionner.
Public	De 1 à 2 joueurs à partir de 8 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Goliath
Code-barre	M23064

TRICERATOPS MAGNÉTIQUE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Entrez dans le monde préhistorique avec cette maquette en bois très facile et rapide à réaliser à partir de pièces en bois magnétiques articulées afin d'en faciliter le montage.
Adaptation	Les pièces en bois sont assez grandes et ont une épaisseur de 1,5 cm. Les pièces magnétiques émettent un petit "clac" chaque fois que les éléments sont bien assemblés.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Edtoy
Code-barre	M12007

TRIPLET : PUZZLE GÉANT

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Reconstitue ce puzzle où chaque pièce triangulaire contient une figure géométrique 3D en couleur.
Adaptation	Les pièces du puzzle peuvent être reconnues au toucher. Elles s'emboîtent parfaitement dans un plateau de jeu. Elles sont de 2 couleurs contrastées.
Public	De 1 à 2 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Seeburg, UCBA
Code-barre	M22065

TYRANNOSAURE MAGNÉTIQUE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Entrez dans le monde préhistorique avec cette maquette en bois très facile et rapide à réaliser à partir de pièces en bois magnétiques articulées afin d'en faciliter le montage.
Adaptation	Les pièces en bois sont assez grandes et ont une épaisseur de 1,5 cm. Les pièces magnétiques émettent un petit "clic" chaque fois que les éléments sont bien assemblés.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Edtoy
Code-barre	M12005

VEHICLE SOUND PUZZLE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Mettez les pièces de puzzle à la place correcte et vous entendrez un son correspondant et encourageant.
Adaptation	Pions de formes différentes + sons
Public	Pour 1 joueur à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Melissa & Doug
Code-barre	M11005

YOUNG ARTIST MOSAÏQUE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Dispose les pièces géométriques de couleurs différentes dans le plateau de grille pour réaliser des mosaïques. Donne libre cours à ton imagination !
Adaptation	Le jeu ne possède pas d'adaptations supplémentaires. Il peut être joué par des personnes malvoyantes.
Public	Pour 1 joueur à partir de 4 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Impag H.K. LTD
Code-barre	M23082

ZOO SOUND PUZZLE

302 – Jeu d'agencement



Description du jeu	Mettez les pièces de puzzle à la place correcte et vous entendrez un son correspondant et encourageant.
Adaptation	Pions de formes différentes + sons
Public	Pour 1 joueur à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Melissa & Doug
Code-barre	M11003

ALLONS FAIRE LES COURSES

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Dans les différents jeux proposés, les enfants devront tâter les bons aliments, les classer ou les retrouver avec une bonne mémoire.
Adaptation	Les fruits et légumes peuvent être différenciés au toucher.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Haba
Code-barre	M22014

AU DODO LES OURSONS

401 – Jeu d'association



Description du jeu C'est l'heure d'aller au dodo! Aide chaque ourson à trouver le livre, le pot, la couverture et le doudou de sa couleur / texture avant que les 5 étoiles brillent dans le ciel. Un premier jeu coopératif avec une règle de jeu très simple adaptée aux tout-petits.

Adaptation Les pièces du jeu possèdent des repères tactiles.

Public De 1 à 4 joueurs à partir de 2 ans
Pour tous

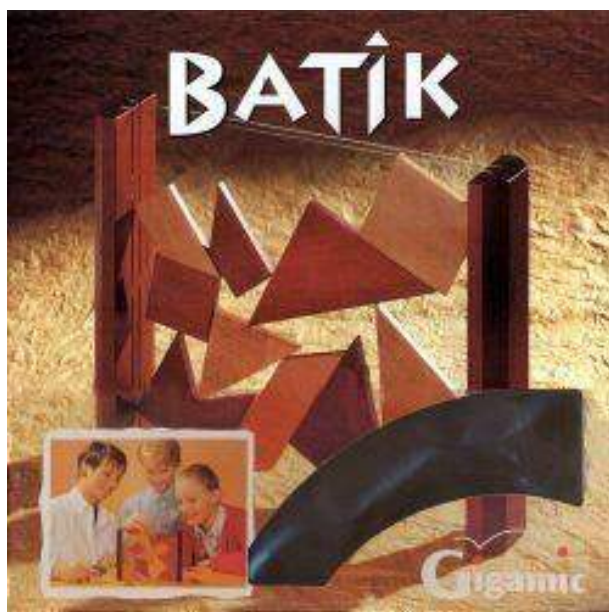
Durée d'une partie 10 minutes

Éditeur Nathan

Code-barre M22026

BATIK

401 – Jeu d'association



Description du jeu	À tour de rôle les joueurs insèrent ces pièces dans le tableau de jeu sans forcer son introduction. Le premier joueur dont une pièce dépasse du tableau perd la partie. À vous de jouer !
Adaptation	Les pièces de différentes formes géométriques peuvent être reconnues au toucher.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 4 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Gigamic
Code-barre	M22048

BENDOMINO

401 – Jeu d'association



Description du jeu Avec ces dominos courbés, la tactique est au tournant. Vous pouvez choisir d'ouvrir ou de refermer le circuit de jeu pour embêter vos adversaires mais attention à ne pas être pris à votre propre piège !

Adaptation Les points des dominos sont en creux.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Blue Orange

Code-barre M16021

CHROMINO

401 – Jeu d'association



Description du jeu Avec Chromino, les dominos vont vous en faire voir de toutes les couleurs ! Tentez de vous débarrasser le premier de toutes vos pièces.

Adaptation Les couleurs sont représentées par des textures différentes.

Public De 1 à 8 joueurs à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Asmodée

Code-barre M13008

COLORAMA

401 – Jeu d'association



Description du jeu Tout en jouant, les enfants s'initient aux formes et aux couleurs. Ce jeu qui consiste à insérer dans le plan de jeu les jetons en fonction de leurs formes et couleurs comporte plusieurs variantes adaptées aux différents âges.

Adaptation Les formes s'encastrent dans le plateau de jeu et possèdent des textures pour différencier les couleurs. Le dés sont remplacés par des cartes.

Public De 1 à 6 joueurs à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Ravensburger

Code-barre M23062

DOMINO TACTO-VISUEL

401 – Jeu d'association



Description du jeu Choisissez de jouer avec les illustrations ou avec les points afin de les associer et placer un maximum de pièces les unes contre les autres.

Adaptation Les dominos sont fait de carton résistant et durable. Ils présentent sur un côté des illustrations à fort contraste et de texture rugueuse. Sur le second côté, des points de texture rugueuse comme les dominos classiques.

Public De 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

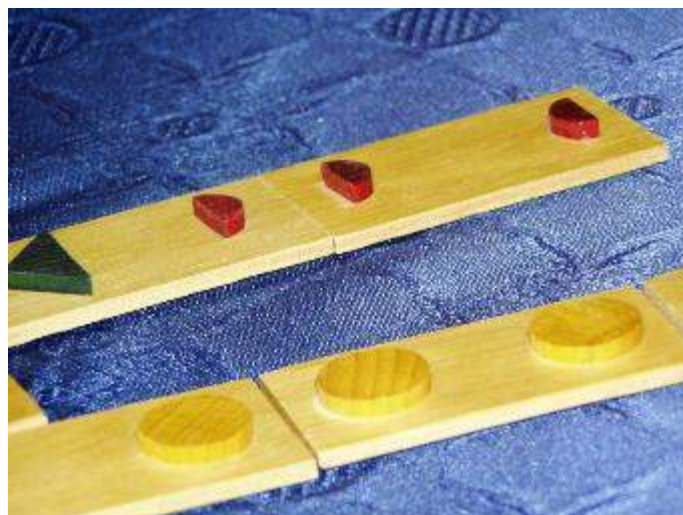
Éditeur Akros

Code-barre M20006



DOMINOS AVEC FORMES

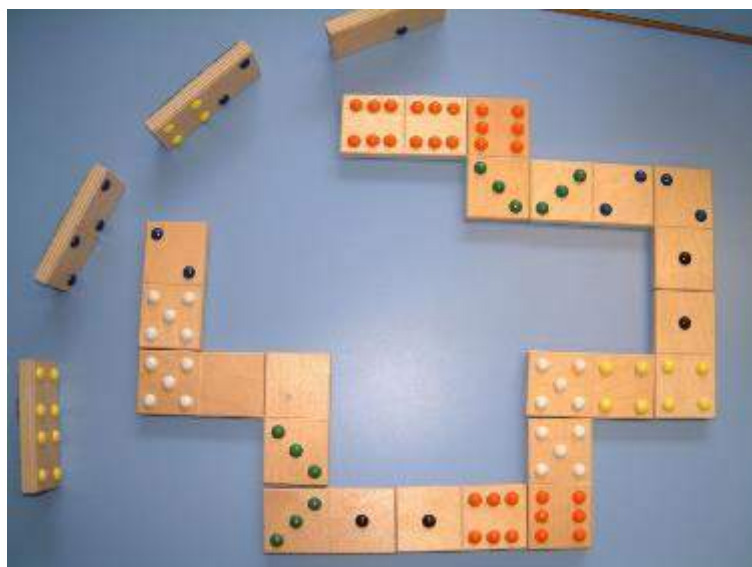
401 – Jeu d'association



Description du jeu	En associant les formes géométriques en relief (et non pas les points comme dans un jeu de dominos classique), placez un maximum de pièces les unes contre les autres.
Adaptation	Dominos en bois aux formes en relief et simples à identifier. Le dessous des dominos est antidérapant.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Ligue Braille
Code-barre	M04063

DOMINOS COLORÉS EN RELIEF

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Qui, le premier, arrivera à placer tous ses dominos en les faisant toucher d'autres dominos de même valeur ?
Adaptation	Dominos en 3 dimensions, avec des points colorés et en relief. Le dessous des dominos est antidérapant.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	/
Code-barre	M04064

DOMINOS DES COULEURS

401 – Jeu d'association



Description du jeu 28 dominos géants à placer dans le jeu en faisant se toucher les extrémités de même couleur et de même valeur. Il est également possible pour un non-voyant de jouer avec ces dominos en tenant compte uniquement du nombre de points en relief présentés sur les dominos.

Adaptation Les dominos géants (10x4,5 cm) sont recouverts de larges points blancs (1,2 cm de diamètre) sur fonds de couleurs vives. Les points blancs sont en relief. Les dominos sont antidérapants.

Public De 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur /

Code-barre M04070

DOMINOS GÉANTS ANIMAUX

401 – Jeu d'association



Description du jeu	En associant les formes géométriques (animaux) en relief, placez un maximum de pièces les unes contre les autres.
Adaptation	Dominos en bois aux formes en relief facile à identifier.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Jegro BV
Code-barre	M23103

DOMINOS NOIRS ET BLANCS

401 – Jeu d'association



Description du jeu Qui, le premier, arrivera à placer toutes ses pièces en faisant se toucher les dominos de même valeur ?

Adaptation Les dominos sont fort contrastés et antidérapants. Les points et les séparations entre les deux extrémités des dominos sont en relief. Le nombre de points par demi-domino va de 0 à 6.

Public De 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Royal National Institute for the Blind

Code-barre M04065



ligue braille^{naif}
une autre façon de voir la vie

DOMINOS NOIRS ET BLANCS (2 x 9 cm)

401 – Jeu d'association



Description du jeu Qui, le premier, arrivera à placer toutes ses pièces en faisant se toucher les dominos de même valeur ?

Adaptation Les dominos sont fort contrastés (points noirs sur fond blanc) et antidérapants. Les points et les séparations entre les deux extrémités des dominos sont en relief. Particularité à noter : la valeur des dominos est comprise entre 0 et 9, contrairement aux jeux de dominos classiques. Les points ne sont pas disposés comme sur les dés.

Public De 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Royal National Institute for the Blind

Code-barre M04066

DOMINOS TACTILES JUMBOS

401 – Jeu d'association



Description du jeu Vous pouvez choisir la face des dominos avec laquelle vous jouerez. En associant les fruits texturés ou les points, placez un maximum de pièces les unes contre les autres.

Adaptation Les dominos sont grands. Ils ont une face avec des fruits texturés et l'autre face avec des points.

Public De 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Guidecraft

Code-barre M19017

DOMINOS TEXTURÉS

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Qui arrivera le premier à placer tous ses dominos en les faisant toucher d'autres dominos de même relief ?
Adaptation	32 dominos dont la texture est en relief.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Invicta Education
Code-barre	M09020

DRAGOMINO

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Vous avez été nommé «dresseur de dragon» et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?
Adaptation	Les tuiles et les jetons possèdent des repères tactiles. Une aide de jeu est disponible pour reconnaître les différents repères tactiles.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Blue Orange
Code-barre	M22041

GARDEN PANIC !

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Sois le premier à remplir ton panier en essayant d'éviter les taupes ! Le but du jeu est de remplir son panier de 4 légumes différents avant ses adversaires, mais gare à la taupe qui s'installe pour faire son terrier !
Adaptation	Les pièces du jeu possèdent des repères tactiles.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Janod
Code-barre	M21021

IMAGIER SONORE DES PETITS

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Un jeu pour les plus petits leur permettant de nommer et comprendre leur environnement. Avec ce jeu, les enfants favorisent leur capacité de description mais peuvent également faire des jeux de langage.
Adaptation	Les cartes sont en grand format.
Public	Dès 1 joueur à partir de 2 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	60 minutes
Éditeur	Nathan
Code-barre	M20026

JEUX DE VISAGES

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Photos de visages aux multiples expressions. Certaines représentent un sentiment, d'autres une praxie (serrer les lèvres, lever la langue vers le nez, etc.). L'enfant devra reproduire ou deviner l'expression illustrée.
Adaptation	32 photos en couleurs, cartonnées et de grand format (15 X 21 cm). Avec notice pédagogique.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Nathan
Code-barre	M04071

KAWAII

401 – Jeu d'association



Description du jeu Dans Kawaii, vous devez récolter le maximum de glaces de votre forme et de votre parfum préférés. Un petit jeu simple d'accès qui mêle observation et prise de risque en temps réel. Avec ses illustrations et son thème adorable, il saura séduire les plus petits comme les grands.

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles.

Public De 3 à 5 joueurs à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Helvetiq

Code-barre M21010

KINGDOMINO

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Développez le plus prestigieux des Royaumes ! Vous incarnez un seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Au sein de ce Royaume, chaque domaine vous rapportera d'autant plus de prestige qu'il sera vaste et contiendra de riches bâtiments.
Adaptation	Les pièces du jeu possèdent des repères tactiles.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Blue Orange
Code-barre	M21023

LA CHASSE AUX MONSTRES

401 – Jeu d'association



Description du jeu La chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif. Pendant la nuit, des monstres se cachent sous le lit des enfants. Mais heureusement, un simple jouet les effraie! À vous de retrouver le bon jouet.

Adaptation Les cartes et les tuiles possèdent des repères tactiles. Une aide en braille et en grands caractères est disponible pour reconnaître ces repères tactiles.

Public De 1 à 6 joueurs à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie 10 minutes

Éditeur Scorpion Masqué

Code-barre M22047

LA TÊTE DE NED

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Tirez une carte et plongez votre main pour retrouver l'objet que vous cherchez... Ce jeu est idéal à tout âge.
Adaptation	Les objets dans la tête de Ned sont en relief et de texture agréable. La tête est en texture pelucheuse et est facile à manipuler. Les cartes ont leur équivalent en braille inscrit.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Fundex games
Code-barre	M08005

LE ROI SOMMEIL

401 – Jeu d'association



Description du jeu La famille royale se prépare à aller se coucher mais elle n'arrive pas à se décider sur la bonne tenue à porter. Chaque membre de la famille n'arrête pas de descendre du lit pour mettre un nouveau pyjama. Mais dès que le fantôme apparaît tout le monde file se cacher sous la couette. Qui se souvient du lit dans lequel se trouve le Roi habillé en bleu ?

Adaptation Les couleurs sont représentées par des symboles en relief.

Public De 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Gigamic

Code-barre M23124

LES CHAMEAUX LOGIQUES

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Grâce à ces chameaux, vous pourrez réaliser des exercices de tri, de calcul ou de classement selon plusieurs variables (taille, forme, couleur/texture). Excellent exercice de souplesse mentale et de manipulation pour créer des suites et apprendre à dénombrer. De 3 tailles et de 6 couleurs différentes, ces chameaux s'associent en se clipsant simplement les uns aux autres.
Adaptation	Les chameaux possèdent des repères tactiles.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	TickiT
Code-barre	M21020

LOTO SONORE

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Un jeu de loto sonore à difficulté progressive pour découvrir et associer chaque image au son qui lui correspond.
Adaptation	Le jeu est sonore, aucune autre adaptation a été ajoutée.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Nathan
Code-barre	M21047

LOTTO 3D

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Un jeu de loto très ludique pour les plus petits composé de 16 pièces en bois sur lesquelles sont attachés des objets de la vie quotidienne (épingle, mousse, bouton)
Adaptation	Les pièces sont dotées d'un relief différent, le plateau de 16 cases dotées des reliefs correspondant aux pièces.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	VzFB
Code-barre	M04062

LOTTO BALLONS

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Soyez le premier à rendre à chaque personnage son ballon préféré !
Adaptation	Les contours des personnages et des ballons sont mis en relief avec du blister. A chaque couleur de ballons correspond une texture différente en blister : bulle, rayures, etc. Le dé est adapté de la même façon.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Ravensburger
Code-barre	M04060

LOTTO DES FORMES ET DES TEXTURES

401 – Jeu d'association



Description du jeu Replacer les pièces sur les plaques à leur bonne place : même couleur, même forme, même texture.

Adaptation 3 plaques avec 6 formes géométriques différentes qui ont chacune une texture différente. 18 pièces de formes et textures différentes.

Public Pour 3 joueurs à partir de 3 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur /

Code-barre M04061

LOTTO GÉANT

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Un jeu de lotto en grands caractères qui va vous faire passer des heures de jeu en famille.
Adaptation	Les chiffres sont en grands caractères sur les pions et sur les cartes.
Public	Dès 1 joueur à partir de 6 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Wesco
Code-barre	M05033

LOTTO SONORE

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Les enfants adoreront écouter les bruits et les associer aux cases sur les planches. Démarrez le disque sur n'importe quelle piste pour que le jeu soit différent à chaque fois.
Adaptation	Un quadrillage en relief permet de repérer les cases.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Galt
Code-barre	M12032

LOTTO SONORE DES ANIMAUX

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Les enfants adoreront écouter les cris des animaux et les associer aux cases sur les planches. Démarrez le disque sur n'importe quelle piste pour que le jeu soit différent à chaque fois.
Adaptation	Un quadrillage en relief permet de repérer les cases. Le nom des animaux est repris en toutes lettres et en braille au verso.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Galt
Code-barre	M12031

LOTTO SONORE DES ÉMOTIONS

401 – Jeu d'association



Description du jeu Retrouvez les émotions photographiées en écoutant les extraits sonores. Plusieurs variantes de jeu sont possibles.

Adaptation Les cartes mesurent de 16 sur 16 cm.

Public De 1 à 12 joueurs à partir de 3 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Akros

Code-barre M16023

LOTTO SONORE DES INSTRUMENTS DE MUSIQUE

401 – Jeu d'association



Description du jeu Ce jeu, présenté sous la forme ludique d'un loto, va permettre aux enfants d'identifier les instruments et leur sonorité, en développant une attitude d'écoute active dans la perspective d'une véritable éducation de l'oreille.

Adaptation Les indications sont en grands caractères et en braille. Les cases du loto sont découpées de manière à les sentir au toucher.

Public De 1 à 12 joueurs à partir de 3 ans.
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Nathan

Code-barre M05004



MEMOSOUND : JEU DE MÉMOIRE AUDITIVE

401 – Jeu d'association



Description du jeu Les 26 touches alphabétiques du clavier émettent aléatoirement 13 sons différents. À vous de retrouver les treize paires ! Deux versions du jeu sont possibles : le bruit des animaux ou bruits divers. Un jeu sur PC accessible à tous.

Adaptation Tout est sonore.

Public De 1 à 2 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Ligue Braille

Code-barre M13015

PEG DOMINO

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Ce jeu est basé sur les dominos classiques. Il développe chez l'enfant les compétences d'ordre et de correspondance des couleurs/textures ainsi que le perfectionnement de la motricité fine.
Adaptation	Les pinces possèdent de différentes textures.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Shaked
Code-barre	M21019

PINO SORTINO

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Tout est sens dessus dessous! Chaque chose doit être à sa place: le pull doit être rangé dans l'armoire, le tampon sur le bureau et les bottes dans l'armoire à chaussures. Et si le lutin Pino nous aidait à remettre les choses en ordre ? Pino invite les enfants à la réflexion sur la vie quotidienne. Celui qui termine le rangement d'une pièce est récompensé d'une jolie perle.
Adaptation	Les objets sont à encastrer dans les découpes du plateau de jeu.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Selecta Spielzeug AG
Code-barre	M22058

PIQUE PLUME

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Le poulailler est déchaîné ! Le maire de Coq'ville vient d'annoncer les règles d'une nouvelle discipline : le plumage. Chaque poule ou coq doit essayer de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer !!!
Adaptation	Les tuiles possèdent des repères tactiles et des bandes antidérapantes. Les poules et coqs possèdent des textures différentes.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Gigamic
Code-barre	M23060

PROMENONS NOTRE OREILLE... À LA CAMPAGNE

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Qui produit le son ? D'où vient le son ? Comment est le son ? Autant de questions simples à poser pour éduquer l'oreille des tout- petits et des grands.
Adaptation	Les cartes mesurent de 7 sur 7 cm.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans. Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Fuzeau
Code-barre	M15001

RAMDAM

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Retrouver les 2 pièces identiques en ouvrant bien grand vos oreilles !
Adaptation	Chaque cylindre contient des éléments qui font du bruit lorsqu'on le secoue.
Public	De 1 à 2 joueurs à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	5 minutes
Éditeur	Point à Point
Code-barre	M04150

RAMDAM ÉVOLUÉ

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Reconstituez les paires rien qu'avec vos oreilles ! Secouez, écoutez et retrouvez la moitié du cube perdu.
Adaptation	Les paires se recomposent par l'ouïe. Chaque paire dispose du même nombre de billes intérieures.
Public	Dès 1 joueur à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	M05017

SHAPED DOMINO

401 – Jeu d'association



Description du jeu	En associant les motifs géométriques en relief (et non pas les points comme dans un jeu de dominos classique), placez un maximum de pièces les unes contre les autres.
Adaptation	Les dominos en bois sont équipés de motifs en reliefs.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	EDDU Toy
Code-barre	M23029

SOUND QUARTETT

401 – Jeu d'association



Description du jeu Le jeu des familles le plus farfelu de tous les temps ! Dans la peau d'un animal, vous demandez des cartes à vos adversaires en poussant les cris correspondants. Et voilà que ça bêle, que ça meugle et que ça grogne de tous les côtés. Le joueur qui n'a pas la carte demandée répond par un bruit de prout en tirant la langue. Un jeu délirant à hurler de rire !

Adaptation Le coin supérieur gauche des cartes sont perforés afin de les tenir dans le bon sens. Les cartes possèdent également des gommettes en relief pour reconnaître l'animal représenté.

Public De 3 à 6 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Ravensburger

Code-barre M19038



SPECTRANGLE

401 – Jeu d'association



Description du jeu Place tes triangles de façon à ce que les couleurs sur le côtés correspondent à celle des autres triangles adjacents. Tu marqueras ainsi le maximum de points !

Adaptation Les couleurs sont remplacées par des textures. Le système des points a été modifié.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 45 minutes

Éditeur Jumbo

Code-barre M22008

TACTILO LOTTO

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Retrouver tactilement un ours tout doux, un mouton frisé ou encore un lézard râpeux...
Adaptation	Roulette et cartes avec des textures différentes.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Djeco
Code-barre	M11007

TANTRIX

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Tantrix est un casse-tête original et évolutif à emmener partout, qui se joue aussi bien seul ou à plusieurs. Prêt à relever le défi ? Faire une ligne de tuiles d'une même couleur, la plus longue possible ! Connecter les tuiles entre elles en respectant la correspondance de chaque bande colorée.
Adaptation	Les tuiles, toutes différentes, combinent chacune trois bandes de couleurs différentes en relief.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 6 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Gigamic
Code-barre	M22075

TOUCHOS DOMINOS

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Qui arrivera le premier à placer tous ses dominos en les faisant toucher d'autres dominos de même relief ? Un jeu réalisé en 2002 par des élèves de l'école Decroly de Bruxelles.
Adaptation	36 dominos en bois équipés de reliefs divers (moquette, cuir, fourrure, papier). 1 sac en tissu.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Ligue Braille
Code-barre	M04068

TRIOMINOS MY FIRST

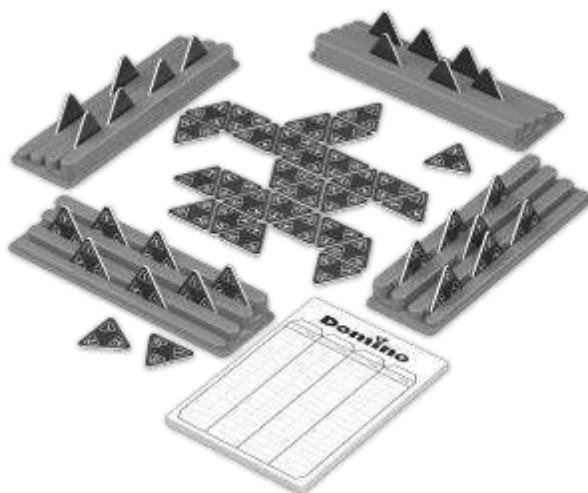
401 – Jeu d'association



Description du jeu	Observez, placez... et c'est gagné ! Tout en jouant, les plus jeunes apprendront à reconnaître les couleurs et les chiffres. Le gagnant est celui qui le premier posera toutes ses cartes et remportera le plus de fiches. Un jeu de réflexion et d'observation.
Adaptation	Les cartes triangulaires sont adaptées avec des points en reliefs.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Goliath
Code-barre	M23050

TRIPPLE DOMINO

401 – Jeu d'association



Description du jeu	Ces tuiles de dominos sont triangulaires ! Et ainsi, il faut donc faire correspondre deux chiffres et non pas seulement un chiffre. Ce jeu est de la sorte beaucoup plus varié et plus passionnant que le jeu traditionnel de dominos.
Adaptation	Des repères tactiles sont collés sur les tuiles pour les nombres représentés. Des autocollants antidérapants ont été collés sur une face des tuiles.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Schmidt
Code-barre	M21004

BOA BELLA

402 – Jeu de séquence



Description du jeu L'enfant fait avaler et recracher le serpent en enfilant et en défaisant les perles. Une variante consiste à deviner dans quel ordre le serpent a avalé les perles. On peut également utiliser ce jeu pour développer sa mémoire en remplaçant les cartes dans le même ordre que les perles dans le ventre du serpent.

Adaptation Les grosses perles ont un diamètre de 3 cm et de larges trous (1 cm de diamètre). Au recto des cartes, les perles sont représentées en taille réelle. Au verso, elles sont représentées en relief.

Public De 1 à 2 joueurs à partir de 2 ans
Pour tous

Durée d'une partie 10 minutes

Editeur Haba

Code-barre M04072



JEU ÉLECTRONIQUE SIMON

402 – Jeu de séquence



Description du jeu Simon vous propose une suite de sons à reproduire sur son clavier. Le niveau de difficulté peut être adapté.

Adaptation Jeu sonore. Les touches sont lumineuses et en relief. Les couleurs sont vives.

Public De 1 à 4 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

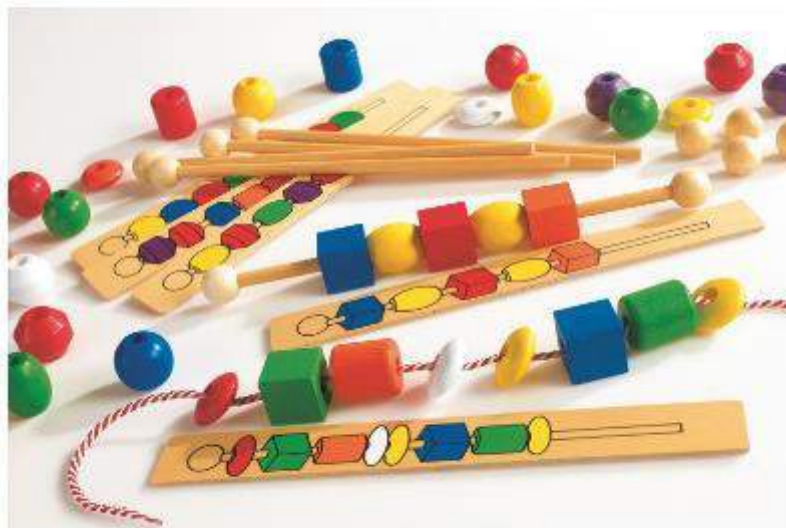
Durée d'une partie 15 minutes

Editeur Hasbro

Code-barre M12012

PERLES LOGIQUES À ENFILER

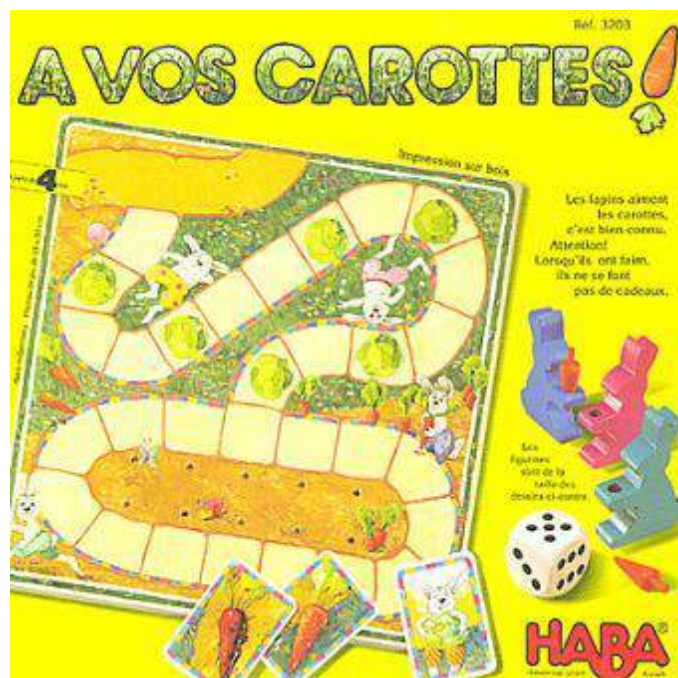
402 – Jeu de séquence



Description du jeu	Les enfants reproduisent une suite logique de perles en les enfilant sur un lacet, ou sur une tige en bois verticalement.
Adaptation	Les perles sont colorées. Les cartes sont contrastées.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Editeur	Child Friends
Code-barre	M13029

À VOS CAROTTES

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Les lapins aiment les carottes, c'est bien connu. Attention, lorsqu'ils ont faim, ils ne se font pas de cadeaux...
Adaptation	Le plateau de jeu est en relief, les cartes "carotte" se distinguent facilement grâce à des matières contrastées. Avec un gros dé et un dé aux points saillants.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Haba
Code-barre	M04088

BANDE DE CANAILLOUS

403 – Jeu de circuit



Description du jeu Les animaux de la ferme aiment bien prendre la poudre d'escampette et avec de la chance au dé et en s'entraïdant, les joueurs doivent essayer de les faire rentrer à l'étable. Si les joueurs parviennent à empêcher les animaux de quitter la dernière case du sentier, ils gagnent tous ensemble !

Adaptation Les tuiles sont aimantées et possèdent des repères tactiles, les pions sont tactilement reconnaissables, les cartes et le dé possèdent également des repères tactiles, une aide de jeu est à disposition.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Haba

Code-barre M20033



BANDIDO

403 – Jeu de circuit



Description du jeu Bandido tente encore de s'évader. Unissez vos forces pour l'arrêter. Place au centre de la table la super-carte de départ avec ses 6 sorties. Joue une de tes cartes en la connectant aux tunnels existants. Si toutes les issues sont bloquées avant que la pile soit épuisée, vous avez tous gagné... sinon, VIVA bandido !

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles.

Public De 1 à 4 joueurs à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Helvetiq

Code-barre M22019



CACOPHONY

403 – Jeu de circuit



Description du jeu Perdu dans l'obscurité de la forêt, c'est grâce aux cris des animaux effectués par ses amis que le joueur avance, retrouve son chat et le fait rentrer à la maison. Un jeu de coopération qui garantit l'ambiance !

Adaptation Les pièces et le plateau comportent des repères tactiles.

Public De 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie 10 minutes

Éditeur Djeco

Code-barre M16026

CHASSE AUX VAMPIRES

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Le cruel comte Dracula est choqué ! Les autres vampires se sont "convertis" au ketchup. Dracula cache donc la tomate dans l'une des tours du château. Les vampires ne l'entendent pas de cette oreille...
Adaptation	Le plan du jeu, aimanté, est en relief grâce à un film plastique. Les cartes sont en braille et les pions repérables par un système de clous.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans Pour braillelistes
Durée d'une partie	60 minutes
Éditeur	Ravensburger
Code-barre	M04084

CIRCUIT À BILLES

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Votre petit architecte aura beaucoup de plaisir avec ce circuit à billes coloré ! Ce circuit à billes va aider vos enfants à apprendre que signifie la dextérité, la créativité, la pensée et la capacité motrice. Votre enfant peut assembler de nombreux circuits différents comme ils le souhaitent.
Adaptation	57 pièces à assembler pour construire le circuit et 61 billes de petites tailles.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Vidaxl
Code-barre	M19020

CLEFS MAGIQUES

403 – Jeu de circuit



Description du jeu En route pour la Forêt des Clefs, à la recherche du trésor perdu ! Parcours la forêt et récupère des clefs pour ouvrir le coffre et gagner des cristaux. Mais attention, certaines clefs ne fonctionnent pas ! Auras-tu le courage de t'aventurer jusqu'au bout du sentier pour atteindre la légendaire clef dorée ?

Adaptation Les couleurs sont représentées par des textures.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Happy Baobab

Code-barre M23126

COURSE D'ESCARGOTS

403 – Jeu de circuit



Description du jeu Les escargots ne sont pas tous lents ! Certains gagnent même à la course ! Faites avancer les pions en fonction du dé et soyez le premier à amener un escargot au-delà de la ligne d'arrivée.

Adaptation Le plan de jeu ainsi que les escargots sont aimantés. Les cases du plan de jeu sont en relief. La couleur de chacun des escargots est définie par un symbole en relief présent sur les deux flancs des pions ainsi que sur le plan de jeu. Les faces du dé reprennent ces symboles en relief.

Public De 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie 10 minutes

Éditeur Ravensburger

Code-barre M04087

CROQUE-CAROTTE

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Le but est la succulente carotte au sommet de la colline. Mais attention, le chemin est plein de surprises. En tournant la carotte, des trous s'ouvrent soudain sous les pieds des lapins et "Boum", l'un d'eux tombe et disparaît ! Quel petit lapin s'en sortira le mieux dans cette course ?
Adaptation	La colline est en relief, des repères tactiles sont posés sur les cartes, des textures sont également collées sur les lapins pour les différencier.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Ravensburger
Code-barre	M21006

DESTINS

403 – Jeu de circuit



Description du jeu Soyez le plus riche à la fin de la partie lorsque tous les joueurs auront atteint la Maison de Campagne ou la Résidence du Millionnaire. Du début à la fin du jeu, vos choix devront être judicieux. Allez-vous entreprendre des études universitaires ou investir en bourse... Votre destin est entre vos mains ! Un jeu de famille passionnant.

Adaptation Le plan de jeu est adapté avec une double numérotation (alternance de chiffres en braille et en grands caractères). Les cases sont en relief. Un carnet de jeu en braille et grands caractères reprend toutes les actions du jeu.

Public De 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 60 minutes

Éditeur Ravensburger

Code-barre M04089



DRAGON'S CAVE

403 – Jeu de circuit



Description du jeu Attirés par son trésor, de valeureux Nains s'aventurent dans la grotte du Dragon! Le chemin menant à son antre est jonché de pièces d'or abandonnées par les précédents aventuriers effrayés. Arriverez-vous à éviter le Dragon et amasser le plus d'or ?

Adaptation Le plateau est aimanté. Il possède également des repères tactiles ainsi que les autres pièces du jeu.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

Durée d'une partie 25 minutes

Éditeur Blue Orange

Code-barre M21028

FLOTTE DE CRABES

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Des crabes qui font la course... Chaque pion se déplace dans son couloir jusqu'à la première case libre. Selon l'occupation des couloirs voisins, ce pion pourra oui ou non être rejoué.
Adaptation	Les pièces sont bien contrastées les uns par rapport aux autres. De plus, un point en relief sur le sommet des pièces foncées les distingue des pièces claires. Le plan de jeu est antidérapant. Les cases du jeu sont en creux pour y encastrer les pions.
Public	De 2 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Abacusspiele
Code-barre	M04078

GALOP DE COCHONS

403 – Jeu de circuit



Description du jeu En 3 tours de piste, quel cochon aura ramassé le plus de cartes "nourriture" ? Astuce, réflexe et perspicacité aideront les cochons à accumuler assez de salades, de carottes, de choux et de pommes de terre pour leur repas... Quels gourmands !

Adaptation Le plan du jeu aimanté comporte des cases en relief (blister). Les cochons sont aussi aimantés et identifiables par un nombre de clous différent en fonction de leur couleur. Les cartes "course" possèdent autant de points braille qu'il y a de clous dans le pion correspondant. Les cartes "nourriture" sont en relief (blister).

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans
Pour braillelistes

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Ravensburger

Code-barre M04079



HÔTEL

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Des fortunes se font et se défont dans ce passionnant jeu. Il s'agit de développer une chaîne d'hôtels et de devenir, le plus vite possible, très riche !
Adaptation	Le plateau de jeu et les pièces sont en relief. Les couleurs du plateau et des pièces sont adaptées à l'aide de textures, une par couleur. Les pièces s'accrochent à leur emplacement sur le plateau avec du velcro.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Hasbro International
Code-barre	M04090

JEU DE L'OIE

403 – Jeu de circuit



Description du jeu Menez votre oie jusqu'à la mare en premier mais attention, le parcours est semé d'embûches et le hasard ne jouera pas toujours en votre faveur.

Adaptation Le plan du jeu comporte des cases en relief et un dé intégré sous forme de girouette. Les pions sont reconnaissables grâce par un nombre de clous différent en fonction de leur couleur. La liste des actions par rapport aux cases est en braille et en texte imprimé.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Editrice Giochi

Code-barre M05029

KIÉKOI

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Kiékoï est un jeu de parcours tactile. Afin d'avancer sur le parcours les enfants vont devoir reconnaître des formes d'animaux en plongeant la main dans un sac.
Adaptation	Les noms des animaux sont en grands caractères et en braille. Les animaux peuvent être différenciés au toucher. Les couleurs sont remplacées par des textures.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Djeco
Code-barre	M22003

LA COURSE AU MIEL : WINNIE L'OURSON

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Winnie a organisé une course avec ses amis Porcinet, Tigrou et Bourriquet. Qui arrivera le premier à l'arbre à miel ? Qui rapportera le premier un pot de miel ? Pour gagner, c'est simple, il suffit de suivre le chemin des abeilles...
Adaptation	Les chemins sont séparés par des tracés en relief. Le dé est également en relief. D'autres pièces du jeu sont reconnaissables au toucher.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Tilsit Editions
Code-barre	M23028

LA COURSE DES PETITES SOURIS

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Un jeu de société pour les petits et grands. Le premier qui assemble sa petite souris gagne.
Adaptation	Des repères tactiles sont posés sur la roulette.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Vilac
Code-barre	M21045

LALELU

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Mouton rouge et mouton bleu grimpent sur l'échelle. Qu'est-ce qu'il y a dans le ciel : l'étoile ou la lune ? Celui qui donne la bonne réponse fait grimper son mouton. Un jeu de devinette et de dés avec chanson pour les tout-petits. A jouer avant de faire dodo !
Adaptation	L'échelle est en relief, les moutons se repèrent facilement tactilement.
Public	De 1 à 2 joueurs à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Haba
Code-barre	M04081

LE FANTÔME DES MACGREGOR

403 – Jeu de circuit



Description du jeu Une terrifiante course-poursuite dans un château hanté. A vous de gérer vos clés pour échapper au fantôme ! Les joueurs seront tour à tour poursuivis et poursuivants sur un plateau qui représente les pièces d'un château. Pour pimenter le tout, le plateau, les pions et les cartes sont phosphorescents et permettent de jouer dans le noir.

Adaptation Les pièces et le plateau de jeu sont en relief et fluorescents. Les blasons sont reconnaissables au toucher.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie 1 heure

Éditeur Nathan

Code-barre M05014



LE LABYRINTHE MAGIQUE

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Les apprentis magiciens doivent chacun collecter cinq symboles dans un étrange labyrinthe. "Boum !" "Aïe !"... un des petits magiciens se cogne, pourtant il n'y a rien devant lui ! Serait-ce ce farceur de professeur qui ferait surgir des murs invisibles ?
Adaptation	Les pions sont différenciés grâce aux textures collées. Les symboles sont numérotés et une pioche de cartes numérotées remplace les jetons. Des points en relief sont collés sur le dé.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Gigamic
Code-barre	M18018

LE LIÈVRE ET LA TORTUE

403 – Jeu de circuit



Description du jeu La tortue releva le défi du lièvre revanchard et la nouvelle fit le tour du pays. La grande course allait commencer et tous les participants étaient enfin parés pour cette grande épreuve. Qui du lièvre, de la tortue, du loup, de l'agneau ou du renard sera consacré comme le coureur le plus rapide de ces bois ? Pariez sur le bon animal et n'oubliez pas : rien ne sert de courir, il faut partir à point !

Adaptation Les cartes et les pions ont un repère tactile. Les chemins sur les tuiles sont mis en relief.

Public De 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

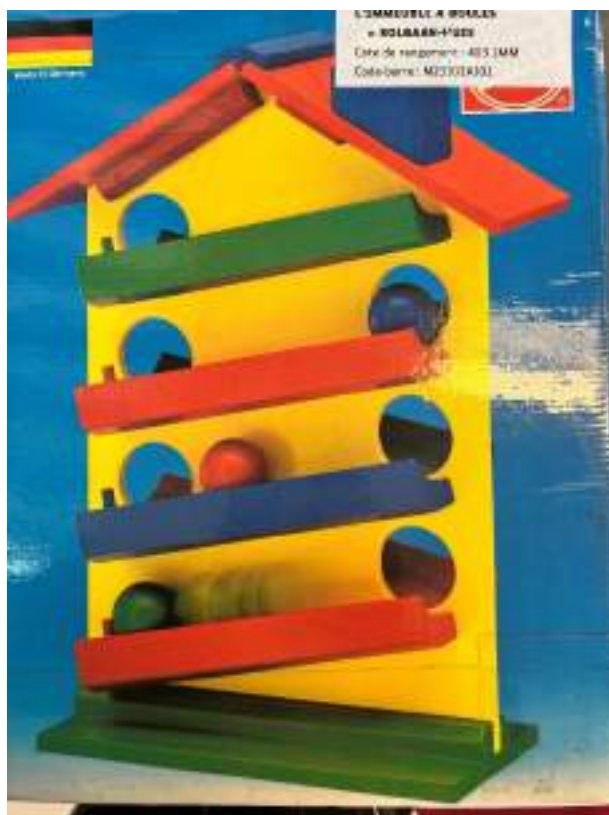
Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Purple brain

Code-barre M19005

L'IMMEUBLE À BOULES

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Passer une boule par la cheminée et regarder la dévaler les étages de l'immeuble. Les billes glissent sur les rampes en bois à l'avant et à l'arrière de l'immeuble.
Adaptation	L'immeuble est en couleurs contrastées. La chute des boules émet des sons.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Heros
Code-barre	M23102

LITTLE CIRCUIT

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	De petits animaux se promènent. Qui du chien, du chat, de la vache ou du lapin arrivera le premier au bout du chemin ?
Adaptation	Les cases du jeu sont représentées par des textures. Le dé est remplacé par des cartes de textures.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Djeco
Code-barre	M13024

MARCHAND DE SABLE

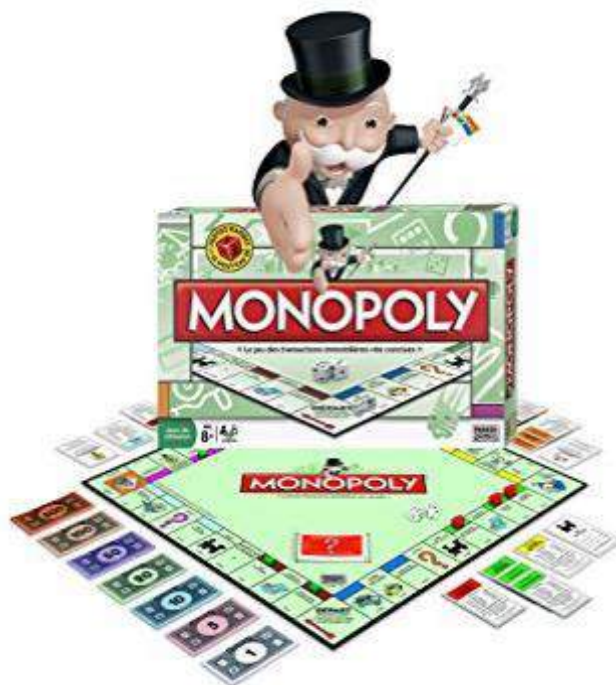
403 – Jeu de circuit



Description du jeu	La nuit approche... Le marchand de sable dépose ses étoiles une par une. Fermez vos rideaux, éteignez les lumières et ôtez les étoiles adverses en prenant garde de laisser les vôtres briller le plus longtemps possible. Un jeu qui se joue dans l'obscurité et qui développe la mémoire. Bonne nuit !
Adaptation	Des gommettes fluorescentes sont apposées sur les jetons.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	10 à 15 minutes
Éditeur	Piatnik
Code-barre	M04076

MONOPOLY

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Accumulez propriétés et argent afin d'être le plus riche ! Ne laissez aucune chance à vos adversaires.
Adaptation	Le plateau est en relief avec les inscriptions transcrites en braille et en grands caractères. Les billets sont découpés par montant. Les titres de propriété sont retranscrits en braille et en grands caractères, ainsi que les cartes de chance et de caisse de propriété.
Public	De 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Parker
Code-barre	M04085

MONOPOLY JUNIOR

403 – Jeu de circuit



Description du jeu Devenez le plus riche possible en ruinant vos adversaires, le tout dans un parc d'attractions.

Adaptation Le plateau est en relief. Les indications sur le plateau et sur les billets sont en braille. Les pions et les maisons sont recouvertes d'une texture pour les différencier.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Hasbro International

Code-barre M04091



MON PREMIER MONOPOLY

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Rejoins Monsieur Monopoly dans sa course folle à travers la ville et joue avec lui !
Adaptation	Le plateau est en relief avec les inscriptions transcrites en braille et en grands caractères. Les billets sont découpés par montant. Les titres de propriété sont retranscrits en braille et en grands caractères, ainsi que les cartes de chance et de caisse de propriété.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Hasbro
Code-barre	M21038

PANIC O POULAILLER

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	C'est la panique dans le poulailler, le coq s'est installé tout en haut, dans le nid, et ne veut plus bouger! Sois le plus malin pour déplacer tes poules et arriver le premier au nid.
Adaptation	Le plateau est en 3D et les pions peuvent s'encaster dans chaque case de déplacement. Les pions Poules peuvent être différenciés au toucher. Les points des dés sont en relief.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Ravensburger
Code-barre	M21050

PETITES SORCIÈRES

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Sous ces grands chapeaux se cachent cinq petites sorcières de différentes couleurs. Très vite, on oublie où elles se trouvent... Alors, à vos balais, prêts, partez ! Mémorisez et retrouvez la couleur des sorcières cachées sous leur chapeau afin d'atteindre le Mont des Sorcières au plus vite.
Adaptation	Le dé peut être remplacé par des cartes de textures. Les pions Sorcière possèdent également ces mêmes textures.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Ravensburger
Code-barre	M19019

PETITS CHEVAUX

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Le but du jeu est de faire parcourir à ses quatre pions un tour de circuit puis de rentrer dans son écurie. Chacun à son tour lance le dé et avance du nombre de points obtenus. Le premier arrivé a gagné !
Adaptation	Dé qui saute dans une bulle et que l'on ne doit pas lancer. Pions qui s'encastrent dans les trous du parcours.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Hasbro
Code-barre	M05030

PETITS CHEVAUX (bois)

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Le but du jeu est de faire parcourir un tour de circuit à ses 4 pions puis de rentrer dans son écurie. Chacun à son tour lance le dé et avance son cheval du nombre de points obtenus. Le premier arrivé a gagné.
Adaptation	Les pions sont aisément identifiables au toucher. Les cases du circuit de jeu sont mises en creux. Les dés sont munis de points en relief. Chaque écurie se distingue facilement par sa couleur vive et son relief.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Pintoy
Code-barre	M04073

PETITS CHEVAUX (poche)

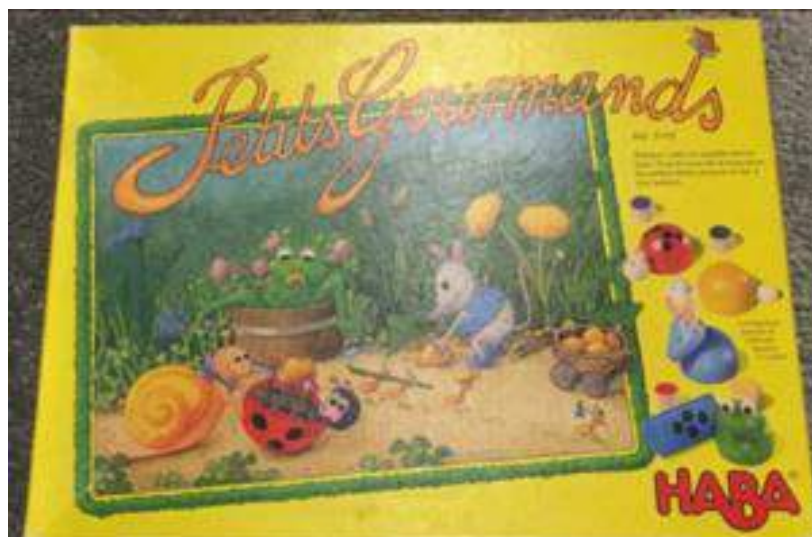
403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Le but du jeu est de faire un tour de circuit à ses 4 pions puis de rentrer dans son écurie. Chacun à son tour lance le dé et avance son cheval du nombre de points obtenus. Le premier arrivé a gagné.
Adaptation	Les dés comportent des points en relief et sont conçus pour ne pas rouler quand on les déchiffre avec les doigts. Chaque couleur de pion se distingue par un nombre différent de points en relief. Le parcours du plan de jeu est semé de cases en creux où viennent s'encaster les pions.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Pintoy
Code-barre	M04074

PETITS GOURMANDS

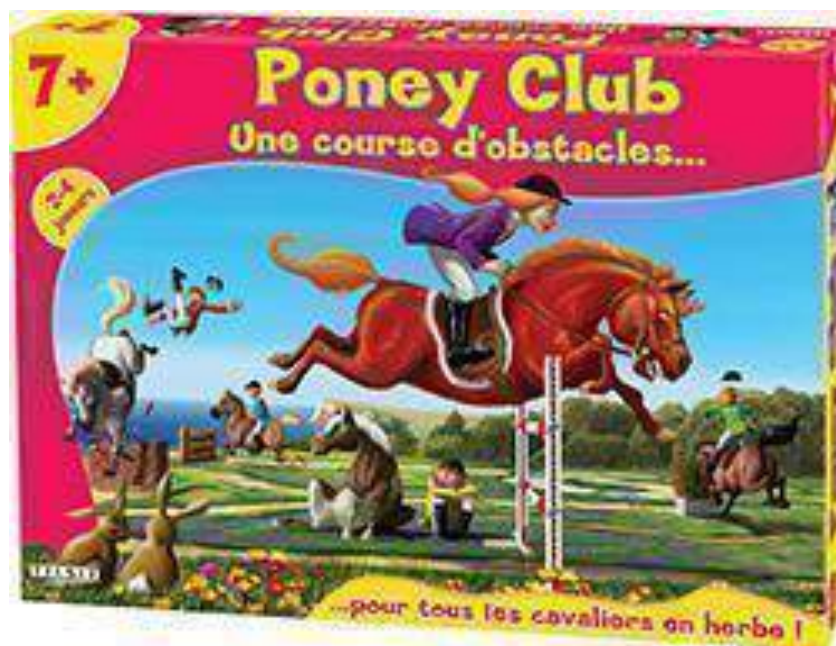
403 – Jeu de circuit



Description du jeu	L'escargot, la coccinelle, la grenouille et la souris avancent dans l'herbe à la recherche de nourriture. Qui aura l'odorat le plus fin ?
Adaptation	Les cases du plan de jeu ont été mises en relief. Chaque animal dispose de ses propres pions nourriture, repérables grâce à une couleur et à une texture.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Haba
Code-barre	M04083

PONEY CLUB

403 – Jeu de circuit



Description du jeu Le poney club de la plage organise une grande course d'obstacles ! Dès le début, un choix difficile : Faut-il avancer au pas, au trot ou au galop ? Poney club est un jeu plein de suspens et de rebondissements !

Adaptation Le plateau est aimanté et mis en relief.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Tilsit

Code-barre M23053

POTOMAC

403 – Jeu de circuit



Description du jeu Jeu coopératif dans lequel tous les animaux de la forêt doivent traverser la rivière en empruntant un radeau et éviter de se faire manger par le loup. Tout le monde gagne lorsque tout les animaux sont en sécurité dans la forêt.

Adaptation Le plateau ainsi que les pièces de jeu sont adaptés avec des éléments ajoutant des textures et du relief.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Djeco

Code-barre M22025

SAGALAND

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Le roi est à la recherche d'un successeur. Celui qui trouvera trois trésors enfuis au plus profond de la forêt de Sagaland remportera cet honneur.
Adaptation	Le plan de jeu est en relief. Les pions, aimantés, sont de forme différente. Les points des dés sont saillants. Les cartes sont équipées de codes braille.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans Pour braille
Durée d'une partie	60 minutes
Éditeur	Ravensburger
Code-barre	M04086

SENET, LE JEU DES PHARAONS

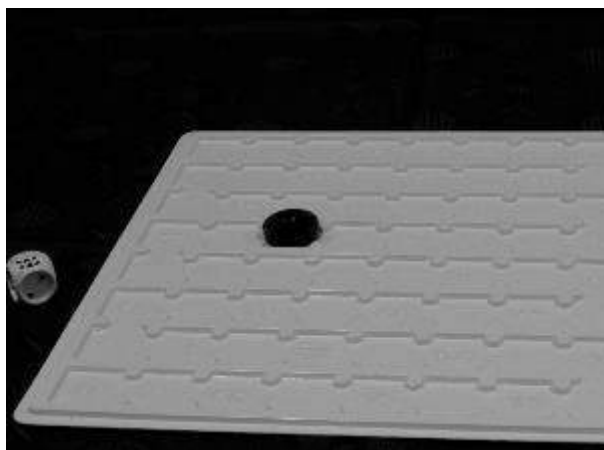
403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Jeu royal de l'ancienne Egypte, dont on a retrouvé des exemplaires dans la tombe de Toutankhamon et Ramses II.
Adaptation	Un plateau avec repères tactiles, pions et réglettes de formes différentes.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Senet
Code-barre	M11001

SERPENTS ET ÉCHELLES

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Qui arrivera le premier à grimper au sommet de son échelle ? Attention, le serpent veille et fera tout pour vous retarder... Une variante du traditionnel "Jeu de l'oie".
Adaptation	Les dés et les jetons sont en relief, de même que le parcours sur le plateau de jeu.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 8 ans Pour brailleuses
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Royal National Institute for the Blind
Code-barre	M04080

SERPENTS ET ÉCHELLES XL EN BOIS

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Qui arrivera le premier à grimper au sommet de son échelle ? Attention, le serpent veille et fera tout pour vous retarder... Un classique parmi les jeux de société qui promet un grand plaisir de jeu pour toute la famille !
Adaptation	Les dés et les jetons sont en relief, de même que le parcours sur le plateau de jeu.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	JS Traditional Board Games
Code-barre	M22069

THE TROLL FAMILY

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	De pierre en pierre, faites sauter le troll au-dessus des rivières et au-delà des ponts de bois pour le faire arriver, le premier, au Château des Trolls, tout en haut de la Montagne Magique.
Adaptation	Tapis de jeu géant (1 m ²). Les pions sont des poupées Trolls de 10 cm de haut.
Public	De 1 à 3 joueurs à partir de 5 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Habourdin
Code-barre	M04077

TROIS PETITS COCHONS

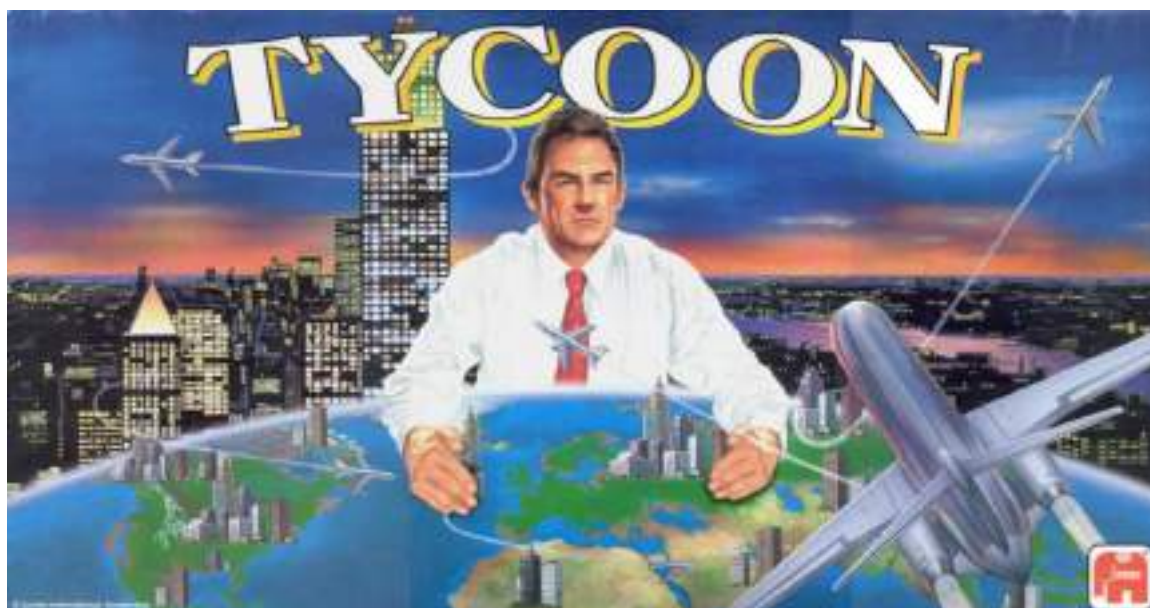
403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Les 3 petits cochons doivent rentrer à la maison avant le loup : lancez les dés et avancez jusqu'à la maison au plus vite !
Adaptation	Des repères tactiles sont posés sur le plateau et sur le dé.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Goula
Code-barre	M21015

TYCOON

403 – Jeu de circuit



Description du jeu Avec ce jeu captivant, tu fais un peu partie des puissants de ce monde. Tu voyages à travers les continents et achètes des biens immobiliers. Qui est le plus puissant à Rio de Janeiro? Qui règne sur Hong Kong? Si tu es plus habile que tes concurrents pour acheter tes billets d'avion, tu réussiras à te rendre dans toutes les capitales avant eux et ton compte en banque sera bien garni.

Adaptation Le plateau est en relief. Les textes sont transcrits en braille et en grands caractères.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

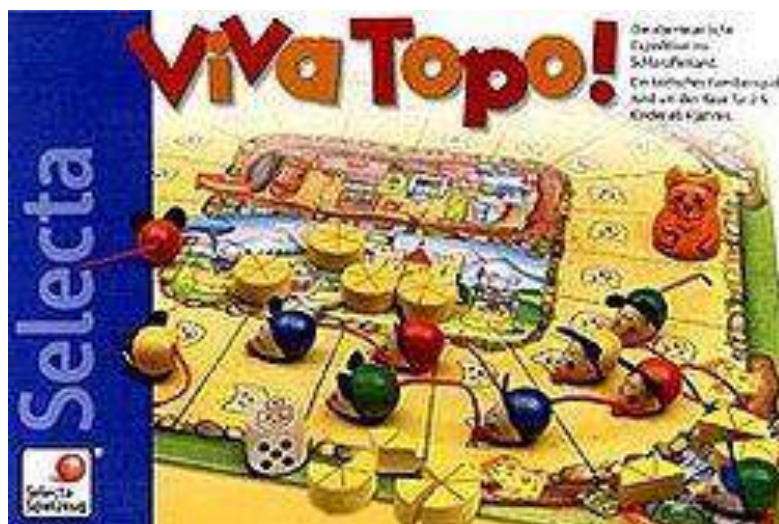
Durée d'une partie 90 minutes

Éditeur Jumbo

Code-barre M23017

VIVA TOPO !

403 – Jeu de circuit



Description du jeu Une troupe de souris rêve de rejoindre le pays de cocagne des souris, celui où l'on trouve d'énormes fromages. Malheureusement, le vilain matou affamé a eu vent de cette expédition et se met en route pour rattraper les souris. C'est donc la course effrénée: les souris cherchant à attraper les fromages et le matou rêvant de croquer les souris.

Adaptation Les cases du plateau sont délimitées par du relief. Les points du dé sont également en relief.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Selecta

Code-barre M22011



VOLE AVEC NOUS, PETIT HIBOU !

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	La nuit, les hiboux adorent partir à la découverte de la forêt. Pourtant, il leur faut rentrer chez eux avant que le soleil se lève ! Aidez-les à retrouver leur nid à temps.
Adaptation	Les couleurs sont représentées par des textures différentes.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Schmidt
Code-barre	M13007

VOLEUR D'ÉTOILES

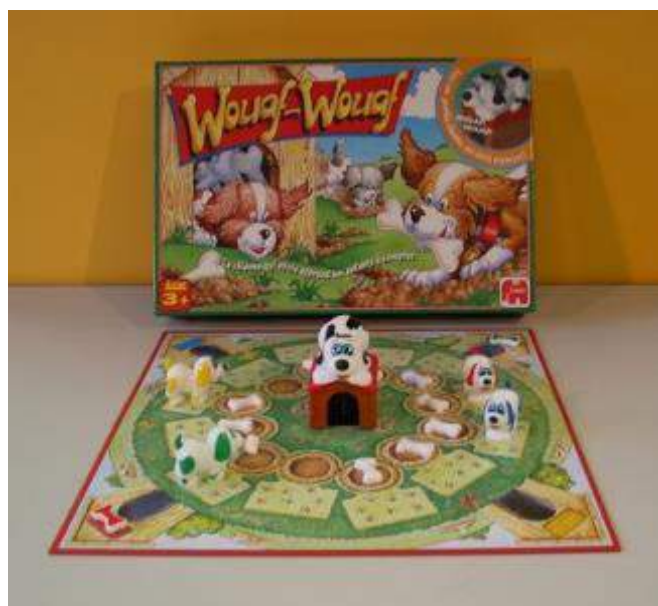
403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Le mage Fédor a volé toutes les étoiles. Vite ! Il faut les récupérer et les raccrocher dans le ciel... avant qu'il n'ait retrouvé tous ses pouvoirs.
Adaptation	Les pièces du jeu possèdent des repères tactiles.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Nathan
Code-barre	M22050

WOUAF-WOUAF

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Un jeu éducatif pour apprendre à compter jusqu'à 3. Le chien aboie une, deux ou trois fois et les enfants doivent déplacer les petits chiots d'autant de cases que le chien a aboyé.
Adaptation	Le plateau de jeu est en relief. Chaque couleur sur les chiots et les os sont en texture, une texture par couleur.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Jumbo International
Code-barre	M05019

ZAPP ZERAPP

403 – Jeu de circuit



Description du jeu	Qui sera le premier apprenti sorcier à rentrer ses trois pions dans son village ? Pour cela, il faudra une bonne dose de magie invisible ainsi qu'une oreille très fine...
Adaptation	Chaque case est facilement repérable grâce à une matière tactile, ainsi que par une forme. Les tonneaux mystérieux, remplis de pierres magiques, sont numérotés en grands caractères et en braille. Un cercle granité délimite l'emplacement des tonneaux magiques sur le plan du jeu.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	45 minutes
Éditeur	Zoch
Code-barre	M04082

À L'ÉCOLE DES FANTÔMES

404 – Jeu d'adresse



Description du jeu C'est l'excitation au château hanté. C'est aujourd'hui que les apprentis fantômes passent leur examen. Tu es le seul à pouvoir aider le fantôme à devenir le meilleur de la classe. Avec la baguette magique, tu le conduis à travers les pièces du château pour effrayer les occupants.

Adaptation Le jeu n'est pas adapté, peut convenir à un public avec une faible malvoyance.

Public De 1 à 6 joueurs à partir de 5 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie 25 minutes

Éditeur Haba

Code-barre M21043

BALANCE

404 – Jeu d'adresse



Description du jeu	Déposez les balances (demi-sphères) sur une surface lisse. Chacun reçoit un même nombre de pions. Lance le dé et place un de tes pions sur la balance de couleur correspondante sans faire tomber les autres pions. Pas si évident !
Adaptation	Le dé et les demi-sphères possèdent des repères tactiles.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Ravensburger
Code-barre	M22051

BLIKADO

404 – Jeu d'adresse



Description du jeu	Blikado fait penser au Mikado ; il faut arriver à retirer des pions de tailles diverses d'une boîte qui se resserre automatiquement autour des pièces restantes. Selon la taille de la pièce que l'on arrive à extraire sans que rien ne bouge, on gagne plus ou moins de points.
Adaptation	Les pièces du jeu se différencient par leurs couleurs et leurs taille.
Public	Dès 2 joueurs à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Union centrale suisse pour le bien des aveugles
Code-barre	M04092

BOULES MAGNÉTIQUES

404 – Jeu d'adresse



Description du jeu Remplir les cavités figurant sur la face supérieure des cubes, en y plaçant des billes magnétiques. Cela ne peut réussir que si la force d'attraction terrestre qui maintient les billes dans les cavités l'emporte sur la force attractive ou répulsive des billes. Un jeu exigeant adresse et stratégie.

Adaptation Les dés sont creusés pour donner du relief.

Public De 1 à 8 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur /

Code-barre M04093

DANSE DES OEUFS

404 – Jeu d'adresse



Description du jeu	Quelqu'un a récupéré l'œuf sauteur ? Super, alors il doit le coincer sous son bras ou entre les genoux. Dès qu'un œuf tombe par terre, la partie est terminée. Et attention aux voleurs d'œufs !
Adaptation	Les dés sont bien contrastés et leurs faces mesurent 3 sur 3 cm.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Haba
Code-barre	M14005

DOMINOS CASCADES

404 – Jeu d'adresse



Description du jeu Créez vos propres cascades de dominos. Montez un parcours continu ou plusieurs parcours. Amusez-vous pendant des heures... Faites travailler votre imagination, et inventez des centaines de parcours différents.

Adaptation Les dominos sont multicolores.

Public De 1 à 2 joueurs à partir de 5 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Faiplast

Code-barre M23027

GO, GORILLA !

404 – Jeu d'adresse



Description du jeu Construire un palmier et placer le singe tout en haut sans qu'il ne tombe. Gare au gorille !

Adaptation Les troncs sont de tailles différentes. Des autocollants en relief permettent de reconnaître les différentes pièces de jeu.

Public De 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie 10 minutes

Éditeur Goula

Code-barre M20035



ligue braille^{noé}
une autre façon de voir la vie

LE CRAYON COOPÉRATIF

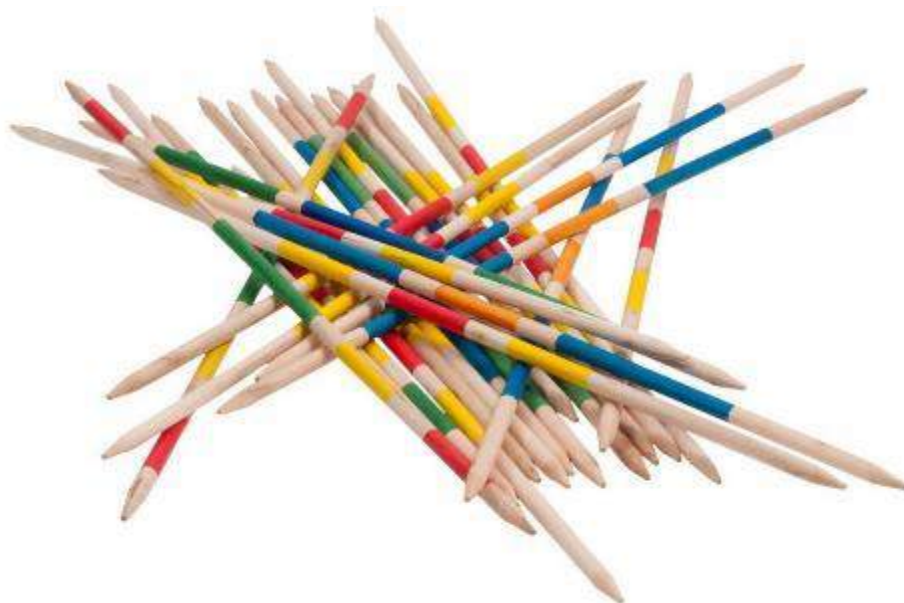
404 – Jeu d'adresse



Description du jeu	Un jeu dynamique et créatif d'interaction pour jouer à l'intérieur et à l'extérieur. Fixez le crayon à la plateforme, donnez une ficelle à chaque joueur et dessinez ensemble le coucher de soleil, un arbre,... la seule limite est votre imagination.
Adaptation	Le crayon est grand, utiliser des feuilles au grand format (min. A3 - non fournies).
Public	De 2 à 10 joueurs à partir de 5 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Karl-Schubert-Werkstätten
Code-barre	M20005

MIKADO GÉANT

404 – Jeu d'adresse



Description du jeu	Un grand classique ! Le but du jeu est de récupérer un maximum de baguettes en les retirant une à une et sans en faire bouger une seule.
Adaptation	Les pièces du jeu se différencient par leurs couleurs. Les bâtons mesurent 50 cm.
Public	Dès 2 joueurs à partir de 5 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Goki
Code-barre	M14021

OCTOPUS

404 – Jeu d'adresse



Description du jeu Les petits poissons font trop de bruit, la pieuvre n'est pas contente, elle crache de l'encre et l'eau devient toute noire ! Vite, aidons les poissons à fuir vers des eaux plus claires. Un jeu de pêche magnétique où il faudra faire preuve de coopération et de coordination pour faire passer les poissons d'un plateau à l'autre.

Adaptation Les cannes sont aimantées. Les poissons possèdent des billes métalliques.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie 5 minutes

Éditeur Djeco

Code-barre M20018



PRINCESSE AU PETIT POIS

404 – Jeu d'adresse



Description du jeu	Habituellement, la princesse au petit pois Paola, n'aime pas aller au lit, mais aujourd'hui elle est très fatiguée. Pour s'endormir dans un lit bien confortable, elle empile matelas, couettes et oreillers en une tour géante. La tour est bien douillette mais qu'est-ce qu'elle penche!
Adaptation	La roue possède des repères en relief afin de reconnaître les symboles.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Haba
Code-barre	M20030

SINGES ÉQUILIBRISTES

404 – Jeu d'adresse



Description du jeu Accroche les singes sur l'arbre en le gardant équilibré ! Développe les connaissances mathématiques de l'enfant en lui faisant calculer la distance nécessaire pour garder les singes en équilibre.

Adaptation Toutes les pièces sont identifiables au toucher.

Public De 1 à 2 joueurs à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Plan toys

Code-barre M20037

YUM YUM ISLAND

404 – Jeu d'adresse



Description du jeu Sur l'île de Yum Yum, les animaux vivaient en paix jusqu'à ce que Ferdinand le géant débarque et dévore toute la nourriture de l'île. Par chance, une escadrille de pélicans qui passait par là décide de voler au secours des animaux.

Adaptation Les pièces du jeu possèdent des repères tactiles.

Public De 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Space Cow

Code-barre M21022

BALLON CÂLIN SONORE

405 – Jeu sportif



Description du jeu	Un ballon très doux avec une structure originale pour pouvoir glisser ses mains dedans et avec un petit grelot qui tinte !
Adaptation	Un grelot rend le ballon sonore. 30 cm de diamètre.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Hoptoys
Code-barre	M14023

BALLON DE TORBALL

405 – Jeu sportif



Description du jeu	Le torball est un jeu de ballon pour aveugles et malvoyants. Le but du jeu est de lancer le ballon, en le faisant rouler au-delà de la ligne de goal de l'équipe adverse.
Adaptation	Ballon sonore. Différents modèles sont disponibles. Les limites du terrain sont marquées par des tapis (non fournis).
Public	3 joueurs par équipe à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	/
Code-barre	M04094

BARBAPAPA A DIT !

405 – Jeu sportif



Description du jeu	Joue à Jacques a dit avec Barbapapa ! Un jeu qui permet de bouger, de s'amuser avec des consignes sonores et lumineuses et qui stimule l'attention ainsi que la mémoire des joueurs.
Adaptation	Le jeu est sonore et lumineux.
Public	Dès 2 joueurs à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Dujardin
Code-barre	M19011

BILIBO

405 – Jeu sportif



Description du jeu	La cuvette Bilibo se prête à toutes sortes de jeux. Amusez-vous à faire la toupie avec, à la remplir et à la vider, à la transformer en berceau pour poupée, à vous transformer en tortue, ... au gré de votre fantaisie.
Adaptation	La cuvette est dimensionnée de telle sorte que des enfants de différents âges puissent s'asseoir confortablement à l'intérieur. Les pieds et mains peuvent se positionner à l'extérieur pour contrôler les mouvements.
Public	Pour 1 joueur à partir de 2 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Moluk
Code-barre	M12013

CORDE DES CHEVALIERS

405 – Jeu sportif



Description du jeu	Tentez de déstabiliser votre adversaire. Le premier qui tombe de sa colline a perdu.
Adaptation	Les plots mesurent 27 cm de haut.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Casse-Noisettes
Code-barre	M16025

NE PEUT ÊTRE EMPRUNTÉ

MOLKKY

405 – Jeu sportif



Description du jeu	Découvrez ce jeu finlandais intergénérationnel. Abattez les quilles et totalisez exactement 50 points ! Il suffit simplement de lancer le bâton pour faire tomber les quilles.
Adaptation	Un plateau de jeu en relief permet de placer correctement les quilles.
Public	De 2 à 18 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Bex
Code-barre	M16017

TORTUE ÉQUILIBRE

405 – Jeu sportif



Description du jeu Une tortue en plastique très solide qui aide au développement de l'équilibre. Parfaitement adaptée aux exercices psychomoteurs.

Adaptation La tortue peut supporter un poids élevé jusqu'à 150 kg

Public Pour 1 joueur à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Sports Unlimited

Code-barre M21016

TOUPIE GÉANTE

405 – Jeu sportif



Description du jeu On s'assoit seul ou à deux dans la toupie et on la fait tourner grâce au poids du corps. Un jeu idéal pour développer son équilibre, sa coordination et sa force tout en rigolant.

Adaptation En plastique résistant.

Public Pour 1 joueur à partir de 5 ans (max. 60 kg)
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

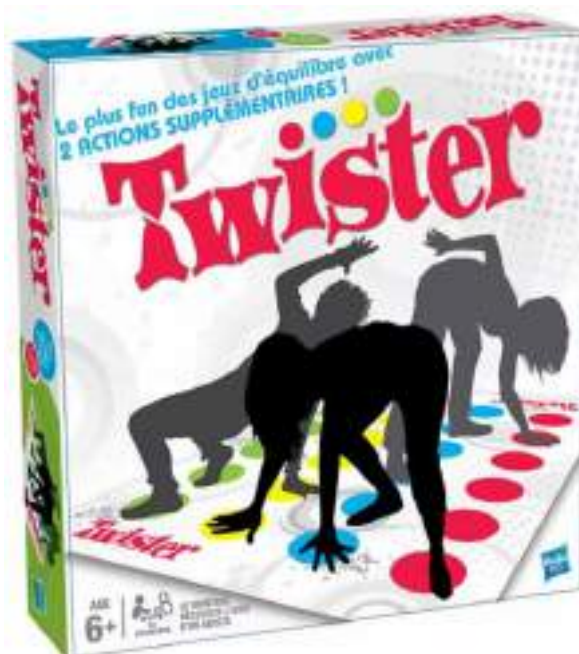
Éditeur /

Code-barre M12028

NE PEUT ÊTRE EMPRUNTÉ

TWISTER

405 – Jeu sportif

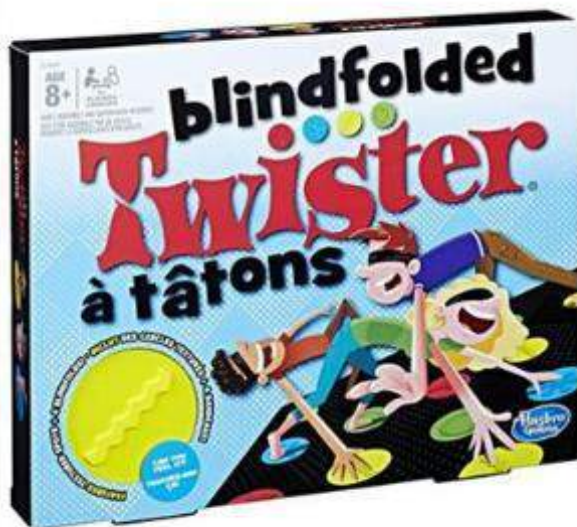


Description du jeu	Ajoutez une touche de fun à n'importe quelle fête ou soirée familiale... Voyez ce qui se passe quand les joueurs essaient de garder leurs mains ou leurs pieds sur un cercle du tapis, comme la roulette l'indique !
Adaptation	Les cercles sur la roulette et le tapis sont reconnaissables par leurs différentes couleurs et/ou textures.
Public	De 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Editeur
Code-barre	M23056



TWISTER BLINDFOLDED

405 – Jeu sportif



Description du jeu	Qui sera le plus rapide et placera ses mains puis ses pieds sur un des 16 ronds du tapis de jeu... sans tomber ? Souplesse exigée !
Adaptation	Chaque rond coloré a un symbole en relief différent. Les mains sont représentées par des coins perforés sur la roulette.
Public	Dès 2 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Hasbro
Code-barre	M04095

ABALONE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Le principe, c'est d'éjecter les billes de l'adversaire hors du plateau, en les poussant avec vos propres billes. La bille éjectée tombe dans une rigole autour du plateau. Le but du jeu est d'éjecter 6 billes adverses.

Adaptation Le plateau est en relief. Les pièces peuvent être différenciées au toucher.

Public Pour 2 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Abalone S.A.

Code-barre M21048



AKIBA

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Le jeu reprend le principe d'Abalone : pousser d'un cran horizontalement ou verticalement des billes de sa couleur. Et ce, peu importe le nombre de billes qui se trouvent derrière sa propre bille. Le but du jeu est d'être le 1er joueur à sortir 7 boules rouges neutres qui se trouvent au départ rassemblées au milieu du jeu.

Adaptation Les billes noires sont en relief tandis que les autres sont bien contrastées. Le plateau de jeu est aussi en relief et les billes suivent aisément le chemin tracé par le plateau de jeu.

Public Pour 2 joueurs à partir de 8 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Fun Connection

Code-barre M09006



ANIMOUV

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Pas facile d'aligner les animaux sans que les autres joueurs n'interfèrent. Un jeu de déplacement et de stratégie féroce.
Adaptation	Le plateau et les jetons animaux sont aimantés, les cartes et les jetons possèdent des repères tactiles.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Djeco
Code-barre	M21007

ARAMINI CIRCUS

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Il est temps de déménager votre cirque vers une nouvelle ville et, cette fois, vous serez le premier arrivé. Rassemblez vos tigres féroces, vos poissons savants, vos ours polaires, et trouvez-leur une place dans vos wagons. À vous de composer le train le plus incroyable jamais vu pour devenir le plus grand Monsieur Loyal !

Adaptation Le coin supérieur gauche de chaque carte est perforé afin de tenir sa carte face cachée aux autres joueurs. Elles possèdent également des repères tactiles.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

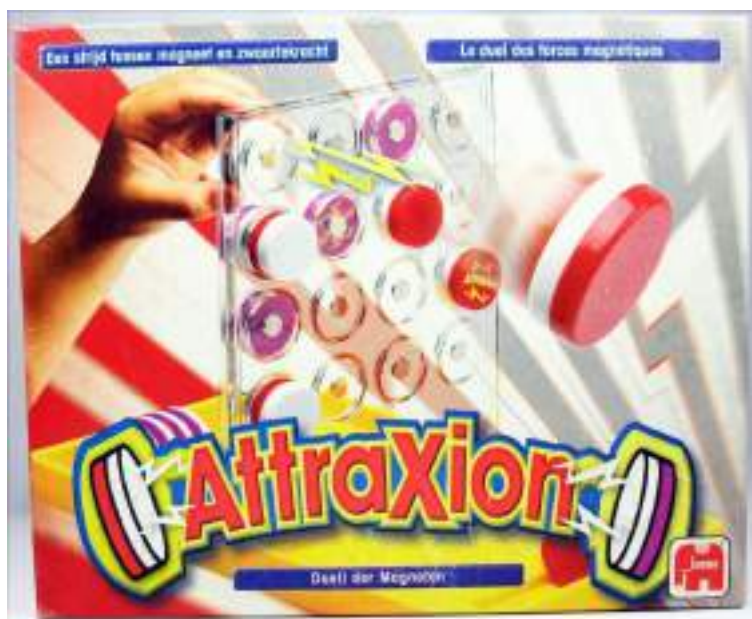
Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Iello

Code-barre M19002

ATTRAXION : LE DUEL DES FORCES MAGNÉTIQUES

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu En jouant avec Attraxion, tu apprendras vite à tirer profit des forces d'attraction et de répulsion. Chacun des joueurs utilise en effet ses pions pour repousser les pions de son adversaire ou, au contraire, les immobiliser. Tu peux mettre au point ta propre stratégie, mais surveille bien les coups de ton adversaire !

Adaptation Le jeu ne possède pas d'adaptations supplémentaires. Il peut être joué par des personnes malvoyantes.

Public Pour 2 joueurs à partir de 7 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Jumbo International

Code-barre M23078



AVALAM

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Les 48 pions sont disposés côte à côte avec une place libre au centre du jeu. Chaque joueur, à son tour, déplace une de ses pièces pour l'empiler sur une pièce voisine. Le but du jeu est de constituer un maximum de tours chapeautées par une de ses pièces.
Adaptation	Les pièces sont en 3 dimensions et s'encastrent dans le plan de jeu. On reconnaît les pièces claires au toucher car elles sont en partie rognées.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	FilsFils
Code-barre	M04127

AWIMBAWE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Le lion est mort... qui, de la panthère noire ou du tigre blanc va lui succéder? Pour gagner la couronne, ces 2 prétendants vont devoir s'appuyer sur les talents des animaux de la savane tout en évitant d'être débordés par les hyènes.
Adaptation	Les cartes possèdent des repères tactiles.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Explor8
Code-barre	M23002

BACKGAMMON

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Le premier à faire sortir ses 15 jetons du plateau, en passant par toutes les cases tout en bloquant son adversaire, a gagné. Laissez place à la concentration !
Adaptation	Plateau en bois et en relief. Les pions, de formes contrastées, s'encastrent dans les trous du plateau.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 10 ans Pour brailleuses
Durée d'une partie	45 minutes
Éditeur	Royal National Institute for the Blind
Code-barre	M04111

BACKGAMMON CLASSIQUE

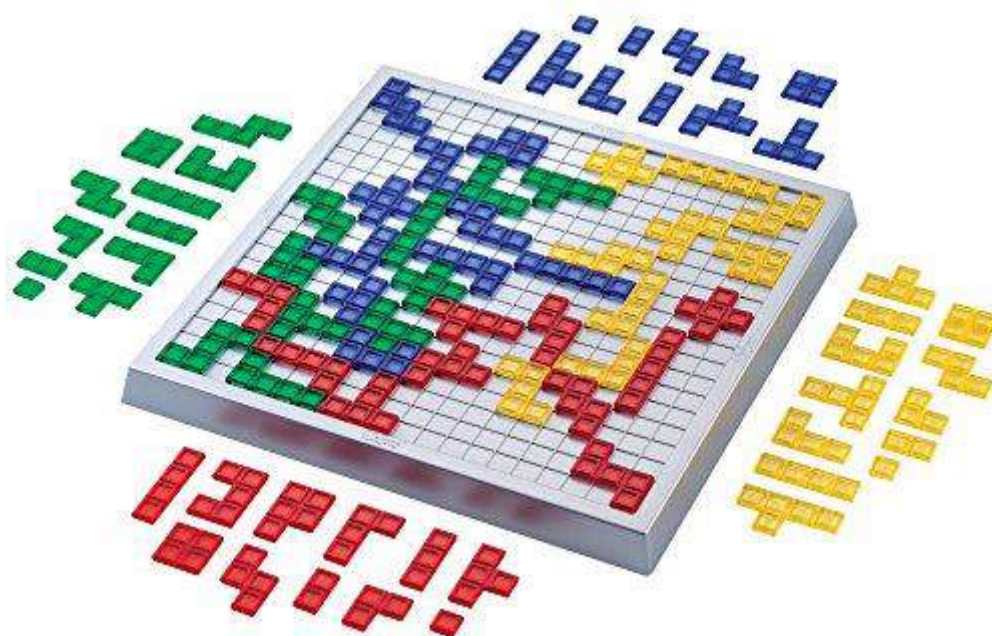
406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Le premier à faire sortir ses 15 jetons du plateau, en passant par toutes les cases tout en bloquant son adversaire, a gagné. Laissez place à la concentration !
Adaptation	Les tuiles et les jetons possèdent des repères tactiles. Une aide de jeu est disponible pour reconnaître les différents repères tactiles
Public	Pour 2 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	45 minutes
Éditeur	Jumbo
Code-barre	M23073

BLOKUS

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Chaque joueur rivalise d'ingéniosité pour conquérir son territoire, carré après carré, et tente de placer un maximum de ses pièces sur le plateau.

Adaptation Chaque couleur est identifiable par une texture, les pièces s'incrustent sur le plateau de jeu.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Mattel

Code-barre M12020

BUFFALO

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	L'Indien, avec l'aide de ses chiens, souhaite capturer de beaux bisons. Mais le troupeau ne se laissera pas approcher facilement...
Adaptation	Les cases sont en relief. Les rivières sont facilement repérables grâce à une matière tactile ondulée.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Piatnik
Code-barre	M04128

CATHAM CITY

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Qui deviendra le nouveau boss de Catham City? Une ville célèbre mais rongée par les complots et les tromperies : fonctionnaires corrompus, policiers soudoyés, journalistes fabulateurs... Il faut avoir la fourrure épaisse et les griffes acérées pour espérer prospérer ici. À vous d'étendre votre influence pour devenir le nouveau patron underground de Catham !
Adaptation	Les cartes possèdent des repères tactiles au coin supérieur droit. Un mémo est accessible pour la reconnaissance des différents personnages.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 12 ans Pour tous
Durée d'une partie	45 minutes
Éditeur	Gigamic
Code-barre	M20001

CATHEDRAL LARGE

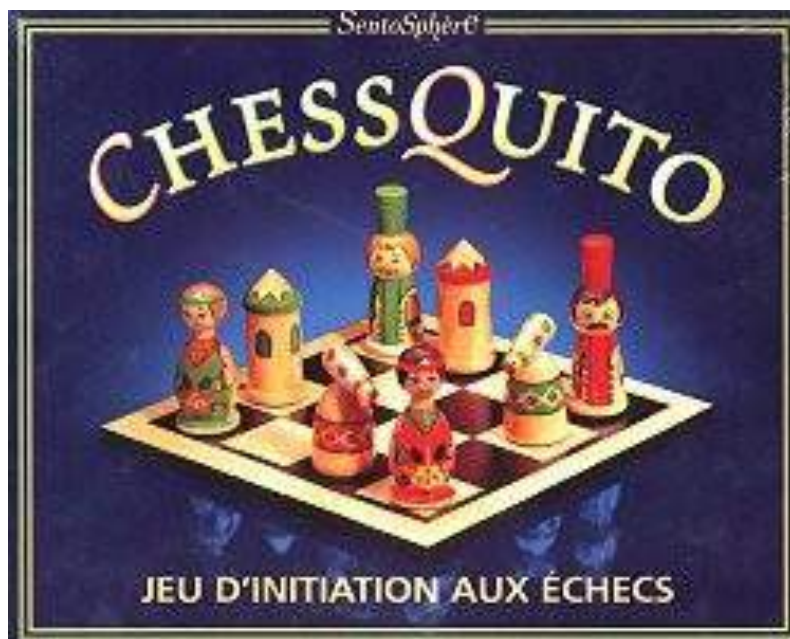
406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Chaque joueur reçoit 14 bâtiments de formes différentes qu'il doit placer sur le plateau de jeu en évitant de se faire encercler par l'adversaire. Le vainqueur est celui qui termine la partie avec le moins de bâtiments. Ce jeu requiert de la réflexion et de la stratégie.
Adaptation	Les constructions sont en relief pour pouvoir différencier les tours des maisons. Les blancs et les noirs sont dans une texture différente. Le plateau de jeu quadrillé a été représenté en relief.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 12 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Pintoy
Code-barre	M09002

CHESSQUITO

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Chessquito est un jeu d'initiation aux échecs.

Adaptation Les textures permettent de différencier les couleurs. La forme des pions peut être différencié au toucher.

Public Pour 2 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Sentosphère

Code-barre M21049

CHOP ! CHOP !

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Le chat veut manger les souris et les souris les fromages... Qui du chat ou des souris mettra le plus de bazar dans la cuisine ?
Adaptation	Le plateau est en relief. Les tuiles et les dés possèdent des repères tactiles.
Public	De 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Djeco
Code-barre	M21013

CITADELLES

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Dans Citadelles, votre but est de bâtir une cité prestigieuse avant que vos adversaires ne parviennent à construire la leur. Pour développer votre ville et ses nouveaux quartiers, il vous faudra de l'or, mais aussi le soutien des dames, seigneurs et notables locaux, qui ont tous leur rôle à jouer... Considéré comme l'un des grands classiques du jeu de société moderne, Citadelles est un jeu de cartes faisant appel au bluff, à la diplomatie et à la stratégie.

Adaptation Le jeu fonctionne avec l'application AccessijeuX. Chaque carte possède un QR code lisible grâce à l'application.

Public De 2 à 7 joueurs à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie 45 minutes

Éditeur Edge

Code-barre M19004

COMBAT NAVAL

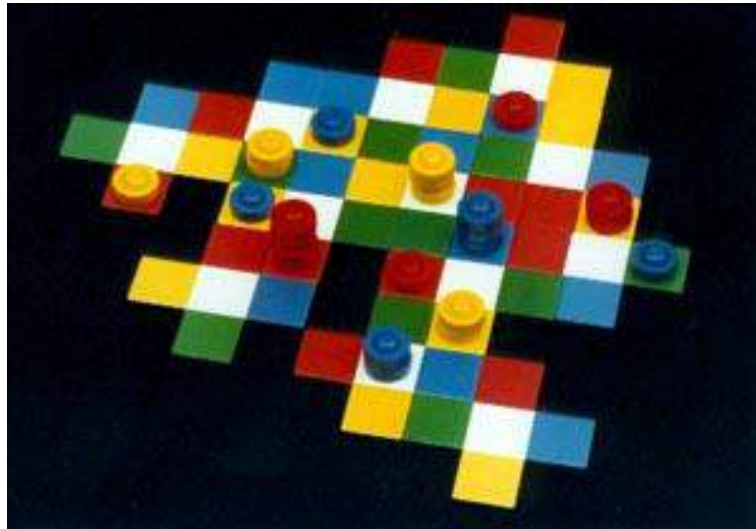
406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Prêt à faire feu ? A3... Touché ! A4... Un coup dans l'eau ! Combattez l'armée navale de l'adversaire et soyez le premier à couler tous ses navires de guerre.
Adaptation	Les cases sur les plans de jeu sont limitées par du relief. Les pions rouges sont différenciés des pions blancs par une découpe en biais. Les navires sont en 3 dimensions. Les lettres délimitant les plans de jeu sont transcrites en braille.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	MB Jeux
Code-barre	M04101

CRESCENDO

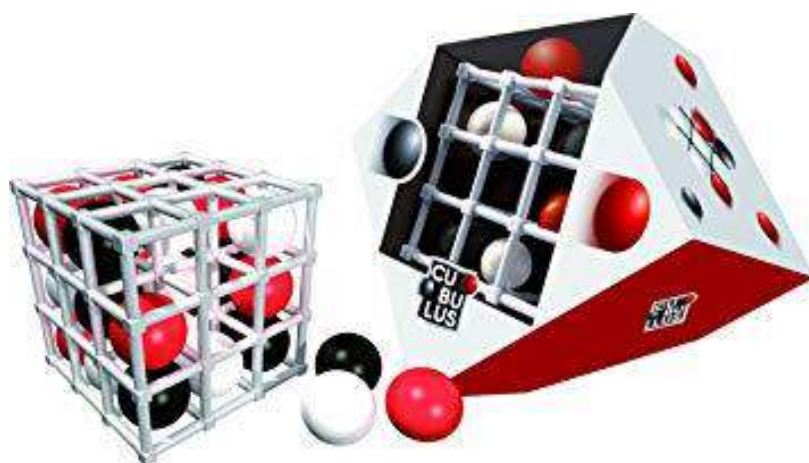
406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Les joueurs déplacent leurs pions en vue de construire le plus vite possible une tour. mais attention ! Une tour non protégée risque d'être dispersée aux quatre vents. Des affrontements à tour de rôle déterminent le gagnant.
Adaptation	Les pions et les cases sont adaptés en relief par des textures correspondant aux couleurs représentées.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Filsfils international
Code-barre	M04131

CUBULUS

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Tournez et retournez ce cube en trois dimensions et déplacez les boules pour réaliser un carré de votre couleur sur l'une des face du cube. Un régal à manipuler et à retourner dans tous les sens.
Adaptation	Les billes sont bien contrastées.
Public	De 2 à 3 joueurs à partir de 8 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Gigamic
Code-barre	M13005

DAMES

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Faire sauter les pions de cases en cases et investir le camp adverse jusqu'à éliminer du jeu tous les pions de l'adversaire.
Adaptation	Les pièces noires sont identifiables par un relief strié en opposition aux pièces blanches qui sont lisses. Le plateau de jeu (damier) est composé en alternance de cases en creux et de cases en relief. Les dames (2 pions collés) sont déjà prévues.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Broem
Code-barre	M04129

DIAMANT

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Diamant est un jeu de « stop ou encore » malin et rapide, qui vous entraîne dans une aventure incroyable. Enfoncez-vous dans la grotte de Tacora, à la recherche de trésors oubliés, mais allez-y d'un pas prudent ou vous pourriez tomber dans un piège et perdre tous vos diamants.

Adaptation Les cartes Décision ont le coin supérieur gauche perforé pour tenir sa carte face cachée aux autres joueurs. Les cartes possèdent des repères tactiles différents afin de les différencier. Certaines possèdent également du braille.

Public De 3 à 8 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Iello

Code-barre M18016

DIX DE CHUTE (NOUVEAU)

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Pour gagner, il faut faire tomber, dans l'ordre numérique, tous ses jetons dans les roues dentées de l'engrenage. Attention ! Les roues sont orientées différemment d'un côté de l'unité de jeu à l'autre; par conséquent, quand tu tournes une roue, il se peut que tu aides involontairement ton adversaire ! Un jeu de stratégie passionnant.
Adaptation	Les numéros des jetons sont avec un léger relief.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 7 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Hasbro
Code-barre	M23041

DRAFTOSAURUS

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Vous dirigez un zoo de dinosaures ! Comment allez-vous l'organiser ? Allez-vous placer certains dinosaures ensemble ou plutôt les séparer ? Tout dépend des espèces à disposition, des contraintes du moment et de ce qui vous rapporte le plus de visiteurs !

Adaptation Les plateaux et le dé possèdent des repères tactiles. Les dinosaures se distinguent au toucher.

Public De 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Ankama

Code-barre M20012

ÉCHECS

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Le premier qui met en échec le roi de son adversaire, tout en protégeant le sien, a gagné la partie.
Adaptation	Les pions s'encastrent dans le plateau.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	45 minutes
Éditeur	Royal National Institute for the Blind
Code-barre	M04119

ÉCHECS (poche)

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Le premier qui met en échec le roi de son adversaire, tout en protégeant le sien, a gagné la partie.
Adaptation	Version portative d'un jeu d'échec. Les pièces ont des extrémités propres à leur couleur et reconnaissables par le toucher. Elles s'emboîtent dans l'échiquier.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	45 minutes
Éditeur	Royal National Institute for the Blind
Code-barre	M04120

ÉCHECS ET DAMES

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Échecs : Le premier qui met en échec le roi de son adversaire, tout en protégeant le sien, a gagné la partie.
Dames : Faire sauter les pions de cases en cases et investir le camp adverse jusqu'à éliminer du jeu tous les pions de l'adversaire.

Adaptation Les pions s'encastrent dans le plateau et ils peuvent être différenciés par le toucher.

Public Pour 2 joueurs à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie 45 minutes

Éditeur Once-Cidat

Code-barre M21008

ETERNITY

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu De toute éternité, les arbres de vie ont enraciné l'harmonie entre ciel, terre et mer, mais les arbres se meurent. Le moment est venu : ils doivent être plantés au sommet des presqu'îles sacrées. Vous avez les cartes en main ! Réussirez-vous à sauver l'harmonie en respectant vos engagements ?

Adaptation Les cartes et les tuiles possèdent des repères tactiles.

Public De 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Blackrock Games

Code-barre M19007

FLIPOP

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Le but du jeu est de faire sortir toutes ses boules du côté opposé du plateau de jeu en les faisant passer par des portes. Mais l'adversaire peut vous contrer...
Adaptation	Les boules blanches sont lisses tandis que les boules rouges sont bosselées. Il y a un contraste entre les boules et le plateau de jeu.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Edigames
Code-barre	M05011

FOR SALE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	For Sale, c'est un jeu d'enchères accessible et malin ! Achetez des maisons au plus bas prix... et revendez-les en faisant d'énormes profits ! Saurez-vous estimer au mieux la valeur des biens pour remporter les plus gros chèques ?
Adaptation	Les cartes possèdent des repères tactiles.
Public	De 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Iello
Code-barre	M22046

FOUR SENSES

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Il faut être le premier à compléter une ligne droite ou diagonale de 4 pièces identiques, 4 pièces de même hauteur ou un escalier avec 3 pièces de hauteurs différentes.
Adaptation	Une face des pions est trouée pour pouvoir différencier chaque face. Les pions peuvent être encastrés dans le plateau.
Public	De 2 à 3 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Helvetiq
Code-barre	M23122

GOBBLET GOBBLERS

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Aligner trois de vos gobblers pour gagner ! Ces adorables petites créatures ne pensent qu'à s'amuser et gober d'autres gobblers. Tactique, mémoire et bonne humeur : un premier jeu de stratégie idéal.
Adaptation	Les pièces du jeu sont de tailles différentes et les oranges possèdent une crête.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	5 minutes
Éditeur	Blue Orange
Code-barre	M20034

GYGÈS

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	À l'aide d'anneaux de gabarits différents, gagnez en atteignant le but adverse. Un jeu de stratégie sans "blancs", ni "noirs"... On joue les anneaux les plus proches de soi.
Adaptation	Les pièces sont en 3 dimensions. Le plateau de jeu est muni de crevasses.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Fidudé
Code-barre	M04121

IGNIS

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Les éléments Feu et Eau luttent pour la suprématie. Le but du jeu est d'expulser tous les pions de l'élément adverse tout en conservant au moins un de ses propres pions sur le plateau.
Adaptation	Chaque élément est repérable tactilement.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Huch ! & friends
Code-barre	M14006

INTRIGUE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Les joueurs incarnent des notables voulant s'enrichir grâce à l'envoi de conseillers dans les contrées adverses. Malheureusement, il se peut qu'il n'y ait pas assez de place pour tout le monde. À vous de trouver les moyens nécessaires : Promesses, pots-de-vin, chantages...
Adaptation	Les billets sont perforés, les plateaux et les jetons possèdent différents repères tactiles. Une aide de jeu est disponible pour reconnaître les différents repères tactiles.
Public	De 3 à 5 joueurs à partir de 14 ans Pour tous
Durée d'une partie	45 minutes
Éditeur	IGIARI
Code-barre	M22040

JEKYLL VS HYDE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Le jeu est inspiré du roman de R.L. Stevenson. En tant que Dr Jekyll, vous devez résister aux attaques féroces de M. Hyde pour protéger votre esprit et garder le secret de votre double nature. En tant que M. Hyde, votre but est de soumettre le Dr Jekyll pour dominer son identité. Le Mal est inexorable, maintenez l'équilibre sans céder aux ténèbres.

Adaptation Les cartes et le plateau possèdent des repères tactiles. Une aide de jeu est disponible pour reconnaître les différents repères tactiles.

Public Pour 2 joueurs à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Mandoo Games

Code-barre M22039

JEU DE GO

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Le Go est un jeu asiatique ancestral de plus de 4000 ans qui servait à la stimulation intellectuelle des dirigeants et généraux afin de développer des stratégies de guerre. Le jeu consiste à placer des pierres sur un plateau appelé Goban pour créer des territoires et capturer les pièces de son adversaire.

Adaptation Les pièces peuvent être encastrées dans le plateau de jeu

Public Pour 2 joueurs à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Ligue Braille

Code-barre M23003

NE PEUT ÊTRE EMPRUNTÉ



ligue braille^{noé}
une autre façon de voir la vie

JEU DE L'ARGENT DE POCHE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Qui sera le plus malin à gérer son argent de poche et s'achètera en premier un nouveau vélo ?
Adaptation	Le plateau a été délimité par des adaptations en relief, les textes sur les cartes et sur le plateau ont été agrandis et réécrits en braille.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Jumbo
Code-barre	M21042

JURASSIC SNACK

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Manger ou être mangé, telle est la question ! Les jeunes Diplodocus sont friands des délicieuses feuilles que l'on peut trouver dans les prairies avoisinantes. Pour l'emporter, votre équipe de Diplos devra réussir à manger plus de feuilles que l'équipe adverse...

Adaptation Les jetons et les pions sont aimantés et possèdent des repères tactiles.

Public Pour 2 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur The Flying Games

Code-barre M21025



ligue braille^{noé}
une autre façon de voir la vie

KAMI

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Vous allez devoir gagner une succession de batailles pour remporter la victoire. Du simple Soldat à l'intervention des Dragons, tous auront un rôle à jouer. Kami est librement inspiré du Goïta Shogi, jeu de cartes dérivé du Shogi qui est un jeu de société traditionnel japonais se rapprochant des échecs.
Adaptation	Un symbole en relief est présent au coin supérieur droit de chaque carte. Une Aide en braille et en grands caractères est disponible en français et en néerlandais.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Art & Bear et Oka Luda
Code-barre	M20028

KARIBA

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu L'eau se fait rare, et tous les animaux viennent s'abreuver dans le seul et unique point d'eau à des kilomètres à la ronde. Dans la savane, la loi du plus fort règne. Attention, l'éléphant domine la savane ... sauf quand la souris sort de sa cachette ! Le but est de remporter le plus de cartes et donc le plus de points possible.

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Helvetiq

Code-barre M22033

KORSAR

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Le dix-septième siècle... Les mers regorgent de galions qui reviennent du nouveau monde chargés d'or et de richesses ! Un vrai bonheur pour les pirates ! Faites rentrer vos galions à bon port sans attirer l'attention de vos adversaires, et attaquez leurs navires pour vous emparer de leur butin !

Adaptation Le coin supérieur des cartes est perforé. Le symbole en relief, en dessous de la perforation, représente la couleur de la carte. Si ce symbole est au milieu de la carte, il représente alors le Corsaire de cette couleur. Les points en relief au coin supérieur droit représentent la valeur de la carte.

Public De 2 à 8 joueurs à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie 45 minutes

Éditeur Pixie Games

Code-barre M20029



LABYRINTHE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Qui s'en sortira le mieux dans les méandres du Labyrinthe ? Il va vous falloir de l'astuce pour déjouer les pièges du jeu labyrinthe. Ce jeu convivial est très apprécié des enfants de par son côté ludique. En effet les couloirs peuvent être modifiés par les autres joueurs et peuvent donc vous stopper dans vos recherches.

Adaptation Les pions possèdent des repères tactiles. Les cartes ont des indications en braille.

Public De 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans
Pour braillelistes

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Ravensburger

Code-barre M23063

LA ROUTE DES ÉPICES

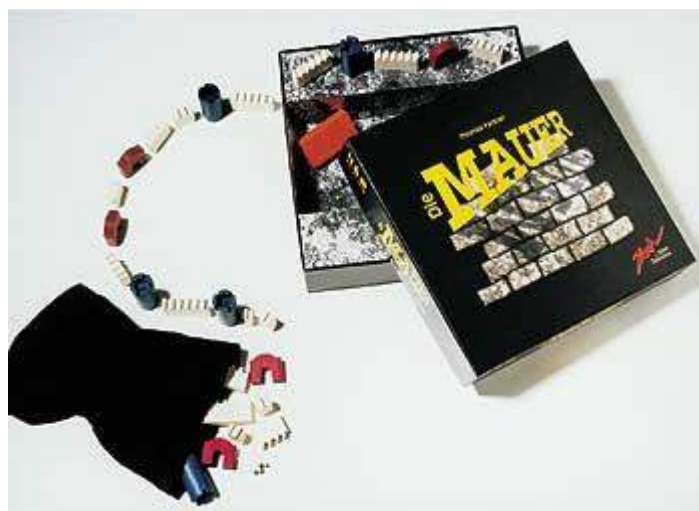
406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Capitaine d'un bateau représentant une des principales Compagnies des Indes du début du XVIIIe siècle, vous avez pour mission de traverser les océans pour revenir chargé d'une précieuse cargaison d'épices. Il vous faudra pour cela braver les intempéries, vaincre la maladie et éviter les pirates qui sèment la terreur sur ces mers lointaines.
Adaptation	Le plateau de jeu est aimanté et en relief. Les différents composants du jeu sont également en relief. Les odeurs sont inscrites en braille sur les diffuseurs.
Public	De 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	40 à 90 minutes
Éditeur	Sentosphère
Code-barre	M05012

LE MUR

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	La règle est inspirée du fameux Pierre-Papier-Ciseaux. Pour parvenir à construire un élément de la muraille, il faut préparer dans sa main une pièce que les autres joueurs n'ont pas prévue.
Adaptation	Les pièces de jeu sont en relief différent suivant leur fonction. Elles tiennent sur un plateau de jeu grâce à du velcro.
Public	De 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	45 minutes
Éditeur	Zoch
Code-barre	M09012

LE POKER DES CAFARDS

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Un jeu qui ne vous donnera pas le cafard ! Les cartes représentent différentes bestioles très sympathiques. Un joueur pose une carte devant lui et annonce un animal à l'adversaire de son choix. Celui-ci va alors devoir décider s'il pense que le joueur lui ment ou pas. Une première approche du bluff, hyper facile et amusante : dilemmes et crises de rire à chaque partie !

Adaptation Le coin supérieur gauche de chaque carte est perforé afin de tenir sa carte face cachée aux autres joueurs. Chaque famille de cartes possède un repère tactile différent.

Public De 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 25 minutes

Éditeur Gigamic

Code-barre M18015



ligue braille^{oif}
une autre façon de voir la vie

LE ROI DES NAINS

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Dans ce jeu de plis délirant et plein de surprises, vous pourrez jouer un shaman gobelin, un cavalier nain, un gobelin ninja, un dragon philosophe, une momie, un musicien et surtout, le Roi des Nains... Une quête est révélée à chaque manche. Chacun doit ensuite, selon son jeu, en tirer le meilleur parti. Ambiance garantie !
Adaptation	Le coin supérieur gauche des cartes sont perforés afin de les tenir dans le bon sens. Les cartes possèdent des gommettes en relief pour reconnaître les valeurs et les types. Les tuiles possèdent des QR-codes qui peuvent être lus grâce à l'application AccessijeuX (gratuit).
Public	De 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	lello
Code-barre	M19037

LES AVENTURIERS DU RAIL : MON PREMIER VOYAGE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Collectionnez les cartes Train, posez vos wagons sur les voies ferrées du plateau, et reliez les villes listées sur vos tickets pour remporter la victoire.
Adaptation	Le plateau possède des aimants pour fixer les wagons. Le nom des villes sont en grands caractères et en braille. Les textures remplacent les couleurs.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Days of Wonder
Code-barre	M22022

MAKE FIVE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	25 pions en 5 couleurs sont posés sur le socle incliné. Un joueur tire un pion et le pose sur la colonne de son choix. L'autre peut alors prendre n'importe quel pion déjà posé et le placer en haut d'une colonne, éventuellement la même que celle où il a été pris. Le but d'un des joueurs est d'ordonner au mieux les pions qui apparaissent en jeu tandis que celui de son opposant est de semer le plus grand chaos possible.
Adaptation	Les pions ont une texture en relief propre à leur couleur et ils s'encastrent aisément dans le support de jeu.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Zoch
Code-barre	M09008

MANCALA

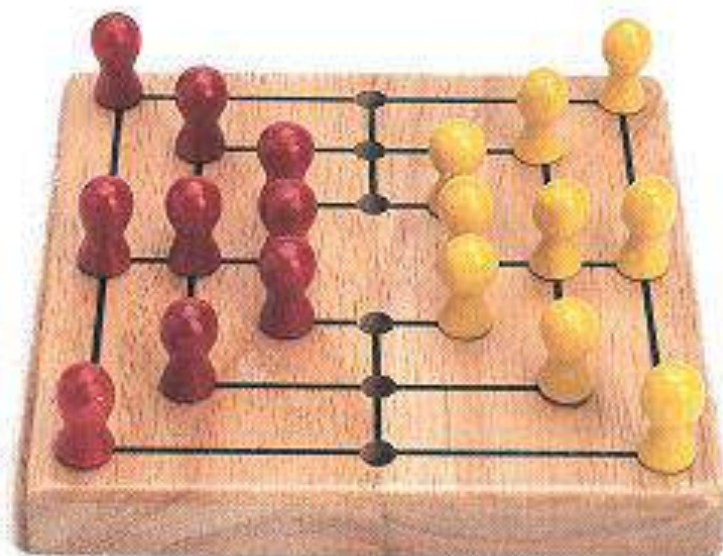
406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Chaque joueur tente de collecter le plus de cailloux possible. Il faut en semer pour pouvoir en récolter.
Adaptation	Les cases du jeu sont creuses et il est possible de toucher les cailloux pour les compter.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Cayro
Code-barre	M13023

MARELLES

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	À force d'élimination, alignez trois pions de votre couleur et volez ceux de vos adversaires.
Adaptation	Le plateau est creusé le long du trajet à suivre. Les pions rouges sont biseautés pour les reconnaître. Les pions s'enfoncent dans le plateau de jeu, pas de risque de les perdre !
Public	Pour 2 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Royal National Institute for the Blind
Code-barre	M04130

MASKER

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Manger les pièces des autres joueurs et arrangez-vous pour qu'ils ne mangent pas les vôtres !

Adaptation Les croix sont aimantées ainsi elles s'attachent entre elles. Les textures permettent de différencier les couleurs des croix et des témoins.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Ludarden

Code-barre M20022



ligue braille^{oifd}
une autre façon de voir la vie

MASTERMIND (braille)

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Jeu de logique où il faut, en 10 coups maximum, retrouver la combinaison de pions que le meneur de jeu a dissimulée sous le cache... Votre déduction, votre intelligence et votre perspicacité seront mises à rude épreuve !

Adaptation Les pions de jeu sont formés d'une plate-forme surmontée de picots en relief (entre 1 et 6). Les fiches de scores sont soit surmontées d'une pique, soit creusées.

Public Pour 2 joueurs à partir de 12 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Invicta

Code-barre M04098

MASTERMIND (couleurs)

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Trouver la combinaison de 4 couleurs tenue secrète par le maître du jeu. À chaque proposition, le maître du jeu doit indiquer si une ou plusieurs couleur(s) sont à la bonne place.
Adaptation	Les couleurs des pièces sont vives.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 12 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Hasbro
Code-barre	M04097

MASTERMIND (junior)

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Le célèbre Mastermind en version pour les enfants. Les enfants jouent avec des pions représentant des animaux et doivent trouver un code de 3 pions.
Adaptation	Les pions, en forme d'animaux, ont des couleurs vives.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 8 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Hasbro
Code-barre	M04099

MON PREMIER CARCASSONNE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu À Carcassonne, le 14 juillet, on relâche tous les animaux et les enfants s'amuse à capturer les moutons, poules et bœufs. Soyez le premier à placer tous vos pions sur le plateau pour remporter la partie.

Adaptation Les pions et les tuiles ont des repères tactiles pour identifier le parcours et la couleur des pions.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Hans im Glück

Code-barre M17004

NAVIPOLOUF

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Une bataille navale pour les plus petits avec un codage simplifié. Le premier qui coule les 5 bateaux de son adversaire remporte la partie !

Adaptation Les pièces du jeu se différencient grâce aux repères tactiles. Du velcro est collé sur les pions afin qu'ils tiennent sur les planches.

Public Pour 2 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 10 minutes

Éditeur Djeco

Code-barre M14022



ORIFLAMME

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Le roi est mort sans descendance. Les familles les plus influentes tentent de prendre le pouvoir par le complot, la ruse et le sang. Vous êtes à la tête de l'une de ces familles.
Adaptation	Les pièces du jeu possèdent des repères tactiles. Une aide en braille est disponible.
Public	De 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Studio H
Code-barre	M21024

OTHELLO (de luxe)

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Les 64 pions du jeu sont réversibles. Chacun à tour de rôle pose un jeton avec sa couleur sur le dessus. Lorsqu'un joueur parvient à enfermer un ou plusieurs pions adverses entre deux des siens, il les retourne et se les approprie. Le gagnant est celui qui possède le plus de jetons de sa couleur sur le plan de jeu.
Adaptation	Les cases du jeu sont en creux (alvéoles). Les jetons ont une face lisse noire et une face trouée blanche.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 9 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Jumbo / Royal National Institute for the Blind
Code-barre	M04106

OTHELLO MAGNÉTIQUE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Les 64 pions du jeu sont réversibles. Chacun à tour de rôle pose un jeton avec sa couleur sur le dessus. Lorsqu'un joueur parvient à enfermer un ou plusieurs pions adverses entre deux des siens, il les retourne et se les approprie. Le gagnant est celui qui possède le plus de jetons de sa couleur sur le plan de jeu.

Adaptation Le plan de jeu et les jetons sont magnétiques. Les jetons ont une face lisse blanche et une face striée noire. Les cases du jeu sont en creux.

Public Pour 2 joueurs à partir de 9 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Tsukuda

Code-barre M04107



OVO

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Tentez de récupérer vos œufs après les avoir retournés dans le camp adverse. Un jeu interactif et captivant où il vous faudra user de mémoire et de bluff pour brouiller les pistes.

Adaptation Les œufs s'encastrent sur le plateau de jeu et ont un repère tactile.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Gigamic

Code-barre M14011

PAS DE BRAS...

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Amassez les chocolat, doublez la dose de cacao, mais évitez l'huile de palme qui gâterait tout. Et surtout, souvenez-vous : Pas de bras... pas de chocolat ! Ce jeu, où il faut savoir offrir des cadeaux à ses ennemis, vous fera autant rire que réfléchir.

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles.

Public De 3 à 6 joueurs à partir de 9 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Oya

Code-barre M21026



PEARLS

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Plongez au fond du lagon à la recherche des plus belles perles. Toutes ne se valent pas. Et si les plus précieuses sont aussi les plus rares, avoir beaucoup de perles identiques vous permettrait de réaliser de magnifiques colliers... Il va vous falloir faire des choix...

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles.

Public De 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Oya

Code-barre M21030

PENTAGO

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Alignez 5 billes de votre couleur, horizontalement, verticalement ou diagonalement mais attention, le plateau peut changer à tout instant. Les 4 parties du plateau tournent sur elles-mêmes.

Adaptation Les billes blanches sont petites et lisses, les autres billes sont plus grosses et présentent un relief.

Public Pour 2 joueurs à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Kosmos

Code-barre M12021



PERLINPINPIN

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Les princesses ont été plongées par enchantement dans un profond sommeil. À vous de réveiller le plus grand nombre de ces belles endormis pour gagner la partie. Alors, usez d'un peu de tactique, d'une once de mémoire et d'un soupçon de chance. Mais gare aux chevaliers qui viendront prendre vos princesses ou aux potions qui les feront dormir à nouveau !

Adaptation Le coin supérieur droit des cartes rouges est perforé afin de cacher ses cartes aux autres joueurs. Toutes les cartes possèdent des repères tactiles, les cartes Princesse et Prince possèdent du braille.

Public De 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Cocktail games

Code-barre M19003



POGO

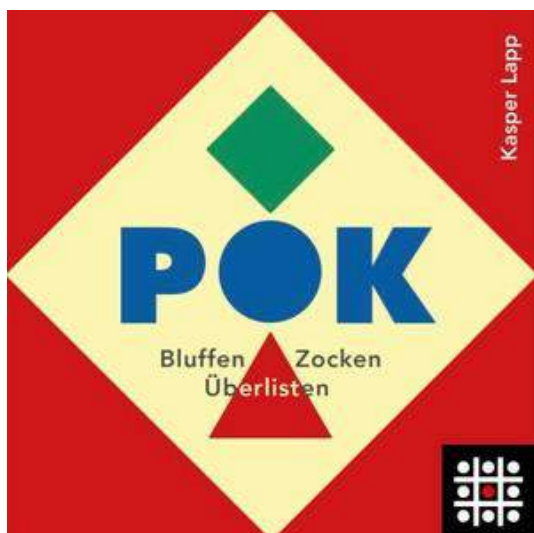
406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Chaque joueur possède 6 pions que l'on peut empiler. Le déplacement des piles se fait en fonction du nombre de pièces qui les compose, sur un plan de jeu de 3 X 3 cases. Le but du jeu est de contrôler toutes les piles en les chapeautant de ses propres pièces.
Adaptation	Les cases sont marquées par un creux dans lequel vient s'insérer chaque pion. Les pièces blanches se distinguent des pièces noires par une rayure creusée sur la tranche de la pièce.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	FilsFils
Code-barre	M04116

POK

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Triangle, cercle, carré : les dés indiquent l'objectif à atteindre pour se débarrasser de ses jetons. Celui qui en fait trop ou qui ne prend pas de risques ne sortira pas gagnant ! POK est un jeu de bluff ludique et divertissant pour tous ceux qui aiment sortir des sentiers battus.
Adaptation	Les jetons du jeu sont en trois formes bien distinctes (carré, cercle, triangle). Il y a 3 dés de tailles différentes pour les objectifs avec les formes représentées en relief sur les faces.
Public	De 3 à 7 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Steffen Spiele
Code-barre	M19035

POKÉCHECS

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Une approche simplifiée du jeu d'échecs traditionnel pour découvrir les pièces, les déplacements et les prises.
Adaptation	Les pièces ont des repères tactiles.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Nathan
Code-barre	M14009

PUISSANCE 4

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Chaque joueur, à tour de rôle, doit insérer un de ses pions dans l'une des fentes de la grille verticale. Le premier qui arrive à aligner 4 pions horizontalement, verticalement ou en diagonale a remporté le jeu !
Adaptation	Les pièces jaunes sont différenciées des pièces rouges par un trou pratiqué au centre.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Hasbro
Code-barre	M04102

PUISSANCE 4 (poche)

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Chaque joueur, à tour de rôle, doit insérer un de ses pions dans l'une des fentes de la grille verticale. Le premier qui arrive à aligner 4 pions horizontalement, verticalement ou en diagonale a remporté le jeu !
Adaptation	Les pièces jaunes sont différenciées des pièces rouges par un trou pratiqué au centre. La grille est conçue pour les voyages.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	/
Code-barre	M04103

PUISSANCE 4 ADVANCE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Préparez-vous à engager le combat avec cette nouvelle version du Puissance 4. Un face à face révolutionnaire pour un jeu en 3 dimensions. Retrouvez les règles classiques : alignez 4 disques à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale. Mais pour corser le tout, vous pourrez aligner vos pions sur quatre niveaux, en hauteur !
Adaptation	Les pions de jeu disposent d'une texture en relief variant avec la couleur. Ils s'emboîtent dans le plateau de jeu et l'un dans l'autre.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Hasbro
Code-barre	M05013

PYRAMIDIS

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Soyez le premier à rentrer toutes vos pyramides sur leur case d'arrivée en empilant judicieusement celles-ci. Mais attention aux adversaires qui peuvent à n'importe quel moment détourner vos pyramides de leur trajet initial... et tout est à refaire !

Adaptation Les pièces sont en 3 dimensions et de 4 couleurs et de textures différentes. Le parcours est représenté avec des textures.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Ravensburger

Code-barre M04104



ligue braille^{noé}
une autre façon de voir la vie

QUADS

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Variante du jeu de domino classique, ce jeu est constitué de pions carrés reprenant différents reliefs (plastique, mousse, lignes verticales ou horizontales) à faire correspondre les uns aux autres. Le premier joueur qui se trouve dans l'incapacité de placer une pièce a perdu !
Adaptation	Le relief des pions de chaque adversaire est en matériau différent : plastique lisse noir contre mousse grise très claire, ce qui permet de les différencier tant au toucher que visuellement.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Gigamic
Code-barre	M04108

QUARTO

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Alignez dans l'aire de jeu 4 pièces ayant au moins une caractéristique en commun : couleur claire ou foncée, haute ou basse, pleine ou creuse, ronde ou carrée. Attention, vous ne choisissez pas vous-même votre pion mais devez accepter celui que votre adversaire vous tend.

Adaptation Les pièces sont en 3 dimensions. Les pièces foncées sont aisément identifiables par l'ajout d'un relief en feutrine. Les cases sont marquées par une ligne en creux.

Public Pour 2 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Gigamic

Code-barre M04114

QUARTO (magnétique)

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Alignez dans l'aire de jeu quatre pièces ayant au moins une caractéristique en commun : couleur claire ou foncée, haute ou basse, pleine ou creuse, ronde ou carrée. Attention, vous ne choisissez pas vous-même votre pion mais devez accepter celui que votre adversaire vous tend...
Adaptation	Les pièces sont en 3 dimensions. Le plateau de jeu ainsi que les pièces sont aimantés. Les cases sont marquées par une ligne blanche en relief sur fond brun. Les pièces foncées sont aisément identifiables par l'ajout d'un relief en feutrine.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Gigamic
Code-barre	M04112

QUIVIVE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Pour remporter ce jeu, il faut savoir empêcher les pions adverses de se déplacer en ôtant les bons podiums et en prenant garde de ne pas bloquer son propre pion !

Adaptation Les pions sont en 3 dimensions et ont chacun un signe distinctif : forme, relief, ...
L'emplacement des podiums sur le plan de jeu est en creux. Chaque pion comporte une face munie d'un antidérapant afin que les piles soient plus stables.

Public De 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Gigamic

Code-barre M04100



QUIXO

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Saisir un cube, le déplacer à l'autre extrémité du plateau de jeu et repousser toute la ligne pour former une suite verticale, horizontale ou diagonale de 5 cubes comportant le même symbole, cela semble facile... sauf si l'adversaire s'en mêle !

Adaptation Les dessins (un X ou un O) sont foncés sur fond clair. Un léger relief permet de les distinguer au toucher. Le plan du jeu est en creux.

Public De 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Gigamic

Code-barre M04096



QUORIDOR

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Soyez le premier à atteindre la ligne opposée à votre départ mais vos adversaires vont placer des barrières pour vous ralentir. Heureusement ils doivent vous laisser au moins un passage libre !

Adaptation Le plateau et les pions ont des repères tactiles.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Gigamic

Code-barre M14004

RÈGLEMENT DE CONTES

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Blanche-Neige, Robin des Bois, le Roi Arthur, le Joueur de Flûte et le roi Triton ont décidé de construire le village de leurs rêves ! Mais au sommet de la montagne voisine, un dragon s'est installé dans le château abandonné... Il ne voit pas d'un bon œil ces nouveaux venus qui envahissent ses terres et viennent régulièrement chaparder ses richesses.
Adaptation	Les cartes possèdent des repères tactiles. Les jetons peuvent être reconnus au toucher grâce à leurs différentes formes.
Public	De 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Gigamic
Code-barre	M22043

SKULL

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Un surprenant mélange de bluff et de stratégie où il est dit : "celui qui trouble le repos des ancêtres en révélant leur crâne perdra aussitôt l'une de ses vies..." Vous découvrirez, au cours des parties, toutes les subtilités qu'il faut maîtriser pour être le vainqueur !
Adaptation	Des repères tactiles sont collés sur les disques-fleurs, sur les disques-skull et les tapis de pose de cartes afin de les différencier.
Public	De 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	45 minutes
Éditeur	Lui-même
Code-barre	M18014

SMILE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Vos créatures se sont enfuies dans la nature... et c'est à vos amis et vous qu'il revient de les récupérer avant qu'elles ne sèment un désordre de tous les diables ! Smile est un jeu de cartes astucieux. Vous dépenserez vos précieuses lucioles pour tenter de collecter les créatures apprivoisées tout en évitant les bêtes sauvages.

Adaptation Le coin supérieur droit de chaque carte est perforé afin de tenir la carte dans le bon sens. Les points en relief sous la perforation indiquent le numéro représenté sur la carte. Au coin supérieur gauche, on retrouve des autocollants en reliefs qui indiquent le type représenté.

Public De 3 à 5 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Z-Man Games

Code-barre M20027

SOLITAIRE OCTOGONALE

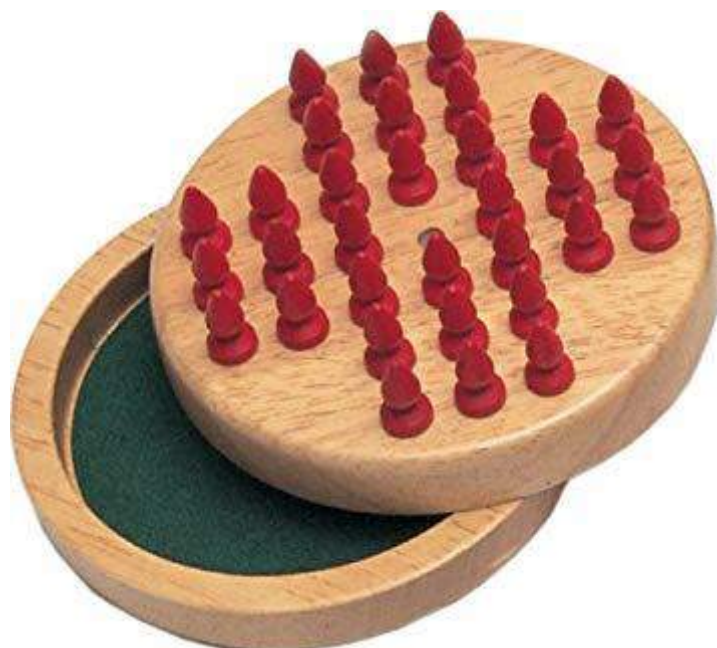
406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Le joueur déplace une bille par-dessus une autre proche d'une case vide. Cette dernière est alors retirée du tablier. Le but est d'arriver à n'avoir à la fin qu'une seule bille sur le plateau.
Adaptation	Les billes s'encastrent dans les trous du plateau.
Public	Pour 1 joueur à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Smir de France
Code-barre	M23072

SOLITAIRE (poche)

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Enlever les billes une à une en faisant sauter chaque bille par-dessus sa voisine, à condition d'atterrir dans un trou libre !
Adaptation	Aucun pion ne risque de vous filer entre les doigts ; ils s'encastrent dans les trous du damier.
Public	Pour 1 joueur à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Pintoy
Code-barre	M04110

SOLITAIRE (RNIB)

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Enlever les billes une à une en faisant sauter chaque bille par-dessus sa voisine, à condition d'atterrir dans un trou libre !
Adaptation	Aucun pion ne risque de vous filer entre les doigts ; ils s'encastrent dans les trous du damier.
Public	Pour 1 joueur à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Royal National Institute for the Blind
Code-barre	M04109

SPLENDOR

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Des pierres brutes, faites jaillir la splendeur ! Maître d'une guilde marchande, vous investissez dans des mines, envoyez vos navires vers le nouveau monde et recrutez les artisans les plus renommés. Créez un empire commercial et recevez la visite des monarques éclairés, mécènes aux ressources infinies, pour acquérir gloire et prestige.
Adaptation	Les pièces du jeu possèdent des repères tactiles.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	SpaceCowboys
Code-barre	M22027

SQUADRO

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Squadro est déjà un classique ! Il faut bien calculer ses coups et faire preuve d'anticipation pour espérer gagner. Chacun à son tour avance une de ses pièces du nombre de cases indiqué sur son point de départ. Quand un joueur a ramené 4 de ses 5 pions, il a gagné la partie.

Adaptation Le plateau est en relief, des repères tactiles sont placés sur les points des déplacements et sur les pièces de jeu.

Public Pour 2 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Gigamic

Code-barre M21001

STRATEGO

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Chaque joueur est à la tête d'une armée de 40 personnages, de grades différents. Sa mission consiste à s'emparer du drapeau de son adversaire dont il ne connaît pas la position exacte sur le plateau, tout en protégeant le sien le mieux possible.

Adaptation Un plan de jeu avec relief en blister : on trouve une bulle en plastique rigide au milieu de chaque case, sur laquelle viennent s'encaster les pièces du jeu. Les pièces des deux camps se reconnaissent à leur couleur rouge ou bleue mais aussi aux pointes coupées ou non des tourelles. Chaque personnage est représenté par un symbole en relief.

Public Pour 2 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Jumbo

Code-barre M04113



THE CREW

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Incarne les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Pour y parvenir, ce ne sera pas de tout repos : 50 missions sont à accomplir avant de pouvoir atteindre votre destination. Pour remporter une mission dans The Crew, vous devez tous ensemble accomplir les tâches qui vous sont assignées.

Adaptation Les cartes et les autres pièces du jeu possèdent des repères tactiles.

Public De 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Iello

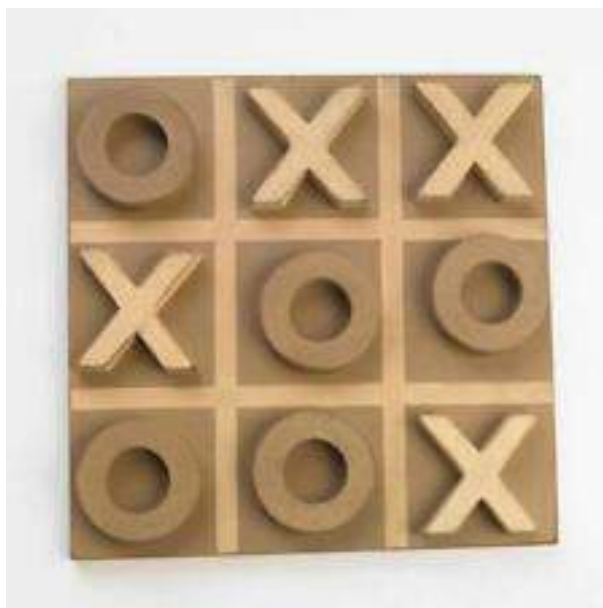
Code-barre M22030



ligue braille^{oed}
une autre façon de voir la vie

TIC TAC TOE 2D

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Sur un plateau de 3 x 3 cases, chaque joueur place un signe (O ou X suivant ce qui a été décidé). Le premier qui aligne 3 de ses signes verticalement, horizontalement ou diagonalement a gagné !
Adaptation	Jeu en bois, les 9 pions sont en trois dimensions.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Pintoy
Code-barre	M04123

TIC TAC TOE 3D

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu Le jeu est composé de 16 tiges vides. Chaque joueur, à tour de rôle, enfle une boule de sa couleur sur la tige de son choix. Le premier joueur qui aligne 4 de ses boules a gagné la partie. Les alignements peuvent être horizontaux, diagonaux, verticaux et ce à n'importe quel étage des tiges. Une variante en trois dimensions du jeu "Puissance 4".

Adaptation Les pièces sont en 3 dimensions. Les pièces claires sont bien contrastées par rapport aux pièces foncées, car limées. Les boules sont foncées, les cylindres sont clairs.

Public Pour 2 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Pintoy

Code-barre M04124



TIKARÉ

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Chaque joueur à tour de rôle pose un pion dans la rainure autour du carré. Pour réaliser un carré il faut que les 4 cotés soient fermés par un pion. Lorsqu'un carré est fermé par un joueur, celui-ci pose sa couleur dans le carré et rejoue. Le gagnant est celui qui a fermé le plus de carrés.
Adaptation	Les pions de jeu s'incrustent parfaitement dans le plateau de jeu en relief avec des creux pour les séparations de jeu.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Jeguico
Code-barre	M07001

TRIANGLE TIC TAC TOE

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Le jeu est composé de 9 tiges verticales disposées en hélice. Chacun à son tour, le joueur enfle une perle de sa couleur et essaye d'être le premier à aligner 4 de ses pièces soit horizontalement, verticalement ou en diagonale.
Adaptation	Les pièces blanches sont différenciées des pièces noires par leurs bords biseautés.
Public	Pour 2 joueur à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Pintoy
Code-barre	M04125

WATER LILY

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Une course pour toute la famille ! Mais attention, arriver trop tôt ne rapporte que peu de points, et arriver trop tard n'en rapporte aucun... Qui sera le plus malin ?
Adaptation	Les cases sont aimantées. Les pièces de jeu possèdent des repères tactiles.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	GameWorks
Code-barre	M21017

WAZABI

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu	Les règles très simples cachent un mécanisme hyper original qui risque de vous rendre accro : moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Soyez prudents: chaque coup peut s'avérer fatal ou gagnant !
Adaptation	Le jeu fonctionne avec l'application AccessijeuX. Chaque carte possède un QR code lisible grâce à l'application. Les dés sont gravés et possèdent des faces dessinées. Des points en relief sont ajoutés sur les faces des dés.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Gigamic
Code-barre	M18017

YOKAI

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu C'est la confusion chez les Yokai ! Ces esprits japonais se sont entremêlés et, pour les apaiser, il vous faudra les regrouper entre esprits de même famille. Yokai est un jeu coopératif dans lequel votre communication sera limitée. Il vous faudra travailler en équipe et faire appel à votre mémoire pour apaiser les esprits.

Adaptation Des gommettes sont collées sur les cartes afin de les différencier.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Bankiiz

Code-barre M20016

YOXII

406 – Jeu de stratégie



Description du jeu YOXII est un jeu abstrait, qui s'inspire à la fois des Échecs et du Go, parce qu'il nécessite la maîtrise des déplacements et de la pose. Pour gagner, vous devrez encercler le Totem avec vos pièces les plus fortes.

Adaptation Les symboles sur les pièces sont en relief. Le plateau est aimanté.

Public Pour 2 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Cosmoludo

Code-barre M23125

3D MEMO

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Déplacez les blocs géométriques dans chaque trou et cachez-les avec le couvercle en couple. Les joueurs ouvrent des coupes à leur tour pour chercher les paires appropriées.
Adaptation	Les pièces peuvent être différenciées au toucher.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Blue Ribbon
Code-barre	M21036

AU BAL MASQUÉ DES COCCINELLES

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Huit petites coccinelles rêvent de se rendre au bal masqué. Pour cela, elles doivent se déguiser de points multicolores sur le dos. Tous les enfants doivent se réunir pour aider les coccinelles à se déguiser, vite avant que les fourmis ne viennent gâcher la fête !
Adaptation	Les couleurs peuvent être différenciées par des textures.
Public	De 2 à 7 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Selecta
Code-barre	M21046

BATA-WAF : JEU DE BATAILLE

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Bata-Waf est un jeu de bataille conçu pour les plus petits. Le joueur ayant le plus grand chien gagne. Et si deux chiens ont la même taille: il y a Bata-Waf! Awouuuuuuu!
Adaptation	La taille des chiens est mise en relief.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Djeco
Code-barre	M23093

BATTLE FRIES

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Dans Battle Fries, vous allez devoir tremper vos frites dans des sauces et essayer d'en manger le plus possible. Mayo, Ketchup ou sauce spéciale, à vous de choisir, mais soyez le seul à tremper votre frite dans une sauce! Celui qui aura mangé les meilleures frites gagnera la partie.

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles.

Public De 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 10 minutes

Éditeur BYR Games

Code-barre M23012



ligue braille^{noé}
une autre façon de voir la vie

BERTA LA POULE

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	La meilleure pondeuse du monde ne cède ses œufs qu'à celui qui, pour l'attirer dans son nid, la nourrit le plus copieusement. Le premier à avoir rempli son panier d'œufs a gagné.
Adaptation	Le plateau de jeu est en relief avec de la mousse. Les pions rouges sont différenciés des autres par une texture en relief.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Haba
Code-barre	M08009

BINGO

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Ce sont les 90 boules numérotées qui sortent de la sphère qui décident du sort de chaque joueur ! Pour pimenter le jeu, vous pouvez offrir des lots aux gagnants.
Adaptation	Les cartes sont agrandies et adaptée en braille. Nécessite une personne voyante pour le tirage.
Public	Dès 2 joueurs à partir de 5 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Colimpo
Code-barre	M21003

BLUFF

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Vous savez combien de dés ont sorti un "3" sans les voir ? Vous avez intérêt si vous voulez garder les vôtres. Un jeu de pari où il faut (bien) bluffer...
Adaptation	Les dés ont leur nombre indiqué sur chaque face en relief. Le plateau de jeu est en relief en ce qui concerne le tracé du chemin et le numéro des cases.
Public	De 3 à 6 joueurs à partir de 12 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Jumbo International
Code-barre	M09007

CARRO COMBO

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Carro Combo bouleverse le principe du jeu de pli : le but n'est pas de gagner des plis mais de se débarrasser de ses cartes le plus vite possible. Attention, il est interdit de modifier l'ordre des cartes que l'on reçoit. Un joyau qui réussit le pari de renouveler les jeux de plis. Il plaira aux familles comme aux amateurs du genre.

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles.

Public De 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Gigamic

Code-barre M22017



ligue braille^{noël}
une autre façon de voir la vie

CARTES BRAILLE

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Vous aimez les réussites, le bridge ou encore d'autres jeux de cartes ? Ce jeu vous est spécialement destiné !
Adaptation	Les caractères sont agrandis. Les figures sont celles d'un jeu de cartes classique. Le braille respecte la codification standard des jeux de cartes. Des réglettes "porte-cartes" sont à la disposition des joueurs. Une légende des codes "braille" pour les cartes est disponible en braille et en grands caractères.
Public	Dès 1 joueur à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	La Canne blanche
Code-barre	M04136

CARTES « CÉCILE »

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Un jeu de cartes pour tous ! passez des heures à jouer à la bataille et autres jeux de cartes, familiaux et en solitaire.
Adaptation	Les cartes sont en couleurs vives, chaque couleur représentant un type de cartes (pique, cœur, trèfle, carreau). Leur numéro ou leur genre sont inscrits en initiales géantes.
Public	Dès 1 joueur à partir de 7 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Claerhout-Michiels
Code-barre	M05020

CARTES GÉANTES

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Vous aimez les réussites, le bridge ou encore d'autres jeux de cartes ? Ce jeu vous est spécialement destiné !
Adaptation	Les figures sont représentées uniquement par leur initiale et leur couleur. Pour le roi de cœur, la carte comprend à l'endroit et à l'envers deux grands R de 1,5 cm de hauteur et un grand cœur de 2 cm de hauteur. La couleur est représentée sur chaque carte par le même nombre de symboles, 2 trèfles, 2 carreaux, etc.
Public	Dès 1 joueur à partir de 7 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Platnik
Code-barre	M04138

CARTES GRANDS CARACTÈRES ET BRAILLE

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Vous aimez les réussites, le bridge ou encore d'autres jeux de cartes ? Ce jeu vous est spécialement destiné !
Adaptation	Les chiffres et le symbole des couleurs sont en caractères agrandis. Le jeu est adapté en braille.
Public	Dès 1 joueur à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Piatnik
Code-barre	M04140

CARTES GRANDS CARACTÈRES ET COULEURS

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Vous aimez les réussites, le bridge ou encore d'autres jeux de cartes ? Ce jeu vous est spécialement destiné !
Adaptation	Chaque caractère se détache bien de son fond coloré. Il a environ 2,5 cm de hauteur. Les valeurs et les symboles (cœur, carreau, trèfle ou pique) sont représentées en un seul exemplaire au centre de la carte et a une hauteur de 4 cm.
Public	Dès 1 joueur à partir de 7 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Low Vision Design
Code-barre	M04135

COCO CRAZY

407 – Jeu de hasard



Description du jeu On ouvre, on découvre et on essaye de retenir dans quelle noix de coco se cache le singe habillé de plastique gaufré ou celui muni de blister strié. Attention, les noix de coco tournent et se mélangent ! Retrouveras-tu le bon singe ?

Adaptation Le plan de jeu est magnétisé et mis en relief à l'aide de blister. Les noix de coco sont également magnétisées pour tenir sur le plan de jeu. Les singes de couleurs différentes sont identifiés par des reliefs variés en blister. Les faces du dé sont mises en relief de la même manière que les singes.

Public De 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Ravensburger

Code-barre M04146

COMBO

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Chaque joueur reçoit le même nombre de dés et une carte "Combo". Il lui faudra placer trois de ses dés en fonction des places imposées par sa carte et la contrainte donnée par le dé rouge. Le but du jeu est d'être le premier à aligner 5 dés horizontalement, verticalement ou en diagonale.
Adaptation	Tant les points des dés que leur représentation graphique sont très visibles. Les grilles de bingo sont reproduites sur des feuilles A3.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Jumbo
Code-barre	M04134



DICE BOX

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Le but du jeu est de se débarrasser de tous ses bâtonnets. Grâce au dé, faites progresser les bâtonnets vers le centre de la boîte jusqu'à ce qu'ils disparaissent dans le trou.

Adaptation Les pièces sont en 3 dimensions et s'insèrent dans des trous. Dé avec points en relief. Le point numéro 1 est identifiable par un "bouton en plastique" plus gros que les autres points.

Public De 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 10 minutes

Éditeur Filsfils

Code-barre M04149

EXPLODING KITTENS

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Ce jeu est une version "cat-power" hautement stratégique de la roulette russe. Les joueurs tirent des cartes jusqu'à ce que quelqu'un pioche un Chaton Explosif, explose, meure, et soit éliminé. Le dernier survivant sera le vainqueur.
Adaptation	Les cartes possèdent des repères tactiles et deux aides de jeu sont à disposition.
Public	De 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Asmodee
Code-barre	M20032

JOUR DE CHANCE

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Dans la vie, il faut savoir provoquer sa chance et les porte-bonheurs peuvent vous y aider. Collectionnez-les tous et évitez les paires ! Prenez des risques et passer la main au bon moment si vous voulez que ce soit votre jour de chance !

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles.

Public De 3 à 6 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Origames

Code-barre M21033

KOBAYAKAWA

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Le puissant clan samouraï des kobayakawa souhaite contrecarrer vos plans de conquêtes du Japon. Aurez-vous de quoi les en empêcher ? En 7 tours, avec 15 cartes seulement, bluffez et misez pour tracer votre route vers la victoire.

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles.

Public De 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Superlude

Code-barre M15014



ligue braille^{oifd}
une autre façon de voir la vie

KUHHANDEL

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Qui offrira le plus pour cette belle vache de concours ou pour l'un des autres animaux ? Certaines affaires ressemblent à du boursicotage ! Choisissez le bon moment pour faire votre offre et ne vous faites pas mener en bateau !
Adaptation	Chaque carte a la valeur des points indiquée en braille.
Public	De 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans Pour brailleuses
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Ravensburger
Code-barre	M23087

LA COURSE AUX FROMAGES

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Quel festin pour nos quatre petites souris ! Elles se promènent tranquillement sur l'énorme morceau de fromage et se régalent comme des folles. Elles montent à l'échelle et redescendent en glissant à travers les trous. Où atterrira chaque souris et combien de portions de fromage récupérera chacune d'elles ?
Adaptation	Les souris possèdent des textures. Le nombre de morceaux de fromage à prendre dans les provisions est indiqué en braille.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour brailleuses
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Ravensburger
Code-barre	M23061

LE JEU DES 7 FAMILLES

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Le jeu des 7 familles est un jeu de cartes aux règles simples faisant intervenir l'observation, la mémoire et la déduction. Il se joue avec un jeu de 42 cartes réparties en 7 familles de 6 cartes chacune, le grand-père, la grand-mère, le père, la mère, le fils et la fille. Le but du jeu est de regrouper le plus grand nombre de familles possible.

Adaptation Aucun élément de lettrage ne figurant sur les cartes, la maîtrise du braille n'est pas requise. Chaque composante est identifiée visuellement et tactilement par un graphisme distinct. Ces signes sont placés dans les angles supérieur gauche et inférieur droit de chaque carte.

Public De 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur INJA

Code-barre M10001

LE JEU DU LOUP

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Vite, vite ! Pour gagner, il faut finir sa cueillette avant que le loup ne soit entièrement habillé. À tour de rôle, les joueurs piochent dans le sac, mais attention, si la tête du loup apparaît, on doit lui mettre un vêtement !

Adaptation Les cases du plateau sont délimitées par du relief. Du velcro est utilisé pour accrocher les jetons sur les feuilles et sur le plateau.

Public De 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Nathan

Code-barre M22012

LOUP-GAROU POUR UNE NUIT

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Vous savez feinter et manipuler d'une main de maître ? Vous pensez que personne ne peut rien contre vous ? Alors, vous avez frappé à la bonne porte ! Glissez-vous dans la peau de l'un des douze rôles différents et soyez à l'affût : Qui est un redoutable Loup-Garou ? Qui est un inoffensif villageois ? Vous n'aurez qu'une seule chance de le découvrir !

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles. Les règles sont adaptées pour les personnes déficientes visuelles. Une application gratuite est disponible pour remplacer le maître du jeu.

Public De 3 à 10 joueurs à partir de 9 ans
Pour tous

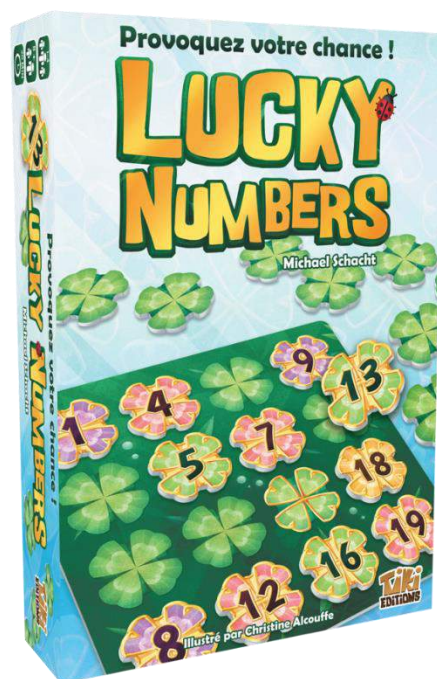
Durée d'une partie 10 minutes

Éditeur Ravensburger

Code-barre M19006

LUCKY NUMBERS

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Lucky Numbers ressemble à un Bingo dans lequel il faut placer des trèfles sur une grille en respectant l'ordre croissant des nombres qui y sont représentés (de 1 à 20) . Tout le sel de ce jeu vient du fait qu'il faut être attentif non seulement à sa propre grille mais également au jeu de ses adversaires !
Adaptation	Les nombres sont en reliefs et le plateau est aimanté.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	TIKI Editions
Code-barre	M22021

MAFIA DE CUBA

407 – Jeu de hasard



Description du jeu La Havane, 1955. Le Parrain est convoqué chez le président et confie sa précieuse boîte à cigares contenant ses diamants dans le double fond. À son retour, il enquête sur la disparition des diamants. Les retrouvera-t-il ? Ou perdra-t-il son honneur en accusant à tort ses fidèles hommes de main ?

Adaptation Les personnages sont différenciés par un repère tactile.

Public De 6 à 12 joueurs à partir de 10 ans
Pour tous

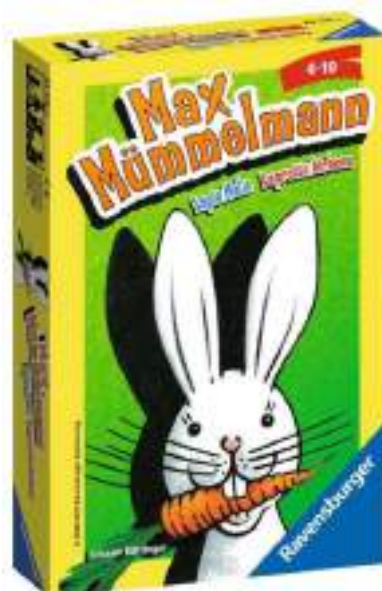
Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Lui-Même

Code-barre M16003

MAX LE LAPIN

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Papa lapin, Maman lapin et leurs 4 petits lapins seront-ils faciles à attraper ? En tirant les bonnes cartes, vous serez le premier à constituer une famille complète... Mais attention à Max-le-Mélangeur !
Adaptation	Le plateau de jeu est aimanté et les cases sont en relief (blister). Le pion Max est en 3 dimensions et aimanté pour éviter qu'il ne change de place sur la plateau de jeu lors d'une manipulation. La valeur de chaque carte "lapin" est transcrite en relief par des points.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Ravensburger
Code-barre	M04137

MEMO GAMES : DISNEY PRINCESSES

407 – Jeu de hasard



Description du jeu 5 jeux amusants et originaux de mémoire en compagnies de merveilleuses princesses Disney. Un parcours avec 3 différents niveaux de difficulté. Pour améliorer progressivement les aptitudes d'observation, d'association et de mémoire...

Adaptation Le jeu n'est pas adapté. Nécessite la reconnaissance des images.

Public Dès 1 joueur à partir de 4 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Clementoni

Code-barre M23047



ligue braille^{noé}
une autre façon de voir la vie

MÉMO PRESSION

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Un jeu de mémo original : la partie supérieure de chaque plot dispose d'un bouton monté sur ressort qui s'enfonce lorsqu'on le presse. Il faut alors associer les paires offrant la même résistance. Le concept de force, parfois abstrait, trouve dans ce jeu une définition concrète !
Adaptation	Les blocs mesurent 6 cm de haut, les paires sont également reconnaissables grâce à un dessin gravé sur l'une des faces.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	EQD
Code-barre	M12003

MEMORY DES POIDS

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Reformer des paires ou classer ces blocs selon leur poids, du plus léger au plus lourd.
Adaptation	Les paires sont reconnaissables grâce à un code de couleur.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	/
Code-barre	M04151

MEMORY TACTILE

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Découvrir par le toucher la texture de l'un des 20 plateaux posés à l'envers devant soi et tenter d'en retrouver le deuxième exemplaire, absolument identique, caché dans le jeu, pour reformer la paire !

Adaptation Dix textures différentes à raison de deux exemplaires identiques par relief. Les reliefs sont relativement minces, il s'agit de papier à tapisser gaufré.

Public Dès 1 joueur à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur /

Code-barre M04152

MEMO TACTILE DES SURFACES

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Plonge ta main dans le sac pour retrouver le plus de paires, de cylindres ayant la même surface.
Adaptation	Les paires des cylindres en bois sont reconnaissables au toucher.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Gollnest & Kiesel KG
Code-barre	M23055

MÉMOTAGER

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Mémotager est un memory sous forme de petit potager en bois qui invite les joueurs à récolter deux légumes identiques à la suite. Pour que la récolte soit bonne, il va falloir faire travailler sa mémoire...
Adaptation	Les légumes et les cartes ont des repères tactiles.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Vilac
Code-barre	M21014

MOW ACCESS

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Les fermiers rassemblent les vaches en troupeaux pour les rentrer à l'étable. Malheureusement, certaines vaches sont infestées de mouches. Chaque fermier essaie alors de les éviter...
Adaptation	Les chiffres sont en reliefs et en braille. La forme des tuiles est ergonomique et les couleurs choisies sont fort contrastées.
Public	De 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Accessijoux
Code-barre	M23004

OVERSEERS

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Depuis la nuit des temps, deux forces opposées, piliers de l'univers, coexistent : certains les nomment le Yin et le Yang, d'autres le Bien et le Mal. Le jour s'oppose à la nuit, la terre au ciel, les vivants aux morts ... La divinité Chenguang a pour mission de maintenir ce parfait équilibre.
Adaptation	Les cartes et les jetons possèdent des repères tactiles. Une aide de jeu est disponible pour reconnaître les différents repères tactiles.
Public	De 3 à 6 joueurs à partir de 14 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Igiari & ThunderGryph Games
Code-barre	M22042

PANTASTINO

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Retrouvez les paires en touchant les différentes pièces du bout des doigts. Celles-ci ont été gravées de dessins abstraits : lignes, courbes, triangles, ... Un très beau jeu de mémo tactile en bois.
Adaptation	Les pièces en bois présentent un dessin gravé reconnaissable au toucher.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Jakobs
Code-barre	M13001

PAPAYOO

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Il n'y a ici ni valets, ni reines, ni rois, mais une cinquième couleur, dite Payoo, plus un drôle de dé. Comment marquer... le moins de points possible? En évitant de récolter ces fichus Payoos et surtout le Papayoo, ce satané 7 dont la couleur change (maudit dé!) à chaque manche... Papayoo : une alternative vivifiante à tous les jeux de cartes traditionnels.

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles.

Public De 3 à 8 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

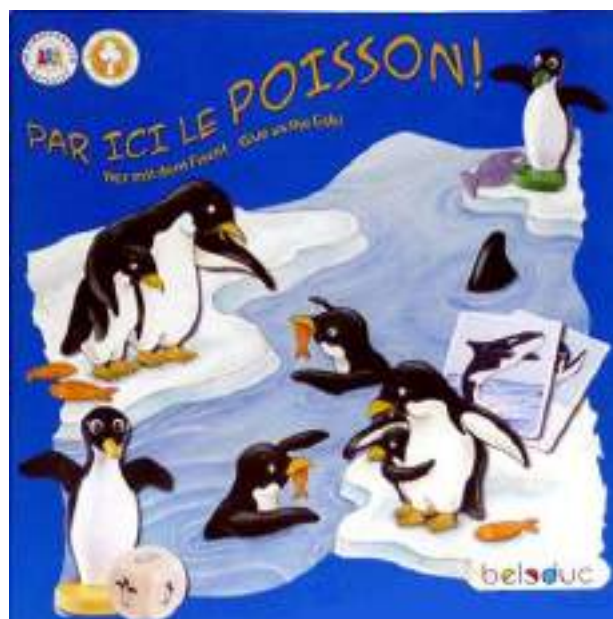
Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Gigamic

Code-barre M22044

PAR ICI LE POISSON !

407 – Jeu de hasard



Description du jeu La vie est très animée en Terre Adélie. Papa et Maman ont des petits, et les bébés pingouins ont très faim. Papa et maman doivent sans cesse aller attraper des poissons dans la mer. Mais ils doivent se méfier des phoques-léopards et des orques : quand ceux-ci surgissent, il ne faut pas que les bébés pingouins restent seuls au nid.

Adaptation Les pingouins peuvent être reconnus au toucher. Les cartes et les nids possèdent des repères tactiles.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Beleduc

Code-barre M23018

PIC PIRATE !

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Préparez-vous à des heures de fous rires avec ce jeu de suspense ! Le pirate est très chatouilleux... mais personne ne sait quand il va sauter ! À vous d'enfoncer les épées dans les encoches.
Adaptation	Les couleurs des épées sont reconnaissables tactilement.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Tomy
Code-barre	M18009

POMMES

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Chaque joueur possède son jardin dans lequel pousse un pommier. Tournez la flèche au centre du jeu... selon ce qu'elle indiquera vous pourrez cueillir ou ramasser des pommes et en remplir votre seau. Le premier qui récolte 10 pommes a gagné ! Mais attention de ne pas renverser votre seau !
Adaptation	Les arbres, les pommes et les petits seaux sont en 3 dimensions. Les indications (nombre de pommes à cueillir) désignées par la flèche au milieu du plan de jeu sont représentées par un dessin en relief.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Ravensburger
Code-barre	M04139

POUR UNE POIGNÉE DE MARGUERITES

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	En tant que vaches des alpages, baladez-vous dans les prés, mangez les fleurs indiquées sur votre plateau individuel et défendez votre petit coin de verdure lorsqu'une voisine tente de déguster des marguerites à votre place !
Adaptation	Les plateaux ainsi que les pièces de jeu possèdent différents repères tactiles.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Space Cow
Code-barre	M22020

PRINCESS LEGEND

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Le Prince cherche sa Princesse, mais tous les personnages de la Cour gardent leur identité secrète et ne comptent pas forcément l'aider. Incarne à tour de rôle le Prince et enquêtez judicieusement pour démêler le vrai du faux parmi les réponses de vos adversaires... à moins qu'ils ne soient vos alliés !

Adaptation Des gommettes en reliefs sont posées sur les cartes afin d'identifier les différents rôles. Un mémo en braille et en grands caractères est disponible.

Public De 3 à 8 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Blue Orange

Code-barre M20004

RAMSES JUNIOR

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Le jeune pharaon joue à cache-cache avec ses animaux. Aidez-le à les retrouver : déplacez astucieusement les pyramides une à une et mémorisez le bon chemin. Soudain, un trou s'ouvre dans le sol comme par magie : Houuuu ! Il ne peut s'agir que de la momie !

Adaptation Le plateau ainsi que les pièces de jeu sont adaptés avec des éléments ajoutant des textures et du relief.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Ravensburger

Code-barre M22024



ligue braille^{na}
une autre façon de voir la vie

RED 7

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Les règles de Red 7 sont simples : être en accord avec la condition de victoire à la fin du tour. Si vous n'êtes pas gagnant de la partie en cours à la fin de votre tour, vous êtes exclus ! Et la dernière personne encore en jeu gagne la manche.
Adaptation	Le coin supérieur gauche de chaque carte est perforé et le symbole en relief sous la perforation indique la couleur de la carte. Au coin supérieur droit, on retrouve des autocollants en reliefs qui indiquent le chiffre représenté.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Nuts Publishing
Code-barre	M20025

SCARABÉES

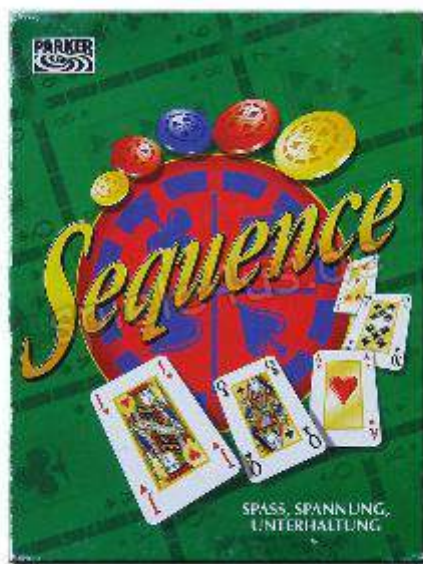
407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Un corps, une tête, deux antennes, six pattes. Reconstituez votre scarabée le plus rapidement possible. Attention, les pièces doivent être prises dans un certain ordre. Si vous avez de la chance, le dé sera votre allié... ou votre ennemi!
Adaptation	Les pièces sont en 3 dimensions. Le dé est en relief. Les pièces se fixent les unes aux autres par un système de tenons et de trous.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Royal National Institute for the Blind
Code-barre	M04148

SÉQUENCE

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Concentration, stratégie et une pointe de chance. Voici les règles d'or pour gagner à Séquence, un jeu rapide à comprendre et facile à jouer, l'un contre l'autre ou en équipe ! Pour gagner, il faut être le premier à réaliser deux lignes continues de 5 jetons sur le plateau de jeu. La tension monte à chaque tour grâce aux attaques et contre-attaques successives !
Adaptation	Le plateau est mis en relief. Les jetons sont recouverts d'une surface tactile suivant leurs couleurs. Les cartes disposent d'indications en braille reprenant leur valeur.
Public	De 2 à 12 joueurs à partir de 12 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Hasbro International
Code-barre	M04154

SHEEP HOP !

407 – Jeu de hasard



Description du jeu La journée se termine, les moutons ont hâte de retrouver leur enclos si douillet. Mais attention ! Deux loups patrouillent sur le chemin de la bergerie dans l'espoir d'attraper les brebis égarées... Serez-vous assez malins pour ramener le troupeau à bon port ?

Adaptation Les différentes pièces peuvent reconnues au toucher et possèdent des repères tactiles. Les cases du plateau de jeu sont délimitées par du relief.

Public De 1 à 4 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Space Cow

Code-barre M23011

SHUT THE BOX

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Le jeu se compose de 9 petits couvercles de bois, chiffrés de 1 à 9, que l'on doit rabattre en fonction des points obtenus en jetant les dés. Chaque joueur continue de lancer les dés jusqu'à ce qu'il ne puisse plus rabattre de couvercles.

Adaptation Les chiffres sont en grands caractères et transcrits en braille sur les morceaux de bois. Les dés sont en relief.

Public Dès 2 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

Durée d'une partie 10 minutes

Éditeur Pintoy

Code-barre M04141



ligue braille^{noé}
une autre façon de voir la vie

SUPER 5

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Le jeu de cartes où bon sens et chance sont nécessaires pour gagner. Soyez le premier joueur à vous défausser de toutes vos cartes, sinon vous perdrez une vie. Attention vous n'en avez que 5 au total. Arriverez-vous à survivre et à remporter la partie ?

Adaptation Les cartes disposent d'indications en braille pour expliquer leur signification.

Public De 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Hasbro

Code-barre M05021

THE MIND

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Comment coopérer quand on ne peut pas communiquer ? Les cartes en main des joueurs doivent être posées en ordre croissant sur la table : qui pense avoir la plus petite carte la pose en premier et ainsi de suite. Cela semble impossible, et pourtant... Est-ce un jeu, de la télépathie ou un tour de magie ?

Adaptation Les cartes numérotées ont une numérotation en braille et en grands caractères. Leur coin supérieur gauche est perforé afin de tenir ses cartes face cachée aux autres joueurs. Les cartes de Vie et de Shuriken ont un repère tactile.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans
Pour braillelistes

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Oya

Code-barre M18011



ligue braille^{oia}
une autre façon de voir la vie

UNO

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Être le premier joueur à marquer 500 points, en se débarrassant le premier, au cours des différentes manches, des 7 cartes qui lui auront été distribuées.
Adaptation	Les valeurs des cartes, en grands caractères et en braille, sont aisément repérables.
Public	De 2 à 10 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Jeux Spear
Code-barre	M04145

VELONIMO

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Dans Vélonimo, tentez de remporter le prestigieux maillot à Petits-Pois-Carottes ! Un jeu de défausse richement illustré, simple et absolument addictif ! Créez des combinaisons avec vos coureurs et soyez le premier à vous débarrasser de vos 11 cartes. Attention, les lièvres sont très rapides, mais ils courent seuls, pas de combinaisons possibles ! Et les tortues, leaders d'équipes, ont une très faible valeur, mais vous permettent de piocher chez l'adversaire et ruiner sa stratégie !

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles.

Public De 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

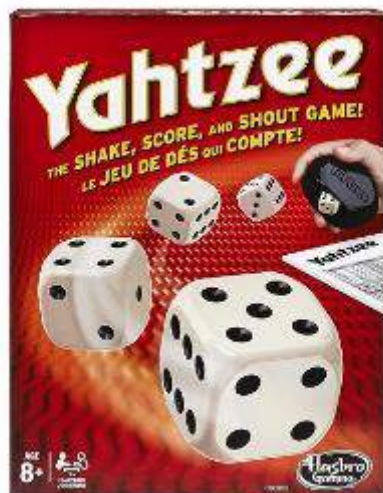
Durée d'une partie 40 minutes

Éditeur Stratosphères

Code-barre M22045

YAHTZEE

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Une combinaison d'action, de chance et de stratégie. Le jeu se joue en 13 tours. Chaque joueur lance les 5 dés et note la combinaison ainsi obtenue. Si ses points ne le satisfont pas, il relance une partie des dés ou tous les dés jusqu'à 3 fois par tour. Le but est d'obtenir tout au long du jeu une série de combinaisons (par ex. un carré de 4 dés identiques, un brelan, de 3 dés identiques) afin de totaliser un maximum de points.
Adaptation	Les dés sont en relief et les tableaux de points sont disponibles en grands caractères.
Public	Dès 1 joueur à partir de 8 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Hasbro International
Code-barre	M04147

ZERO

407 – Jeu de hasard



Description du jeu	Un subtil jeu de cartes mêlant tactique, bluff et observation. Moins c'est mieux ! Faites le plus petit score pour gagner la partie.
Adaptation	Les cartes possèdent des repères tactiles.
Public	De 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Pixie games
Code-barre	M21031

ZOMBIE LIFE

407 – Jeu de hasard



Description du jeu Les Zombies déferlent en masse. Arrivez-vous à les contenir dans votre Refuge pour marquer un maximum de points ou allez-vous les renvoyer vers la Horde ? Attention, une seule paire de Zombie et vous perdez la manche ! Parfois, il faut savoir rester caché...

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles.

Public De 3 à 6 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Origames

Code-barre M21032

LA POMME SAVANTE

408 – Jeu questionnaire



Description du jeu	Cette pomme savante permettra aux enfants d'apprendre l'alphabet de manière ludique. 2 modes de jeu: un mode ou l'enfant découvre les lettres en actionnant la flèche et tournant les 2 pages, les lettres s'affichent sur l'écran digital, un mot est associé, des sons rigolos y sont associés. Un mode quizz qui incitera les enfants à retrouver les lettres et à apprendre la chanson de l'alphabet.
Adaptation	Le jeu n'est pas adapté. Il nécessite l'accompagnement d'une personne voyante.
Public	Dès 1 joueur à partir de 2 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Mattel
Code-barre	M23107

LE TRUC LE +

408 – Jeu questionnaire



Description du jeu	À chaque tour, 5 mots sont proposés. Parmi eux, choisissez le truc le plus ... démodé, clair ou rural. Votre but : faire partie de la majorité et être le premier à ne plus avoir de jetons pour l'emporter !
Adaptation	Les cartes sont traduites en alphabet braille. La roue et les cartes de votes possèdent des formes en relief.
Public	De 3 à 8 joueurs à partir de 8 ans Pour brailleuses
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Iello
Code-barre	M15009

ORDI AMI : WALT DISNEY

408 – Jeu questionnaire



Description du jeu	Le premier ordinateur des tout-petits avec 12 fiches d'activités recto-verso. Un clavier tactile pour répondre en appuyant sur les images. Un clavier musical avec 8 grosses notes de couleur pour jouer les premières partitions. Découvre l'univers de Simba et ses amis !
Adaptation	Le jeu n'est pas adapté, contient des images.
Public	Pour 1 joueur à partir de 2 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Ravensburger
Code-barre	M22062

PIX

408 – Jeu questionnaire



Description du jeu	Vous savez dessiner ? Voici un nouveau challenge : dessiner avec des pixels ! Mais si vous ne savez pas dessiner, ce n'est pas grave, vous voilà enfin à égalité avec les plus talentueux !
Adaptation	Les plateaux et les pixels sont aimantés et bien contrastés.
Public	De 4 à 9 joueurs à partir de 8 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	40 minutes
Éditeur	Game Works
Code-barre	M13004

SOUND BOX

408 – Jeu questionnaire



Description du jeu	Préparez-vous à faire du bruit ! Avez-vous déjà entendu le bruit que fait un monstre géant en attaquant deux tennismen en plain match pendant une tempête nocturne ? Sound Box est un jeu d'ambiance et coopératif complètement fou! Tous les bruiteurs font le bruit indiqué sur leur carte en même temps, tandis que l'auditeur tente de reconnaître les bruits qu'il a entendus !
Adaptation	Les cartes ne sont pas adaptées. Il faut une personne voyante pour lire les cartes et gérer le plateau de jeu. Les jetons numérotés possèdent des repères tactiles.
Public	De 4 à 7 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Iello
Code-barre	M23121

TIME'S UP FAMILY

408 – Jeu questionnaire



Description du jeu	Faites deviner un maximum de mots à votre équipe en les décrivant, en les définissant en un seul mot ou par un bruit.
Adaptation	Les cartes sont agrandies et sont transcrites en braille.
Public	De 4 à 12 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Asmodee
Code-barre	M13006

TIME'S UP VIOLET

408 – Jeu questionnaire



Description du jeu	Faites deviner un maximum de noms propres à votre équipe en les décrivant, en les définissant en un seul mot ou par un bruit.
Adaptation	Les cartes sont agrandies et sont transcrites en braille.
Public	De 4 à 12 joueurs à partir de 12 ans Pour tous
Durée d'une partie	45 minutes
Éditeur	Repos Production
Code-barre	M16008

TOUS ÉGO

408 – Jeu questionnaire



Description du jeu Qui vous remonte le moral grâce à son éternel optimisme ? Le principe du jeu consiste à voter pour le membre du groupe qui correspond le mieux au profil de chacune des questions. Mais attention, il faut deviner si l'on a voté pour vous ou non.

Adaptation Les questions sont rédigées en caractères gras agrandis 2,5 fois. Au verso de chaque carte "question" figure le texte en braille. La couleur attribuée à chaque participant est remplacée par un numéro.

Public De 3 à 6 joueurs à partir de 12 ans
Pour tous

Durée d'une partie 45 minutes

Éditeur Jumbo

Code-barre M04155

TRIVIAL PURSUIT ADD-ON FOR BLIND PEOPLE

408 – Jeu questionnaire



Description du jeu	Cette extension à ajouter au jeu permet aux personnes aveugles de jouer en toute autonomie.
Adaptation	L'extension comprend un dé tactile représentant les 'camemberts' classiques du Trivial Pursuit en relief. Les camemberts s'insèrent dans les socles.
Public	De 1 à 5 joueurs à partir de 8 ans Pour brailleuses
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Royal National Institute for the Blind
Code-barre	M05010

$$1 + 1 = 2$$

409 – Jeu mathématique



Description du jeu Des opérations mathématiques sont écrites sur des pièces de puzzle. La place de chaque pièce est indiquée par le résultat de l'addition ou de la soustraction.

Adaptation Les calculs ainsi que les réponses sont exprimés en grands caractères (1 cm de haut) et en braille.

Public Pour 1 joueur à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur King

Code-barre M04158

1000 BORNES

409 – Jeu mathématique



Description du jeu	1000 bornes vous met dans la peau d'un conducteur avec tout ce que cela implique : code de la route (vitesse maximale, feu rouge) et accident (panne, crevaison).
Adaptation	Les cartes ont leur valeur inscrite en braille.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans Pour brailleuses
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Dujardin International
Code-barre	M04159

50 MISSIONS

409 – Jeu mathématique



Description du jeu Ce jeu coopératif utilise une mécanique identique à celle du célèbre Uno. A tour de rôle, les joueurs doivent poser une carte de leur main qui a la même valeur ou couleur que l'une des cartes au sommet d'une des 4 piles visibles sur la table. L'objectif dans ce jeu est de réaliser tous un ensemble un maximum de missions qui correspondent à des combinaisons de cartes.

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles.

Public De 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Oya

Code-barre M22032

6 QUI PREND !

409 – Jeu mathématique



Description du jeu Jeu d'ambiance et de combinaison de cartes dans lequel les joueurs doivent bien choisir leurs cartes pour les placer par ordre croissant dans les bonnes rangées. Quand un joueur complète une rangée de 6 cartes, il doit prendre les 5 premières qui lui valent des pénalités, puisque le but est de ne pas récolter de cartes.

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles.

Public De 2 à 10 joueurs à partir de 10 ans
Pour braillelistes

Durée d'une partie 45 minutes

Éditeur Gigamic

Code-barre M22029

ADDITIONS DE CARTATOTO

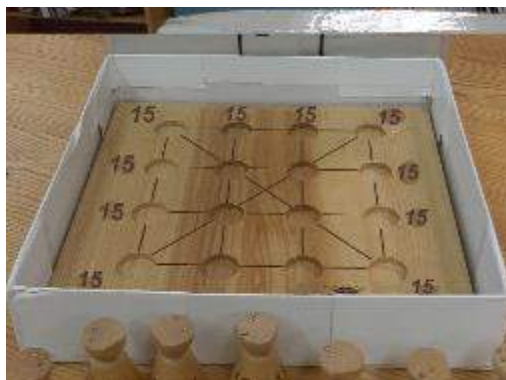
409 – Jeu mathématique



Description du jeu	Cartatoto permet d'apprendre les tables d'addition de 1 à 10 en s'amusant. Qui sera le plus rapide pour donner la bonne réponse ?
Adaptation	Les calculs ainsi que les réponses sont exprimés en grands caractères (1,5 cm de haut) et en braille.
Public	Dès 1 joueur à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	FilsFils
Code-barre	M04162

CAMAC 15

409 – Jeu mathématique



Description du jeu Trouver la combinaison mathématique exacte qui permet d'obtenir invariablement le résultat 15, en additionnant la valeur des pions horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Adaptation La valeur des pièces est inscrite en braille sur le sommet et en grands caractères bien contrastés sur les flancs de celles-ci. Une encoche sur le haut des pièces permet de les positionner correctement et d'en lire la valeur.

Public Pour 1 joueur à partir de 12 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur I.V.P

Code-barre M04167

CAMAC 34

409 – Jeu mathématique



Description du jeu Trouver la combinaison mathématique exacte qui permet d'obtenir invariablement le résultat 34, en additionnant la valeur des pions horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Adaptation La valeur des pièces est inscrite en braille sur le sommet et en grands caractères bien contrastés sur les flancs de celles-ci. Une encoche sur le haut des pièces permet de les positionner correctement et d'en lire la valeur.

Public Pour 1 joueur à partir de 12 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur I.V.P

Code-barre M04168

CAMAC 65

409 – Jeu mathématique



Description du jeu Trouver la combinaison mathématique exacte qui permet d'obtenir invariablement le résultat 65, en additionnant la valeur des pions horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Adaptation La valeur des pièces est inscrite en braille sur le sommet et en grands caractères bien contrastés sur les flancs de celles-ci. Une encoche sur le haut des pièces permet de les positionner correctement et d'en lire la valeur.

Public Pour 1 joueur à partir de 12 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur I.V.P

Code-barre M04169

CROKO : ROBOT CROCODILE PROGRAMMABLE

409 – Jeu mathématique



Description du jeu Croko est un adorable crocodile robot qui va devenir le meilleur ami des enfants. Avec lui, l'enfant pourra faire ses premiers pas dans l'univers de la programmation de manière simple et amusante. Il suffira de poser les pièces de commande sur le dos de Croko et d'appuyer sur OK.

Adaptation Les pièces de commande possèdent des repères tactiles. Le robot parle.

Public Pour 1 joueur à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Clementoni

Code-barre M22035

UNE CAUTION DE 20€ SERA DEMANDÉE



ligue braille^{noé}
une autre façon de voir la vie

DÉ MAGIC 13

409 – Jeu mathématique



Description du jeu	Une bille à bouger avec un doigt, un bâtonnet ou en soufflant dessus. L'intérêt de ce dé un peu spécial est que vous ne dépendez plus du facteur chance. Vous pouvez maîtriser le résultat souhaité !
Adaptation	Les valeurs sont représentées sur le support par des points saillants.
Public	Dès 1 joueur à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Fröhling
Code-barre	M04164

KATAMINO

409 – Jeu mathématique



Description du jeu Katamino est un casse-tête où vous devez placer un nombre précis de pièces dans un espace limité. Attention, les pièces doivent parfaitement s'emboîter !

Adaptation Le numéro de chaque pièce est retranscrit en braille. Le plateau de jeu est en relief.

Public De 1 à 2 joueurs à partir de 5 ans
Pour tous

Durée d'une partie 10 minutes

Éditeur DJ Games

Code-barre M04160

KIT D'ACTIVITÉ : FRACTIONS

409 – Jeu mathématique



Description du jeu	Le jeu offre une possibilité de manipulation dans l'apprentissage des fractions. Il peut être utilisé par des instituteurs ou parents pour jouer avec leurs enfants.
Adaptation	Les pièces sont de tailles différentes selon la fraction qu'elles représentent.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Miniland
Code-barre	M20002

KIT D'ACTIVITÉS MATHÉMATIQUES : MINI CIRCUIT

409 – Jeu mathématique



Description du jeu	Êtes-vous prêt à passer à la vitesse supérieure en mathématiques ? Rendez-vous dans la cour de la maternelle pour faire la course ! Les mini voitures de mathématiques ne s'arrêtent jamais : les pistes raccordable et les voitures colorées permettent de mettre en place des jeux et des activités attrayants pour un apprentissage interactif qui va encore plus loin.
Adaptation	Les voitures ont des repères tactiles selon leur couleur. Les dés sont remplacés par des cartes pour les brailleuses. 2 bandes supplémentaires sont collées au circuit pour les nombres en grands caractères et en braille.
Public	De 1 à 2 joueurs à partir de 4 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Learning Resources
Code-barre	M19026

LE JEU DE L'ARBRE

409 – Jeu mathématique



Description du jeu	Développe ta connaissance des couleurs et des opérations mathématiques de base.
Adaptation	Chaque pomme possède un repère tactile dépendant de sa couleur. Les dés peuvent être remplacés par des cartes de textures et de nombres.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Goula
Code-barre	M09005

MIMIKRY

409 – Jeu mathématique



Description du jeu Vous êtes devant un plan de jeu de 36 cases. Les 33 coquillages sont disposés dans l'espace du jeu. Le but est d'obtenir une plage où tous les coquillages se sont enfoncés dans la mer ; en d'autres termes on gagne si on réussit à retourner tous les pions. Pour cela, il faut arriver à les déplacer de 1 à 4 case(s) vers une place libre. Les numéros des lignes vont déterminer vos déplacements.

Adaptation Les cases du jeu sont délimitées par un relief. Les chiffres correspondant aux rangées sont en grands caractères et repris en braille dans chacune des cases. Les faces recto-verso sont reconnaissables par un léger relief. Un autocollant clair est collé au dos des pions.

Public Pour 1 joueur à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Ravensburger

Code-barre M04165



MULTIPLICATIONS DE CARTATOTO

409 – Jeu mathématique



Description du jeu	Cartatoto offre une multitude de jeux pour apprendre et mémoriser les tables de multiplication tout en s'amusant.
Adaptation	Les calculs et leurs solutions sont exprimés en braille et en grands caractères (1,5 cm de haut).
Public	Dès 1 joueur à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	FilsFils
Code-barre	M04163

NON MERCI !

409 – Jeu mathématique



Description du jeu À prendre ou à payer! À votre tour de jeu, faites le choix d'accepter une carte ou de dire "non merci"! en posant l'un de vos pions sur la carte refusée. C'est ensuite au joueur suivant de prendre une décision et éventuellement de récupérer votre jeton. Mais attention chaque carte acceptée fait perdre des points.

Adaptation Les cartes sont grandes et possèdent des repères tactiles.

Public De 3 à 7 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Gigamic

Code-barre M22028

POULE MOUILLÉE !

409 – Jeu mathématique



Description du jeu	Les poules jaunes et rouges se jouent des tours... et le renard met la pagaille dans tout le poulailler! Garde ton sang froid et mesure tes risques pour ne pas dépasser 21! Un surprenant mélange d'additions, de soustractions, de mémoire et de risque !
Adaptation	Les cartes possèdent des repères tactiles.
Public	De 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Piatnik
Code-barre	M22034

RUMMIKUB

409 – Jeu mathématique



Description du jeu	Soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos plaquettes en réalisant diverses combinaisons de chiffres. Un grand classique à (re)découvrir...
Adaptation	4 textures ont été ajoutées sur les plaques, les chiffres sont repris en braille.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans Pour braillelistes
Durée d'une partie	40 minutes
Éditeur	Goliath
Code-barre	M04170

STREAMS

409 – Jeu mathématique



Description du jeu	Essayez de réaliser les plus longues suites de nombres pour marquer un maximum de points. Plus la suite est longue, plus vous marquez de points. À vos méninges !
Adaptation	Les tuiles possèdent des couleurs contrastées (noir sur fond blanc). Les nombres sont en grands caractères.
Public	Dès 1 joueur à partir de 8 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	10 minutes
Éditeur	Moonster Games
Code-barre	M16005

SUDOKU BRAILLE

409 – Jeu mathématique



Description du jeu Le but du jeu est de remplir la grille avec une série de chiffres différents, qui ne se trouvent jamais plus d'une fois sur une même ligne, dans une même colonne ou dans une même sous-grille.

Adaptation Les pièces numériques sont en braille et elles s'incrudent parfaitement dans le plateau de jeu.

Public Pour 1 joueur à partir de 12 ans
Pour brailleuses

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur /

Code-barre M09013

SUPER DOC

409 – Jeu mathématique



Description du jeu	Super DOC fait découvrir les bases de la programmation de façon amusante, créative et progressive. Le robot peut être programmé librement ou en utilisant les cartes qui suggèrent des associations logiques.
Adaptation	Les pièces du jeu possèdent des repères tactiles. Le robot parle.
Public	De 1 à 2 joueurs à partir de 5 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Clementoni
Code-barre	M22036

UNE CAUTION DE 20€ SERA DEMANDÉE



ligue braille
une autre façon de voir la vie

THE GAME

409 – Jeu mathématique



Description du jeu	Coopérez afin de défausser un maximum de cartes nombres sur une ou plusieurs piles. Il faut respecter l'ordre ascendant ou descendant imposé par chaque pile.
Adaptation	Les nombres sont en braille.
Public	De 1 à 5 joueurs à partir de 8 ans Pour brailleux
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Oya
Code-barre	M22031

TRIOLET

409 – Jeu mathématique



Description du jeu	Astuce, tactique et stratégie pour ce jeu de chiffres où le but est d'avoir un maximum de points en plaçant ses jetons numérotés de telle sorte que chaque trio de jetons soit égal à 15.
Adaptation	Les chiffres sont en grands caractères (agrandis 8 fois). Les cases du plan de jeu sont aisément identifiables.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	PBM
Code-barre	M04161

UP SIDE DOWN

409 – Jeu mathématique



Description du jeu	33 palets octogonaux sont répartis dans les 36 cases du plan de jeu. Pour gagner il faut réussir à retourner tous les pions. On ne peut retourner un pion qu'après l'avoir déplacé vers une case libre. Ce sont les numéros des lignes qui déterminent le nombre de cases dont on peut avancer le pion.
Adaptation	Les cases sur le plan de jeu sont délimitées par des lattes de bois (relief bien marqué). Chaque pion comporte une face blanche (recto) et une face foncée (verso). Les faces foncées des pions sont différenciées des faces blanches par un trou creusé au centre.
Public	Dès 1 joueur à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Ephéc
Code-barre	M04166

ALIAS JUNIOR

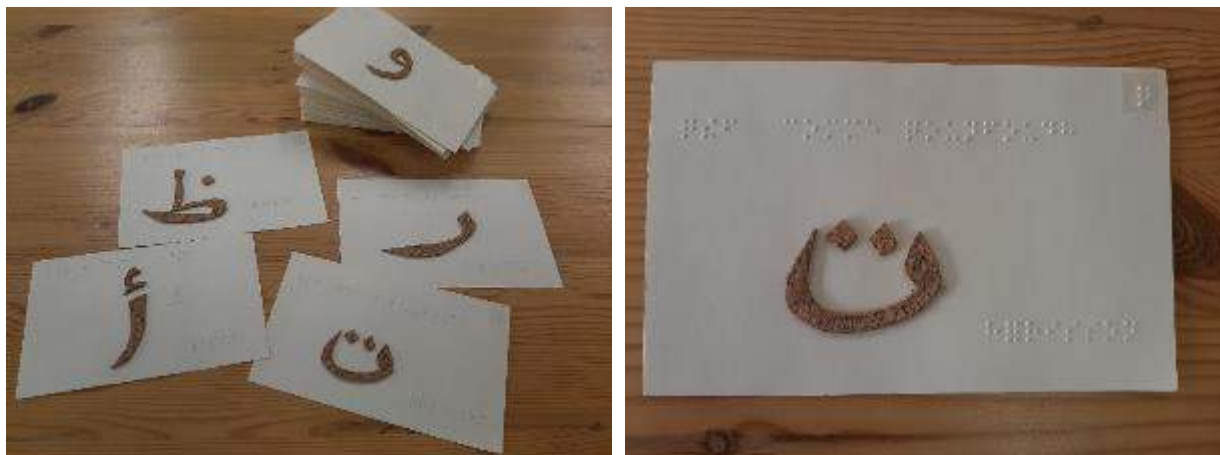
410 – Jeu de langue



Description du jeu	Un jeu où tu dois tout dire et décrire autrement... Tu dois essayer de deviner au plus vite ce qu'il y a sur la carte de ton coéquipier. Pour t'aider, il te donne des indices. Mais attention, le sablier s'écoule.
Adaptation	Les cartes illustrées sont transcrites en braille. Le plateau de jeu a des repères tactiles.
Public	Dès 4 joueurs à partir de 5 ans Pour brailleuses
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Tactic
Code-barre	M23067

ALPHABET ARABE

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Partez à la découverte d'une autre culture avec notre alphabet arabe !
Adaptation	Les lettres arabes sont en relief et en braille.
Public	Dès 1 joueur à partir de 6 ans Pour brailleuses
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Ligue Braille
Code-barre	M04173

ALPHABET ET VOCABULAIRE

410 – Jeu de langue



Description du jeu Jeu de cartes dont le but est de reconnaître des lettres et de reconstituer des mots.

Adaptation Les lettres et les chiffres sur les cartes sont exprimés en grands caractères (agrandis 2,5 fois) et en braille. Les dessins sont contrastés. Une texture plastifiée placée au verso, en bas, à droite des cartes vertes les distingue des cartes bleues.

Public Pour 2 joueurs à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Gram'Pop

Code-barre M04174



ATELIER DES MOTS 1

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Dans le cadre de l'initiation au monde de l'écrit, l'Atelier des mots permet aux enfants de lire globalement et de reproduire des mots simples. Ils se familiarisent ainsi avec le système alphabétique.
Adaptation	Les lettres sont de grande taille et tiennent sur leur support de jeu.
Public	De 1 à 12 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Nathan
Code-barre	M05018

AUXILIAIRE ÊTRE

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Comment apprendre à conjuguer le verbe "être" tout en jouant...
Adaptation	Les cartes sont équipées en braille.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans Pour brailleuses
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Gram'Pop
Code-barre	M04175

BOOKINOU : LA CONTEUSE DE LIVRES

410 – Jeu de langue



Description du jeu Quand vous racontez une histoire à un enfant, vous déchiffrez le livre en termes d'associations d'idées, de lettres et prononciation. Et si cette lecture accompagnée, il pourrait la pratiquer en toute autonomie, tout le temps, avec n'importe quel livre et n'importe quelle fréquence ?

Adaptation Console de jeu parlante.

Public Pour 1 joueur à partir de 2 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur PIMELY SAS

Code-barre M23007

UNE CAUTION DE 20€ SERA DEMANDÉE



ligue braille^{oifd}
une autre façon de voir la vie

CATEGORY GAME

410 – Jeu de langue



Description du jeu Trouvez une ville commençant par R, c'est facile. Mais à chercher dans 5 catégories différentes, plus dur. Category game est un jeu idéal, à 2 ou en équipes. Chaque partie est différente des autres !

Adaptation Les catégories sur les cartes sont indiquées en braille et les points se comptent à l'aide de billes de différentes tailles et textures.

Public Dès 2 joueurs à partir de 14 ans
Pour braillistes

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Editrice Giochi

Code-barre M09001

CREATIVITY

410 – Jeu de langue



Description du jeu Faites deviner le mot tiré à vos coéquipiers. De quelle façon ? À vous de décider : dessinez, sculpez, mimez, fredonnez, ... Choisissez parmi les 9 activités sur la carte pour faire deviner le mot. Tentez d'obtenir le plus de points possible avec 5 cartes avant que votre temps ne soit écoulé !

Adaptation La roulette est mise en relief. Les cartes Mot sont adaptées en grands caractères et en braille. Les règles du jeu ont été modifiées.

Public De 2 à 8 joueurs à partir de 12 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Jeux MHR

Code-barre M20013



DÉMONIAK

410 – Jeu de langue



Description du jeu Jeu de mots croisés rapide, Démoniak va mettre vos nerfs à l'épreuve. Les joueurs s'affrontent pour réaliser en commun une grille de mots croisés en allant chercher dans une pioche commune les lettres nécessaires pour constituer un mot répondant à un thème.

Adaptation Les tuiles possèdent du braille. Les cartes sont agrandies et adaptées en braille. Un changement des règles du jeu est proposé.

Public De 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans
Pour braillistes

Durée d'une partie 20minutes

Éditeur Ravensburger

Code-barre M21011



DES CHIFFRES ET DES LETTRES

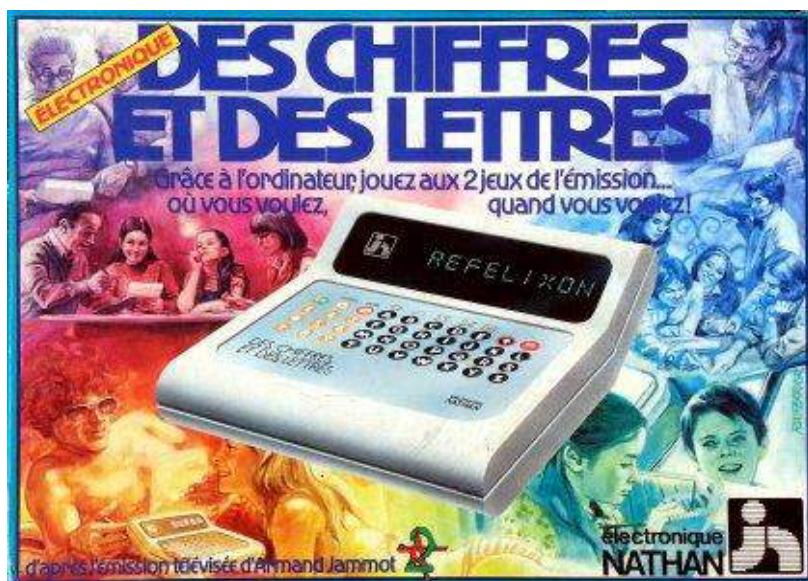
410 – Jeu de langue



Description du jeu	2 jeux en 1. LE MOT LE PLUS LONG : le meneur du jeu tire 9 lettres au hasard, les joueurs peuvent choisir des consonnes et des voyelles. Dès que le sablier est écoulé, chacun annonce le mot trouvé. Le mot le plus long gagne autant de points qu'il a de lettres. LE COMPTE EST BON : à vous de trouver le résultat affiché ou de vous en approcher le plus possible en additionnant, soustrayant, multipliant ou divisant les six chiffres tirés au hasard.
Adaptation	Les lettres et les chiffres sont transcrits en braille et en grands caractères. Une minuterie remplace le sablier. Le plateau de jeu comporte un relief coinçant la carte afin de pouvoir lire le braille des cartes sans les déplacer.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Nathan
Code-barre	M04176

DES CHIFFRES ET DES LETTRES ÉLECTRONIQUE

410 – Jeu de langue



Description du jeu Un ordinateur pour jouer aux 2 jeux de l'émission DES CHIFFRES ET DES LETTRES où vous voulez et quand vous voulez. Choisissez parmi 3 modes de jeu: jeu de chiffres, jeu de lettres ou des chiffres et des lettres. C'est tout simple. L'ordinateur indique automatiquement toutes les opérations à effectuer, limite le temps de réflexion et attribue les scores.

Adaptation Console de jeu parlante.

Public De 1 à 2 joueurs à partir de 8 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur JEUX NATHAN S.A.

Code-barre M23016

DORA L'EXPLORATRICE : 3 LIVRES MUSICAUX

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Apprendre en s'amusant ! Entre dans le monde magique de Dora et ses amis. Découvre trois histoires amusantes grâce à un nouveau concept de module sonore interchangeable. Alors, n'attends plus, let's go vers l'aventure.
Adaptation	Jeu non-adapté. Nécessite l'accompagnement d'une personne voyante.
Public	Pour 1 joueur à partir de 18 mois Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Nickelodeon
Code-barre	M23021



FABRIQUE À HISTOIRES

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Tu choisis ton héros, ton univers, ton personnage et ton objet : abracadabra, Lunii te raconte l'histoire que tu as créée !
Adaptation	Console de jeu parlante.
Public	Pour 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Lunii
Code-barre	M18001

UNE CAUTION DE 20€ SERA DEMANDÉE



ligue braille^{oif}
une autre façon de voir la vie

FARBEN

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Selon vous, quelle est la couleur de l'enfance? De l'ambition? Du rire? Dans Farben, chacun raconte une histoire. Fictive, touchante, drôle ou loufoque, pourvu que les autres la retiennent!
Adaptation	Les couleurs sur les cartes sont texturées. Les mots ont été réécrits en braille.
Public	De 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Act In Games
Code-barre	M20003

HOOMBOOK

410 – Jeu de langue



Description du jeu Calmez votre esprit et endormez-vous plus vite à l'aide de notre carnet de voyage audio sans ondes ni écran. Découvrez ses histoires hypnotiques et méditations guidées, racontées par les plus belles voix. Prêt(e) à embarquer ?

Adaptation Appareil parlant.

Public Pour 1 joueur à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Livlab

Code-barre M22016

UNE CAUTION DE 20€ SERA DEMANDÉE

IL ÉTAIT UNE FOIS...

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Le premier joueur qui parient à utiliser toutes ses cartes « contes » et à conclure son histoire avec sa carte « dénouement » gagne la partie.
Adaptation	Les cartes sont réécrites en braille et en grands caractères.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Play Factory
Code-barre	M23066

JEU DE LETTRES ABCDÉ

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Associez voyelles et consonnes pour écrire des mots qui vous rapporteront un maximum de points.
Adaptation	Les glissières ont des encoches pour contenir les lettres. Les lettres sont notés en gros caractères et en braille.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 10 ans Pour brailleistes
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	AVH
Code-barre	M12011

JOOKI

410 – Jeu de langue



Description du jeu Musique et histoires à portée de main et sans écran ! À l'intérieur, Jooki, c'est de la high-tech pour un son de qualité; à l'extérieur, il est robuste et résistant aux éclaboussures. Jooki est portable et peut être utilisé en mode connecté, mais aussi hors-connection wifi. Les cinq figurines déclenchent les listes de lecture à partir de Spotify, Deezer ou de fichiers MP3 (chargés directement sur Jooki).

Adaptation Console de jeu parlante.

Public Pour 1 joueur à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Jooki

Code-barre M20014

UNE CAUTION DE 50€ SERA DEMANDÉE



ligue braille[®]
une autre façon de voir la vie

KIKAFÉ ?

410 – Jeu de langue



Description du jeu "Ce n'est pas mon perroquet qui a fait caca au milieu du salon mais je pense que c'est le lapin !" À vous, propriétaire de l'adorable petit lapin de très vite l'innocenter et d'accuser un autre animal de compagnie. Votre mémoire et votre réactivité seront vos seules alliées car si vous accusez un animal déjà innocenté, vous serez de corvée de nettoyage !

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles et leur coin supérieur gauche est perforé afin de la tenir dans le bon sens.

Public De 3 à 6 joueurs à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Blue Orange

Code-barre M19041



LE MOT LE PLUS LONG

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Avec 9 lettres piochées au hasard, composez le mot le plus long.
Adaptation	Les lettres sont en relief, bien contrastées (noir sur fond blanc) et mesurent 2 cm de haut. Chaque lettre est en braille au dos de sa plaquette.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Interlude
Code-barre	M04177

MIXMO

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Disputez une course endiablée dans laquelle chaque joueur construit sa propre grille de mots. Placez et déplacez vos lettres en toute liberté. Mais attention ! Le Bandit peut surgir et ajouter une difficulté. Enfin un jeu de lettres pour tous avec des parties courtes et pleines de rebondissements.
Adaptation	Les lettres sont en caractères gras (noir sur fond blanc).
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Asmodée
Code-barre	M14007

MON MOT SECRET

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Deviner le mot de l'adversaire est tout un art. Localiser les lettres les unes par rapport aux autres, et trouvez le mot caché !
Adaptation	Deux copies des grilles de jeu ont été retranscrites en braille et en grands caractères.
Public	Pour 2 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Jumbo
Code-barre	M04189

MOT POUR MOT

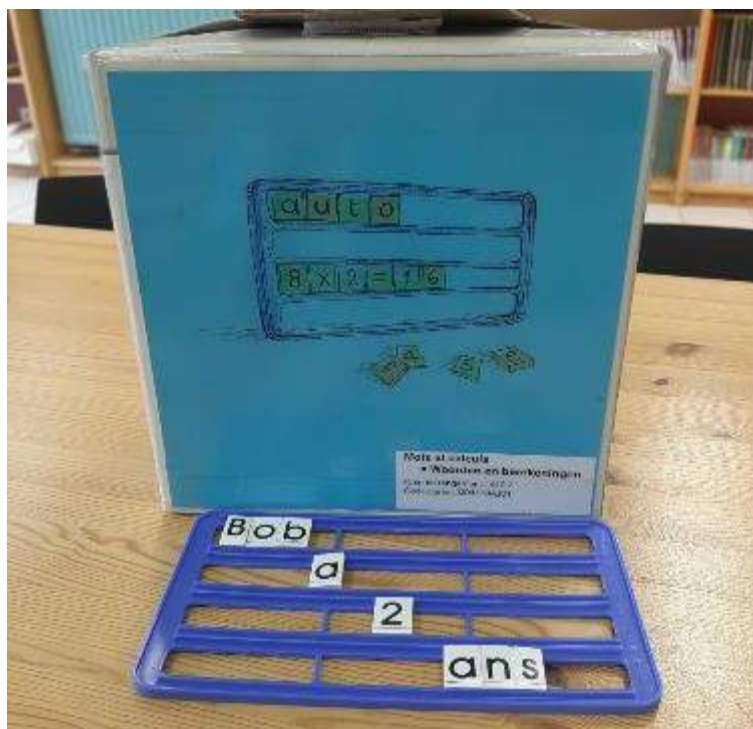
410 – Jeu de langue



Description du jeu	Dans Mot pour Mot, deux équipes s'affrontent en trouvant successivement des mots qui répondent à une catégorie imposée. Les mots prononcés permettent de tirer les lettres vers soi et de les capturer.
Adaptation	Le plateau ainsi que les lettres sont aimantés, 110 cartes adaptées (110 catégories), le sablier peut être remplacé par un minuteur.
Public	De 2 à 12 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Scorpion masqué
Code-barre	M21005

MOTS ET CALCULS

410 – Jeu de langue



Description du jeu Jeu de lettres en majuscules et en minuscules à assembler pour former des mots. Jeu de chiffres et de signes mathématiques pour composer des calculs.

Adaptation Les lettres et les chiffres mesurent 1,5 cm de haut et sont inscrits en noir sur fond blanc.

Public De 1 à 2 joueurs à partir de 6 ans
Pour malvoyants

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur /

Code-barre M04178

NONSENSE CLASSIC

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Essayez de découvrir les mots improbables qu'un adversaire a subtilement glissé dans une histoire loufoque de son invention. Un maximum d'éclats de rire garanti.
Adaptation	Les cartes et les grilles sont réimprimées en grands caractères et en braille.
Public	Dès 3 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Éditions du Hibou
Code-barre	M16018

ODIMO

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Pas besoin de lire, ni d'écrire... juste de réfléchir. Glissez la cartouche dans l'appareil et répondez à haute voix aux questions de la console !
Adaptation	Console de jeu parlante.
Public	Pour 1 joueur à partir de 14 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Brainbox & company
Code-barre	M11002

UNE CAUTION DE 50€ SERA DEMANDÉE

OLÉ ! GUACAMOLÉ

410 – Jeu de langue



Description du jeu Retournez une carte lettre, puis trouvez un mot qui ne contient aucune des lettres présentes sur la table, et en rapport avec le mot du joueur précédent... Et continuez ainsi en ajoutant à chaque fois une carte... et donc de plus en plus difficile !

Adaptation Les lettres sont mises en relief et en braille.

Public De 2 à 8 joueurs à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Scorpion Masqué

Code-barre M23123

PALABRES

410 – Jeu de langue



Description du jeu Vous retournez 3 lettres au hasard. Vous avez 1 minutes et 15 secondes pour lancer à voix haute le maximum de mots contenant ces 3 lettres. Marquez-vous le bonus du dernier mot ? Trouvez-vous plus de mots que vos adversaires ?

Adaptation Du braille est retranscrit sur les cartes qui possèdent déjà des écritures en grands caractères, les jetons dorés ont un repère tactile.

Public De 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Jeux FK

Code-barre M13028



PIM PAM PET

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Célèbre jeu familial : "un sport qui commence par T", "une ville qui commence par B", ... Soyez le plus rapide à donner une bonne réponse et empocher le plus de points.
Adaptation	Les fiches sont en braille et en grands caractères. Les lettres sur le tourniquet sont en braille et en grands caractères (1 cm de haut) bien contrastés (blanc sur fond bleu).
Public	De 2 à 10 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Jumbo
Code-barre	M04179

RICOCHET

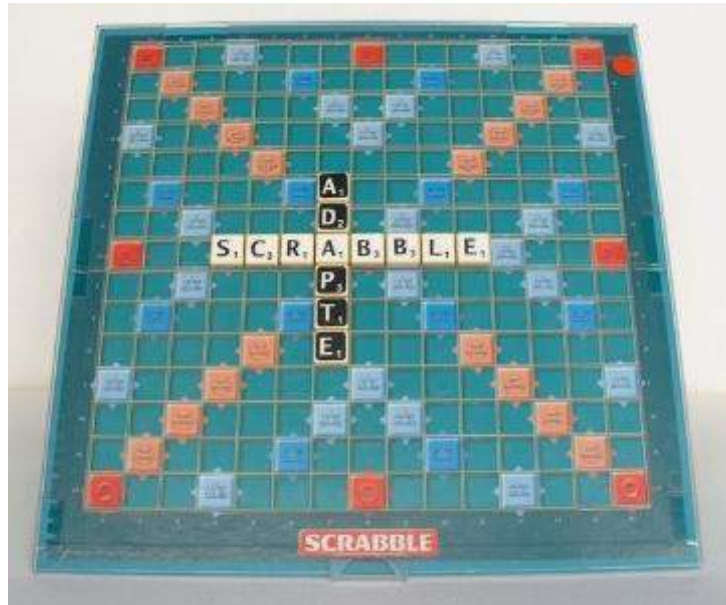
410 – Jeu de langue



Description du jeu	Ricochet est un jeu solo ou coopératif de déduction et d'association d'idées. Plongez dans une aventure loufoque de 30 énigmes à résoudre en ricochant avec les mots.
Adaptation	Le plateau et les cartes sont transcrits en braille et en grands caractères.
Public	Dès 1 joueur à partir de 14 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Flip Flap Éditions
Code-barre	M23010

SCRABBLE BRAILLE

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Le scrabble consiste à former des mots entrecroisés sur une grille avec des lettres de valeurs différentes, certaines cases de la grille permettent de multiplier la valeur des lettres ou des mots.
Adaptation	Chaque case est facilement repérable par son contour en relief. Les cases multipliant la valeur des lettres ou des mots sont signalées en braille, laissant apparaître le texte en noir. Les lettres ainsi que leurs valeurs apparaissent en braille et en noir.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	60 minutes
Éditeur	J. W. Spear & Sons
Code-barre	M04181

SCRABBLE CARTES

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Ce jeu de scrabble consiste à former des mots entrecroisés sur la table avec des lettres de valeurs différentes. Certaines cartes permettent de multiplier la valeur des mots.
Adaptation	Les lettres ont une hauteur de 3 cm. Les chiffres donnant la valeur de chaque lettre sont agrandis 5 fois. Sur les cartes multipliant la valeur des mots, les caractères sont agrandis 2,5 fois.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	60 minutes
Éditeur	J. W. Spear & Sons
Code-barre	M04182

SCRABBLE GÉANT

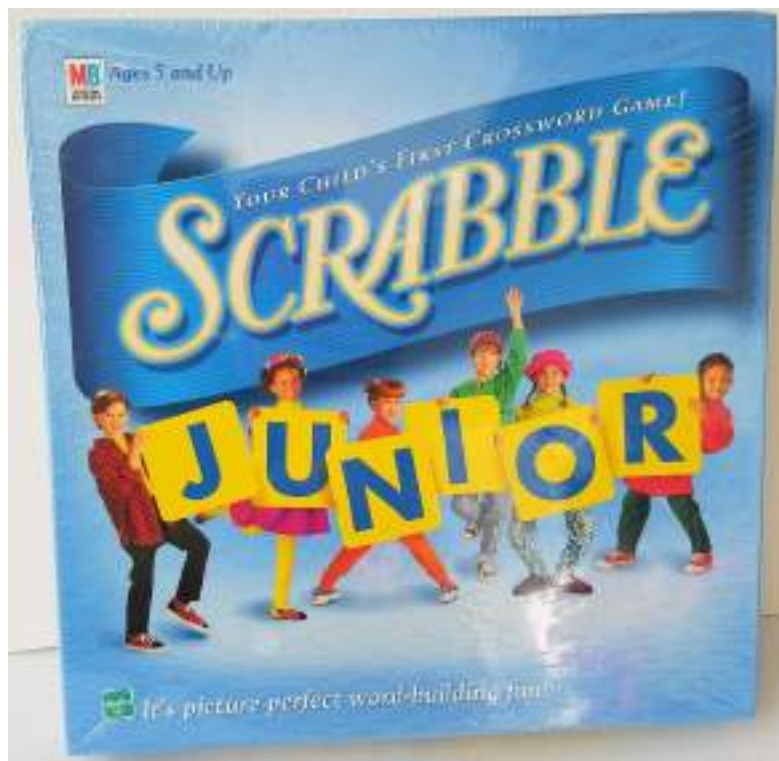
410 – Jeu de langue



Description du jeu	Le scrabble consiste à former des mots entrecroisés sur une grille avec des lettres de valeurs différentes. Certaines cases de la grille permettent de multiplier la valeur des lettres ou des mots.
Adaptation	La grandeur des lettres est de 1,6 cm. Les chiffres indiquant la valeur de chaque lettre sont agrandis 4 fois. Les mots écrits sur les cases multipliant la valeur des lettres ou des mots sont agrandis 2 fois.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	60 minutes
Éditeur	J. W. Spear & Sons
Code-barre	M04180

SCRABBLE JUNIOR

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Un formidable outil d'aide à l'apprentissage de la lecture, se familiariser avec l'alphabet, et à la composition de mots, apprendre de nouveaux mots et leur orthographe.
Adaptation	Les lettres ainsi que leurs valeurs sont en braille.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans Pour brailleuses
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Mattel
Code-barre	M23044

SCRIPT-O-GRAM

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Lorsque le jeu commence, on jette les dés à lettres sur la table. Chaque joueur essaie de composer un mot en utilisant les lettres sur la face tournée vers le haut des dés. Le joueur qui y réussit le premier obtient une fiche.
Adaptation	Les lettres en braille ont été collées sur les faces des dés.
Public	Dès 2 joueurs à partir de 9 ans Pour brailleistes
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Jumbo International
Code-barre	M09011

SUPER BOGGLE

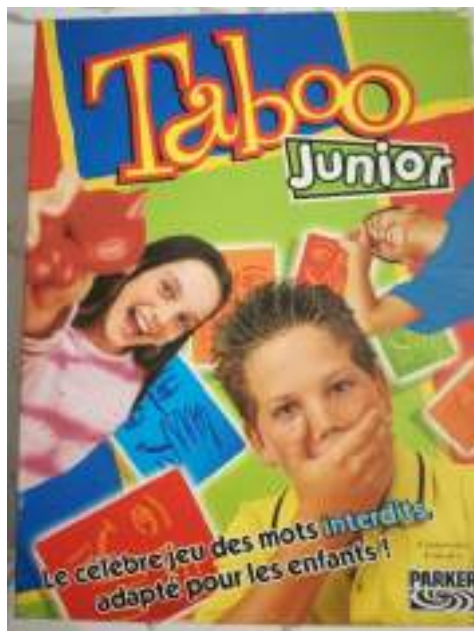
410 – Jeu de langue



Description du jeu	À vous de choisir de jouer avec 16 ou 25 dés, grâce à une grille réversible. Placez les dés sur lesquels figurent les lettres, mettez en marche votre super Boggle et secouez-le ! Faites fonctionner votre imagination pour trouver un maximum de mots en 3 minutes chrono.
Adaptation	Le jeu ne possède pas d'adaptations supplémentaires. Il peut être joué par des personnes malvoyantes.
Public	Dès 2 joueurs à partir de 8 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Parker
Code-barre	M23113

TABOO JUNIOR

410 – Jeu de langue



Description du jeu Découvrez Taboo, un jeu délirant, avec cette édition pour enfants, qui contient plus de 500 mots spécialement choisis pour eux ! Il faudra faire preuve de rapidité pour faire deviner un maximum de mots et surtout ne pas prononcer les mots interdits, sous peine d'être buzzé !

Adaptation Le plateau est en relief et 100 cartes sont en grands caractères et en braille.

Public Dès 4 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Hasbro

Code-barre M21044



TEXTO !

410 – Jeu de langue



Description du jeu Texto est un jeu simplissime et totalement addictif qui met à l'épreuve votre vivacité d'esprit. À chaque tour, une catégorie et une lettre sont révélées. Le premier qui trouve un mot commençant par cette lettre et appartenant à cette catégorie gagne la carte. Puis on recommence un nouveau tour ! À la fin, celui qui cumule le plus de cartes gagne la partie.

Adaptation Les thèmes sont en braille et en grands caractères, Les lettres sont en relief.

Public De 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie 10 minutes

Éditeur Gigamic

Code-barre M20019



TIC TAC BOUM

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Une bombe passe de main en main et menace d'éclater à tout instant. Pour vous en débarrasser, trouvez le plus vite possible un mot comportant le son inscrit sur une carte, puis passez la bombe à votre voisin ! Attention, elle va peut-être revenir vers vous, et elle peut exploser à tout moment !
Adaptation	Le dé comporte des repères tactiles, la bombe est sonore. Les cartes sont en grands caractères et possèdent également du braille.
Public	De 2 à 12 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Goliath
Code-barre	M17009

TIC TAC BOUM JUNIOR

410 – Jeu de langue



Description du jeu Lorsqu'on a la bombe en mains, trouver le plus rapidement possible un mot associé au thème illustré sur la carte et passer la bombe-minuteur à son voisin avant qu'elle n'explose. Ouf, vous êtes sauvé !

Adaptation La bombe est sonore. Les cartes sont en grands caractères.

Public De 2 à 12 joueurs à partir de 6 ans
Pour malvoyants

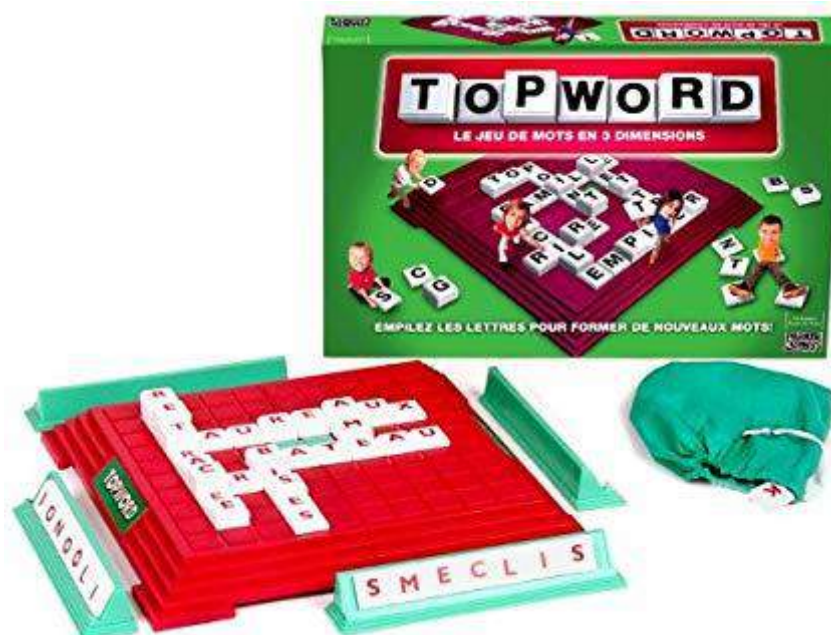
Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Goliath France

Code-barre M22074

TOPWORD BRAILLE

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Le jeu de lettres, en 3 dimensions, aux possibilités infinies. Piochez 7 lettres que l'on peut croiser ou empiler pour former des mots-croisés en 3 dimensions.
Adaptation	Les lettres sont transcrites en braille, sur papier autocollant transparent, laissant les lettres d'origine visibles. Les jetons "lettres" viennent s'encaster sur le plateau de jeu.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	60 minutes
Éditeur	Parker
Code-barre	M04187

TOUTILIX ACCESS

410 – Jeu de langue



Description du jeu Jeux de lettres, jeux de mots, jeux de phrases, il y en a pour tous les goûts et pour tous les âges ! Le jeu propose au sein de la boîte 12 règles créées par 12 auteurs illustres du monde du jeu et 28 règles supplémentaires sont disponibles gratuitement sur www.toutilix.fr

Adaptation Les cartes sont très contrastées. Les lettres sont écrites en gros caractères et se lisent en relief. La lettre en braille est indiquée dans le coin gauche. Le coin droit est arrondi pour faciliter la prise en main.

Public De 1 à 8 joueurs à partir de 4 ans
Pour tous

Durée d'une partie 60 minutes

Éditeur Accessijoux

Code-barre M19034

ULTIMO

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Le principe du jeu est de trouver le plus grand nombre de mots qui commencent par l'initiale présente sur la 1ère carte piochée et qui se terminent par la syllabe affichée sur la 2ème carte tirée. Par exemple, avec C et EUR, on trouve Chaleur, Crieur, Cafteur...
Adaptation	Les lettres sont en grands caractères de 3 cm de hauteur. Les lettres sont écrites également en braille.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Point à Point
Code-barre	M04183

UN POINT C'EST TOUT

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Mettre un point final au mouvement infernal de mots pointus.
Adaptation	Le dé est saillant et les pitons sont tous en relief, très différenciables du plateau de jeu en mousse.
Public	De 1 à 2 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	TACT
Code-barre	M04186

VERBA VOLANT

410 – Jeu de langue



Description du jeu Placez devant vous un carré de 36 cartes, en retournant les faces "lettre" vers la table. Chaque joueur, quand vient son tour, découvre 4 cartes ou plus et doit former un mot avec toutes les lettres ainsi découvertes. S'il n'y parvient pas, toutes les cartes sont retournées face contre table et le joueur suivant tente sa chance.

Adaptation Les lettres sont en grands caractères (4,5 cm de hauteur) et en braille.

Public Dès 2 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Venice Connection

Code-barre M04184



VOCABULON EXPERT

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Vous désirez jongler avec les mots lors de parties effrénées en famille ou entre amis ! Alors il n'y a pas d'heure pour "vocabuler" et tester vos connaissances sur plus de 3000 mots tirés du petit Larousse.
Adaptation	Certaines cartes sont réécrites en braille et en grands caractères.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans Pour brailleuses
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Magableu
Code-barre	M21052

VOCABULON FAMILLE

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Jeu familial pour découvrir 5200 mots et leur définition, répartis en 2 niveaux : 2600 mots pour les enfants et 2600 mots pour les adultes. Un jeu pour enrichir son vocabulaire et passer de bons moments!
Adaptation	Une partie des cartes sont réécrites en braille et en grands caractères.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Megableu
Code-barre	M23049

VOCABULON JUNIOR

410 – Jeu de langue



Description du jeu	Un jeu pour découvrir et apprendre pleins de mots tout en s'amusant autour d'un plateau. Découvrez le sens et l'orthographe de 1000 mots courants de la langue française. À travers des itinéraires très colorés et surprenants, les joueurs partent à la conquête des lettres et... que le meilleur gagne !
Adaptation	Une partie des cartes sont réécrites en braille et en grands caractères.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans Pour tous
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Megableu
Code-barre	M23048

BAHUTS MALINS

411 – Jeu d'énigme



Description du jeu	Les trois joyeux camions Groseilles, Citron et Pruneau sont en route pour collecter leurs colis. Il devront en emporter beaucoup, mais tiendront-ils tous à l'intérieur des bennes? Un jeu et un jouet pour les enfants, qui pourront également jouer avec les trois camions lorsqu'ils ne résoudront pas les défis.
Adaptation	Les défis et leur solution sont adaptés (en relief); des repères tactiles sont collés sur les voitures selon leur couleur.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Smart Games
Code-barre	M19028

CLUEDO

411 – Jeu d'énigme



Description du jeu	Les invitations ont été envoyées. Les invités sont arrivés. L'hôte a été assassiné ! Tué de sang-froid. Est-ce pour son héritage... ? Son oncle, Charles Édouard Lenoir, aurait pu lui dire en qui avoir confiance, mais il est mort et enterré ! Six invités hauts en couleur sont les suspects. C'est à vous de résoudre l'énigme...
Adaptation	Les cartes et les feuilles de points sont retranscrites en grands caractères et en braille. Les pions sont en relief ainsi que le plateau de jeu et les dés.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Hasbro France
Code-barre	M05003

COLOUR CODE

411 – Jeu d'énigme



Description du jeu	Reconstitue la figure demandée via les 18 plaquettes transparentes à superposer. Choisis l'un des 100 défis proposés et reconstitue la figure demandée en combinant les bonnes plaquettes. Pour toute la famille, 100 défis à relever et 4 niveaux de difficulté !
Adaptation	Jeu de 9 couleurs contrastées.
Public	Dès 1 joueur à partir de 5 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Smart
Code-barre	M22060

CRIME HOTEL

411 – Jeu d'énigme



Description du jeu Trouvez le meurtrier de l'hôtel ! Minuit, un crime a été commis et vous devez trouver où se cache le coupable. Recoupez les indices et appelez des renforts. Serez-vous le plus grand de tous les détectives ?

Adaptation Le plateau et les pièces de jeu possèdent des repères tactiles.

Public De 3 à 4 joueurs à partir de 8 ans
Pour tous

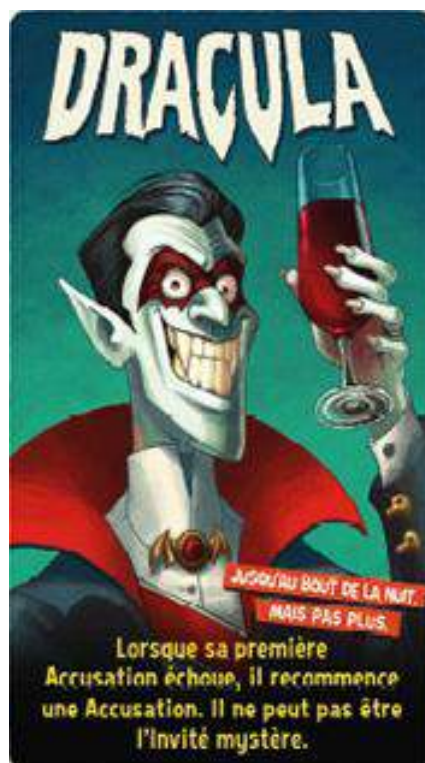
Durée d'une partie 45 minutes

Éditeur Happy Baobab

Code-barre M21027

DRACULA FIESTA SANGRIA

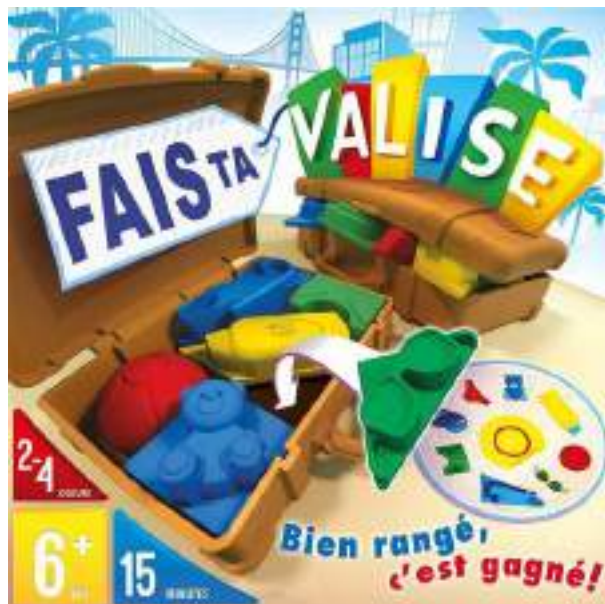
411 – Jeu d'énigme



Description du jeu	Quand les monstres débarquent au bal masqué organisé par Dracula, ça promet d'être un sacré bazar ! Pour gagner, dévoilez l'identité des autres joueurs tout en passant incognito.
Adaptation	Les cartes possèdent des repères tactiles. Une aide de jeu est à disposition des joueurs, décrivant les caractéristiques de chaque personnage en grands caractères et en braille.
Public	De 4 à 8 joueurs à partir de 10 ans Pour tous
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	OriGames
Code-barre	M21009

FAIS TA VALISE

411 – Jeu d'énigme



Description du jeu Fais ta valise est un casse-tête qui vous mettra sur la route des vacances. Une carte destination révélée. Prenez tous les objets qui figurent sur la carte et rangez-les dans votre valise. Soyez le premier à la refermer correctement pour gagner. Attention, rien ne doit dépasser !

Adaptation Les cartes Destination possèdent des stickers associés aux 13 affaires personnelles.

Public De 1 à 4 joueurs à partir de 6 ans
Pour tous

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Zygomatic

Code-barre M20024

LE GARDIEN DU ZOO

411 – Jeu d'énigme



Description du jeu	C'est le pire cauchemar d'un gardien de zoo. Un animal s'est perdu! Votre défi est de rassembler le fuyard et de "glisser et guider" jusqu'à la maison. Mais faites attention, il y a des animaux partout sur le chemin.
Adaptation	Les animaux peuvent être reconnus au toucher.
Public	Dès 1 joueur à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Educational Insights
Code-barre	M21035

LE PETIT CHAPERON ROUGE

411 – Jeu d'énigme



Description du jeu Pourrez-vous aider le Petit Chaperon Rouge à trouver son chemin pour rejoindre Mère-Grand? Placez la maison, les sapins et le Petit Chaperon Rouge sur le plan de jeu et utilisez les tuiles Chemin pour lui permettre de rejoindre la maison. Mais attention ! Le loup rôde. Jouez également avec lui et parvenez à résoudre de nouveaux défis en créant deux chemins différents vers la maison de Mère-Grand : l'un pour le Petit Chaperon Rouge, l'autre pour le loup.

Adaptation Les défis et leur solution sont adaptés (en relief).

Public Dès 1 joueur à partir de 4 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Smart Games

Code-barre M19027



ligue braille^{noël}
une autre façon de voir la vie

LES PINGOUINS PATINEURS

411 – Jeu d'énigme



Description du jeu	Aidez les pingouins à trouver leur place sur la banquise pour qu'ils puissent glisser sans déranger les autres pingouins. Plusieurs défis de niveau variable.
Adaptation	Les modèles et solutions sont tactiles. Les pièces s'encastrent facilement sur le plateau de jeu.
Public	Dès 1 joueur à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Smart Games
Code-barre	M16019

MASCARADE

411 – Jeu d'énigme



Description du jeu Juge ou voleur, roi ou paysan, sorcière ou évêque... Entrez dans la Mascarade et faites tomber les masques ! Incarnez jusqu'à 13 personnages différents et tentez de devenir le plus riche.

Adaptation Les cartes possèdent des repères tactiles afin de différencier les personnages représentés sur celles-ci. Les pièces d'or sont de tailles différentes. 3 QR codes sont disponibles pour écouter les règles du jeu et les rôles des personnages sur l'application "Accessijeu".

Public De 2 à 13 joueurs à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Repos Production

Code-barre M19001



NYCTOPHOBIA

411 – Jeu d'énigme



Description du jeu	Nyctophobia est un jeu de survie coopératif, dans lequel les joueurs doivent collaborer pour échapper à un prédateur maniaque qui les pourchasse au cœur d'une forêt obscure. Les joueurs devront se fier à leur sens du toucher pour se repérer et s'enfuir !
Adaptation	Le jeu nécessite un maître du jeu voyant ! Le plateau ainsi que les pièces du jeu sont en reliefs.
Public	De 3 à 5 joueurs à partir de 9 ans Pour tous
Durée d'une partie	45 minutes
Éditeur	Pandasaurus Games
Code-barre	M21034

PROJECT L

411 – Jeu d'énigme



Description du jeu	Vous débutez la partie avec 2 pièces. En les assemblant afin de terminer des puzzles, vous obtiendrez des points de victoire et de nouvelles pièces qui vous aideront à terminer d'autres puzzles et accéder ainsi à toujours plus de récompenses.
Adaptation	Les différentes pièces peuvent reconnues au toucher et possèdent des repères tactiles. Les cartes sont en relief pour que les pièces puissent s'encaster.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Boardcubator
Code-barre	M23009

RUSH HOUR : TRAFFIC JAM LOGIC GAME

411 – Jeu d'énigme



Description du jeu	Échappez-vous du formidable embouteillage avec votre voiture rouge!
Adaptation	Les défis et leur solution sont adaptés (en relief); des repères tactiles sont collés sur les voitures selon leur couleur.
Public	Dès 1 joueur à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Thinkfun
Code-barre	M19030

SHY MONSTERS

411 – Jeu d'énigme



Description du jeu Shy Monsters est un jeu de bluff asymétrique dans lequel un joueur construit un donjon et l'autre tente de s'en échapper. Armé de monstres timides, le Maître du Donjon devra respecter leur lieu de prédilection dans le donjon pour qu'ils attaquent le Héros. Quant à ce dernier, il devra décrypter correctement la structure du donjon pour s'en échapper vivant.

Adaptation Des gommettes sont collées sur les tuiles afin de les différencier.

Public Pour 2 joueurs à partir de 10 ans
Pour tous

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Ôz Éditions

Code-barre M20017

VIKINGS AU CŒUR DU MAELSTRÖM

411 – Jeu d'énigme



Description du jeu	Vos drakkars sont pris dans une terrible tempête. Parviendrez-vous à éviter le naufrage? Vikings est un jeu de logique dans lequel vous devez déplacer vos drakkars de manière originale en faisant pivoter les molettes "courants". Mais attention! Certaines pièces bloqueront souvent le mouvement des autres. Seul un vrai pilote nordique saura sortir du maelström.
Adaptation	Les défis et leur solution sont adaptés (en relief); des repères tactiles sont collés sur les drakkars selon leur couleur.
Public	Dès 1 joueur à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Smart Games
Code-barre	M19029

BOÎTE À BRAILLE

413 – Matériel pédagogique



Description	Un support ludique pour l'apprentissage du braille.
Adaptation	La tablette, en bois, est composée de cellules braille. Les clous sont facile à mettre dans les trous.
Public	Pour 1 personne à partir de 5 ans Pour brailleistes
Durée	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	N12030

BOÎTE TOUCHER ET DEVINER

413 – Matériel pédagogique



Description Matériel de sensibilisation. Qu'y a-t-il dans la boîte ? Mettez les mains dans les trous et découvrez !

Adaptation La boîte est en bois et les objets sont en trois dimensions.

Public Dès 1 personne à partir de 3 ans
Pour tous

Durée Indéterminée

Éditeur Peisler

Code-barre N11009

FICHES TACTILES : SUR LES NUMÉROS ET PRÉ-ÉCRITURE

413 – Jeu pédagogique



Description du jeu	Inspiré de la méthodologie Montessori, les fiches tactiles de pré-écriture travaillent les nombres et différents tracés pour la pré-écriture par le toucher, grâce à des fiches rugueuses.
Adaptation	Les fiches sont faites de carton résistant et durable. Les illustrations sont fortement contrastées et les textures sont rugueuses.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Akros
Code-barre	N20007

FORMES DE L'UNIVERS

413 – Matériel pédagogique



Description	Découvrez la Voie Lactée et les différentes nébuleuses présentes dans l'univers.
Adaptation	Le livret explicatif est en grands caractères. Le livret des formes de l'univers indique le nom en braille et une représentation en relief.
Public	Pour 1 personne à partir de 15 ans Pour brailleuses
Durée	Indéterminée
Éditeur	Cité des Sciences et de l'Industrie
Code-barre	N12014

KIT ÉCLIPSES

413 – Matériel pédagogique



Description	Apprenez comment se déroule une éclipse grâce à des illustrations tactiles claires et à des représentations interactives.
Adaptation	Le livret explicatif est en grands caractères. Le livret du déroulement de l'éclipse indique les différentes phases d'une éclipse en braille et une représentation en relief. Les 2 planches de démonstration sont également en braille et en relief.
Public	Pour 1 personne à partir de 15 ans Pour brailleuses
Durée	Indéterminée
Éditeur	Cité des Sciences et de l'Industrie
Code-barre	N12015

LES INCOLLABLES : 630 QUESTIONS-RÉPONSES

413 – Jeu pédagogique



Description du jeu	Les incollables grandissent aussi ! 630 questions-réponses pour réviser le programme de l'année tout en s'amusant. Joue à tester tes connaissances.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Play Bac
Code-barre	N23085

LES INCOLLABLES : 880 QUESTIONS-RÉPONSES

413 – Jeu pédagogique



Description du jeu	Les incollables grandissent aussi ! 880 questions-réponses pour réviser le programme de l'année tout en s'amusant. Joue à tester tes connaissances.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Play Bac
Code-barre	N23086

LES P'TITS INCOLLABLES

413 – Jeu pédagogique



Description du jeu	300 questions-réponses en 2 éventails. Avec Charly le kangourou, observe, développe ta logique, apprends de nouveaux mots et fais tes premiers pas vers la lecture. Découvre en t'amusant toutes les activités de grande section.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 1 joueur à partir de 5 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Play Bac
Code-barre	N22066

LETTRES MAGNÉTIQUES EN BOIS

413 – Matériel pédagogique



Description	Manipulez ces lettres et formez les premiers mots.
Adaptation	Les lettres sont en 3 dimensions et aimantées.
Public	Dès 1 personne à partir de 3 ans Pour malvoyants
Durée	Indéterminée
Éditeur	Tickit
Code-barre	N14014

LETTRES MAJUSCULES RUGUEUSES

413 – Matériel pédagogique



Description	Ces 26 plaques en bois grand format (16 x 12 cm) avec des lettres rugueuses en majuscule offrent une approche multisensorielle de l'apprentissage des lettres et du graphisme.
Adaptation	Les lettres blanches sont bien contrastées par rapport au fond bleu et sont également rugueuses.
Public	Dès 1 personne à partir de 5 ans Pour malvoyants
Durée	Indéterminée
Éditeur	Hoptoys
Code-barre	N12029

LETTRES MINUSCULES EN BOIS

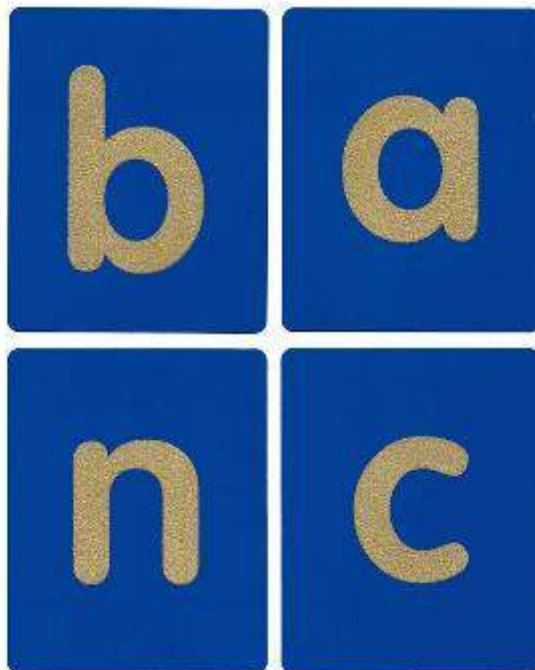
413 – Jeu pédagogique

abcdefghijklmnop
lmnopqrstuv
wxyz

Description du jeu	Manipulez ces lettres et formez les premiers mots.
Adaptation	Les lettres sont en 3 dimensions.
Public	Dès 1 joueur à partir de 3 ans Pour malvoyants
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	N19033

LETTRES MINUSCULES RUGUEUSES

413 – Matériel pédagogique



Description	Ces 26 plaques en bois grand format (13 x 10 cm) avec des lettres rugueuses en minuscule offrent une approche multisensorielle de l'apprentissage des lettres et du graphisme.
Adaptation	Les lettres blanches sont bien contrastées par rapport au fond bleu et sont également rugueuses.
Public	Dès 1 personne à partir de 5 ans Pour malvoyants
Durée	Indéterminée
Éditeur	Hoptoys
Code-barre	N17005

LUDILOCO

413 – Matériel pédagogique



Description	Jeu pédagogique pour sensibiliser de manière ludique à l'apprentissage de la locomotion.
Adaptation	Méthode d'apprentissage ludique sur un plateau en relief et éléments reconnaissables tactilement.
Public	De 2 à 6 personnes à partir de 5 ans Pour tous
Durée	Indéterminée
Éditeur	Fédération des Aveugles
Code-barre	N18008

NE PEUT ÊTRE EMPRUNTÉ

MACHINE PERKINS

413 – Matériel pédagogique

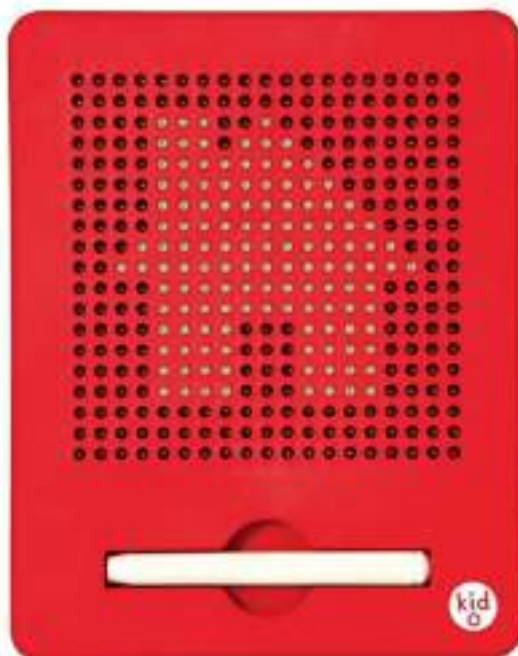


Description	Cet appareil permet de rédiger des textes en braille, comme une machine à écrire.
Adaptation	Des feuilles épaisses et l'alphabet braille sont mis à disposition.
Public	Pour 1 personne à partir de 4 ans Pour tous
Durée	Indéterminée
Éditeur	/
Code-barre	N05002

NE PEUT ÊTRE EMPRUNTÉ

MAGNATAB

413 – Matériel pédagogique



Description	Tracez des lettres, faites des dessins en relief grâce au stylet aimanté qui attire les petites billes en métal de la tablette de graphisme. Un format compact, pratique pour jouer partout.
Adaptation	Les billes aimantées sont contrastées sur fond rouge.
Public	Dès 1 personne à partir de 3 ans Pour malvoyants
Durée	Indéterminée
Éditeur	Kid O
Code-barre	N17006

MÉTHODE AUDIO ALLEMAND : DÉBUTANT

413 – Matériel pédagogique

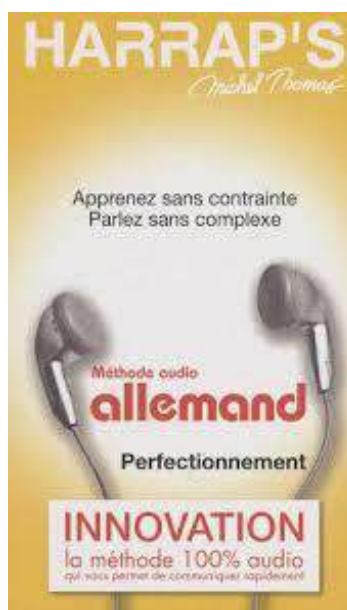


Description	Vous participez à un cours dans lequel le formateur s'adresse à vous et à deux autres débutants. L'intégralité de l'apprentissage se fait à l'oral afin d'acquérir une maîtrise fonctionnelle de l'allemand. Le cours est très progressif et tout est fait pour vous mettre en confiance.
Adaptation	Méthode d'apprentissage interactive sur 7 CD audio.
Public	Pour 1 personne à partir de 15 ans Pour tous
Durée	8 heures 45 minutes
Éditeur	Chambers Harrap Publishers
Code-barre	N18006

UNE CAUTION DE 50€ SERA DEMANDÉE

MÉTHODE AUDIO ALLEMAND : PERFECTIONNEMENT

413 – Matériel pédagogique



Description	Si vous souhaitez aller plus loin dans l'apprentissage de l'allemand, cette méthode de perfectionnement vous permettra de mieux comprendre et maîtriser cette langue dans toutes ses complexités.
Adaptation	Méthode d'apprentissage interactive sur 4 CD audio.
Public	Pour 1 personne à partir de 15 ans Pour tous
Durée	5 heures
Éditeur	Chambers Harrap Publishers
Code-barre	N18007

UNE CAUTION DE 50€ SERA DEMANDÉE

MÉTHODE AUDIO ANGLAIS : DÉBUTANT

413 – Matériel pédagogique



Description	Vous participez à un cours dans lequel le formateur s'adresse à vous et à deux autres débutants. L'intégralité de l'apprentissage se fait à l'oral afin d'acquérir une maîtrise fonctionnelle de l'anglais. Le cours est très progressif et tout est fait pour vous mettre en confiance.
Adaptation	Méthode d'apprentissage interactive sur 7 CD audio.
Public	Pour 1 personne à partir de 15 ans Pour tous
Durée	11 heures 45 minutes
Éditeur	Chambers Harrap Publishers
Code-barre	N12008

UNE CAUTION DE 50€ SERA DEMANDÉE

MÉTHODE AUDIO ANGLAIS : PERFECTIONNEMENT

413 – Matériel pédagogique



Description	Si vous souhaitez aller plus loin dans l'apprentissage de l'anglais, cette méthode de perfectionnement vous permettra de mieux comprendre les subtilités de la langue et de maîtriser un anglais plus riche et plus complexe.
Adaptation	Méthode d'apprentissage interactive sur 4 CD audio.
Public	Pour 1 personne à partir de 15 ans Pour tous
Durée	5 heures
Éditeur	Chambers Harrap Publishers
Code-barre	N12009

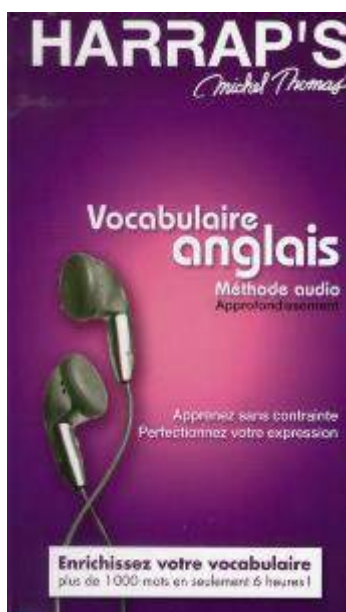
UNE CAUTION DE 50€ SERA DEMANDÉE



ligue braille^{na}
une autre façon de voir la vie

MÉTHODE AUDIO ANGLAIS : VOCABULAIRE

413 – Matériel pédagogique



Description	Le cours est structuré en trois parties pour aborder au fur et à mesure le vocabulaire, les verbes, et les expressions courantes. Il est dispensé par un formateur accompagné d'un Britannique et d'un Américain, qui vous aideront à perfectionner votre prononciation.
Adaptation	Méthode d'apprentissage interactive sur 5 CD audio.
Public	Pour 1 personne à partir de 15 ans Pour tous
Durée	6 heures 15 minutes
Éditeur	Chambers Harrap Publishers
Code-barre	N12010

UNE CAUTION DE 50€ SERA DEMANDÉE



ligue braille^{oaf}
une autre façon de voir la vie

MÉTHODE AUDIO ESPAGNOL : DÉBUTANT

413 – Matériel pédagogique



Description	Vous participez à un cours dans lequel le formateur s'adresse à vous et à deux autres débutants. L'intégralité de l'apprentissage se fait à l'oral afin d'acquérir une maîtrise fonctionnelle de l'espagnol. Le cours est très progressif et tout est fait pour vous mettre en confiance.
Adaptation	Méthode d'apprentissage interactive sur 7 CD audio.
Public	Pour 1 personne à partir de 15 ans Pour tous
Durée	8 heures 45 minutes
Éditeur	Chambers Harrap Publishers
Code-barre	N16012

UNE CAUTION DE 50€ SERA DEMANDÉE

MÉTHODE AUDIO ESPAGNOL : PERFECTIONNEMENT

413 – Matériel pédagogique



Description	Si vous souhaitez aller plus loin dans l'apprentissage de l'espagnol, cette méthode de perfectionnement vous permettra de mieux comprendre et maîtriser cette langue dans toutes ses complexités.
Adaptation	Méthode d'apprentissage interactive sur 4 CD audio.
Public	Pour 1 personne à partir de 15 ans Pour tous
Durée	5 heures
Éditeur	Chambers Harrap Publishers
Code-barre	N16013

UNE CAUTION DE 50€ SERA DEMANDÉE



ligue braille^{oed}
une autre façon de voir la vie

MÉTHODE AUDIO ESPAGNOL : VOCABULAIRE

413 – Matériel pédagogique



Description	Le cours est structuré en trois parties pour aborder au fur et à mesure le vocabulaire, les verbes, et les expressions courantes. Il est dispensé par un formateur qui vous aidera à perfectionner votre prononciation.
Adaptation	Méthode d'apprentissage interactive sur 5 CD audio.
Public	Pour 1 personne à partir de 15 ans Pour tous
Durée	6 heures 15 minutes
Éditeur	Chambers Harrap Publishers
Code-barre	N16014

UNE CAUTION DE 50€ SERA DEMANDÉE



ligue braille^{noé}
une autre façon de voir la vie

MÉTHODE AUDIO ITALIEN : DÉBUTANT

413 – Matériel pédagogique



Description	L'intégralité de l'apprentissage se fait à l'oral afin d'acquérir une maîtrise fonctionnelle de l'italien. Au bout d'une heure d'écoute active, vous êtes capable de construire des phrases simples.
Adaptation	Méthode d'apprentissage interactive sur 7 CD audio.
Public	Pour 1 personne à partir de 15 ans Pour tous
Durée	8 heures 45 minutes
Éditeur	Chambers Harrap Publishers
Code-barre	N16015

UNE CAUTION DE 50€ SERA DEMANDÉE



ligue braille^{oif}
une autre façon de voir la vie

MÉTHODE AUDIO ITALIEN : PERFECTIONNEMENT

413 – Matériel pédagogique



Description	Si vous souhaitez aller plus loin dans l'apprentissage de l'italien, cette méthode de perfectionnement vous permettra de mieux comprendre et maîtriser cette langue dans toutes ses complexités.
Adaptation	Méthode d'apprentissage interactive sur 4 CD audio.
Public	Pour 1 personne à partir de 15 ans Pour tous
Durée	5 heures
Éditeur	Chambers Harrap Publishers
Code-barre	N16016

UNE CAUTION DE 50€ SERA DEMANDÉE

POMMES MAGNÉTIQUES

413 – Matériel pédagogique



Description	Un jeu idéal pour une première approche des fractions. Les pommes découpées se reforment comme par magie grâce aux aimants.
Adaptation	Les morceaux de pommes sont aimantés et se reforment facilement.
Public	Dès 1 personne à partir de 5 ans Pour tous
Durée	Indéterminée
Éditeur	Learning Resources
Code-barre	N12027

POUPÉE DAVID

413 – Matériel pédagogique



Description	David est une jolie poupée très douce qui ne demande qu'à être câlinée ! Elle est vraiment adorable avec son corps en mousse recouvert de velours, ses vêtements pleins de fermetures diverses pour encourager la manipulation et son grand sourire ! David est aveugle. Il ne se déplace jamais sans son chien-guide et sa canne blanche.
Adaptation	Avec ses accessoires (chien-guide, canne blanche et lunettes noires), la poupée David est idéale pour sensibiliser les plus jeunes à la cécité.
Public	Pour 1 personne à partir de 3 ans Pour tous
Durée	Indéterminée
Éditeur	Hoptoys
Code-barre	N10001

TABLEAU SÉQUENCE PARLANT

413 – Jeu pédagogique



Description du jeu Vous pouvez enregistrer un message de 10 secondes pour chacune des 6 cases et y glisser des images de votre choix. Il peut être utilisé comme une aide à l'autonomie en décomposant les différentes étapes d'une tâche à accomplir et aussi y enregistrer de courtes histoires, des jeux...

Adaptation Le tableau est sonore.

Public Pour 1 joueur à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

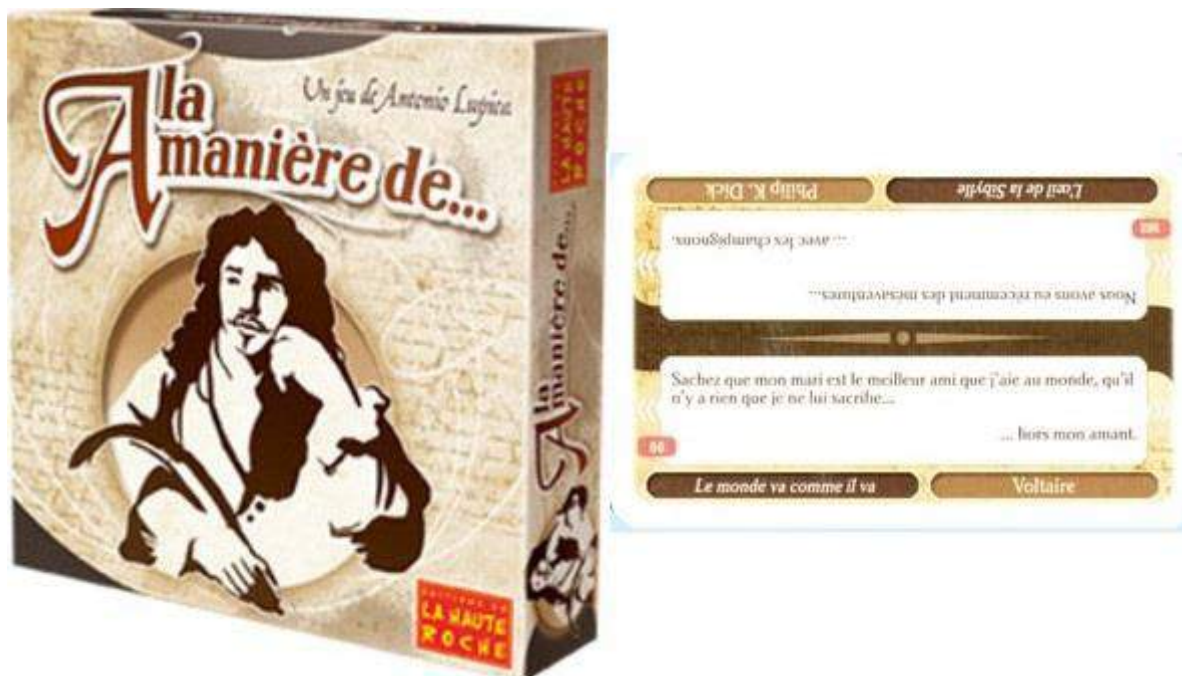
Éditeur TTS Group LTD

Code-barre N20023

NE PEUT ÊTRE EMPRUNTÉ

À LA MANIÈRE DE...

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Complétez des phrases d'auteurs connus en tentant d'imiter, ou d'imaginer, leur style afin d'être crédible.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 4 à 10 joueurs à partir de 14 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	45 minutes
Éditeur	Éditions de la Haute Roche
Code-barre	M13012

ANAGRAMME

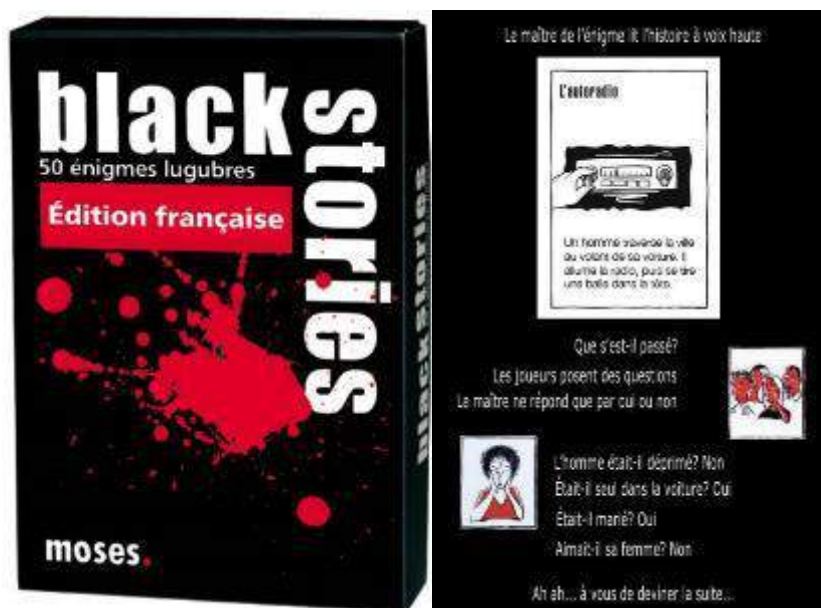
414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Tentez de retrouver le plus rapidement et le plus d'anagrammes présents au recto de la carte.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 12 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Cocktail Games
Code-barre	M16002

BLACK STORIES

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Les Black stories sont des énigmes sombres et lugubres qu'il vous faudra résoudre en posant des questions au maître de l'énigme.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 25 joueurs à partir de 12 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Kikigagne?
Code-barre	M13010

BLANC-MANGER COCO

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Le premier jeu pour adultes, pensé par des adolescents, produit par des enfants parce qu'on ne rit jamais assez, parce qu'on a le droit de rire de TOUT. Blanc-manger Coco, le jeu parfait pour animer vos apéros. Choisissez LA réponse à la question posée pour pouvoir remporter le point. Toute la magie du jeu réside dans le décalage entre questions et réponses.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 3 à 20 joueurs à partir de 16 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Hiboutatillus
Code-barre	M20011

BOÎTE À QUIZ : LE ROUTARD

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Lancez le dé, tirez une carte, répondez aux questions et bouclez votre circuit le plus vite possible ! Un voyage authentique en 1000 questions !
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 20 joueurs à partir de 15 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Marabout
Code-barre	M18003

BROUHAHA

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Dans la forêt, tous les animaux sont à la recherche de leur compagnon, et pour se reconnaître, ils poussent des cris ! Ayez de l'oreille et surtout de la voix et méfiez-vous des chasseurs !
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 3 à 42 joueurs à partir de 6 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Cocktail Games
Code-barre	M15006

BURGER QUIZ

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Fan du jeu télévisé Burger Quiz ? Passe de folles soirées entre amis et famille grâce à cette nouvelle version du jeu de société comprenant 2700 nouvelles questions loufoques !
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 7 joueurs à partir de 10 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Dujardin
Code-barre	M20041

BUZZERS

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Petits contacteurs parfaits pour l'apprentissage de la relation de cause à effets ou pour jouer en équipe. Ces buzzers vous proposent 4 sons variés : klaxon, sonnette, clochette et "boing".
Adaptation	Les buzzers sont stables et colorés.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Learning Resources
Code-barre	M16007

BUZZERS ANIMAUX

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Petits contacteurs parfaits pour l'apprentissage de la relation de cause à effets ou pour jouer en équipe. Ces buzzers vous proposent 4 sons d'animaux : coq, vache, âne, chien.
Adaptation	Les buzzers sont stables et colorés.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Learning Resources
Code-barre	M16009

BUZZERS ENREGISTRABLES

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Petits contacteurs parfaits pour l'apprentissage de la relation de cause à effet ou pour jouer en équipe. Enregistrez vos propres messages, musiques ou mélodies (7 secondes maximum).
Adaptation	Les buzzers sont stables et colorés. Le bouton d'enregistrement est repérable tactilement.
Public	De 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Learning Resources
Code-barre	M16006

BUZZ IT !

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Au top départ, les joueurs lancent à tour de rôles des suggestions autour d'une thématique proposée sur une carte. L'un des joueurs, buzzer en main, joue le rôle de l'arbitre.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 3 à 12 joueurs à partir de 12 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Asmodée
Code-barre	M13009

CARDLINE ANIMAUX

414 – Jeu d’animation



Description du jeu	Saurez-vous classer les animaux par taille, par poids ou par durée de vie ? Un jeu pour découvrir les animaux tout en s'amusant.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Asmodée
Code-barre	M13022

CARDLINE GLOBETROTTER

414 – Jeu d’animation



Description du jeu Saurez-vous classer les pays en fonction de leur superficie ou de leur population ? Un jeu pour découvrir les pays tout en s'amusant.

Adaptation Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.

Public De 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans
Nécessite une personne voyante.

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Asmodée

Code-barre M14001

C'EST PAS SORCIER : Le jeu du savoir et de la découverte

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	1000 questions-réponses avec les explications ! Le but du jeu est de revenir le premier au Studio en ayant fait le plein de connaissances !
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Lansy
Code-barre	M21037

C'EST PAS SORCIER : LES MYSTÈRES DES 5 SENS

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Recrée chez toi le laboratoire de Jamy ! Pars avec Fred à la découverte des mystères des 5 sens et réalise les expériences que Jamy te propose !
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Pour 1 joueur à partir de 10 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Clementoni
Code-barre	M22006

CHRONICARDS : LA LITTÉRATURE FRANÇAISE

414 – Jeu d’animation



Description du jeu	Découvrez en 60 cartes les auteurs français les plus célèbres : Pierre Corneille, Stendhal ou encore Albert Camus. Saurez-vous reclasser leurs œuvres dans l'ordre chronologique ?
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 1 joueur à partir de 10 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	On the go éditions
Code-barre	M16001

CHRONICARDS : LES GRANDES DATES DU CINÉMA

414 – Jeu d’animation



Description du jeu	Retracez en 60 cartes l'histoire du cinéma depuis les premières projections aux blockbusters d'aujourd'hui. Idéal pour approfondir sa culture générale.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 1joueur à partir de 10 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	On the go éditions
Code-barre	M13017

CHRONICARDS : LES GRANDES INVENTIONS ET DÉCOUVERTES SCIENTIFIQUES

414 – Jeu d'animation



Description du jeu Retracez en 60 cartes l'histoire des découvertes et inventions qui ont marqué l'humanité. Idéal pour approfondir sa culture générale.

Adaptation Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.

Public Dès 1 joueur à partir de 10 ans
Nécessite une personne voyante.

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur On the go éditions

Code-barre M13011



ligue braille^{noé}
une autre façon de voir la vie

CHRONICARDS : LES MERVEILLES DU MONDE

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Découvrez en 60 cartes les plus beaux et plus impressionnants édifices construits par l'Homme. Idéal pour approfondir sa culture générale.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 1 joueur à partir de 10 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	On the go éditions
Code-barre	M13020

CHRONICARDS : L'HISTOIRE DES ARTS

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Découvrez en 60 cartes les grands courants artistiques au travers de 60 œuvres majeures. Idéal pour approfondir sa culture générale.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 1 joueur à partir de 10 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	On the go éditions
Code-barre	M13021

CHRONICARDS : L'HISTOIRE DES SPORTS

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Retracez en 60 cartes l'histoire du sport depuis les premiers Jeux Olympiques à Usain Bolt. Idéal pour approfondir sa culture générale.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 1 joueur à partir de 10 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	On the go éditions
Code-barre	M13018

CHRONICARDS : L'HISTOIRE DU MONDE

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Retracez en 60 cartes le panorama des grands événements qui ont marqué l'humanité. Idéal pour approfondir sa culture générale.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 1 joueur à partir de 10 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	On the go éditions
Code-barre	M13019

CONTRARIO

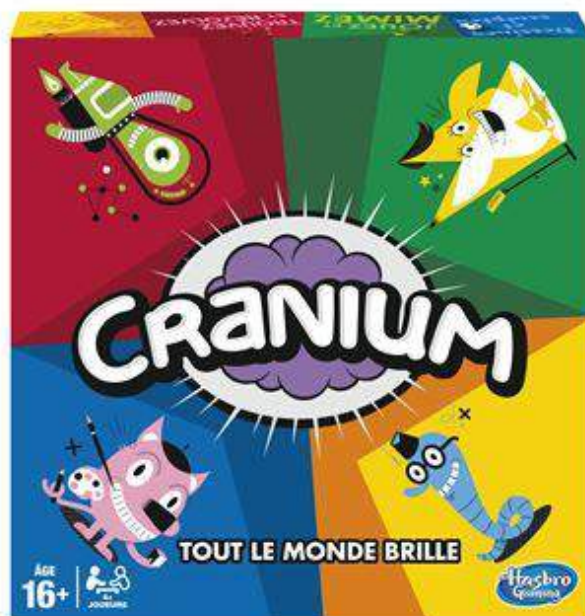
414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Près de mille expressions ont été détournées à l'aide de contraires et de synonymes. "La petite sirène" est devenue "La grande alarme", "un chapeau melon" est devenu "une casquette pastèque"... Saurez-vous les retrouver ?
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 3 à 10 joueurs à partir de 12 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Cocktail Games
Code-barre	M15010

CRANIUM

414 – Jeu d’animation



Description du jeu	Le Cranium est un jeu de société familiale qui comprend quatre catégories de jeu. Il fait appel à la créativité et à la culture générale. À tour de rôle, chaque équipe doit réussir une épreuve correspondant à la couleur de la case sur laquelle se trouve son pion: secouer ses méninges, mimer et fredonner, dessiner et sculpter, et jouer avec les mots... le jeu de tous les délires !
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l’animation de groupe par un animateur.
Public	De 4 à 8 joueurs à partir de 12 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	60 minutes
Éditeur	Cranium Inc.
Code-barre	M23034

DEVINO

414 – Jeu d'animation



Description du jeu Soyez le plus rapide à décrypter les questions ! Retrouvez la réponse cachée dans le dernier mot de chaque phrase. Pour obtenir la bonne réponse, il faudra rechercher un mot qui contient toutes ou seulement une partie des lettres du dernier mot de la question.

Adaptation Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.

Public De 2 à 12 joueurs à partir de 12 ans
Nécessite une personne voyante.

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Cocktail Games

Code-barre M15007

DREAM ON !

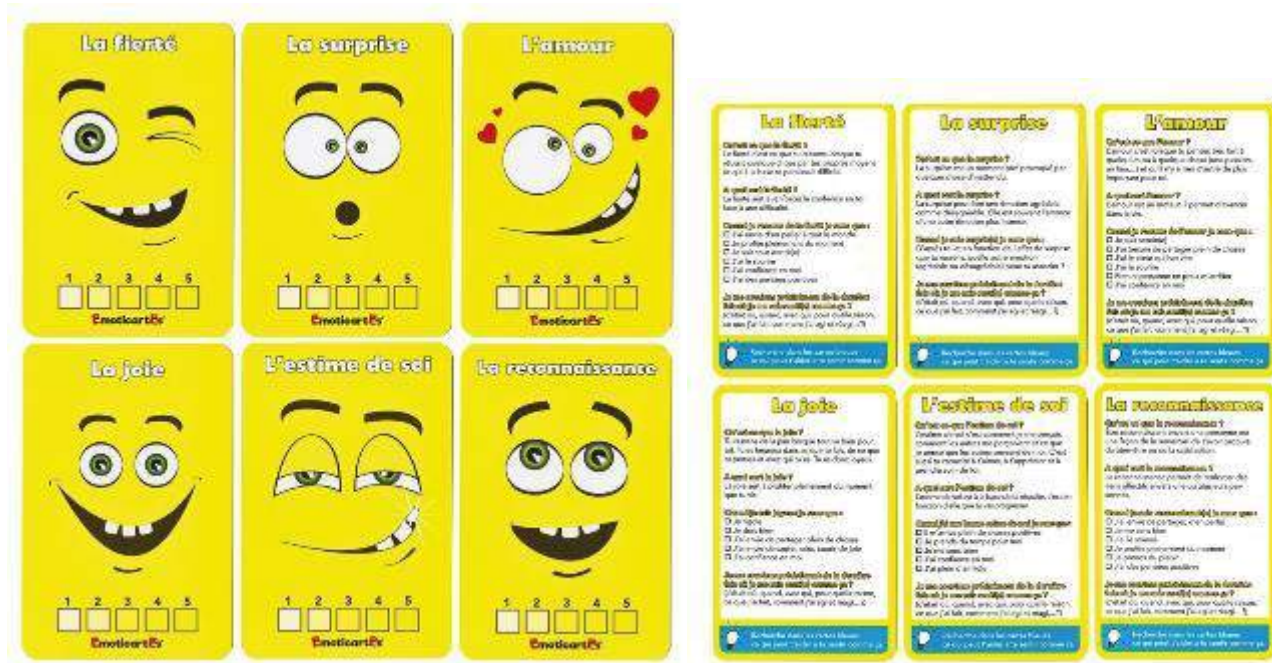
414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Tissez un rêve étrange, tortueux et farfelu avec vos camarades Rêveurs avant de chercher à vous souvenir de tout ce que vous avez vécu, les bonnes comme les mauvaises choses. Plus votre score sera élevé, mieux vous vous sentirez le matin au réveil !
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Edge
Code-barre	M18010

EMOTICARTES ENFANTS

414 – Jeu d'animation



Description du jeu Un jeu simple, ludique et éducatif pour aider les enfants à gérer leurs émotions ! L'objectif est de repérer l'émotion (ou sensation) désagréable, la nommer et découvrir grâce à des cartes ressources, comment la gérer afin de la rendre plus agréable.

Adaptation Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.

Public Dès 2 joueurs (un adulte) à partir de 6 ans
Nécessite une personne voyante.

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Emotibox

Code-barre M18013



ligue braille
une autre façon de voir la vie

EMOTICARTES PARENTS

414 – Jeu d’animation



Description du jeu Ce jeu aidera à gérer vos émotions de parent pour aider votre enfant à bien vivre de ses émotions. L'objectif est de repérer l'émotion (ou sensation) désagréable, la nommer et découvrir grâce à des cartes ressources, comment la gérer afin de la rendre plus agréable et établir une meilleure relation avec votre enfant.

Adaptation Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.

Public Dès 1 joueur, pour les parents
Nécessite une personne voyante.

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Emotibox

Code-barre M18012



ESCAPE GAME

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Un jeu collaboratif et ludique, savant mélange d'énigmes à résoudre et d'indices à trouver pour ouvrir le cadenas et sortir de la pièce.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 1 joueur à partir de 7 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Dujardin
Code-barre	M23120

NE PEUT ÊTRE EMPRUNTÉ

FEELINKS

414 – Jeu d’animation



Description du jeu	Les émotions sont difficilement contestables : nul ne peut nous les enlever ou les critiquer. Nommer ses ressentis, se confronter aux émotions des autres, c'est dépasser les réactions premières, mieux comprendre certains comportements et mécanismes. Ainsi Feelinks réunit le plaisir du jeu et la découverte des émotions.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 3 à 8 joueurs à partir de 8 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Act in games
Code-barre	M19036

GIVE ME FIVE

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Soyez le plus rapide, donnez le bon indice et 5 secondes (pas une de plus) à votre coéquipier pour qu'il trouve le même mot que vous.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 4 à 9 joueurs à partir de 12 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Cocktail Games
Code-barre	M14003

ILLICO

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Jouez avec les mots et trouvez le lien entre eux. Quel est le point commun entre une compétition et le champagne ? La coupe !
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Cocktail Games
Code-barre	M14002

INDIX

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Pouvez-vous identifier un lieu, un personnage ou une chose en disposant de moins de 20 indices ? Moins vous utilisez d'indices, plus vite vous avancez sur le plateau de jeu.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 12 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	50 minutes
Éditeur	MB
Code-barre	M22015

JETLAG

414 – Jeu d'animation



Description du jeu Vous connaissez les réponses, mais... saurez-vous les donner en répondant à la question précédente le plus vite possible ? À la deuxième question, répondez à la première et ainsi de suite.

Adaptation Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.

Public De 3 à 8 joueurs à partir de 12 ans
Nécessite une personne voyante.

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Cocktail Games

Code-barre M20039



JUDUKU

414 – Jeu d’animation



Description du jeu	Le jeu qui pimente tes soirées ! Révèle, en 8 secondes, les pires pensées de tes ami(e)s, de ta famille et d'illustres inconnu(e)s avec des cartes demandant : de la spontanéité, peu de morale et aucune retenue !
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 3 joueurs à partir de 16 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	60 minutes
Éditeur	ATM Gaming SAS
Code-barre	M20040

LA MONTAGNE DE LA CONFIANCE

414 – Jeu d'animation



Description du jeu Viens en aide à Kili le yéti qui vit au sommet de la montagne afin qu'il retrouve sa confiance en lui. La montagne de la confiance est conçu pour aider les jeunes à réfléchir aux différentes composantes de l'estime de soi. Ils sont appelés à répondre à des questions qui les concernent en faisant le parallèle avec le vécu du yéti.

Adaptation Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.

Public De 2 à 4 joueurs de 7 à 11 ans
Nécessite une personne voyante.

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Placote

Code-barre M20021

LE PETIT BAC

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Choisissez une carte, faites rouler les dés et c'est parti ! À vous de trouver au plus vite un nom pour chaque lettre. Plus votre nom sera original, plus vous aurez de chance de marquer des points.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 2 joueurs à partir de 8 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	MB France
Code-barre	M23046

LE PETIT IMMORTEL

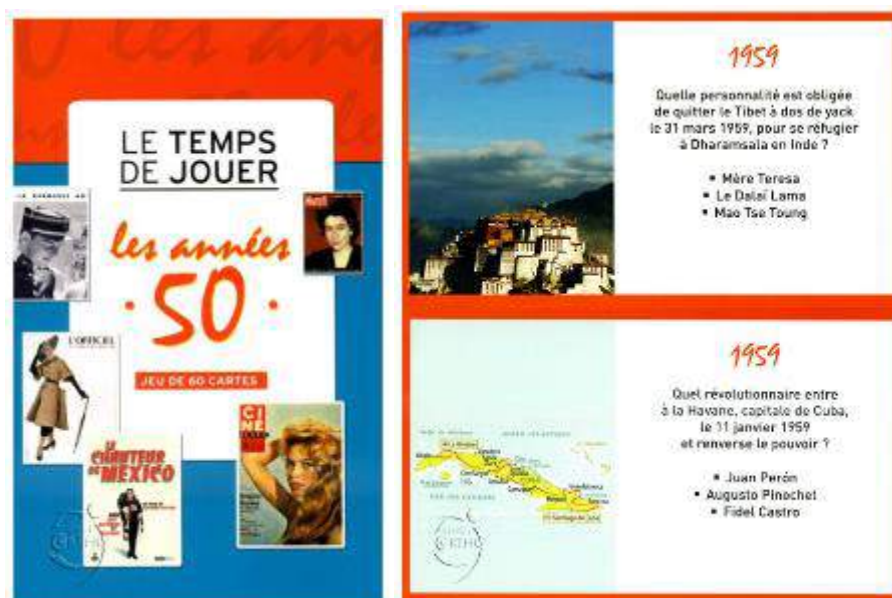
414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Un jeu de quiz de la langue et de la culture françaises.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 2 joueurs à partir de 8 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Ludapi
Code-barre	M21018

LES ANNÉES 50

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Ce jeu sollicite la mémoire ancienne et invite à partager ses souvenirs. Retrouvez en jouant le charme des années 50 : du mariage de Grace Kelly aux exploits d'Anquetil ou encore des débuts de Brigitte Bardot au couronnement de la reine d'Angleterre.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur. Les cartes sont en grands caractères !
Public	Dès 1 joueur à partir de 20 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Le temps de jouer
Code-barre	M17001

LES ANNÉES 60

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Ce jeu sollicite la mémoire ancienne et invite à partager ses souvenirs. Les temps changent : le président des États-Unis est assassiné, Mai 68 est agité tandis que l'Homme marche sur la lune.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur. Les cartes sont en grands caractères !
Public	Dès 1 joueur à partir de 20 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Le temps de jouer
Code-barre	M17002

LES ANNÉES 70

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Ce jeu sollicite la mémoire ancienne et invite à partager ses souvenirs. La crise du pétrole menace, c'est le temps des débats politiques et de la libération de la femme.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur. Les cartes sont en grands caractères !
Public	Dès 1 joueur à partir de 20 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Le temps de jouer
Code-barre	M17003

LES ANNÉES 80

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Ce jeu sollicite la mémoire ancienne et invite à partager ses souvenirs. Les modes passent et le monde change. Le mur de Berlin tombe, la place Tiananmen tremble, et tandis que la peine de mort est abolie, un humoriste crée les Restos du cœur...
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur. Les cartes sont en grands caractères !
Public	Dès 1 joueur à partir de 20 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Le temps de jouer
Code-barre	M19025



LES ENFANTS DU MONDE

414 – Jeu d’animation



Description du jeu	Le passionnant voyage autour du monde. Six enfants originaires de différentes régions partent à la découverte du monde. Qu'ils viennent d'Europe, d'Asie, d'Afrique ou d'Amérique, ils se réjouissent de voir comment vivent les autres enfants de la Terre.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Beleduc
Code-barre	M23019

MAUDIT MOT DIT

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Osez ouvrir la boîte et essayez de faire deviner un mot avec exactement le nombre d'indices imposé, pas plus et surtout pas moins !
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 3 à 6 joueurs à partir de 12 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Cocktail Games
Code-barre	M23119

NI OUI NI NON

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Le célèbre jeu du "Ni oui ni non" mis dans une boîte avec des cartes qui proposent 10 questions tortueuses auxquelles il ne faut répondre "ni oui ni non", bien sûr. Fous rire garantis.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Megableu
Code-barre	M22013

NONSENSE FAMILY

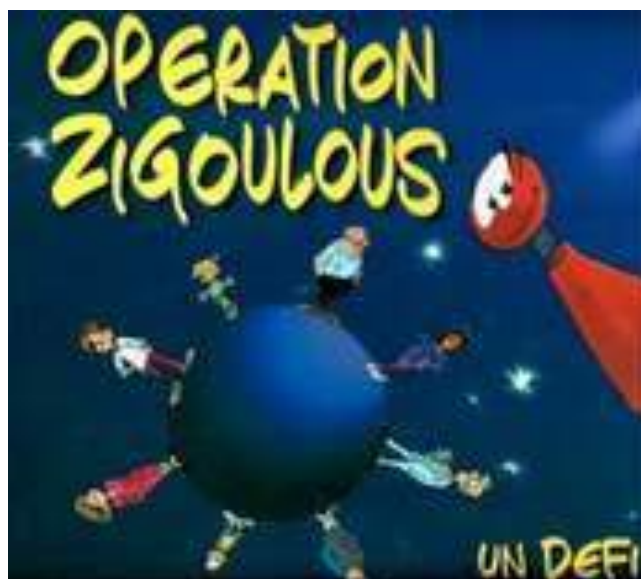
414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Raconte une histoire farfelue et bluffe ton public! Pas besoin d'être comédien, un peu d'aplomb et d'imagination et parviens à placer un mot secret dans ton histoire. Brouille les pistes pour que les autres joueurs ne le devinent pas ! Tu as une minute pour mener ton public en bateau, c'est parti !
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 3 joueurs à partir de 6 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Éditions du Hibou
Code-barre	M15011

OPÉRATION ZIGOULOUS

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	L'objectif est d'arriver, tous ensemble, en s'entraïdant à convaincre les extraterrestres, d'aménager avec nous un planète où tous, vieux, enfants, adultes peuvent vivre ensemble dans une bonne entente.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Courants d'âges
Code-barre	M23045

PETITS POTS À HISTOIRES

414 – Jeu d'animation



Description du jeu Racontez des milliers d'histoires avec ces 200 figurines organisées en 20 thématiques : contes de fée, animaux, nourriture, ... Utilisez les à votre guise pour des activités de narration ou des jeux de langages.

Adaptation Les figurines mesurent environ 4 cm.

Public Dès 1 joueurs à partir de 3 ans
Pour tous

Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur TTS

Code-barre M16024

NE PEUT ÊTRE EMPRUNTÉ

PICTIONARY

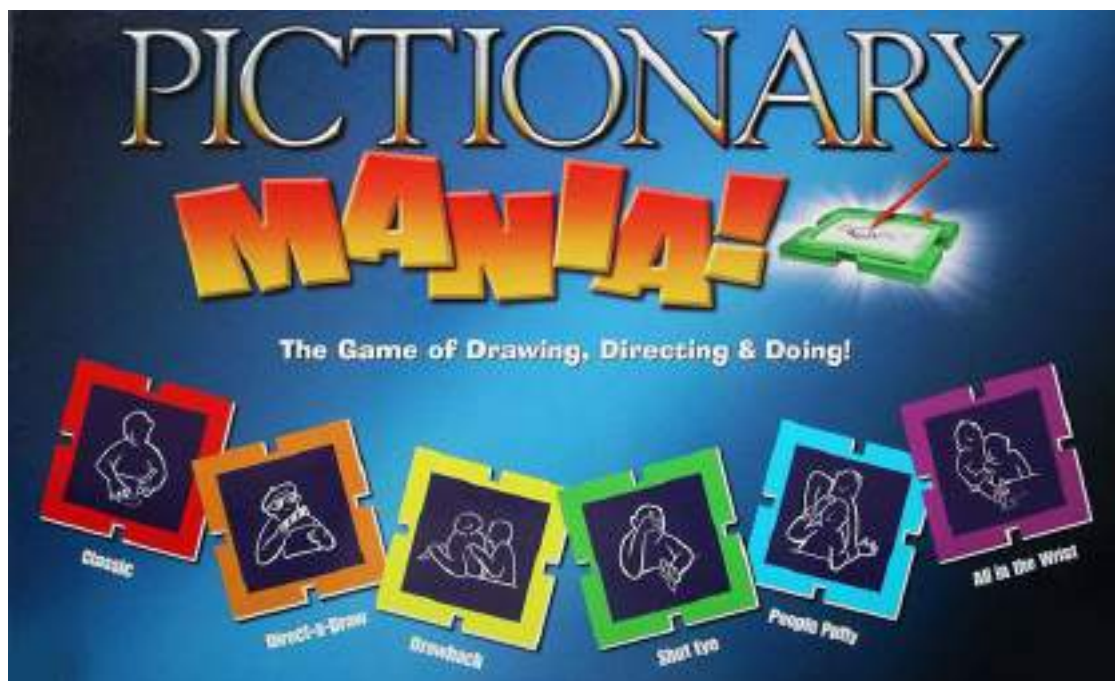
414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Pas besoin d'être Michel-Ange pour jouer. Un coup de crayon rapide et un peu d'imagination et vous viendrez à bout des mots les plus coriaces ...
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Mattel Jeux
Code-barre	M21041

PICTIONARY MANIA

414 – Jeu d'animation



Description du jeu Constituez deux équipes et à vos dessins ! À la fois classique et farfelu, ce jeu rapide vous fait dessiner et réaliser toutes sortes d'actions afin de faire deviner le mot à votre équipe. C'est vraiment un jeu qui va vous faire voir de toutes les formes !

Adaptation Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.

Public Dès 2 joueurs à partir de 7 ans
Pour tous

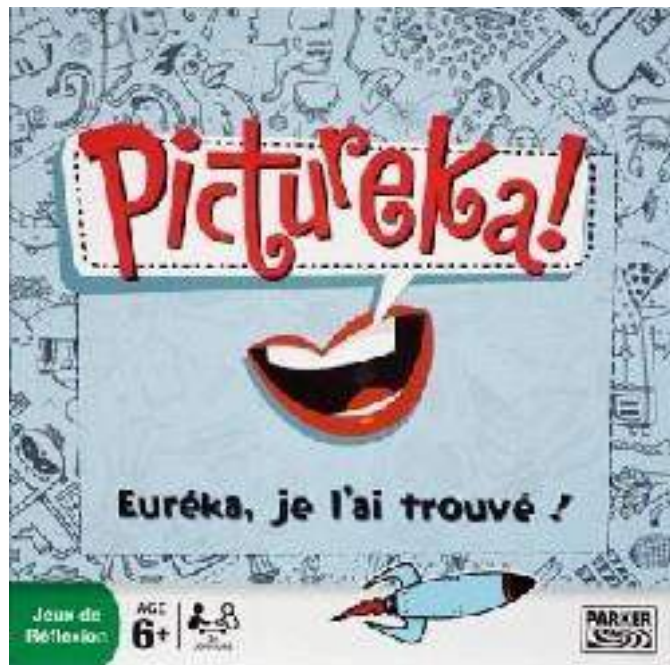
Durée d'une partie Indéterminée

Éditeur Mattel Jeux

Code-barre M21040

PICTUREKA !

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	La chasse à l'image délirante qui rend complètement fou ! Retrouvez le plus rapidement possible les éléments cachés sur les plateaux pour remporter le plus d'épreuves et gagner la partie ! Remporte 6 victoires et deviens le champion Pictureka !
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 2 joueurs à partir de 6 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	25 minutes
Éditeur	Parker
Code-barre	M22049

PROFILER

414 – Jeu d’animation



Description du jeu	Jouez dans la même équipe pour essayer de retrouver ensemble le bon personnage. Parmi les 6 suspects, lequel correspond le mieux aux deux phrases en jeu ? Éliminez-les un par un jusqu'au duel final.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l’animation de groupe par un animateur.
Public	De 3 à 8 joueurs à partir de 12 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	30 minutes
Éditeur	Cocktail Games
Code-barre	M23005

PYRAMIDE JUNIOR

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Un jeu formidablement convivial, amusant et éducatif. Découvrez et développez la richesse de votre vocabulaire ! Réveillez les mots par le jeu des synonymes et des associations d'idées. Tout est permis... ou presque.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans Pour tous
Durée d'une partie	25 minutes
Éditeur	Jeux Druon
Code-barre	M21039

QUI VA LÀ ?

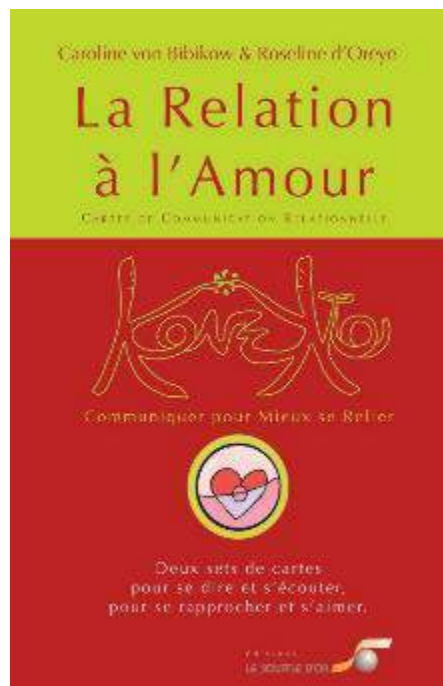
414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Choisis une planche d'images, glisse-la dans la fente de ton support puis ouvre toutes les fenêtres. Déplace ton pointeur sur l'image que tu as choisie. À toi de deviner l'image de ton adversaire avant qu'il ne découvre la tienne !
Adaptation	Jeu non-adapté !
Public	Pour 2 joueurs à partir de 6 ans Pour tous
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Goliath
Code-barre	M21051

RELATIONS À L'AMOUR : CARTES DE COMMUNICATION RELATIONNELLE

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Deux sets de cartes (Vivre ensemble et Vivre la sexualité) pour se dire et s'écouter, pour se rapprocher et s'aimer.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 2 joueurs à partir de 18 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Le Souffle d'Or
Code-barre	M18004

SHABADABADA

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Shabadabada va faire chanter dans les chaumières ! Il suffit de trouver des extraits de chansons et de chanter à peu près juste. Et vous ne jouez pas seul, mais en équipe !
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 4 à 16 joueurs à partir de 14 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	45 minutes
Éditeur	Éditions de la Haute Roche
Code-barre	M15004

THÉMATIK

414 – Jeu d'animation



Description du jeu Des lettres, de la culture et un peu de tactique ... Cinq lettres sont placées sur la table et un thème est donné. Tous en même temps, les joueurs vont chercher des mots du thème qui commencent par l'une des lettres. Pour chaque lettre, le premier mot donné rapporte le plus de points et les suivants rapportent de moins en moins de points. Soyez rapides et malins !

Adaptation Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.

Public De 2 à 10 joueurs à partir de 8 ans
Nécessite une personne voyante.

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Cocktail Games

Code-barre M15008



TIMELINE : 60 ANS DE TÉLÉVISION À LA RTBF

414 – Jeu d'animation



Description du jeu "Cette année-là, après l'école, je filais dare-dare à la maison pour regarder Lollipop. Quand à mes parents, ils passaient leur dimanche après-midi devant Visa pour le Monde. Je ne me souviens pas s'il y avait encore Chansons à la carte en soirée mais M. Zygo me faisait déjà rire avec ses caméras cachées. Ma grand-mère me racontait souvent à cette époque qu'elle avait découvert l'Exposition universelle de Bruxelles grâce à la télévision, bien des années plus tôt. C'était certainement avant le mariage du Roi Baudouin et après la création du Journal Télévisé... À moins que ce soit le contraire ?"

Adaptation Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.

Public De 2 à 8 joueurs à partir de 10 ans
Nécessite une personne voyante.

Durée d'une partie 15 minutes

Éditeur Asmodée

Code-barre M19018



TOP TEN

414 – Jeu d’animation



Description du jeu Répondez tous à l’un des thèmes (drôles ou étonnants) en fonction de votre numéro (entre 1 et 10). Ensuite, l’un de vous tente de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l’équipe ! Top Ten est un jeu coopératif innovant et drôle !

Adaptation Jeu non-adapté destiné à l’animation de groupe par un animateur.

Public De 4 à 9 joueurs à partir de 14 ans
Nécessite une personne voyante.

Durée d'une partie 30 minutes

Éditeur Cocktail Games

Code-barre M21055



TRIVIAL PURSUIT (édition famille)

414 – Jeu d'animation



Description du jeu À présent, toute la famille peut gagner la partie en jouant à Trivial Pursuit ! Cette édition vous propose des questions pour les adultes, et d'autres spécialement conçues pour les plus jeunes. 2400 questions sur la planète, l'histoire, les divertissements, la nature, les sports, etc.

Adaptation Le plateau de jeu ainsi que les camemberts possèdent des textures différentes mais les cartes ne sont pas adaptées.

Public De 2 à 36 joueurs à partir de 8 ans
Nécessite une personne voyante.

Durée d'une partie 60 minutes

Éditeur Hasbro International

Code-barre M04157



TRIVIAL PURSUIT (ÉDITION KIDS)

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Le but est d'être le premier à remplir son camembert en répondant correctement aux 6 catégories de questions et en obtenant les triangles correspondants.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	Indéterminée
Éditeur	Hasbro
Code-barre	M23040

UNE PATATE À VÉLO

414 – Jeu d’animation



Description du jeu Un brocoli qui compte jusqu’à dix, est-ce que ça se peut ? Une petite culotte qui saute à la corde ? Un cornichon qui joue au hockey ? Mais non ! Ça ne se peut pas ! Mais chatouiller son bébé, ça... Décidez si les combinaisons se peuvent ou pas en essayant d'avoir tous la même réponse pour avancer sur la piste.

Adaptation Jeu non-adapté destiné à l’animation de groupe par un animateur.

Public De 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans
Nécessite une personne voyante.

Durée d'une partie 20 minutes

Éditeur Randolph

Code-barre M23006

UNLOCK ! 7 : EPIC ADVENTURES

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. Avec Unlock!, vivez ces expériences chez vous, autour d'une table.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 1 à 6 joueurs à partir de 10 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	60 minutes
Éditeur	Space Cowboys
Code-barre	M23008

ZÉRO À 100

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	Un jeu vaguement intelligent ! Vise la cible ! Trouve la question dont la réponse s'en rapproche le plus.
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	De 2 à 12 joueurs à partir de 12 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	15 minutes
Éditeur	Scorpion Masqué
Code-barre	M23014

ZIK

414 – Jeu d'animation



Description du jeu	En solo ou en équipe, faites deviner des morceaux de musique en les fredonnant selon des sons imposés !
Adaptation	Jeu non-adapté destiné à l'animation de groupe par un animateur.
Public	Dès 3 joueurs à partir de 10 ans Nécessite une personne voyante.
Durée d'une partie	20 minutes
Éditeur	Flip Flap Éditions
Code-barre	M23013