

Cette année pour Noël, j'offre des jeux

# ÉDUCATIFS 2018



## HABILETÉS LANGAGIÈRES, LECTURE ET ÉCRITURE



ADEMIMO

Accumulez des points en devinant les mots des autres joueurs et en faisant deviner les vôtres à l'aide d'indices plus ou moins précis. Ademimo est un excellent jeu pour développer le vocabulaire et la capacité à déduire tout en s'amusant avec les mots !

**34,99\$ / LUMAIELADE**

ÂGE CIBLE : 8 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Vocabulaire
- + Accès lexical
- + Capacité de déduction



DECRYTO

ÂGE CIBLE : 10 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Vocabulaire
- + Accès lexical
- + Capacité de déduction



SPEECH

ÂGE CIBLE : 8 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Expression orale
- + Imagination et créativité
- + Schéma du récit



FRIDA

ÂGE CIBLE : 4 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Alphabet
- + Attention visuelle
- + Motricité fine



Chers parents,

J'ai le plaisir de vous présenter une sélection de jeux éducatifs qui vous permettront de participer au développement des habiletés scolaires de votre enfant à la maison. Afin de faciliter vos choix, les jeux proposés ont été évalués par des spécialistes en éducation (orthopédagogues, orthophonistes et neuropsychologues) et classés selon les compétences et notions scolaires qu'ils sollicitent.

En complément, chacun des jeux est accompagné d'une vidéo explicative réalisée par nos spécialistes. Ces capsules vous permettront de choisir des jeux adaptés aux besoins spécifiques de votre enfant et de bénéficier de judicieux conseils.

Je vous souhaite un excellent magasinage des Fêtes !

- Anik Bois





## HABILETÉS LANGAGIÈRES, LECTURE ET ÉCRITURE



ÂGE CIBLE : 4½ ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Développement langagier
- + Conscience phonologique
- + Prélecture et préécriture



### LA PÊCHE AUX SONS

Ce jeu, conçu en collaboration avec une orthophoniste, vous permettra de préparer votre enfant à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture tout en vous amusant ! Trois façons de jouer sont possibles et permettent de stimuler différents aspects de la manipulation des sons dans les mots. Arriverez-vous à faire sauter les poissons, à trouver l'intrus ou à nourrir les animaux ? C'est en jouant que vous le découvrirez !

**44,99\$ / PLACOTEPLA15**



ÂGE CIBLE : 7-99 ANS

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Compréhension langagière et expression orale
- + Vocabulaire
- + Vitesse d'exécution



### LE JEU DE LA BOULETTE

Ce jeu de devinettes est une véritable course contre la montre ! Soyez extrêmement rapide pour deviner et faire deviner des mots aux autres participants. Dépêchez-vous à « débouletter » les papiers chiffonnés et soyez créatifs et audacieux afin d'être couronné le roi de la boulette !

**10,99\$ / GLADIUSGLA1940**

.....



ÂGE CIBLE : 10-99 ANS

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Vocabulaire
- + Orthographe
- + Vitesse d'exécution



### MOT POUR MOT

Un peu à l'image du Scrabble, dans Mot pour Mot, un contre un ou en équipe, affrontez-vous en trouvant successivement des mots qui répondent à une catégorie imposée. Les mots prononcés permettent de glisser les lettres vers soi dans le but ultime de les capturer. Le premier qui capture six lettres gagne la partie.

**34,99\$ / ILOTSMMOT001**



ÂGE CIBLE : 6 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Vocabulaire
- + Prélecture et préécriture
- + Vitesse d'exécution



### LE JEU DU PRINCE DE MOTORDU

Prince de Motordu est un jeu éducatif qui vise le développement du vocabulaire. Plusieurs aspects liés à la lecture sont également abordés: la conscience phonologique, la manipulation des syllabes, ainsi que des lettres et des rimes. Son plateau en 3D, ses illustrations, ses jeux de mots et son dé tout rond feront sensation auprès des jeunes joueurs !

**39,99\$ / AUTRUCHE7531499**

.....



ÂGE CIBLE : 6 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Schéma narratif
- + Imagination et créativité
- + Vocabulaire



### NONSENSE FAMILY

Mises en situation farfelues et vocabulaire inusité sauront vous inspirer ! Soyez l'auteur parvenant à tromper ses partenaires de jeu en intégrant un mot cible à l'intérieur d'une histoire de votre cru sans que personne s'en aperçoive ! Devinez à votre tour le mot intégré au récit des autres joueurs pour gagner encore plus de points. Pour un défi de taille, intégrez deux mots à vos histoires. Un vrai coup de cœur !

**29,99\$ / RANDOLPHNSF**



ÂGE CIBLE : 7 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Expression orale
- + Schéma narratif
- + Imagination et créativité



### STORYLINE - CONTES DE FÉES

StoryLine vous propose une expérience collaborative de création de contes. Chaque partie sera l'occasion de créer une histoire en trois temps. Le rôle de narrateur passe de joueur en joueur chaque tour et chacun est libre d'apporter ses propositions pour alimenter l'histoire. Des rebondissements et du plaisir sont assurés.

**24,99\$ / FFSY01**

.....



ÂGE CIBLE : 7 ANS +

Habiletés scolaires sollicitées

- + Repérage de lettres
- + Rapidité d'exécution
- + Orthographe



**TWIST DELIRE**

Soyez le plus rapide pour cibler un mot contenant les voyelles voulues et déposez une de vos cartes au centre. D'un côté, votre analyse visuelle permettra de cibler les mots écrits comportant les bonnes voyelles. D'un autre côté, le jeu se corse et il vous faudra connaître l'orthographe des mots imaginés, puisqu'ils ne seront plus écrits. Qui sera le meilleur écolier ?

**24,99\$ / (FR) MATTIKATWISTFR  
(EN) MATTIKATWISTEN**



RÉSOLUTION DE PROBLÈMES, RAISONNEMENT ET CONNAISSANCES MATHÉMATIQUES



ÂGE CIBLE : 8 ANS +

Habiletés scolaires sollicitées

- + Capacité de déduction
- + Opérations mathématiques
- + Raisonnement logique



**AGENT SECRET**

L'agence du renseignement canadien a découvert un traître parmi ses agents secrets sur le terrain. Votre mission : découvrir de qui il s'agit et dans quel pays il se cache. Récoltez un maximum d'informations, mais méfiez-vous ! Les agents que vous interrogez ne vous diront peut-être pas la vérité ! Soyez rusés et faites appel à toutes vos connaissances !

**29,99\$ / LAMPISTE0107**



ÂGE CIBLE : 3 ANS +

Habiletés scolaires sollicitées

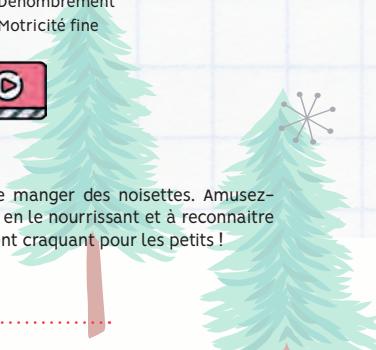
- + Reconnaissance des couleurs
- + Dénombrement
- + Motricité fine



**CROQUE-NOISETTE**

Mignon comme tout, Croque-Noisette adore manger des noisettes. Amusez-vous à le manipuler, à compter les noisettes en le nourrissant et à reconnaître les couleurs. Un premier jeu de dénombrement craquant pour les petits !

**29,99\$ / GLADIUSGLA6000**



ÂGE CIBLE : 7-99 ANS

Habiletés scolaires sollicitées

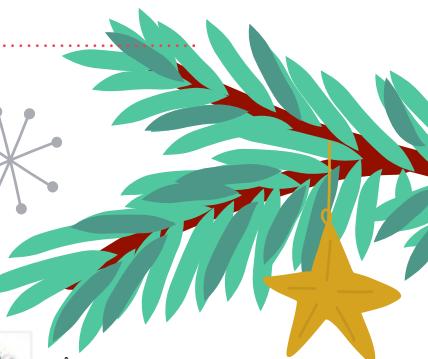
- + Vocabulaire
- + Accès lexical
- + Liens sémantiques



**UNANIMO**

Avec ce jeu qui rassemblera toute la famille, préparez-vous à réfléchir et à vous creuser les méninges ! Pour faire des points, il vous faudra trouver le plus grand nombre de mots communs avec vos partenaires de jeu ! Éclats de rire garantis en entendant certaines réponses ! Son petit format est idéal pour les sorties ou les voyages !

**19,99\$ / FILOCUNA**



ÂGE CIBLE : 3-7 ANS

Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Raisonnement logique
- + Flexibilité cognitive



**LA BELLE AU BOIS DORMANT**

Il était une fois... la belle au bois dormant ! C'est à votre tour de tenter votre chance et de sauver la princesse avec cet excellent jeu qui permettra de développer votre raisonnement logique ! Trouvez le chemin le plus rapide pour sauver la princesse ou encore, aidez-la à s'échapper du château ! Vous pourrez aussi faire équipe avec le dragon pour empêcher le prince de délivrer sa dulcinée !

**38,99\$ / BELV521235**



ÂGE CIBLE : 6 ANS +

Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification / organisation
- + Dextérité



**DR. EUREKA**

Entrez dans la peau d'un scientifique le temps d'une partie ! Manipulez avec soin les molécules chimiques afin de reproduire les mélanges du Dr. Eureka. Attention ! Ces dernières ne doivent ni toucher vos mains, ni toucher la table. Utilisez vos cylindres pour manipuler le tout. À vos potions !

**27,99\$ / ILOTBOEUREKA**





## RÉSOLUTION DE PROBLÈMES, RAISONNEMENT ET CONNAISSANCES MATHÉMATIQUES



ÂGE CIBLE : 8 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification / organisation
- + Flexibilité cognitive



### FAIRY TILE

Fairy Tile est un jeu où se mêlent stratégie et aventure ! Plongez au cœur des contrées féériques de Fairy Tile et développez-y un royaume. Déplacez judicieusement la princesse, le chevalier et le dragon pour pouvoir révéler, une à une, toutes les histoires contenues dans les pages de votre livre.

**34,99\$ / LUMAFAIRY**



ÂGE CIBLE : 6 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification / organisation
- + Flexibilité cognitive



### ÉCHECS RAPIDES

Ce jeu est idéal si vous voulez apprendre les échecs de façon ludique et progressive ! Pour y arriver, les dix dérivés du vrai jeu d'échecs qui sont présentés permettront à votre enfant d'apprendre à maîtriser chacune des pièces du jeu. Ce jeu a été bien réfléchi ; les règles sont claires et tout est bien illustré ! vous n'aurez plus d'excuses en disant que jouer aux échecs... c'est trop compliqué !

**24,99\$ / GLADIUSGLA6035**



ÂGE CIBLE : 10 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Mémoire visuelle
- + Mémoire auditive
- + Flexibilité cognitive



### MAD TRIP

Guidé par son voisin, chaque joueur dispose de 30 secondes pour tenter de s'échapper de la forêt maudite. Évitez les pièges, sortez votre couteau devant les toiles d'araignées, pincez-vous le nez pour traverser la rivière... Sinon, vous devrez retourner à votre point de départ ! Gardez votre sang-froid et mémorisez votre parcours pour être le premier à vous évader de la forêt maudite.

**24,99\$ / RANDOLPHGFMA**



ÂGE CIBLE : 8 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Planification / anticipation
- + Attention visuelle
- + Autorégulation



### MANHATTAN

Revivez la fièvre des investisseurs qui ont façonné le paysage de Manhattan. Habitez le plus haut penthouse de la ville, possédez le plus d'immeubles dans le quartier et achetez les plus hauts appartements pour détenir le plus d'édifices en ville ! Soyez stratégique afin d'être le plus grand bâtisseur ! Un jeu tout simplement magnifique ! Vous voudrez même le laisser trainer... !

**49,99\$ / FOX-MD-MAN**



ÂGE CIBLE : 7 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification / organisation
- + Flexibilité cognitive



### MATCH MADNESS

Faites vite afin d'agencer vos cinq blocs dans le but de reproduire la figure illustrée sur la carte. Le premier à relever le défi remporte la carte et un nouvel affrontement s'initie. Que le match commence !

**34,99\$ / FOXMATCHMADNESS**



ÂGE CIBLE : 7 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Mémoire
- + Stratégies de calcul mental
- + Tables de multiplication



### MATH SUMO

Déjouez ces lutteurs japonais en étant le premier à vous débarrasser de vos cartes ! Calculez mentalement et faites appel à votre mémoire afin de trouver les combinaisons gagnantes qui mettront votre adversaire KO. !

**44,99\$ / MATTIKAMATHS**



## RÉSOLUTION DE PROBLÈMES, RAISONNEMENT ET CONNAISSANCES MATHÉMATIQUES



ÂGE CIBLE : 8 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification / Organisation
- + Calcul mental



## MICROPOLIS

La concurrence est féroce chez les fourmis ! Qui mobilisera la plus grande armée ? Dans ce jeu, faites croître votre colonie en recrutant des spécialistes et des soldats, tout en accumulant de la nourriture. Planifiez sagement l'organisation de votre fourmilière, car seul le joueur qui obtiendra le plus grand nombre de points pourra dominer le petit monde souterrain.

**37,99\$** / ILOMT-MICRO-002



ÂGE CIBLE : 7 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification
- + Flexibilité cognitive



## NIWA

Déplacez-vous stratégiquement pour atteindre le camp adverse. Usez de tactique et de planification pour être le premier joueur et maître japonais à atteindre le temple avec l'un de vos trois pions pour être déclaré gagnant.

**32,99\$** / ILOTDJ08489



ÂGE CIBLE : 8 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Planification / organisation
- + Anticipation
- + Gestion de l'impulsivité cognitive



## PATCHWORK

Le jeu Patchwork nous transporte dans l'univers coloré des artistes textiles qui s'adonnent à la création de courtepointes. Pour maîtriser cet art, réalisez la plus grande courtepointe sur votre planche de jeu en achetant des pièces ou en amassant de l'argent en avançant sur le parcours. Seuls les plus stratégiques sauront maximiser leurs coups et en ressortir vainqueurs. Bon patchwork !

**29,99\$** / FUNPAT



ÂGE CIBLE : 8 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification
- + Raisonnement logique



## ROLLER COASTER (MONTAGNES RUSSES)

À vos ménages ! Usez de votre raisonnement logique afin de faire fonctionner les circuits de montagnes russes. 40 défis à construire pour petits et grands.

Gageons que vous ne pourrez plus vous arrêter ! Plaisir assuré !

**44,99\$** / BELV112480



ÂGE CIBLE : 8 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Planification / organisation
- + Anticipation
- + Gestion de l'impulsivité cognitive



## SANTORINI

Santorini est un jeu de construction où vous devrez user de stratégie pour construire l'île grecque de Santorini. Le gagnant sera le premier bâtisseur qui se hissera au troisième étage d'une maison. Simple dites-vous ? Loin de là ! N'oubliez pas que votre adversaire fera tout pour vous mettre des bâtons dans les roues ! Que le Dieu de la construction gagne !

**39,99\$** / SPINMAS6039848



ÂGE CIBLE : 8 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Habiliter visuospatiales
- + Attention visuelle
- + Observation



## SWISH

Améliorez votre QI spatial tout en vous amusant à ce jeu de cartes ! Réalisez un swish lorsque vous entourez un ballon d'un anneau de même couleur. Soyez celui qui en réalise le plus !

**19,99\$** / BELV315122



## ATTENTION, MÉMOIRE ET VITESSE D'EXÉCUTION

**GRIMACES**  
Prix des éditeurs adhérents



ÂGE CIBLE : 6 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Mémoire visuelle
- + Développement de stratégies de mémorisation



## GRIMACES

Mémorisez une série de grimaces présentées sur des cartes, puis mimez-les à votre partenaire. Sera-t-il capable de les reconnaître parmi un ensemble de grimaces trompeuses? Le développement de stratégies liées à l'attention et à la mémoire n'aura jamais été aussi plaisant !

**19,99\$ / ILOTDJ05169**

ÂGE CIBLE : 3 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Mémoire visuelle
- + Gestion de l'impulsivité cognitive
- + Rapidité d'exécution



## DOGGY BAGS

À l'aveuglette, trouve les bons aliments qui se cachent dans ton sac pour nourrir Franky le chien le plus rapidement possible. Concentre-toi bien et dépêche-toi d'accumuler les bonnes réponses pour gagner la partie !

**29,99\$ / GLADIUSGLA6015**



ÂGE CIBLE : 7 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Développement de stratégies de mémorisation
- + Flexibilité cognitive
- + Coopération et travail d'équipe



## DREAM ON!

Dream On! est un jeu de mémoire originalement différent. À l'aide des cartes rêves, créez collectivement une histoire en deux minutes. Pour chaque détail mémorisé dans le bon ordre, obtenez des points. Maintenant, à vous de rêver !

**29,99\$ / DUDEEFCMDO01**

ÂGE CIBLE : 8 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Mémoire visuelle
- + Attention visuelle
- + Contrôle de l'impulsivité cognitive



## GEOMEMORIX

Geomemorix est un jeu de mémoire avec des cartes qui comportent de jolis motifs géométriques colorés. Pour remporter des cartes rondes, souvenez-vous sur laquelle vous avez vu un motif précis et restez concentré. Arriverez-vous à mémoriser toutes les formes et les couleurs? Un jeu tout en couleur qui saura plaire aux petits comme aux plus grands !

**14,99\$ / ILOTDJ05182**



ÂGE CIBLE : 6 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Flexibilité cognitive
- + Vitesse d'exécution



## HONEYCOMBS

Le temps d'une partie, transformez-vous en abeille ouvrière et réalisez votre ruche ! En jumelant deux symboles identiques, créez le plus de passages possibles entre les alvéoles pour remporter un maximum de points et pour être nommé gagnant ! Choisissez parmi l'un des trois modes de jeu afin d'augmenter le degré de difficulté !

**24,99\$ / AUTRUCHE0080500**

ÂGE CIBLE : 6 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Mémoire visuelle
- + Habiléités visuo-spatiales
- + Contrôle de l'impulsivité cognitive



## LABYRINTHE MAGIQUE

Apprentis magiciens, votre mission : explorez le labyrinthe à la recherche de symboles magiques. Mais prenez garde aux murs invisibles érigés par les grands magiciens farceurs. Labyrinthe magique est sans aucun hésitation un des jeux préférés des enfants !

**33,99\$ / DREI151300338**



## ATTENTION, MÉMOIRE ET VITESSE D'EXÉCUTION



ÂGE CIBLE : 5 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Mémoire visuelle
- + Mémoire auditive
- + Vocabulaire



### LE JEU AUX MILLE TITRES

35 couples se cachent dans le paysage: à vous de les rassembler ! Le jeu aux mille titres est un jeu de mémoire qui utilise votre imagination autant que vos yeux. C'est également un bon jeu pour créer de belles histoires avec tous les membres de la famille, tout en permettant de travailler le vocabulaire de manière très ludique. Après quelques parties, les métiers, les différents lieux et les prépositions locatives n'auront plus de secret pour les joueurs.

**39,99\$ / COEUROYAJEU**



ÂGE CIBLE : 4-9 ANS

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Mémoire visuelle
- + Contrôle de l'impulsivité cognitive



### MR. WOLF

Aiguissez votre mémoire afin de vous échapper du méchant loup. En équipe, sauvez tous les animaux du pré et mettez-les à l'abri dans leur maisonnette avant que Mr. Wolf ne vous rattrape par le chemin de pierres. Mr. Wolf est un jeu amusant à jouer en famille autant pour les petits que pour les grands.

**27,99\$ / ILOTBO002WOLF**

ÂGE CIBLE : 5-10 ANS

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Rapidité d'exécution
- + Habilétiés visuo-spatiales



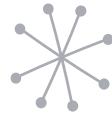
### SAVANIMO



Savanimo

Savanimo est un jeu de déduction et de rapidité qui vous transportera dans un safari africain. Votre mission: repérez les six animaux exotiques dans la savane. Pour y arriver: soyez rapide et attentif, et portez une attention particulière aux couleurs et aux animaux indiqués par les dés ! Vite, à vos jumelles !

**39,99\$ / IOTDJO8403**



ÂGE CIBLE : 6 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Observation
- + Attention
- + Contrôle de l'impulsivité cognitive



### MONSTER MATCH

Chers détectives, partez à la chasse aux monstres ! Dépêchez-vous d'identifier les monstres qui correspondent aux attributs indiqués sur vos dés. Quatre bras, cinq yeux ! Prenez garde de ne pas vous mélanger. Attrapez-les avant qu'ils ne dévorent tous les beignes de la ville. Un jeu simple et amusant que vous pourrez transporter facilement !

**20,99\$ / NSG650**



ÂGE CIBLE : 8-99 ANS

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention partagée
- + Vitesse d'exécution
- + Dextérité



### PAKU PAKU

Transportez-vous le temps d'une partie dans un concours de pandas affamés qui doivent engloutir des bols de riz. Votre rôle ? Vous débarrasser de vos dés avant vos adversaires afin d'éviter les points de pénalité ! Attention ! Ne faites surtout pas tomber la pile de vaisselle salie par les pandas ! Fous rires garantis ! Que celui ayant le plus gros appétit gagne !

**16,99\$ / RAVENS26740**



ÂGE CIBLE : 6 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle et partagée
- + Flexibilité cognitive
- + Vitesse d'exécution



### SUSHI DICE

Faites vos preuves en tant qu'apprenti-chef dans un restaurant de sushis ! Le cuisinier le plus rapide à réaliser les commandes exactes des clients les plus exigeants remportera le prestigieux titre de maître sushi ! Mais attention aux ingrédients empoisonnés et, surtout, gardez un œil sur le jeu de votre adversaire ! A vos sushis !

**23,99\$ / DUDESDSU01**





## ATTENTION, MÉMOIRE ET VITESSE D'EXÉCUTION



ÂGE CIBLE : 5 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Contrôle de l'impulsivité cognitive
- + Flexibilité cognitive
- + Rapidité d'exécution



## SWITCH IT !

switch it! est un jeu de rapidité où les joueurs tentent d'être les premiers à repérer des objets ou des couleurs selon le temps de la journée. C'est la nuit ! Agissez rapidement pour trouver l'objet qui apparaît le plus souvent sur la carte. C'est le jour ! Hâtez-vous pour repérer la couleur qui apparaît le plus sur la carte. Des situations inattendues s'ajoutent. Le jeu idéal pour les vifs d'esprit !

**16,99\$ / FOXSWI**



ÂGE CIBLE : 7-99 ANS

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Vitesse d'exécution
- + Contrôle de l'impulsivité cognitive



## TRÉZORS

Dans ce jeu, des pirates s'affrontent afin d'amasser le plus gros trésor possible ! Pour cela, agissez rapidement et mettez en place vos stratégies les plus rusées ! Allez ! Tous à l'abordage !

**16,99\$ / ILOTDJO5183**



ÂGE CIBLE : 8 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Mémoire visuelle
- + Observation



## TROPICO

Explorez la jungle tropicale et observez la faune pour répondre aux différentes questions posées. Après cinq cartes retournées, essayez de répondre aux questions. Combien y a-t-il de grenouilles? De papillons? Quel était le quatrième animal? Attention ! Les cartes s'empilent et le défi devient de plus en plus intense. Qui craquera le premier? Pas moi !

**17,99\$ / FILOCGTROP01**



ÂGE CIBLE : 6 ANS +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Observation
- + Attention visuelle
- + Rapidité d'exécution



## TWIN IT !

Twin It! est un jeu d'observation et de rapidité par excellence. Comme son slogan le dit si bien: « Tu paires ou tu perds ». Le but du jeu est donc de repérer, le plus rapidement possible, des paires de cartes identiques parmi toutes celles visibles sur la table. Facile? Attendez de voir l'ensemble des motifs et couleurs lorsque les cartes sont toutes disposées sur la table ! Défi garanti !

**19,99\$ / FILOCGTI01**

**CASTELLOJEU.COM**

## ENCORE PLUS DE JEUX ÉDUCATIFS



Cette année, c'est avec grand plaisir que nous vous présentons la 3ème édition du Guide des jeux éducatifs.

Le Guide « Cette année pour Noël, j'offre des jeux éducatifs à mon enfant » est élaboré en partenariat avec des spécialistes de l'éducation qui sélectionnent et testent les jeux attentivement. Puis, Castello magasin de jouets vous les rend disponible.

**ENVIE D'EN VOIR DAVANTAGE? CONSULTEZ NOTRE SITE INTERNET**

**WWW.CASTELLOJEU.COM/FR/CATEGORIE/GUIDE-JEUX-EDUCATIF**

VOUS POURREZ Y TÉLÉCHARGER LE GUIDE, CONSULTER LES ARCHIVES, VISIONNER TOUTES LES CAPSULES VIDÉO ET PLUS ENCORE!

## BESOIN D'AIDE ?

**CONTACTEZ-NOUS SANS FRAIS**

**1855-538-3383**

Créé en collaboration avec :



Prix\* : Les prix sont soumis aux taxes applicables. En cas de disparité entre les prix affichés dans ce catalogue et ceux en ligne, les prix affichés en ligne ([www.castellojeu.com](http://www.castellojeu.com)) prévaudront.