

GUIDE DES JEUX Éducatifs 2020

100
JEUX Éducatifs

24
NOUVEAUTÉS

- Guide -
**CRÉÉ &
APPROUVÉ**
PAR DES
PROFESSIONNELS





CETTE ANNÉE POUR NOËL, J'OFFRE DES JEUX

ÉDUCATIFS 2020

Chers parents,

C'est avec grand plaisir que notre école participe cette année à la 4^{ème} édition du Guide des jeux éducatifs.

Ce guide est né du désir de répondre aux questionnements de nombreux parents qui souhaitaient participer au développement des habiletés scolaires de leur(s) enfant(s). Ce guide qui compte une sélection de 100 jeux vous offre l'opportunité de déposer sous le sapin des cadeaux éducatifs axés sur le plaisir d'apprendre.

Afin de faciliter vos choix, tous les jeux proposés ont été sélectionnés par une équipe d'orthopédagogues, d'orthophonistes et de neuropsychologues et classés en quatre catégories d'habiletés scolaires sollicitées. En plus des trois catégories que vous connaissez déjà – **habiletés langagières, lecture et écriture ; résolution de problèmes, raisonnement et notions mathématiques et attention, mémoire et fonctions exécutives** – nous avons ajouté une nouvelle catégorie : **habiletés affectives**. Tous les jeux sont également accompagnés d'une capsule vidéo pour vous guider vers les meilleurs choix selon les compétences à développer chez votre enfant.

ENCORE PLUS POUR NOTRE ÉCOLE

Encore une fois cette année, le programme : « Cette année pour Noël, j'offre des jeux éducatifs à mon enfant » est organisé en partenariat avec des spécialistes de l'éducation, qui sélectionnent judicieusement et testent les jeux. Puis, Castello magasin de jouets distribue les jeux dans les écoles participantes.

POUR CHAQUE JEU VENDU ET LIVRÉ À NOTRE ÉCOLE, DANS LE CADRE DE CE PROGRAMME, UNE RISTOURNE SERA REMISE POUR ÉQUIPER GRACIEUSEMENT NOS CLASSES DE NOUVEAUX JEUX ÉDUCATIFS QUI SERVIRONT À TOUS LES ÉLÈVES.

ATTENTION : POUR QUE NOTRE ÉCOLE PUISSE PROFITER DE LA RISTOURNE SUR VOS ACHATS, VOUS DEVEZ UTILISER L'UNE DES DEUX MÉTHODES D'ACHATS SUIVANTES:

VOUS RECEVREZ VOS ACHATS ENTRE LE 13 ET LE 17 DÉCEMBRE 2019 À L'ÉCOLE DE VOTRE ENFANT

méthode
1

ACHAT AVEC BON DE COMMANDE

Remplissez le bon de commande situé dans la partie détachable et rapportez-le à l'enseignant(e) de votre enfant **AVANT LE VENDREDI 29 NOVEMBRE 2019**.

méthode
2

ACHAT EN LIGNE

- ▶ Visitez le site <http://castellojeu.com/fr/categorie/guide-jeux-educatif/>
- ▶ Ajoutez vos produits dans votre panier.
- ▶ Lors de la finalisation de votre commande, inscrivez votre adresse personnelle à l'espace adresse de facturation.
- ▶ Choisissez **OBLIGATOIREMENT** à l'étape méthode de livraison **«Récupérer sur place»**, puis **sélectionnez le nom de l'école de votre enfant** à l'aide du menu déroulant.
- ▶ Inscrivez dans la **zone commentaire** le nom de votre enfant, son niveau scolaire et le nom de son enseignant(e).
- ▶ Il ne vous reste plus qu'à finaliser votre paiement et vos achats seront livrés à l'école de votre enfant sans frais.

DATE LIMITÉE POUR LES ACHATS EN LIGNE : 1^{ER} DÉCEMBRE 2019



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
Orthopédagogue
Clinique d'orthopédagogie l'Écriteau
orthopedagogielecriteau.ca

CETTE ANNÉE POUR NOËL, J'OFFRE DES JEUX

ÉDUCATIFS 2020



LÉGENDE



Fabriqué ou
conçu au
QUEBEC



Coup de
coeur des
SPECIALISTES



Coup de
coeur des
ENFANTS



VIDÉO
explicative



HABILETÉS SOCIALES ET SOCIO-AFFECTIVES



ÂGE CIBLE : 3 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Empathie
- + Habilétés sociales
- + Reconnaissance des émotions



L'ÉCOLE DES MONSTRES

Amenez votre enfant à réfléchir aux comportements à adopter ou non à avoir dans certaines situations ainsi qu'aux conséquences positives ou négatives de ses réactions.

39,99\$ / PLACOTEPLA21



ÂGE CIBLE : 7 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Confiance en soi
- + Estime de soi
- + Habilétés sociales et affectives



LA MONTAGNE DE LA CONFIANCE

Rejoignez Kili le yéti le plus rapidement possible dans sa grotte en haut de la montagne pour lui redonner sa confiance. Pour y arriver, répondez à des questions portant sur différentes composantes liées à l'estime de soi. Prenez garde aux cases glissantes et bonne ascension!

39,99\$ / PLACOTEPLA22



ÂGE CIBLE : 4-10 ANS

Habiletés scolaires sollicitées

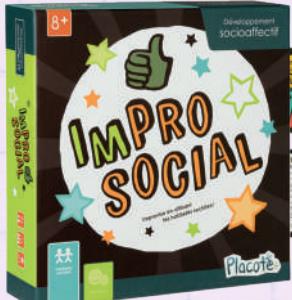
- + Expression des émotions
- + Habilétés sociales (écoute, empathie)
- + Reconnaissance et gestion des émotions



LE MONstre DES COULEURS

Le monstre des couleurs est confus! Ses émotions sont pêle-mêle. Il a besoin de votre aide et de celle de son amie pour identifier et classer chacune des émotions dans leur bocal respectif. Un jeu coopératif, à la fois simple et amusant, qui fournit une belle opportunité d'échanger au sujet des émotions que suscitent différentes situations quotidiennes.

44,99\$ / PLBCMO1FR



ÂGE CIBLE : 8 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Création de stratégies
- + Créativité
- + Habilétés sociales



IMPRO SOCIAL

Improvisez à tour de rôle des mises en situation et réfléchissez aux comportements souhaitables ou non à adopter ainsi qu'aux conséquences positives ou négatives de ceux-ci.

26,99\$ / PLACOTEPLA23



HABILETÉS LANGAGIÈRES, LECTURE ET ÉCRITURE



ÂGE CIBLE : 5 ½+ ANS

Habiletés scolaires sollicitées

- + Décodage de mots plus complexes
- + Lecture de sons et syllabes complexes



L'AS DE LA LECTURE (#1)

À l'aide de trois jeux de cartes, exercez-vous à décoder et à lire des mots ayant des sons complexes (ex.: "o", "au", "eau") ou ayant un placement de lettres semblables (ex.: "alpin" et "lapin").

34,99\$ / PLACOTEPLA25



ÂGE CIBLE : 9 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Accès lexical
- + Enrichissement du vocabulaire
- + Vitesse d'exécution



CHAT-RAT-BIA!

Dans ce jeu de devinettes loufoques, usez de vitesse et de vivacité d'esprit afin d'être le premier à vous emparer de Sacha, le chat en caoutchouc, pour donner votre réponse. Attention! Toutes les réponses doivent contenir les sons « chat » ou « rat »!

23,99\$ / GLADIUSGLAAG269



ÂGE CIBLE : 8 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Mémoire
- + Orthographe
- + Vitesse d'exécution



SPEED MONSTER

Soyez plus rapide que vos adversaires et tapez sur le paquet de cartes lorsque deux lettres ou monstres consécutifs sont identiques. Énumérez les mots évoqués depuis le début de la partie, puis trouvez à votre tour un mot qui débute par la lettre demandée afin de vous débarrasser de vos cartes. Si vous avez un bon sens de l'observation et une bonne mémoire, vous serez le premier à vous départir de vos monstres !

14,99\$ / AUTRUCHE9707018



ÂGE CIBLE : 14 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Accès lexical
- + Créativité
- + Inférence



CAMÉLÉON

Dans ce jeu, nous retrouvons des joueurs détectives ainsi qu'un joueur caméléon. La mission du caméléon est de faire croire aux autres joueurs qu'il connaît le mot secret parmi une liste de mots, tout en donnant un indice crédible, sans être général ou spécifique. À votre tour de tester vos capacités à vous camoufler!

29,99\$ / RANDBIGCAM



ÂGE CIBLE : 8 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

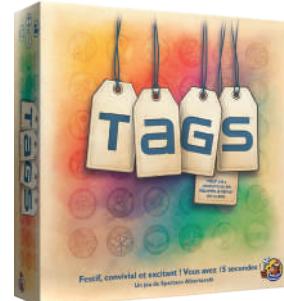
- + Orthographe
- + Réflexion rapide
- + Vocabulaire



DICE ACADEMY

Êtes-vous prêts à vous emparer des dés le plus rapidement possible? Tournez les cinq dés catégories, puis les cinq dés lettres. Soyez le premier à créer des paires en associant la lettre donnée et à la bonne catégorie. Les plus vifs l'emporteront!

13,99\$ / ILOBODICE002



ÂGE CIBLE : 10 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Accès lexical
- + Rapidité d'exécution
- + Vocabulaire



TAGS

Soyez rapides et concentrés, car vous n'aurez que 15 secondes pour établir le plus de liens possibles entre les lettres et les thèmes donnés. Maximisez chacun des tours en utilisant vos connaissances pour remporter le plus de billes possibles, et en étant stratégiques afin de choisir celles les plus payantes! Ambiance survoltée assurée!

36,99\$ / ASMHEITA01FR



VOUS POURRIEZ AIMER AUSSI

HABILETÉS LANGAGIÈRES,
LECTURE ET ÉCRITURE



ADEMIMO

8 ANS+ / REG. 34,99\$ **24,99\$**
LUMIAELADE

PROMO
24,99
REG. 34,99



BATAMO

8 ANS+ / **16,99\$** / ILOTDJO5189



BLABALB

7 ANS+ / **28,99\$** / ILOTDJO8462



DECRYPTO

12 ANS+ / REG. 25,99\$ **20,99\$**
ILOSM-DECRYP-001

PROMO
20,99
REG. 25,99



DÉMONIAK

8 ANS+ / **24,99\$** / RAVENS26660



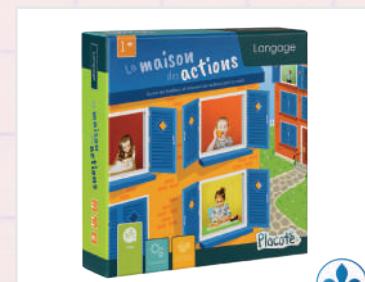
FAIS-MOI UNE DEVINETTE

3 1/2 ANS+ / **34,99\$** / PLACOTEPLA7



FRIDA'S

4 ANS+ / **34,99\$** / PLAYWELLE13412



LA MAISON DES ACTIONS

1 ANS+ / **29,99\$** / PLACOTEPLA2



LA PÊCHE AUX SONS

4 ANS+ / **44,99\$** / PLACOTEPLA15



LE JEU DE LA BOULETTE

7 ANS+ / **11,99\$** / GLADIUSGLA1940



LE JEU DU PRINCE DE MOTORDU

6 ANS+ / **39,99\$** / AUTRUCHE7531499



MOT POUR MOT

10 ANS+ / **34,99\$** / ILOTSMMOTO01



MOT RAPIDO

8 ANS+ / **12,99\$** / FOXMOTSF



NONSENSE FAMILY

6 ANS+ / **29,99\$** / RANDOLPHNSF



POURQUOI LES CAROTTES ONT-ELLES DISPARU?

3 ANS+ / **34,99\$** / PLACOTEPLA11



QUI DONNE SA LANGUE AU CHAT?

4 ANS+ / **49,99\$** / BRIBRI-COMP-01

UTILISEZ UN JEU ÉDUCATIF POUR STIMULER LES HABILETÉS LANGAGIÈRE DE VOTRE ENFANT.
LE JEU ÉDUCATIF EST UN MOYEN EFFICACE D'ACCROIRE SA MOTIVATION.



VOUS POURRIEZ AIMER AUSSI

HABILETÉS LANGAGIÈRES,
LECTURE ET ÉCRITURE



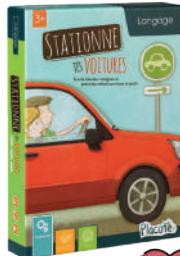
RAISONNE AU PARC

3 ½ ANS+ / **39,99\$** / PLACOTEPLA14



SPEECH

8 ANS+ / **17,99\$** / FILOGJJP34



STATIONNE TES VOITURES

3 ANS+ / **44,99\$** / PLACOTEPLA12



STORYLINE - CONTES DE FÉES

7 ANS+ / REG. 24,99\$ **19,99\$**
FFSY01

PROMO
19,99
REG. 24,99



TRIOGOLÒ - FOU DU DÉ

4 ANS+ / **39,99\$** / BRIBRI-META-01



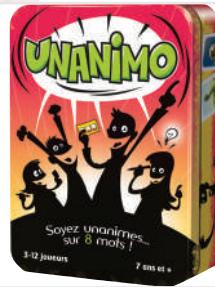
TWIST DELIRE - FRANÇAIS

7 ANS+ / **24,99\$** / MATTIKATWISTFR



TWIST DELIRE - ANGLAIS

7 ANS+ / **24,99\$** / MATTIKATWISTEN



UNANIMO

7 ANS+ / **19,99\$** / FILOGUNA



RÉSOLUTION DE PROBLÈMES, RAISONNEMENT
ET CONNAISSANCES MATHÉMATIQUES



BROTHERS

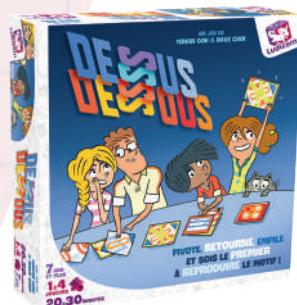
Aidez les deux frères à construire les enclos pour leurs animaux en leur prouvant quel type d'enclos est le plus bénéfique pour leurs troupeaux respectifs. Recréez leur prairie afin de déterminer qui a raison et mettre fin au duel annuel. Amateurs de casse-têtes, vous serez servis!

19,99\$ / DUDEANK6413

ÂGE CIBLE : 8 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Anticipation
- + Habiléte visuo-spatiales
- + Planification et organisation



DESSUS-DESSOUS

Virez tout sens dessus-dessous dans ce jeu qui aiguisera votre sens de l'observation! Tournez, pivotez et superposez les différents calques aux motifs variés afin de recréer la carte mission dévoilée! Soyez le plus rapide à chacune des six manches pour gagner le plus de points et remporter la victoire!

29,99\$ / DUDE176276

ÂGE CIBLE : 7 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Flexibilité cognitive
- + Habiléte visuo-spatiales
- + Méthodologie de travail





RÉSOLUTION DE PROBLÈMES, RAISONNEMENT ET CONNAISSANCES MATHÉMATIQUES



ÂGE CIBLE : 8 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention
- + Planification et organisation
- + Raisonnement logique



DRAFTOSAURUS

Les scientifiques ont enfin réussi à cloner les dinosaures ! Partout dans le monde, de nombreux zoos ouvrent leurs portes pour accueillir ces immenses colosses. Maximisez l'espace des enclos de votre zoo afin d'offrir au public les dinosaures les plus en vogue pour remporter la partie. Seuls les plus stratégiques sauront tirer profit de l'espace de leurs enclos et faire fi des contraintes imposées par chacun d'eux!

27,99\$ / DUDEANK7236



ÂGE CIBLE : 6 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention
- + Mémoire visuelle et auditive
- + Résolution de problèmes



LA FABRIQUE À SUCRE

Le grand chef de la fabrique à sucre cherche un nouvel apprenti. Grâce à votre mémoire et à votre capacité à résoudre des problèmes, prenez part aux différents défis sucrés pour être celui qui obtiendra le tablier d'or!

Coup de cœur assuré!

39,99\$ / GLADIUSGLA3120



ÂGE CIBLE : 6 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention
- + Habiletés visuo-spatiales
- + Résolution de problèmes



GET PACKING

Il est temps de partir en vacances! En combien de temps pouvez-vous faire vos valises? Le plus rapide à les faire gagne! Ce jeu de réflexion n'enverra pas vos neurones en vacances. Prenez tous les objets nommés sur la carte et placez-les dans la valise. Le but est simple: soyez le plus rapide à assembler correctement les objets et à fermer impeccablement votre valise!

34,99\$ / ASMODEEO53118



ÂGE CIBLE : 6 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Habiletés visuo-spatiales
- + Planification
- + Résolution de problèmes



JUXTABO

Recréez un motif donné à l'aide de disques à double face colorés. Superposez les pièces colorées et tentez de reproduire le motif présenté sur les cartes. Ce jeu, en apparence très simple, est idéal pour développer la capacité à planifier ses actes. Plaisir garanti!

REG. 34,99\$ **29,99\$ / FOXJUXTABOBIL**



ÂGE CIBLE : 7+ ANS

Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Planification
- + Stratégie



PANDAI

Transportez-vous au cœur d'un milieu naturel, en ayant comme mission principale la reproduction des pandas, qui sont en voie d'extinction. Attention! Plusieurs pièges ralentiront votre quête! Saurez-vous sauver l'espèce menacée?

39,99\$ / DUDEORIO233



ÂGE CIBLE : 5 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Habiletés visuo-spatiales
- + Planification et organisation
- + Résolution de problèmes



QUORIDOR JUNIOR

Le plus rapidement possible, aidez votre petit animal (à un lapin, une grenouille, une taupe ou un écureuil) traverser le champ. Attention! Des buissons peuvent apparaître et vous bloquer le passage! Soyez astucieux afin de trouver le chemin le plus court. Quoridor Junior est la version du célèbre jeu Quoridor, spécialement adaptée pour les enfants

24,99\$ / (FR) RANDOLPHGKQJ / (EN) RANDOLPHGKQJEN

STIMULEZ LES HABILETÉS DE RÉSOLUTION DE PROBLÈMES DE VOTRE ENFANT

VISIONNEZ LES CAPSULES ÉDUCATIVES RÉALISÉES PAR LES ORTHOPÉDAGOGUES DE LA CLINIQUE D'ORTHOPÉDAGOGIE L'ÉCRITEAU : WWW.CASTELLOJEU.COM/EDUCATIF/VIDEO



RÉSOLUTION DE PROBLÈMES, RAISONNEMENT ET CONNAISSANCES MATHÉMATIQUES



ÂGE CIBLE : 4-7 ANS

Habiléte(s) scolaire(s) sollicitée(s)

- + Mémoire
- + Raisonnement mathématique
- + Calcul rapide



LE ROI DAGOBERT

Votre Roi Dagobert a-t-il mis sa culotte à l'envers? Ouvrez les portes du château et habillez votre personnage avant vos adversaires. Pour cela, utilisez les bonnes opérations mathématiques et trouvez sous quelles portes sont cachés les vêtements de votre Roi Dagobert. Le jeu comporte deux niveaux de difficulté, ce qui permet de cibler et de s'adapter à tous les joueurs.

29,99\$ / LAMPISTE1303



ÂGE CIBLE : 6 ANS +

Habiléte(s) scolaire(s) sollicitée(s)

- + Habilétes visuo-spatiales
- + Planification
- + Résolution de problèmes



CADRE-MOI ÇA!

Ce jeu nécessite un sens de l'observation aiguisé et une rapidité d'exécution pour trouver les bons cadres et assembler correctement les structures demandées avant vos adversaires !

34,99\$ / GLA6055



VOUS POURRIEZ AIMER AUSSI

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES, RAISONNEMENT ET CONNAISSANCES MATHÉMATIQUES



MONT-À-MOTS - AGENT SECRET

8 ANS+ / **29,99\$ / LAMPISTE0107**



ARCHIPEL DES DINOSAURES

6 ANS+ / **29,99\$ / BELV518426**



BLANCHE-NEIGE

3-7 ANS / **36,99\$ / BELV519928**



CIRCUIT MAZE

8 ANS+ / **39,99\$ / BELV735386**



CROQUE-NOISSETTE

3 ANS+ / **29,99\$ / GLADIUSGLA6000**



DR. BEAKER

8 ANS+ / **26,99\$ / ORANGEBOBEAK**



DR. EUREKA

6 ANS+ / **27,99\$ / ILOTBOEUREKA**



FAIRY TILE

8 ANS+ / REG. 34,99\$ **25,99\$**
LUMAFairy



VOUS POURRIEZ AIMER AUSSI
RÉSOLUTION DE PROBLÈMES, RAISONNEMENT
ET CONNAISSANCES MATHÉMATIQUES



GO GO GELATO!

6 ANS+ / **26,99\$** / ORANGE-04600

GRAVITY MAZE

8 ANS+ / **39,99\$** / BELV735331

LA BELLE AU BOIS DORMANT

3-7 ANS / **39,99\$** / BELV521235

LASER MAZE JR

6 ANS+ / **39,99\$** / BELV735126

LASER MAZE

8 ANS+ / **39,99\$** / BELV735133

LES 3 PETITS COCHONS

3-6 ANS / **36,99\$** / BELV518853

LIÈVRES & RENARDS

7 ANS+ / **19,99\$** / BELV519942

LOGIKVILLE

4 ANS+ / **29,99\$** / FILOASMCLUB01

MAD TRIP

10 ANS+ / REG. 24,99\$ **18,99\$**
RANDOLPHGFMA

MANHATTAN

8 ANS+ / **49,99\$** / FOX-MD-MAN

MATCH MADNESS

7 ANS+ / **34,99\$** / MATCHMADNESS

MATH SUMO

7 ANS+ / **44,99\$** / MATTIKAMATHS

NIWA

7 ANS+ / REG. 32,99\$ **25,99\$**
ILOTDJ08489

POLYSSIMO

7 ANS+ / **28,99\$** / ILOTDJ08451

RIVER DRAGONS

8 ANS+ / **49,99\$** / ILOTMTRIVER002

ROLLER COASTER CHALLENGE

6 ANS+ / **44,99\$** / BELV112480



ATTENTION, MÉMOIRE ET VITESSE D'EXÉCUTION



BURGER PARTY

La cuisine est ouverte! Créez un burger épique en y mettant le plus d'ingrédients possibles avant que votre adversaire vous les vole! Retournez chacun votre tour une carte jusqu'à ce que 2 ingrédients identiques apparaissent. Dépêchez-vous d'écraser le burger pour ainsi remporter l'ingrédient voulu. Mais attention: interdiction d'avoir deux ingrédients de la même couleur de suite dans votre burger!

17,99\$ / GOLIATH308909

ÂGE CIBLE : 6 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention
- + Impulsivité cognitive
- + Vitesse d'exécution



ÂGE CIBLE : 7 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Flexibilité cognitive
- + Mémoire
- + Observation (attention visuelle)



C'EST PAS FAUX - PATATES & NINJAS

Faut-il donner une bonne ou une mauvaise réponse? Adaptez-vous rapidement selon ce qui est demandé! Votre avenir est entre les mains de votre dé! Il faut être bien attentif pour espérer remporter la partie.

16,99\$ / ILOTSMPATATE001



LA CHASSE AUX BESTIOLES

Transportez-vous dans le monde coloré des bestioles. Utilisez votre mémoire et faites preuve de rapidité afin de capturer les bestioles manquantes sur vos cartes et ainsi remporter des feuilles qui vous donneront des points. Vous pourrez aussi choisir le défi d'identifier les bestioles les yeux fermés, défi à la hauteur des explorateurs en herbe! À vos filets!

34,99\$ / GLADIUSGLA3110

ÂGE CIBLE : 5 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Gestion de l'impulsivité
- + Imagerie mentale
- + Mémoire de travail
- + Rapidité d'exécution



ÂGE CIBLE : 4 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Habiletés visuo-spatiales
- + Vitesse d'exécution



CLOUDS

Retrouvez, le plus vite possible, des animaux ou des objets parmi les nuages. Mais attention! Ces derniers ont tous été coupés en deux! Il faudra donc associer les deux moitiés correspondantes à la forme que vous souhaitez reconstituer. Ne vous laissez pas prendre à rêver! Soyez rapide comme l'éclair!

19,99\$ / ILOTBOCLOUDS



FEARZ!

Ce jeu allie l'observation et la rapidité. Découvrez la peur attribuée aux autres joueurs en portant attention à leurs réactions au fur et à mesure que les cartes sont déployées. Vous aurez assurément du plaisir à y jouer en famille ou entre amis!

19,99\$ / DUDEDPG1005

ÂGE CIBLE : 6 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention
- + Mémoire
- + Observation (attention visuelle)



ÂGE CIBLE : 6 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention
- + Gestion de l'impulsivité
- + Mémoire de travail



PLOUF PARTY

Ne manquez pas cette fête incroyable! Choisissez une équipe et assurez-vous que tous vos amis demeurent autour de la piscine. Vous pourrez cependant pousser tous vos adversaires dans l'eau et essayez de deviner leur équipe en passant le plongeon. Le but ultime? Faire partie de l'équipe gagnante en étant celle qui a le plus de pions sur le bord de la piscine! 1, 2, 3 Go !

19,99\$ / ASMODEECEGPLOUFO1



ATTENTION, MÉMOIRE ET VITESSE D'EXÉCUTION



QUIRKIES

Les Quirkies sont d'étranges petites créatures qui communiquent entre elles par des couleurs et des motifs. Réalisez les bonnes séquences de Quirkies en assemblant trois cartes d'une même rangée (verticale, horizontale ou diagonale). Le premier joueur à atteindre cinq points gagne la partie.

19,99\$ / FOXQUIRKIESBIL

ÂGE CIBLE : 5 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Attention
- + Flexibilité cognitive



ÂGE CIBLE : 12 ANS+

Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention
- + Flexibilité cognitive
- + Gestion des émotions
- + Traitement simultané des informations orales et écrites



STAY COOL

Maintenez votre sang froid dans ce jeu rassembleur et multitâches. À tour de rôle, vous serez bombardés de questions qui doivent être répondues tant à l'oral que par écrit. Dominerez-vous efficacement la partie?

29,99\$ / ILOTSM-SC-001



VOUS POURRIEZ AIMER AUSSI

ATTENTION, MÉMOIRE ET VITESSE D'EXÉCUTION



GHOST BLITZ

8 ANS+ / **19,99\$ / ZOCH80001**



CLAC CLAC

4 ANS+ / **34,99\$ / COEURKIKICLAC**



COLOR ADDICT DELUXE

7 ANS+ / **29,99\$ / COEURFC410401**



DOBBLE - SPOT IT!

6 ANS+ / **14,99\$ / DEESP423FREN**



DOGGY BAGS

4 ANS+ / **29,99\$ / GLADIUSGLA6015**



GEOMEMORIX

8 ANS+ / REG. 14,99\$ **10,99\$ ILOTDJ05182**



GOBBLET GOBBLERS

X ANS+ / **21,99\$ / BLUEORANGE-92015**



GRIMACES

6 ANS+ / **19,99\$ / ILOTDJO5169**



VOUS POURRIEZ AIMER AUSSI

ATTENTION, MÉMOIRE ET
VITESSE D'EXÉCUTION



HONEYCOMBS

7 ANS+ / 24,99\$ / AUTRUCHE0080500



LABYRINTHE MAGIQUE

6 ANS+ / 33,99\$ / DREI51300338



LE JEU AUX MILLE TITRES

5 ANS+ / REG. 39,99\$ 29,99\$
COEUROYAJEU



MACROSCOPE

6 ANS+ / REG. 34,99\$ 29,99\$
BOREALBORMAC



MINI MATCH

3 ANS+ / 16,99\$ / ILOTDJ05175



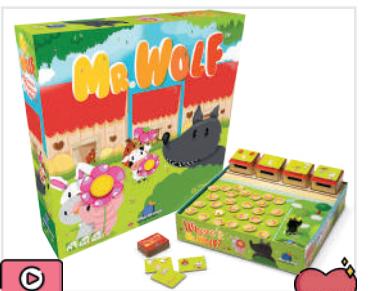
MONSIEUR GELATO

5 ANS+ / 29,99\$ / LAMPISTE1305



MONSTER MATCH

6 ANS+ / 20,99\$ / NSG650



MR. WOLF

4-9 ANS+ / 27,99\$ / ILOTB0002WOLF



PAKU PAKU

8 ANS+ / 16,99\$ / RAVENS26740



SARDINES

5 ANS+ / 16,99\$ / ILOTDJ05161



SAVANIMO

6 ANS+ / REG. 42,99\$ 29,99\$
ILOTDJ08403



SUSHI DICE

6 ANS+ / 24,99\$ / DUDESDSU01



SWITCH IT!

5 ANS+ / REG. 16,99\$ 12,99\$
FOXSWI



TRÉZORS

7 ANS+ / REG. 16,99\$ 12,99\$
ILOTDJ05183



TROPICO

8 ANS+ / REG. 17,99\$ 13,99\$
FILOCCTROP01



TWIN IT!

6 ANS+ / REG. 19,99\$ 15,99\$
FILOCGTI01

BON DE COMMANDE

2020

REMPLISSEZ LE FORMULAIRE EN LETTRE MOULÉ S.V.P.

VEUILLEZ REMPLIR ET RETOURNER VOTRE BON DE COMMANDE VIA
VOTRE ENFANT AVANT LE 29 NOVEMBRE 2019.

VOTRE COMMANDE VOUS SERA LIVRÉE À L'ÉCOLE DANS UN SAC SCELLÉ OU UNE BOITE AU NOM DE VOTRE ENFANT
ENTRE LE 13 ET LE 17 DÉCEMBRE 2019.

Nom / Enfant

Nom École

Classe / Enseignant(e)

Niveau

Nom Parent / Tuteur / Client(e)

Adresse

Ville

Province

Code postal

Téléphone

Courriel

Je désire recevoir l'actualité et les nouveautés en matière de jeux éducatifs

OUI

NON

BON MAGASINAGE À TOUS !

NOM DU PRODUIT	QTÉ COMMANDÉE	PRIX RÉGULIER	PRIX TAXES- INCLUSES	TOTAL
HABILETÉS SOCIALES ET SOCIO-AFFECTIVES				
1 L'ÉCOLE DES MONSTRES		39,99 \$	45,98 \$	\$
2 LA MONTAGNE DE LA CONFIANCE		39,99 \$	45,98 \$	\$
3 LE MONSTRE DES COULEURS		44,99 \$	51,73 \$	\$
4 IMPRO SOCIAL		26,99 \$	31,03 \$	\$
HABILETÉS LANGAGIÈRES, LECTURE ET ÉCRITURE				
5 L'AS DE LA LECTURE #1		34,99 \$	40,23 \$	\$
6 CAMÉLÉON		29,99 \$	34,48 \$	\$
7 CHAT-RAT-BIA!		23,99 \$	27,58 \$	\$
8 DICE ACADEMY		13,99 \$	16,09 \$	\$
9 SPEED MONSTER		14,99 \$	17,23 \$	\$
10 TAGS		36,99 \$	42,53 \$	\$
11 ADEMIMO		24,99 \$	31,03 \$	\$
12 BATAMO		16,99 \$	19,53 \$	\$
13 BLABABLA		28,99 \$	33,33 \$	\$
14 DECRYPTO		20,99 \$	24,13 \$	\$
15 DÉMONIAK		24,99 \$	28,73 \$	\$
16 FAIS-MOI UNE DEVINETTE		34,99 \$	40,23 \$	\$
17 FRIDA'S		34,99 \$	40,23 \$	\$
18 LA MAISON DES ACTIONS		29,99 \$	34,48 \$	\$
19 LA PÊCHE AUX SONS		44,99 \$	51,73 \$	\$
20 LE JEU DE LA BOULETTE		11,99 \$	13,79 \$	\$
21 LE JEU DU PRINCE DE MOTORDU		39,99 \$	45,98 \$	\$
22 MOT POUR MOT		34,99 \$	40,23 \$	\$
23 MOT RAPIDO		12,99 \$	14,94 \$	\$
24 NONSENSE FAMILY		29,99 \$	34,48 \$	\$
25 POURQUOI LES CAROTTES ONT-ELLES DISPARU?		34,99 \$	40,23 \$	\$
26 QUI DONNE SA LANGUE AU CHAT?		49,99 \$	57,48 \$	\$
27 RAISONNÉE AU PARC		39,99 \$	45,98 \$	\$
28 SPEECH		17,99 \$	20,68 \$	\$
29 STATIONNE TES VOITURES		44,99 \$	51,73 \$	\$
30 STORYLINE - CONTES DE FÉES		19,99 \$	22,98 \$	\$
31 TRIOGOLO - FOU DU DÉ		39,99 \$	45,98 \$	\$
32 TWIST DELIRE - FRANÇAIS		24,99 \$	28,73 \$	\$
33 TWIST DELIRE - ANGLAIS		24,99 \$	28,73 \$	\$
34 UNANIMO		19,99 \$	22,98 \$	\$
SOUS-TOTAL PARTIE 1				\$

NOM DU PRODUIT	QTÉ COMMANDÉE	PRIX RÉGULIER	PRIX TAXES- INCLUSES	TOTAL
RÉSOLUTION DE PROBLÈMES ET CONNAISSANCES MATHÉMATIQUES				
35 BROTHERS		19,99 \$	22,98 \$	\$
36 DESSUS-DESSOUS		29,99 \$	34,48 \$	\$
37 DRAFTOSAURUS		27,99 \$	32,18 \$	\$
38 LA FABRIQUE À SUCRE		39,99 \$	45,98 \$	\$
39 GET PACKING		34,99 \$	40,23 \$	\$
40 JUXTABO		29,99 \$	34,48 \$	\$
41 PANDAÏ		39,99 \$	45,98 \$	\$
42 QUORIDOR JUNIOR		24,99 \$	28,73 \$	\$
43 LE ROI DAGOBERT		29,99 \$	34,48 \$	\$
44 CADRE-MOI ÇA!		34,99 \$	40,23 \$	\$
45 MONT-À-MOTS AGENT SECRET		29,99 \$	34,48 \$	\$
46 ARCHIPEL DES DINOSAURES		29,99 \$	34,48 \$	\$
47 BLANCHE-NEIGE		36,99 \$	42,53 \$	\$
48 CIRCUIT MAZE		39,99 \$	45,98 \$	\$
49 CROQUE-NOISETTE		29,99 \$	34,48 \$	\$
50 DR. BEAKER		26,99 \$	31,03 \$	\$
51 DR. EUREKA		27,99 \$	32,18 \$	\$
52 FAIRY TILE		25,99 \$	29,88 \$	\$
53 GO GO GELATO!		26,99 \$	31,03 \$	\$
54 GRAVITY MAZE		39,99 \$	45,98 \$	\$
55 LA BELLE AU BOIS DORMANT		39,99 \$	45,98 \$	\$
56 LASER MAZE JR		39,99 \$	45,98 \$	\$
57 LASER MAZE		39,99 \$	45,98 \$	\$
58 LES 3 PETITS COCHONS		36,99 \$	42,53 \$	\$
59 LIÈVRES & RENARDS		19,99 \$	22,98 \$	\$
60 LOGIKVILLE		29,99 \$	34,48 \$	\$
61 MAD TRIP		18,99 \$	21,83 \$	\$
62 MANHATTAN		49,99 \$	57,48 \$	\$
63 MATCH MADNESS		34,99 \$	40,23 \$	\$
64 MATH SUMO		44,99 \$	51,73 \$	\$
65 NIWA		25,99 \$	29,88 \$	\$
66 POLYSSIMO		28,99 \$	33,33 \$	\$
67 RIVER DRAGONS		49,99 \$	57,48 \$	\$
68 ROLLER COASTER CHALLENGE		44,99 \$	51,73 \$	\$
SOUS-TOTAL PARTIE 2				\$

BON DE COMMANDE

SUITE

VEUILLEZ REMPLIR ET RETOURNER VOTRE BON DE COMMANDE VIA
VOTRE ENFANT AVANT LE 29 NOVEMBRE 2019.

VOTRE COMMANDE VOUS SERA LIVRÉE À L'ÉCOLE DANS UN SAC SCELLÉ OU UNE BOÎTE AU NOM DE VOTRE ENFANT
ENTRE LE 13 ET LE 17 DÉCEMBRE 2019.

REmplissez le formulaire en lettre moulé s.v.p.

NOM DU PRODUIT	QTÉ COMMANDÉE	PRIX RÉGULIER	PRIX TAXES- INCLUSES	TOTAL
ATTENTION, MÉMOIRE ET VITESSE D'EXÉCUTION				
69 BURGER PARTY		17,99 \$	20,68 \$	\$
70 C'EST PAS FAUX – PATATES & NINJAS		16,99 \$	19,53 \$	\$
71 LA CHASSE AUX BESTIOLES		34,99 \$	40,23 \$	\$
72 CLOUDS		19,99 \$	22,98 \$	\$
73 FEARZ!		19,99 \$	22,98 \$	\$
74 PLOUF PARTY		19,99 \$	22,98 \$	\$
75 QUIRKIES		19,99 \$	22,98 \$	\$
76 STAY COOL		29,99 \$	34,48 \$	\$
77 GHOST BLITZ		19,99 \$	22,98 \$	\$
78 CLAC CLAC		34,99 \$	40,23 \$	\$
79 COLOR ADDICT DELUXE		29,99 \$	34,48 \$	\$
80 DOBBLE – SPOT IT!		14,99 \$	17,23 \$	\$
81 DOGGY BAGS		29,99 \$	34,48 \$	\$
82 GEOMEMORIX		10,99 \$	12,64 \$	\$
83 GOBBLET GOBLERS		21,99 \$	25,28 \$	\$
84 GRIMACES		19,99 \$	22,98 \$	\$
85 HONEYCOMBS		24,99 \$	28,73 \$	\$
86 LABYRINTHE MAGIQUE		33,99 \$	39,08 \$	\$
87 LE JEU AUX MILLE TITRES		29,99 \$	34,48 \$	\$
88 MACROSCOPE		29,99 \$	34,48 \$	\$
89 MINI MATCH		16,99 \$	19,53 \$	\$
90 MONSIEUR GELATO		29,99 \$	34,48 \$	\$
91 MONSTER MATCH		20,99 \$	24,13 \$	\$
92 MR. WOLF		27,99 \$	32,18 \$	\$
93 PAKU PAKU		16,99 \$	19,53 \$	\$
94 SARDINES		16,99 \$	19,53 \$	\$
95 SAVANIMO		29,99 \$	34,48 \$	\$
96 SUSHI DICE		24,99 \$	28,73 \$	\$
97 SWITCH IT		12,99 \$	14,94 \$	\$
98 TRÉZORS		12,99 \$	14,94 \$	\$
99 TROPICO		13,99 \$	16,09 \$	\$
100 TWIN IT!		15,99 \$	18,38 \$	\$
SOUS-TOTAL PARTIE 3				\$

AUTRES PRODUITS QUE VOUS AVEZ VUS SUR NOTRE SITE INTERNET				
NOM ET CODE DU PRODUIT	QTÉ COMMANDÉE	PRIX RÉGULIER	PRIX TAXES- INCLUSES	TOTAL
				\$
				\$
				\$
				\$
				\$
				\$
				\$
SOUS-TOTAL PARTIE 4				\$
ADDITIONNEZ TOUS LES SOUS-TOTAUX = TOTAL				\$

Choisissez votre mode de paiement

Mastercard Visa

Nom sur la carte de crédit

Signature de l'acheteur

Numéro _____

Expiration **M M - A A** CSV _____

Chèque **Veuillez libeller votre chèque à l'ordre de Castello Jeu**

MERCI POUR VOTRE COMMANDE !

**VOUS RECEVREZ VOS ACHATS ENTRE LE 13 ET LE 17 DÉCEMBRE 2019
À L'ÉCOLE DE VOTRE ENFANT**

Créé en collaboration avec :



En cas de disparité entre les prix affichés dans ce catalogue et ceux en ligne, les prix affichés en ligne (www.castellojeu.com) prévaudront.*