
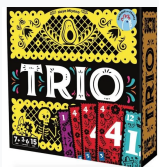












Titre du jeu	Photo	Nombre de joueurs	Prix de vente	Adapté aux	Difficulté (de mise en place, d'explication des règles, du jeu)	Indice sonore	Mécaniques / thématiques (ex: Association/Enquête/Fantastique)	Un petit mot à dire sur ce jeu?		
Skyjo		2-8	14,90€	Collégiens, Lycéens, Allophones			Cartes / Aléatoire / Placement / Planification	<p>"Un classique, aux règles expliqués en 1 minutes, accessible à tous et terriblement addictif (bien que peut-être un peu redondant après quelques parties)."</p> <p>"Facile à comprendre, ce jeu est particulièrement apprécié par ceux qui aiment les jeux de cartes. Les élèves développent parfois leur propre adaptation des règles. "</p>		
Trio		3-6	11,90€	Collégiens, Lycéens			Mémorisation / Association	Avec mes élèves il a remplacé le UNO ! Le jeu est assez simple à expliquer même s'il possède quelques particularités. Il y a des variantes sympathiques et le matériel est très facile à détourner, pour faire un memory par exemple. Attention 3 jours minimum		
Bazar Bizarre		4-5	15,90€	Collégiens, Neuroatypiques / dys			Association et rapidité	Très facile d'y jouer, les élèves qui ont envie d'un jeu sans complexité et sans trop de réflexion l'adorent !		
Rumble in the house		3-6	21€	Collégiens, Lycéens, Neuroatypiques / dys, Allophones			Déplacements / Monstres	Très facile à expliquer. Les élèves adorent ! Le but ? Tuer les autres monstres et essayer de faire vivre les siens le plus longtemps possible.		
Domino		2 à 6	30€ (La maison du billard)	Collégiens, Lycéens, Neuroatypiques / dys, Allophones				Silencieux, surtout si c'est en bois ! Facile à expliquer, à jouer, même si peu d'élèves finalement connaissent...		
Pâte à modeler		1 et +	15€	Collégiens, Neuroatypiques / dys, Allophones			Dextérité	Apporte calme et créativité :)		

Titre du jeu	Photo	Nombre de joueurs	Prix de vente	Adapté aux	Difficulté (de mise en place, d'explication des règles, du jeu)	Indice sonore	Mécaniques / thématiques (ex: Association/Enquête/Fantastique)	Un petit mot à dire sur ce jeu?		
Echecs		2	30€	Collégiens, Lycéens, Neuroatypiques / dys, Allophones				Les élèves connaissent souvent déjà les règles. Gros succès dans mon collège. Plusieurs exemplaires nécessaires. En bois sans doute plus silencieux.		
Quoridor		2 à 4	35€	Collégiens, Lycéens, Neuroatypiques / dys, Allophones			Stratégie	"Facile à expliquer et à s'approprier." "Je déconseille la version mini dont les pièces sont beaucoup trop petites et se perdent facilement."		
Smartgame Les Pingouins Plongeurs		1	18€	Collégiens, Neuroatypiques / dys, Allophones			Dextérité, Planification, Résolution de Problèmes, Intelligence Spatiale	60 défis évolutifs. Facile à prendre en main.		
Smartgame L' Aventurier		1	18€	Collégiens, Lycéens, Neuroatypiques / dys, Allophones			Planification, Résolution de Problèmes, Intelligence Spatiale	60 défis répartis en 4 niveaux pour tous âges, 7 ans et +. Facile à expliquer		
Rubik's cube		1	15€	Collégiens, Lycéens, Neuroatypiques / dys, Allophones			Observation, Concentration, Adaptabilité, Planification, Résolution de Problèmes, Intelligence Spatiale	En avoir plusieurs !		
Flip 7		3 et +	13,50€	Collégiens, Lycéens, Neuroatypiques / dys, Allophones			Stop ou encore, Prise de Risque, Aléatoire, Cartes	Une petite nouveauté de 2025 diablement efficace. Les règles s'expliquent en 30 secondes et sont inscrites au dos du paquet. Aucun texte sur les cartes (sauf les cartes pouvoir, qu'on peut mettre de côté pour expliquer ou pour les allophones), et le plaisir de tenter sa chance pour gagner le plus vite possible.		

[illegible]