

# Cette année pour Noël, j'offre des jeux éducatifs

Édition  
2016



Chers parents,

Il me fait 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 ont été classés en fonction des habiletés et notions scolaires qu'ils sollicitent.

Je vous souhaite un excellent magasinage des fêtes !

**Mme Anik Bois**, Orthopédagogue  
Clinique d'orthopédagogie l'Écriteau  
[www.ecriteau.ca](http://www.ecriteau.ca)



Légende :



**Coup de cœur**  
Mme Anik Bois  
Orthopédagogue



**Fabriqué ou conçu**  
au Québec



**Recommandé**  
Protégez-vous

## Habiletés langagières, lecture et écriture



Âge cible : **1 à 3 ans**

**Habiletés scolaires sollicitées**

- + Langage expressif
- + Vocabulaire des verbes

### La maison des actions

Des amis se cachent dans la maison. Ouvre les fenêtres et découvre les actions qu'ils sont en train de faire! Seras-tu capable de toutes les nommer? La maison des actions est conçue pour aider les enfants de 1 an à 3 ans et demi à développer leur vocabulaire de verbes. Les verbes d'action illustrés dans les quatre maisons correspondent à quatre niveaux de difficulté, ce qui permet de suivre l'évolution des enfants.

Code : PLACOTEPLA2    Prix\* : **29,99 \$**



Âge cible : **3 à 6 ans**

**Habiletés scolaires sollicitées**

- + Compréhension de consignes
- + Compréhension et utilisation des notions spatiales
- + Langage réceptif et expressif



### Stationne tes voitures

Les voitures sont prêtes à démarrer! Mais elles ont besoin d'un apprenti conducteur comme toi pour les stationner aux bons endroits dans la ville. Écoute bien les consignes et tu pourras obtenir ton permis de conduire!

Code : PLACOTEPLA12    Prix\* : **44,99 \$**



Âge cible : **3 à 6 ans**

**Habiletés scolaires sollicitées**

- + Catégories
- + Langage expressif
- + Vocabulaire



### Fais-moi une devinette

Fais-moi une devinette est conçu pour aider les enfants de 3 ans et demi et plus à formuler une devinette. Les cinq désindexés leur permettent de décrire une grande diversité d'objets illustrés sur les cartes-images.

Code : PLACOTEPLA7    Prix\* : **34,99 \$**



Âge cible : **3 à 6 ans**

**Habiletés scolaires sollicitées**

- + Compréhension des questions avec le mot interrogatif « pourquoi »
- + Inférences
- + Langage réceptif et expressif



### Pourquoi les carottes ont-elles disparu?

Bizarre! Les carottes ont disparu du potager! Mais pourquoi? Transforme-toi en détective et rends-toi au potager pour trouver le coupable. Mais attention! Tu devras répondre à plusieurs questions en chemin.

Code : PLACOTEPLA11    Prix\* : **34,99 \$**



Âge cible : **4 à 6 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Conscience phonologique
- + Conscience syllabique
- + Rimes



### La pêche aux sons

La pêche aux sons est conçu pour aider les enfants de 4 ans et plus à prendre conscience des syllabes et des rimes. Ce jeu les aide à développer dans le plaisir cette habileté qui est essentielle pour l'apprentissage de la lecture.

Code : PLACOTEPLA15 Prix\* : **44,99 \$**



Âge cible : **7 à 10 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Évocation lexicale
- + Vitesse d'exécution
- + Vocabulaire

### Batamo

Découvrez le jeu Batamo de Djeco, un jeu de bataille où vous devrez trouver des mots avec les lettres qui seront retournées. Un jeu de bataille revisité où chaque joueur doit sa réussite à sa rapidité à trouver des mots.

Code : ILOTDJ05189 Prix\* : **16,99 \$**



Âge cible : **7 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Conjugaison
- + Orthographe grammaticale

### Le grand jeu du Becherelle

En y jouant, vous saurez bientôt conjuguer tous les verbes à tous les temps ! Loin d'être barbant, le jeu est fort heureusement très ludique ! Son côté amusant est apporté par des personnages colorés, des super-héros, et un parcours parsemé de potions magiques. Le jeu est évolutif et adaptable à tous les âges. Il a reçu le prix du ministère de la culture et de la communication.

Code : COEURANABES Prix\* : **44,99 \$**



Âge cible : **5 à 12 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Connaissance des lettres
- + Orthographe
- + Vocabulaire



### Kaléidos junior

Kaleidos est un jeu d'observation où le but est de réussir à trouver sur une illustration magnifique le plus grand nombre d'éléments ou de mots. Il propose trois niveaux de jeux, permettant d'y jouer avec des enfants de tous âges (avec catégorie, avec lettres ou avec papier & crayon).

Code : FILOGCKAL03 Prix\* : **44,99 \$**



Âge cible : **8 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Orthographe
- + Vocabulaire

### Démoniak

Enfin un jeu d'ambiance à base de lettres où tout est permis ! Trouvez un mot et soyez le premier à sonner la cloche pour pouvoir le placer ! Plus le mot est long plus vous remporterez de points... mais attention à ne pas vous faire couper l'herbe sous le pied par vos adversaires.

Code : RAVENS26660 Prix\* : **24,99 \$**



Âge cible : **8 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Évocation lexicale
- + Orthographe
- + Vocabulaire

### Mots rapido

Qui aura le PREMIER mot ? Soyez le plus rapide pour trouver un mot débutant par la lettre qui correspond à la bonne catégorie pour gagner la carte. Possédez le plus grand nombre de cartes à la fin de la partie pour être déclaré vainqueur.

Code : FOXMOTSFR Prix\* : **12,99 \$**

## Habiletés langagières, lecture et écriture (suite)



Âge cible : **8 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

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

#### Bla Bla Bla

Associez les images et racontez des histoires... Un jeu simple et amusant pour favoriser la discussion. Ce jeu a pour but de développer l'imagination et l'expression orale de l'enfant en l'encourageant à créer des histoires imaginaires à partir de plusieurs cartes. Fous rires garantis !

Code : ILOTDJ08462 Prix\* : **28,99 \$**



Âge cible : **8 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

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

#### Speech

Avec SPEECH, les images vous donnent la parole ! Le but du jeu ? Découvrir des images et les intégrer dans une histoire improvisée. Inventez, argumentez, délirez et votre créativité sera toujours récompensée. Pour les enfants, SPEECH permet d'entraîner son imagination en inventant des histoires amusantes.

Code : FILOGJP34 Prix\* : **17,99 \$**

## Résolution de problèmes, raisonnement et connaissances mathématiques



Âge cible : **3 à 6 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Habiletés logiques
- + Organisation et planification
- + Résolution de problèmes

#### Les trois petits cochons

Peux-tu aider les trois petits cochons à construire leur maison ? Placeras-tu correctement les maisons afin qu'ils puissent jouer à l'extérieur ? Et si jamais le loup apparaît, sauras-tu les aider en les protégeant à l'intérieur des maisons ? Les Trois Petits Cochons est un jeu de réflexion idéal pour les jeunes enfants.

Code : BELV518389 Prix\* : **36,99 \$**



Âge cible : **4 à 8 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Habiletés logiques
- + Planification / Organisation
- + Résolution de problèmes

#### Le Petit Chaperon Rouge

Le Petit Chaperon Rouge doit trouver le bon sentier qui conduit chez Mère-grand, mais gare au loup qui veut y arriver le premier ! Jeu de logique très attractif, car le matériel et les figurines sont superbes !

Code : BELV518044 Prix\* : **36,99 \$**



Âge cible : **6 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Habiletés logiques
- + Planification / Organisation
- + Résolution de problèmes

#### Archipel des dinosaures

Reconstituez les îles afin de sauver les dinosaures verts ! Concentrez-vous pour recréer le monde du jurassique ! 80 défis de difficulté croissante vous permettront de sauver les brontosaurus des tyrannosaures, leurs prédateurs !

Code : BELV518433 / BELV518426 Prix\* : **29,99 \$**



6 ans +

Âge cible : **6 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Habiletés logiques
- + Planification / Organisation
- + Résolution de problèmes

8 ans +

#### Laser Maze

On dirait de la magie, mais c'est grâce à la science et par la puissance de votre cerveau que vous arriverez à guider le faisceau lumineux à travers ces défis en forme de labyrinthes ! Activez le laser, illuminez la cible - VOUS GAGNEZ !

Code : 6 ans : BELV735126  
8 ans : BELV735133 Prix\* : **39,99 \$**





## Résolution de problèmes, raisonnement et connaissances mathématiques (suite)



Âge cible : **8 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Habiletés logiques
- + Raisonnement visuo-spatial
- + Résolution de problèmes

#### Gravity Maze

Ce jeu mettra votre perception visuelle et votre capacité de raisonnement au défi. Les tours translucides et colorées peuvent être disposées en multiples structures. Pour chaque défi, vous devrez bien penser à construire le chemin qui amènera la bille magnétique jusqu'à sa cible. 60 défis de difficulté croissante.

Code : BELV735331 Prix\* : **39,99 \$**



Âge cible : **4 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Habiletés logiques
- + Planification / Organisation
- + Résolution de problèmes
- + Raisonnement verbal

#### Logikville

Avec Logikville, découvrez 84 petites énigmes à la difficulté croissante qui développeront la logique des petits comme des grands ! Devinez dans quelles maisons vivent plusieurs personnages et leurs animaux en vous basant sur les indices indiqués sur des cartes d'énigmes. Un jeu de logique simple et malin pour toute la famille !

Code : FILOASMCLUB01 Prix\* : **27,99 \$**



Âge cible : **6 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Habiletés perceptuelles
- + Motricité fine
- + Planification/organisation

#### Suspend Classique

Un jeu familial ! Essayez ce jeu de balance suspendue et vous serez accro ! Pouvez-vous ajouter toutes vos pièces de jeu sans la faire tomber ? Ça semble facile ? Essayez d'ajouter un autre morceau ! Ce jeu d'adresse est un test de nerfs solides !

Code : MELISSA4371 Prix\* : **21,99 \$**



Âge cible : **6 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Habiletés perceptuelles
- + Motricité fine
- + Résolution de problèmes

#### Dr. Eureka

Composez les bonnes potions en ne renversant rien. Et ne perdez pas la boule ! C'est la folie dans le labo ! Le Dr Eureka a besoin d'aide pour réaliser au plus vite ses expériences. Transvasez les billes le plus vite possible dans le bon ordre et devenez le meilleur savant fou.

Code : ILOTBOEUREKA Prix\* : **27,99 \$**



Âge cible : **5 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Fonctions attentionnelles
- + Planification/organisation

#### Gobblet Gobbler

Gobez, alignez et c'est gagné ! Un jeu qui ressemble au tic-tac-toe, mais où vous pouvez gober les Gobblets plus petits de votre adversaire et déplacer vos pièces sur le plateau à l'endroit de votre choix. Alignez trois de vos Gobblets pour gagner !

Code : BLUEORANGE-92015 Prix\* : **21,99 \$**



Âge cible : **10 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Fonctions attentionnelles
- + Planification/organisation

#### Kulami

Kulami est un jeu de stratégie pour toute la famille. Par la qualité de ses tuiles en bois ainsi que la beauté naturelle de ses billes rouges et noires, Kulami offre une mosaïque agréable à l'oeil et ajoute un côté sophistiqué à n'importe quel décor, en plus de vous offrir des heures de plaisir.

Code : FOX-KULAMI Prix\* : **24,99 \$**

## Résolution de problèmes, raisonnement et connaissances mathématiques (suite)



Âge cible : **8 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Fonctions attentionnelles
- + Planification/organisation

#### Six

Six est un jeu en bois à la fois élégant et épuré qui est doté d'une grande profondeur et d'une belle simplicité. Le but : Être le premier à créer l'une des trois formes gagnantes avec ses pièces hexagonales. C'est le jeu intergénérationnel par excellence. Il convient aussi aux joueurs avertis, car il est d'une complexité inattendue.

Code : FOX-SIX-NEW Prix\* : **22,99 \$**



Âge cible : **6 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Calcul mental
- + Dénombrement
- + Raisonnement mathématique



#### Pirate boom

Le Capitaine Boom n'en pouvait plus de voir ses hommes se disputer à chaque fois qu'ils devaient se partager un trésor. Il inventa donc une méthode de partage amusante. Depuis, les pirates ne se bagarrent plus et ils ont appris à compter. À votre tour de vous partager son trésor!

Code : ILOTS1001 Prix\* : **19,99 \$**



Âge cible : **7 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Calcul mental
- + Mémoire
- + Vitesse d'exécution
- + Tables de multiplication

#### Court de tennis

Apprendre ses tables de multiplication tout en jouant au tennis : c'est possible! Court de Tennis est un jeu ludo-éducatif original pour apprendre les multiplications. Aux joueurs d'utiliser au mieux des multiplications pour se renvoyer la balle dans un match éffréné...

Code : FILOASMMUL01 Prix\* : **29,99 \$**



Âge cible : **6 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Calcul mental
- + Mémoire
- + Tables de multiplication

#### Folix

Jeu de mémoire aidant à mémoriser les tables de multiplication sans douleur ! À vous de retrouver, de mémoire, deux chiffres dont la multiplication est égale à un nombre imposé. Et si votre enfant ne maîtrise pas les multiplications, les couleurs lui apprendront à trouver et mémoriser les bonnes combinaisons.

Code : COEURANAFOL01 Prix\* : **44,99 \$**



Âge cible : **7 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention soutenue
- + Planification/organisation
- + Raisonnement visuo-spatial



#### Pixel Tangram

Découvrez le casse-tête Pixel de Djeco, un jeu de patience et de réflexion où vous devrez bien positionner les pièces pour reproduire les différents modèles d'extraterrestres. Concentration, patience et motivation seront nécessaires pour réaliser les défis !

Code : ILOTDJ08443 Prix\* : **26,99 \$**



Âge cible : **7 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Habiletés logiques
- + Planification
- + Raisonnement visuo-spatial

#### Cubissimo

Cubissimo contient 7 pièces en bois et 30 cartes défis. Dans chacun des défis, on vous donne la position de quelques pièces, à vous de placer les pièces restantes pour reconstituer un cube parfait. Des heures de plaisir en perspective !

Code : ILOTDJ08477 Prix\* : **28,99 \$**



## Attention, mémoire et vitesse d'exécution



4 ans +

Âge cible : 4 à 99 ans

### Habiletés scolaires sollicitées

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

7 ans +



### Color Addict & Color Addict Junior

En famille, entre amis, à l'école ou en vacances, vous allez en voir de toutes les couleurs avec Color Addict ! Débarrassez-vous de vos cartes le plus vite possible en superposant les mots, les couleurs, les deux ou l'inverse...

Code : 4 ans : BOJEUXFRA410400  
7 ans : BOJEUXFRA410460

Prix\* : 14,99 \$



Âge cible : 4 à 11 ans

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Perception visuelle
- + Vitesse d'exécution

### Clac clac

Ayez l'oeil vif, l'esprit clair et la main habile pour empiler sans vous tromper ces drôles de disques aimantés ! Clac Clac ! est un jeu d'observation et de rapidité rigolo basé sur des petits disques aimantés qu'il va falloir empiler rapidement dans votre main. Plaisir assuré !

Code : COEURKIKICLAC Prix\* : 29,99 \$



Âge cible : 4 à 9 ans

### Habiletés scolaires sollicitées

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

### Mosquito

Mosquito est un jeu d'observation et de rapidité. Attraper une pomme, écraser un moustique, placer une abeille sur sa fleur ? Pas le temps de réfléchir ! Pourtant, il faut être le premier à passer à l'action. Un jeu très rigolo pour les petits comme les plus grands.

Code : ILOTDJ08469 Prix\* : 29,99 \$



Âge cible : 6 à 99 ans

### Habiletés scolaires sollicitées

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

### Sushi dice

Les commandes affluent au bar à sushis. Arrangez-vous pour réaliser une commande le plus rapidement possible, tout en gardant un oeil sur votre adversaire et l'obliger à recommencer sa recette si un dé «beurk» apparaît devant lui. Un jeu d'ambiance qui se joue à la vitesse de l'éclair !

Code : DUDESUSU01 Prix\* : 24,99 \$



Âge cible : 5 à 99 ans

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention partagée
- + Perception visuelle
- + Vitesse d'exécution

### Spidmonster

Motif ! Couleur ! Monstre ! Les associations s'enchainent et se déchainent à un rythme délirant. Il faudra tenter de se débarrasser le plus rapidement de ses cartes. SpidMonster de Djeco est un jeu de rapidité et d'observation enivrant pour toute la famille.

Code : ILOTDJ05193 Prix\* : 19,99 \$



Âge cible : 7 à 99 ans

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention partagée
- + Flexibilité mentale
- + Vitesse d'exécution

### Bazar Bizarre

Réservé aux joueurs vifs comme l'éclair. La bouteille est verte, le fantôme blanc, le fauteuil rouge, la souris grise. Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent. Aidez Franklin le fantôme à identifier rapidement la bonne pièce de la bonne couleur. Simple ? Pas si sûr... Drôle et trépidant ? Assurément.

Code : ZOCH80001 Prix\* : 19,99 \$



## Attention, mémoire et vitesse d'exécution (suite)



Âge cible : **4 à 8 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention et mémoire auditives
- + Langage réceptif et expressif
- + Comprendre et donner des indications en utilisant les notions d'espace.

### Il est où le minou ?

Un jeu de cache-chat ! Chassé par le chien, le chat Monty se cache près du lit et jette même le coussin et la couverture un peu partout. Peux-tu mémoriser où il se trouve ? Et où il a bien pu faire tomber le coussin et la couverture ? Un jeu pour entraîner la mémoire et favoriser le développement du langage. Se joue à différents niveaux de difficulté.

Code : COEURKIMIN Prix\* : **26,99 \$**



Âge cible : **6 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Mémoire visuelle
- + Stratégies de mémorisation

### Sardines

Jeu d'observation et de mémoire pour toute la famille. Quelques secondes pour observer les petites sardines dans son jeu, les mémoriser et les retrouver dans la boîte. Mais attention ! Il faudra faire preuve de concentration pour retenir tous les détails.

Code : ILOT DJ05161 Prix\* : **16,99 \$**



4 ans +

8 ans +

Âge cible : **4 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Mémoire visuelle
- + Stratégies de mémorisation

### BrainBox

La collection Brainbox est un ensemble de jeux de mémoire dédiés à l'apprentissage et à la stimulation cérébrale. Tous les jeux Brainbox fonctionnent sur le même principe : pendant 10 secondes, le ou les joueurs observent une carte puis la retournent et tentent de répondre à un maximum de questions concernant ce qu'ils ont observé. Un jeu qui met parents et enfants sur un pied d'égalité !

Code : 4 ans : BELV933478 Prix\* : **16,99 \$**  
8 ans : BELV933171



Âge cible : **3 à 6 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Mémoire visuelle
- + Vitesse d'exécution

### Minimatch

Un jeu d'observation et de rapidité ! Il faut être vif et rester concentré. Le premier qui trouve sur la grande carte Méli-Mélo un élément de son jeu abat sa carte. Vite, vite !

Code : ILOT DJ05175 Prix\* : **16,99 \$**



Âge cible : **5 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Mémoire visuelle
- + Stratégies de mémorisation

### Monsieur Gélato

Monsieur Gélato est un maître glacier hors pair. Ton défi est de reproduire les cornets qu'il a habilement créés. Observe bien les cornets qui figurent sur la carte retournée. À l'aide des ingrédients que tu as sous la main, recrée parfaitement les cornets que tu as mémorisés. Un jeu amusant pour toute la famille.

Code : LAMPISTE1305 Prix\* : **29,99 \$**



Âge cible : **7 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention sélective
- + Mémoire de travail
- + Vitesse d'exécution

### Top that !

Quel magicien réalisera son tour le plus vite ? Top that vous met au défi d'empiler, de faire disparaître et réapparaître vos accessoires avant tous vos adversaires. Un jeu stimulant et rigolo pour les petits comme les plus grands !

Code : ILOTBOTOP002 Prix\* : **28,99 \$**



## Attention, mémoire et vitesse d'exécution (suite)



Âge cible : **5 à 11 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Perception visuelle
- + Vitesse d'exécution



### À la bouffe

Tu es un gentil monstre qui a un énnnoooooorme appétit pour les desserts. Mais à chaque service, tu ne peux en manger qu'un, et le bon. Comme tout le monde se sert en même temps, il faudra être rapide pour l'attraper avant les autres ! À LA BOUFFE est un petit jeu d'observation et de rapidité original et bien malin.

Code : ILOTSMBOUFFE001

Prix\* : **24,99 \$**



Âge cible : **6 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

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

### Halli Galli

HALLI GALLI propose une grande macédoine de fruits ! Chaque joueur change à son tour de mélange en posant une carte devant lui. Dès qu'il y a 5 fruits identiques sur la table, il faut sonner ! Le plus rapide gagne toutes les cartes mises en jeu et on recommence. Un jeu d'ambiance pour toute la famille.

Code : FILOGIGAMHGJR Prix\* : **22,99 \$**



Âge cible : **6 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Catégorisation
- + Vitesse d'exécution

### Boost

Règles très simples, plaisir immédiat ! Un jeu de société pour jouer en famille ou entre amis. L'objectif est d'être le plus rapide à trouver les illustrations communes à une catégorie. Un hit assuré pour vos soirées en famille !

Code : DUDEFERBOO001 Prix\* : **19,99 \$**



Âge cible : **5 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Perception visuelle
- + Vitesse d'exécution
- + Évocation lexicale

### Dobble

Tout le monde joue en même temps et dévoile une carte après l'autre. Si vous repérez deux symboles identiques sur deux cartes visibles, il faut les annoncer puis prendre la carte. Un amusant jeu d'observation et de rapidité.

Code : FILOASMDOBB01 Prix\* : **19,99 \$**



Âge cible : **3 à 7 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Mémoire visuelle
- + Stratégie de mémorisation

### La chasse aux Monstres

Pendant la nuit, des monstres sortent de sous le lit. Pour les chasser au placard et gagner la partie, il faudra retrouver le bon jouet. Un jeu de mémoire coopératif idéal pour les plus petits.

Code : ILOTSM-CHASMONES

Prix\* : **24,99 \$**



Âge cible : **6 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

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

### Le trésor des dragons

Dans Trésor des Dragons, devient un aventurier intrépide qui devra aller braver les cavernes de dragons à la recherche des trésors qu'ils ont enlevés ! Un délicieux mélange entre un jeu de mémoire classique et un jeu de prise de risque.

Code : KROEGERWMG5308F

Prix\* : **34,99**

Retrouvez tous ces produits dans vos magasins Castello et au [www.castellojeu.com](http://www.castellojeu.com)

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.

