








Jeux individuels pour entraîner la pensée logique

Nom du jeu	Illustration	Principe	Tranche d'âge	Prix indicatif
Jour et nuit (Smart games)		Reproduire les figures selon les fiches en couleur. Puis, recréer des paysages d'après des modèles où seules les formes apparaissent.	3/5 ans	28€
Château logique (Smart games)		4 pièces de château de taille, couleur et perforations différentes + 3 pièces de toit de hauteurs différentes. Reproduire le château du modèle choisi. Les modèles les plus complexes ne comportent que la silhouette générale du château, sans la forme des pièces.	À partir de 4 ans	28€
Camelot (Smart games)		Construire avec les tours et les escaliers, comme indiqué dans le défi, un chemin qui mènera le chevalier auprès de sa princesse.	À partir de 4/5 ans	28€

<p>Les poules ont la bougeotte (Smart games)</p>		<p>Après avoir sélectionné une carte défi à glisser sous le couvercle de jeu transparent, déplacer les tuiles représentant une ou plusieurs poules jusqu'à ce que tous les œufs soient recouverts par une poule. Les 5 tuiles coulissent le long des bords du plateau, mais ne se détachent pas de leur support ! Il faudra donc trouver dans quel ordre faire glisser les poulettes pour arriver à ses fins.</p>	<p>À partir de 5/6 ans</p>	<p>16€</p>
<p>Les 3 petits cochons (Smart games)</p>		<p>Placer les cochons et le loup sur le plateau de jeu comme indiqué sur le défi choisi. Il faut ensuite placer les maisons sur le plateau de jeu en laissant les cochons dehors si le loup n'est pas là, les cochons dans les maisons si le loup est là. Un livre reprend le conte de manière un peu décalée, uniquement avec des images</p>	<p>À partir de 3 ans</p>	<p>25€</p>
<p>Le Petit Chaperon Rouge (Smart games)</p>		<p>Créer des chemins entre le Petit chaperon rouge et sa Mère-grand ! Placer les éléments sur le plateau de jeu comme indiqué sur le défi choisi. Il faut ensuite créer un chemin avec les tuiles entre le Petit chaperon rouge et la maison. Quand le loup est là il faut créer 2 chemins! Un livre reprend le conte uniquement avec des images.</p>	<p>À partir de 4 ans</p>	<p>25€</p>
<p>Trouve le chemin (Goki)</p>		<p>Retourner une carte défi qui indique 2 chemins à créer pour relier 4 animaux présents sur le tour du cadre.</p> <p>Chaque joueur à son tour choisit une pièce de puzzle et la place de telle sorte à construire son chemin. Le premier qui a relié ses deux animaux gagne la partie. <i>Le jeu peut aussi se jouer seul en</i></p>	<p>À partir de 4 ans</p>	<p>16€</p>

		<i>construisant les deux chemins à la fois.</i>		
Aquarium (Djeco)		Reproduire un modèle. Réfléchir afin de mettre les poissons dans le bon ordre. Ce jeu fait travailler la logique, la perception spatiale, l'adresse, la concentration et la coordination.	3/5 ans	22€
Tableau assortir les couleurs (Goki)		Reproduire un modèle. Réfléchir pour libérer les chemins afin de mettre les boules dans le bon ordre. Ce jeu fait travailler la logique, la perception spatiale, l'adresse, la concentration et la coordination.	4/6 ans	22€
Bahuts Malins (Smart games)		Faire entrer les pièces indiquées sur le modèle dans un camion, puis 2, puis 3, sans que le chargement dépasse.	À partir de 3 ans	28€

<p>Coincidix junior (jeu jeandel)</p>		<p>Placer une carte "défi" dans le cadre et positionner les 9 pièces du jeu sur la grille de sorte à faire coïncider le trou de chaque pièce avec une tête.</p> <p>Au départ il s'agit juste de reproduire le modèle. Puis on doit trouver l'orientation de quelques pièces. Pour les derniers défis il ne reste plus que l'emplacement des têtes, sans indication de couleur.</p>	<p>À partir de 4 ans</p>	<p>23€</p>
<p>Les pingouins patineurs (Smart games)</p>		<p>Il s'agit de placer les 5 pentaminos à l'intérieur du lac, de manière à ce que chaque pingouin occupe la place indiquée par le défi. Chaque pentamino a une partie coulissante, ce qui permet de changer la forme du morceau de glace. Sur les défis les plus faciles les formes sont indiquées. Pour les plus difficiles on ne trouve que l'emplacement des pingouins.</p>	<p>À partir de 5 ans</p>	<p>23€</p>
<p>Embouteillages (Thinkfun)</p>		<p>Installer les voitures comme indiqué sur la carte énigme.</p> <p>Déplacer les voitures à l'intérieur du parking de façon à faire sortir la camionnette blanche (voiture rouge dans d'autres versions).</p> <p><i>Observation: des énigmes plus simples sont proposées dans l'ouvrage de Dominique Valentin « Découvrir les maths ».</i></p>	<p>À partir de 5 ans 4 ans avec les énigmes de « Découvrir les maths »</p>	<p>20€</p>

<p>Meta-Forms ex-Logix (Fox mind)</p>		<p>Placer les 9 formes sur une grille de 9 cases, en fonction des consignes qui indiquent soit une ou plusieurs places possibles, soit un ou plusieurs emplacements interdits, soit le placement à coté d'une pièce donnée. Les consignes donnent la forme et la couleur, ou la forme seule ou la couleur seule.</p>	<p>À partir de 4/5 ans</p>	<p>21€</p>
---	---	--	----------------------------	------------