

Sciences & Jeux

Cycle 2 & 3



Chroni - Les grandes inventions

Grégory Pailloncy, On The Go Éditions

L'invention de la dynamite, avant ou après celle de la montgolfière ? D'ailleurs, savez-vous comment les frères Montgolfier ont eu l'idée de leur invention ? De l'apparition des premiers bifaces (vers - 1 600 000) à la création du World Wide Web (1989), retrouvez dans ce titre une sélection de 60 inventions et découvertes qui ont changé l'histoire de l'humanité.

À partir de 8 ans ; 1 à 6 joueurs ; durée 15 min



Illusion d'optique

Collectif, Ca m'intéresse

Prêt à élucider des énigmes visuelles incroyables et à halluciner devant des phénomènes optiques délirants ? Cassez-vous la tête et partagez un moment d'illusion avec cette boîte quiz ! Pour jouer seul ou à plusieurs, avec ou sans contrainte de temps, découvrez deux catégories de cartes dans cette boîte quiz : Des cartes énigmes visuelles et des cartes à illusions d'optique. Dans le livret, des explications pour tout comprendre et se plonger dans le mystère des illusions d'optique.

À partir de 15 ans ; 1 joueur ou plus, possibilité de jouer par groupes



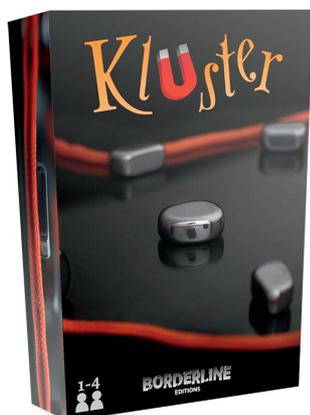
Panic Lab

Dominique Ehrhard, Maxim Cyr, Gigamic

Des amibes se sont échappées et courent dans tous les sens, il faut vite les rattraper ! Les joueurs jouent tous ensemble et en même temps. Lancez les 4 dés très spéciaux qui vous indiqueront quel laboratoire a laissé s'échapper l'Amibe et à quoi elle ressemble. Le premier qui désigne la bonne amibe gagne un point. Mais attention, ces petites bêtes ne se laissent pas attraper facilement : elles se cachent sous les grilles : d'aération et peuvent subir des mutations !

À partir de 8 ans ; 2 à 10 joueurs ; durée 10-30 min

Sciences & Jeux Cycle 2 & 3



Kluster

Paula Henning, Robert Henning, Borderline

Les pierres magnétiques sont réparties équitablement entre les joueurs, qui doivent placer à tour de rôle une pierre dans la zone délimitée par la corde. Le premier à poser toutes ses pierres l'emporte. Mais attention, lorsque des pierres s'aimantent lors du tour d'un joueur, il les ramasse !

À partir de 14 ans ; 2 à 4 joueurs ; durée 30 min max

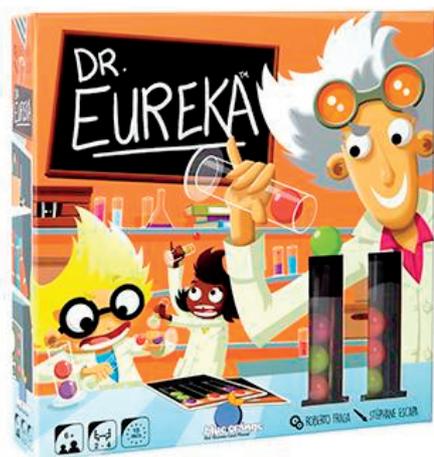


Le jeu science & vie

Eric Mathiver, Solar

Un jeu amusant et instructif : 6 questions sur chaque fiche sur différentes thématiques. Enrichissez-vous tout en vous divertissant ! Grâce à des questions allant du QCM à la liste à dresser, vous allez mettre à l'épreuve votre culture scientifique. Corps & santé, nature & environnement, cerveau & intelligence, science & culture, technologie & futur ou encore ciel & espace : quels sont les domaines que vous maîtrisez le mieux ?

À partir de 14 ans ; 1 à 4 joueurs



Dr Eureka

Roberto Farga, Stéphane Escapa

Chaque joueur place ses 6 billes dans ses 3 éprouvettes, par 2 de couleur identique. Puis on retourne une carte objectif qui montre une disposition de billes dans les éprouvettes. Tous les joueurs en même temps essayent de disposer leurs billes comme sur le modèle uniquement en transvasant les billes d'un tube à un autre. Le premier joueur qui réalise la bonne combinaison annonce Euréka et gagne la carte. Si un joueur fait tomber une bille ou dit Eureka à tort, il est éliminé de la manche.

À partir de 6 ans ; 2 à 4 joueurs ; durée 15 min

Sciences & Jeux

Cycle 2 & 3

Loupe Binoculaire

Avec cette loupe binoculaire très performante, il suffit aux enfants de glisser pierres, petites bêtes ou pistils de fleurs sur le plateau et d'ouvrir les yeux pour s'émerveiller devant le spectacle des toutes petites choses. Pas de découpe au scalpel, pas de lamelles à préparer, pas besoin de choisir l'œil qui regardera dans l'objectif : la loupe binoculaire est le plus simple des équipements d'observation, tout en étant très performante.

À partir de 10 ans. Contient 9 minéraux + 6 lames contenant chacune 6 spécimens : animaux, plantes, insectes, fibres textiles, pollens & spore, petites créatures.