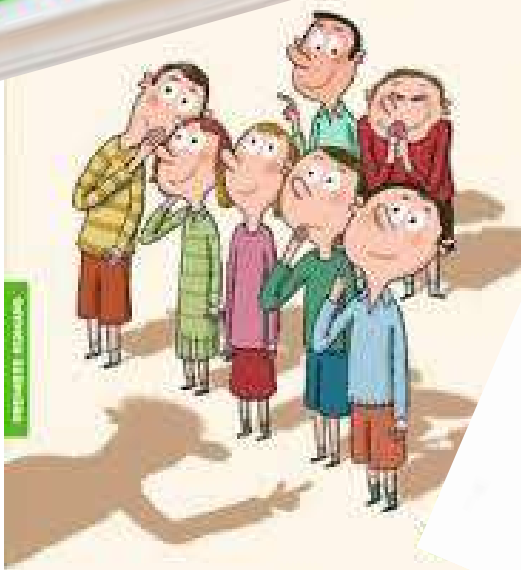


Mallette J'apprends en jouant





Contenu de la mallette : 6561060067

10 jeux :

- J'apprends à compter (N° 6560110067)
- Différence junior (N° 6560100067)
- SonoDingo (N° 6560120067)
- MotDingo (N° 6560130067)
- SpeedoDingo (N° 6560140067)
- MultiDingo (N° 6560150067)
- OrthoDingo (N° 6560160067)
- FractoDingo (N° 6560170067)
- ConjuDingo (N° 6560180067)
- VocaDingo (N° 6560190067)

Au retour de la sélection vérifiez bien le contenu des boîtes. Merci.

J'APPRENDS A COMPTER

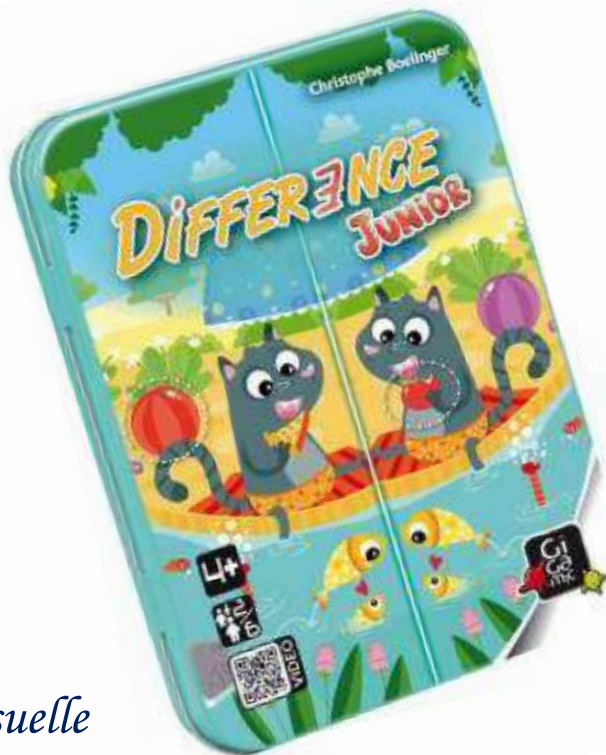


Puzzle

- De 1 à 4 joueurs
- Dès 2 ans.
- Durée de la partie : 10 à 15mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Avec le Puzzle J'apprends à compter, je découvre les premiers nombres jusqu'à 10 ainsi qu'à les associer à une quantité tout en m'amusant. À chaque pièce de puzzle appartient un chiffre, compte les animaux et retrouve le nombre correspondant pour former ton puzzle. Exemple : un éléphant, 2 lions, 3 ânes etc...

DIFFERENCE JUNIOR



Jeu de recherche visuelle

- De 2 à 6 joueurs
- Dès 4 ans.
- Durée de la partie : 45mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Qui trouvera le premier les 2 différences entre sa carte et la carte du centre de la table ?

SONO DINGO



Jeu phonologique

- De 2 à 8 joueurs
- Dès 5 ans.
- Durée de la partie : 5mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Avec des règles inspirées de jeux traditionnels (Bataille, mistigri, rami), Sono Dingo vous propose 6 règles différentes avec le même jeu de cartes. Les règles visent toutes à un travail d'association de 2 sons identiques. L'association des cartes peut se faire sans savoir lire ou écrire.

But du jeu : Différent selon la règle choisie. Un manuel pédagogique est disponible gratuitement en téléchargement sur le site du coéditeur ARITMA



MOT DINGO



Jeu de syllabes

- De 2 à 8 joueurs
- Dès 6 ans.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Apprendre en s'amusant ! Motdingo vous propose 5 règles pour travailler le vocabulaire et l'orthographe avec 50 cartes comprenant 5 séries de lettres de difficulté croissante.

But du jeu : Différent selon la règle choisie. Un manuel pédagogique est disponible gratuitement en téléchargement sur le site du coéditeur ARITMA

SPEEDO DINGO



Jeu d'observation et rapidité

- De 1 à 6 joueurs
- Dès 6 ans.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Apprendre en s'amusant ! Avec Speedodingo, découvrez 4 jeux de lettres et de rapidité qui permettront de travailler l'orthographe des mots difficiles qu'on utilise au quotidien.

But du jeu : Différent selon la règle choisie. Un manuel pédagogique est disponible gratuitement en téléchargement sur le site du coéditeur **ARITMA**

MULTIPLO DINGO



- De 2 à 6 joueurs
- Dès 7 ans.
- Durée de la partie : 10mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Avec des règles inspirées de jeux traditionnels (Bataille, mistigri, rami, belote...), Multiplodingo vous propose 7 jeux pour apprendre les multiplications, les divisions, les carrés et les multiples en s'amusant !

But du jeu : Différent selon la règle choisie. Un manuel pédagogique est disponible gratuitement en téléchargement sur le site du coéditeur **ARITMA**

ORTHODINGO



Jeu d'orthographe

- De 2 à 8 joueurs
- Dès 7 ans.
- Durée de la partie : 10mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : OrthoDingo propose 3 règles amusantes et des centaines d'énigmes pour aborder les difficultés orthographiques de 200 mots ! Les cartes sont réparties en 6 catégories qui permettent chacune de travailler une famille de difficultés orthographiques différentes : Lettres en double, les sons complexes, les écritures des sons, les digraphes, les lettres muettes et le son « qu ».

But du jeu : Différent selon la règle choisie. Un manuel pédagogique est disponible gratuitement en téléchargement sur le site du coéditeur [ARITMA](http://www.aritma.com)

FRACTO DINGO



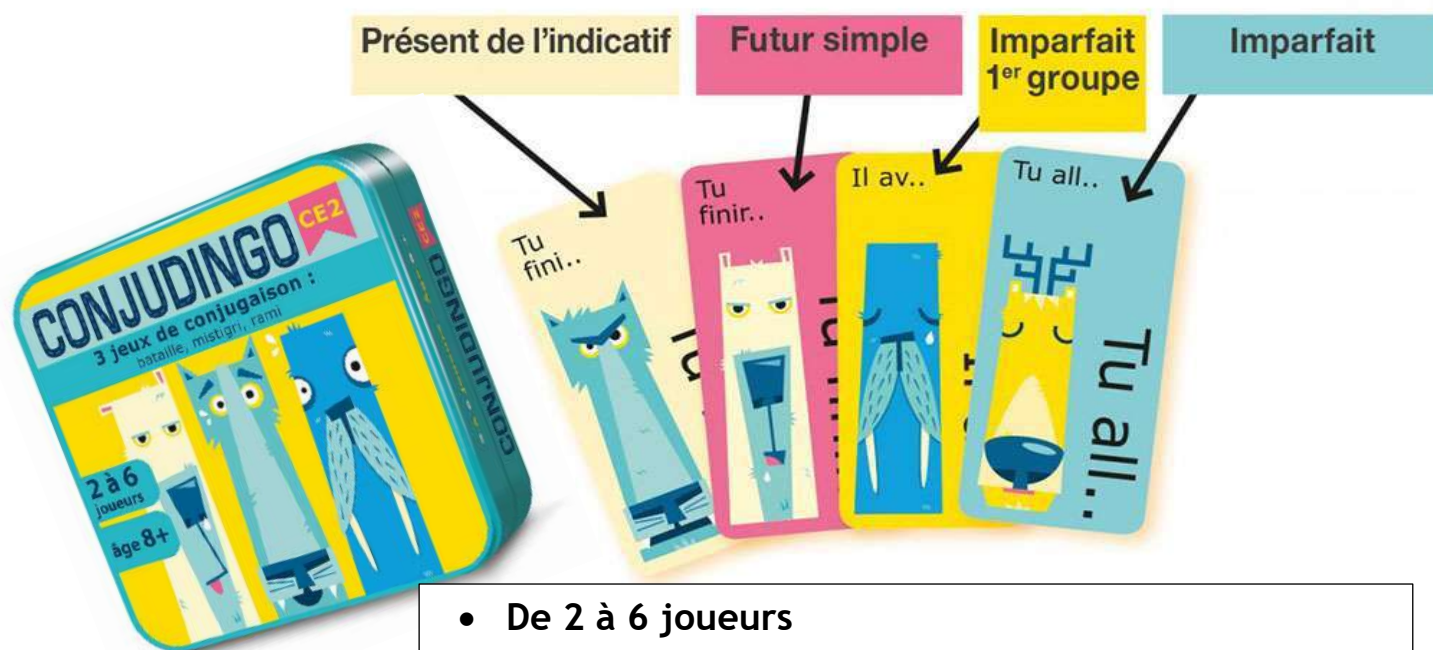
Jeu de fractions

- De 2 à 8 joueurs
- Dès 8 ans.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Votre bande de pirates a capturé un galion chargé d'or et vous devez vous partager le trésor. Pour cela il va falloir bien connaître les fractions. FractoDingo facilite l'apprentissage des fractions à travers des représentations graphiques, nommées, réduites ou non réduites, ainsi que décimales.

But du jeu : Différent selon la règle choisie. Un manuel pédagogique est disponible gratuitement en téléchargement sur le site du coéditeur **ARITMA**

CONJU DINGO



- De 2 à 6 joueurs
- Dès 8 ans.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Jeu de conjugaison

Description : ConjuDingo propose 3 jeux faciles et rigolos avec des règles inspirées de jeux traditionnels (Bataille, mistigri, rami) en abordant toutes les conjugaisons du programme de CE2.

But du jeu : Différant selon la règle choisie. Un manuel pédagogique est disponible gratuitement en téléchargement sur le site du coéditeur [ARITMA](#)

VOCA DINGO



Jeu de cartes



- De 2 à 6 joueurs
- Dès 8 ans.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Donnez les bonnes réponses et gagnez un maximum de cartes Un jeu rigolo pour enrichir le vocabulaire en CM1 et CM2.

But du jeu : Avoir le plus de cartes mot à la fin de la partie. Un manuel pédagogique est disponible gratuitement en téléchargement sur le site du coéditeur [ARITMA](https://www.aritma.com)