



À vos plumes avec... Alain M. Bergeron et Sampar!

Concours organisé par les bibliothécaires de la CSDM
Dans le cadre de la Semaine du français 2011-2012

Bibliographie sur les jeux

Des jeux pour tous les goûts!

230 jeux pour s'amuser tout seul ! (2010)



Sophie de Mullenheim ; illustrations de Joëlle Dreidemy, Nancy Pena et Clotilde Szymansk. *230 jeux pour s'amuser tout seul!*, Montrouge : Bayard jeunesse, 2010. 111 p. : ill. en coul. ; 26 cm. ISBN : 978-2-7470-3168-4

« Expériences, jeux de cartes, énigmes à déchiffrer, ateliers d'écriture, bricolages, exercices d'étirements ou de relaxation, musique, jeux d'adresse, recettes de cuisine, création de photo-roman ou de thaumatrope... » [SDM]

Les charades et les chats-mots : jeux de mots traditionnels (2010)



Jean-Hugues Malineau ; ill. de Dominique Maes. *Les charades et les chats-mots : jeux de mots traditionnels*, Paris : Albin Michel jeunesse, 2010. Coll. Humour en mots. 72 p. : ill. en coul. ; 24 cm. ISBN : 978-2-226-19345-2

« Cet ouvrage rassemble, dans un format à la verticale muni d'une couverture souple, quelque 80 charades [...] et des mots-valises se succèdent quant à eux dans la seconde partie de l'album. » [SDM]

Copain des jeux : 500 jeux captivants pour petits et grands (2011)



Stéphane Frattini ; ill. de Laurent Audouin ... [et al.]. *Copains des jeux : 500 jeux captivants pour petits et grands*, Toulouse : Milan jeunesse, 2011. Coll. Copain. 253 p. : ill. (principalement en coul.) ; 26 cm. ISBN : 978-2-7459-4653-9

« De nombreuses photographies et illustrations loufoques animent ce recueil proposant d'intéressantes activités très variées ne nécessitant que peu de matériel. » [SDM]

Les défis du professeur Génie (2011)



Les défis du professeur Génie, Saint-Lambert : Héritage jeunesse, 2011. Coll. Professeur Génie. [30] p. : ill. en coul. ; 30 cm + 1 crayon électronique. ISBN : 978-2-7625-9214-6

« Ouvrage proposant 70 jeux intellectuels qui permettront aux lecteurs de développer leur mémoire, leur agilité mentale et leur concentration. Pour chaque énigme, on attribue un coefficient de difficulté qui correspond à quatre niveaux. » [SDM]

Les énigmes du professeur Génie (2011)



Les énigmes du professeur Génie, Saint-Lambert : Héritage jeunesse, 2011. Coll. Professeur Génie. [30] p. : ill. en coul. ; 30 cm + 1 crayon électronique. ISBN : 978-2-7625-9214-6

« Ouvrage proposant 70 jeux intellectuels qui permettront aux lecteurs de développer leur mémoire, leur agilité mentale et leur concentration. Pour chaque énigme, on attribue un coefficient de difficulté qui correspond à quatre niveaux. » [SDM]

Le grand quiz des connaissances (2009)



Agnès Saint-Laurent. *Le grand quiz des connaissances*, Montréal : Sélection Reader's Digest, 2009. 496 p. : ill. en coul. ; 29 cm. ISBN : 978-1-55475-018-4

« Encyclopédie animée de 629 jeux-questionnaires contenant en tout 6180 questions, divisées en trois niveaux de difficulté, portant sur l'histoire, la géographie, les sciences et techniques, la nature et les sports et activité physique. » [SDM]

Le livre des jeux (2007)



Sophie Lamoureux ; illustrations de Christelle Enault. *Le livres des jeux*, Arles : Actes Sud junior, 2007. Coll. Les globe-croqueurs. 95 p. : ill. (principalement en coul.) ; 28 cm. ISBN : 978-2-7427-7121-9

« Abondamment illustré de photographies, d'oeuvres d'art et de documents d'archives, cet album invite à découvrir les jeux du monde entier. [...] Les lecteurs pourront de surcroît s'amuser à résoudre diverses énigmes proposées au fil des pages, dont les solutions sont regroupées à la toute fin. » [SDM]

Le livre des jeux d'extérieur (2011)



Brigitte Bellac ; [illustrations, Corinne Bongrand ... et al.]. *Le livre des jeux d'extérieur*, Paris : Fleurus, 2011. Coll. ABC Fleurus. 191 p. : ill. en coul. ; 26 cm. ISBN : 978-2-215-10288-5

« Un ouvrage présentant plus de 200 jeux, classiques ou inédits, regroupés autour de six thèmes principaux: au jardin, à la récré, à la campagne, à la plage, dans l'eau et par grand froid. » [SDM]

Le livre des jeux d'intérieur (2010)



Pierre Lecarme ; [illustrations, Pascal Baltzer ... et al.]. *Le livre des jeux d'intérieur*, Paris : Fleurus, 2010. Coll. ABC Fleurus. 191 p. : ill. en coul. ; 26 cm.

« Un recueil de 200 jeux d'intérieur: jeux de hasard, de mots, d'attention, de cartes, de dominos, etc., qui se jouent seul, à deux ou même en groupe. » [SDM]

Le tour du monde en 10 jeux (2011)



Angels Navarro. *Le tour du monde en 10 jeux*, Montrouge : Bayard jeunesse, 2011. 24 p. : ill. en coul. ; 28 cm. ISBN : 978-2-7470-3812-6

« Ce livre regroupe 10 plateaux de jeux de société détachables, des pions, un dé et une boîte à monter pour ranger les éléments. Il propose de parcourir les 4 coins du monde en jouant. » [Résumé de l'éditeur]

Pour les enseignants!

1001 jeux de créativité avec les objets (2009)



Philippe Brasseur. *1001 jeux de créativité avec les objets*, Bruxelles : Casterman, 2009. Coll. Références. 92 p. : ill. en coul. ; 25 cm. ISBN : 978-2-203-01986-7

« Parents, enseignants et animateurs trouveront dans cet ouvrage une multitude d'ateliers pratiques et de pistes de réflexion qui leur permettront de réveiller l'imagination et la créativité de leurs protégés. » [SDM]

Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant : les coups de cœur (2009)



Anick Pelletier. *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant : les coups de cœur*, Québec : Septembre, 2009. 136 p. : ill. en coul. ; 26 cm. ISBN : 978-2-89471-346-4

« Éducation, jeu, plaisir... Mélangez le tout et vous obtenez la pédagogie par le jeu, un excellent moyen d'apprendre dans l'action! Ce guide présente plus d'une centaine de jeux dont une quarantaine constitue des «coups de cœur» pour leur valeur pédagogique. » [Résumé de l'éditeur]

Jeux de société!



© Cranium, édition familiale

Le Cranium Édition Famille est la version parents-enfants de Cranium, jeu au succès fulgurant qui déborde d'activités. Les joueurs travaillent en équipe pour faire le tour de la planchette en réussissant une série de 14 activités hilarantes et variées, comme exécuter une cascadingue, sculpter avec de la pâte Cranium, dessiner, mimer et plus encore! Le Cranium Édition Famille offre à tous la chance de briller, de grand-maman à ses jeunes enfants!

(http://www.hasbro.com/fr_CA/shop/details.cfm?R=93CB61EF-6D40-1014-8BF0-9EFBF894F9D4:fr_CA)

Âge : 8 ans et plus

Nombre de participants : 2 joueurs et plus



© Funlish

Donnez des indices pour le mot kangourou ! Le temps s'écoule. Vous ne pouvez ni parler, ni mimer. Mais vous pouvez chercher, trouver et placer les bons indices parmi les 120 tuiles descriptives pendant que les autres joueurs tentent de deviner en suggérant des mots à haute voix. Vous placez les mots vivant, sauvage et grand. Séquoia? Girafe? Joueur de basket-ball? Non. Vous jouez d'autres tuiles: poilu, brun, rebondissant. KANGOUROU! Ils ont deviné!

Âge : 12 ans et plus

Nombre de participants : 3 joueurs et plus



© Octoverso junior

© Octoverso

Octoverso se joue à 2 ou par équipes, et offre un face à face 100% captivant. Avec un seul objectif : se débarrasser de toutes ses lettres. À la base, un mécanisme novateur : 8 lettres chevalets, imprimées recto verso, coulissent sur un rail pivotant. Chaque joueur compose un mot du côté de son choix, à partir de 2 lettres existantes, et repousse les lettres en trop chez son adversaire. Un principe simple et ludique. Un jeu convivial et interactif ; pas de temps mort, pas besoin de compter les points ; des parties rythmées et animées ; une règle facile à apprendre ; un design élégant en bois massif. (<http://octoverso.com/>)

Âge : 6 ans et plus

Nombre de participants : 2 joueurs ou en équipe



© Québec, je me souviens, version junior

© Québec, je me souviens

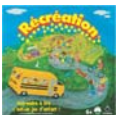
Explorez le Québec à l'aide des 6 catégories de questions et de réponses variées et originales. Testez vos connaissances à travers son histoire, sa géographie, ses richesses, sa culture, son patrimoine, ses sports et ses loisirs. Un jeu à la fois amusant et enrichissant.

(<http://www.jeuxalary.com/fr/produits/jeux-enfants.html?sobi2Task=sobi2Details&catid=3&sobi2Id=47>)

Âge : 8 ans et plus

Nombre de participants : 2 à 6 joueurs

© Récréation



Récréation® a été conçu afin de faciliter l'apprentissage de la lecture chez les enfants tant à l'école qu'à la maison. Sur la planche de jeu, les joueurs doivent emprunter un parcours dont la case départ est une école, et la case d'arrivée... un parc d'amusement ! (<http://www.jeux-recreation.com/>)

Âge : 6 ans et plus

Nombre de participants : 2 à 4 joueurs

Jeux télévisés!

Le cercle



Le Cercle est un jeu questionnaire très rythmé, basé sur des connaissances générales. Pour jouer, il faut rapidité et concentration. Au centre, une caméra tourne rapidement. Elle s'arrête et pointe au hasard un concurrent. Celui-ci a trois secondes pour répondre à une question avant que la caméra désigne quelqu'un d'autre. Le degré de difficulté des questions devient de plus en plus élevé au fur et à mesure que les différents jeux se suivent. De quoi faire monter la pression encore plus rapidement !

TVA, lundi au vendredi à 18 h 30.

Génial !



Génial!, c'est le jeu questionnaire qui s'amuse avec la science. Deux équipes composées d'un concurrent du public et d'une personnalité connue s'affrontent pour deviner les résultats d'étonnantes expériences scientifiques. Ce rendez-vous ludique pour toute la famille est animé par Stéphane Bellavance, épaulé par le docteur Martin Carli qui explique simplement des phénomènes scientifiques qui touchent notre quotidien. (<http://genial.telequebec.tv/emission/>)

Télé-Québec, jeudi à 19 h.

Privé de sens



C'est tour à tour privés de l'ouïe, de la vue, du toucher et de la parole que les concurrents devront relever les différents défis lancés par l'animateur de l'émission, Normand Brathwaite. Mais attention! Ce ne sont pas que les organes sensoriels qui seront mis à rude épreuve. Tout en demeurant accessible et ludique, Privé de sens mettra en valeur le génie créatif, la connaissance de la langue française, la mémoire, la perspicacité et la culture générale de ses joueurs. (http://www.radio-canada.ca/emissions/privé_de_sens/2011-2012/Synopsis.asp)

Radio-Canada, lundi au vendredi à 17 h 00.

L'union fait la force



L'union fait la force propose plusieurs dizaines de jeux qui font appel aux habiletés intellectuelles, visuelles, auditives ainsi qu'à la vivacité des concurrents et à leur capacité de travailler en équipe. (http://www.radio-canada.ca/emissions/l_union_fait_la_force/2011-2012/Synopsis.asp)

Radio-Canada, lundi au vendredi à 17 h 30.