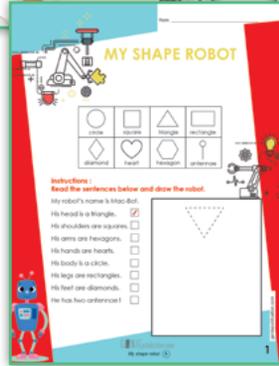


PLUS de 4000 ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

www.geniepublication.com



Des activités dans toutes les matières, pour tous les niveaux!

Un **tarif** avantageux pour les **groupes**

Individuel
29\$
Un seul utilisateur

Collègues
70\$
3 utilisateurs

Groupe
165\$
8 utilisateurs

École
295\$
15 utilisateurs

PLUS de 25 000 UTILISATEURS et UTILISATRICES PARTAGENT avec nous le PLAISIR D'APPRENDRE!
www.geniepublication.com

SECTION CATALOGUE

Documents vendus individuellement

JEU d'évasion Le musée de l'ESPACE

À l'adulte responsable - Explications du jeu d'évasion
Ce jeu est un défi pour les élèves dans lequel ils devront résoudre des problèmes de logique, de français et de mathématiques afin de réussir à sortir de la bibliothèque dans laquelle ils se sont retrouvés enfermés.

Fonctionnement :
Ce jeu est un jeu de plusieurs figures, individuellement ou en petits groupes. Vous pouvez travailler individuellement, le principe demeure le même. L'adulte responsable remet le matériel au professeur et les élèves trouvent les réponses aux énigmes, ils reçoivent leur feuille afin d'obtenir les lettres nécessaires.

Notes importantes :
Certains élèves doivent être désignés avant d'être remis aux élèves. Vous trouverez une liste possible aux endroits concernés.

Avant de commencer le jeu, expliquez aux élèves qu'un indice ne sert qu'à une seule fin. Après avoir utilisé une fiche, le joueur la remet de côté, elle ne sera plus utilisée. Cela évite de perdre du temps et permet de continuer à progresser dans le jeu. Vous pouvez également répondre à leurs questions.

Nombres cités dans ce jeu d'évasion	
Français	<ul style="list-style-type: none"> Compléter une phrase Chercher des mots dans une phrase
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> Calculer des sommes Calculer des différences Calculer des produits Calculer des quotients

Le musée de l'Espace
1^{er} cycle

Jeu d'évasion Le sous-sol de ma grand-mère

À l'adulte responsable - Explications du jeu d'évasion
Ce jeu est un défi pour les élèves dans lequel ils devront résoudre des problèmes de logique, de français et de mathématiques pour retrouver les lettres de son prénom et les remettre dans leur sac à dos.

Fonctionnement :
Ce jeu est un jeu de plusieurs figures, individuellement ou en petits groupes. Vous pouvez travailler individuellement, le principe demeure le même. L'adulte responsable remet le matériel au professeur et les élèves trouvent les réponses aux énigmes, ils reçoivent leur feuille afin d'obtenir les lettres nécessaires.

Notes importantes :
Certains élèves doivent être désignés avant d'être remis aux élèves. Vous trouverez une liste possible aux endroits concernés.

Avant de commencer le jeu, expliquez aux élèves qu'un indice ne sert qu'à une seule fin. Après avoir utilisé une fiche, le joueur la remet de côté, elle ne sera plus utilisée. Cela évite de perdre du temps et permet de continuer à progresser dans le jeu. Vous pouvez également répondre à leurs questions.

Nombres cités dans ce jeu d'évasion	
Français	<ul style="list-style-type: none"> Orthographe de mots courants Reconnaissance de lettres Chercher
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> Calculer des sommes Calculer des différences Calculer des produits Calculer des quotients

Le sous-sol de ma grand-mère
1^{er} cycle

Jeu d'évasion Mystère dans le local du concierge

À l'adulte responsable - Explications du jeu d'évasion
Ce jeu est un défi pour les élèves dans lequel ils devront résoudre des problèmes de logique, de français et de mathématiques afin de trouver le local du concierge.

Fonctionnement :
Ce jeu est un jeu de plusieurs figures, individuellement ou en petits groupes. Vous pouvez travailler individuellement, le principe demeure le même. L'adulte responsable remet le matériel au professeur et les élèves trouvent les réponses aux énigmes, ils reçoivent leur feuille afin d'obtenir les lettres nécessaires.

Notes importantes :
Certains élèves doivent être désignés avant d'être remis aux élèves. Vous trouverez une liste possible aux endroits concernés.

Avant de commencer le jeu, expliquez aux élèves qu'un indice ne sert qu'à une seule fin. Après avoir utilisé une fiche, le joueur la remet de côté, elle ne sera plus utilisée. Cela évite de perdre du temps et permet de continuer à progresser dans le jeu. Vous pouvez également répondre à leurs questions.

Nombres cités dans ce jeu d'évasion	
Français	<ul style="list-style-type: none"> Orthographe de mots courants Reconnaissance de lettres Chercher
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> Calculer des sommes Calculer des différences Calculer des produits Calculer des quotients

Mystère dans le local du concierge
2^e cycle

Jeu d'évasion Queues de souris et sucreries

À l'adulte responsable - Explications du jeu d'évasion
Ce jeu est un défi pour les élèves dans lequel ils devront résoudre des problèmes de logique, de français et de mathématiques afin de réussir à sortir de la bibliothèque dans laquelle ils se sont retrouvés enfermés.

Fonctionnement :
Ce jeu est un jeu de plusieurs figures, individuellement ou en petits groupes. Vous pouvez travailler individuellement, le principe demeure le même. L'adulte responsable remet le matériel au professeur et les élèves trouvent les réponses aux énigmes, ils reçoivent leur feuille afin d'obtenir les lettres nécessaires.

Notes importantes :
Certains élèves doivent être désignés avant d'être remis aux élèves. Vous trouverez une liste possible aux endroits concernés.

Avant de commencer le jeu, expliquez aux élèves qu'un indice ne sert qu'à une seule fin. Après avoir utilisé une fiche, le joueur la remet de côté, elle ne sera plus utilisée. Cela évite de perdre du temps et permet de continuer à progresser dans le jeu. Vous pouvez également répondre à leurs questions.

Nombres cités dans ce jeu d'évasion	
Français	<ul style="list-style-type: none"> Compléter une phrase Chercher
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> Calculer des sommes Calculer des différences Calculer des produits Calculer des quotients

Queues de souris et sucreries
2^e cycle

Jeu d'évasion Piégé dans le local de la radio étudiante

À l'adulte responsable - Explications du jeu d'évasion
Ce jeu est un défi pour les élèves dans lequel ils devront résoudre des problèmes de logique, de français et de mathématiques afin de réussir à sortir du local de la radio étudiante.

Fonctionnement :
Ce jeu est un jeu de plusieurs figures, individuellement ou en petits groupes. Vous pouvez travailler individuellement, le principe demeure le même. L'adulte responsable remet le matériel au professeur et les élèves trouvent les réponses aux énigmes, ils reçoivent leur feuille afin d'obtenir les lettres nécessaires.

Notes importantes :
Certains élèves doivent être désignés avant d'être remis aux élèves. Vous trouverez une liste possible aux endroits concernés.

Avant de commencer le jeu, expliquez aux élèves qu'un indice ne sert qu'à une seule fin. Après avoir utilisé une fiche, le joueur la remet de côté, elle ne sera plus utilisée. Cela évite de perdre du temps et permet de continuer à progresser dans le jeu. Vous pouvez également répondre à leurs questions.

Nombres cités dans ce jeu d'évasion	
Français	<ul style="list-style-type: none"> Orthographe de mots courants Reconnaissance de lettres Chercher
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> Calculer des sommes Calculer des différences Calculer des produits Calculer des quotients

Piégé dans le local de la radio étudiante
3^e cycle

JEU d'évasion MA VOISINE EST UNE SORCIÈRE

À l'adulte responsable - Explications du jeu d'évasion
Ce jeu est un défi pour les élèves dans lequel ils devront résoudre des problèmes de logique, de français et de mathématiques afin de réussir à sortir de la maison.

Fonctionnement :
Ce jeu est un jeu de plusieurs figures, individuellement ou en petits groupes. Vous pouvez travailler individuellement, le principe demeure le même. L'adulte responsable remet le matériel au professeur et les élèves trouvent les réponses aux énigmes, ils reçoivent leur feuille afin d'obtenir les lettres nécessaires.

Notes importantes :
Certains élèves doivent être désignés avant d'être remis aux élèves. Vous trouverez une liste possible aux endroits concernés.

Avant de commencer le jeu, expliquez aux élèves qu'un indice ne sert qu'à une seule fin. Après avoir utilisé une fiche, le joueur la remet de côté, elle ne sera plus utilisée. Cela évite de perdre du temps et permet de continuer à progresser dans le jeu. Vous pouvez également répondre à leurs questions.

Nombres cités dans ce jeu d'évasion	
Français	<ul style="list-style-type: none"> Orthographe de mots courants Reconnaissance de lettres Chercher
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> Calculer des sommes Calculer des différences Calculer des produits Calculer des quotients

Ma voisine est une sorcière
3^e cycle

Des jeux d'évasion pédagogiques 3,99 \$ chacun

* Ces documents du catalogue sont vendus à l'unité. Ils sont aussi accessibles dans la section Abonnement.

Un JEU pour animer les cartes à tâches

L'île aux trésors

Lancez un dé, répondez à des questions et découvrez des trésors !
Ce jeu de table à imprimer peut se jouer avec n'importe quelles cartes à tâches de la section Abonnement. L'élève doit répondre correctement pour obtenir des trésors et remporter la partie.

Ce jeu comprend :

- 1 planche de jeu à imprimer
- 30 cartes Trésors
- 3 cartes Intrus

The image shows the components of the board game 'L'île aux trésors'. It includes a large grid with a central island and a skull icon. Surrounding the grid are various cards: 'Trésor' cards showing treasure chests and 'Intrus' cards showing items like a hand, a shoe, and a bag. The title 'L'île aux trésors' is prominently displayed in the center of the grid.

5,99 \$