



**Une nouvelle gamme de Livres-
jeux éducatifs du style Sudoku**
— pour le plaisir de toute la famille

CATALOGUE

L'ourson **débrouillard**



5 6
2015 2016

DC Canada Education Publishing/Institut Philos

180 METCALFE ST. SUITE 204 | 235, BOULEVARD CÔTE-VERTU, SUITE 123

OTTAWA, ON K2P 1P5 | MONTRÉAL, QC CANADA H4N 1C8

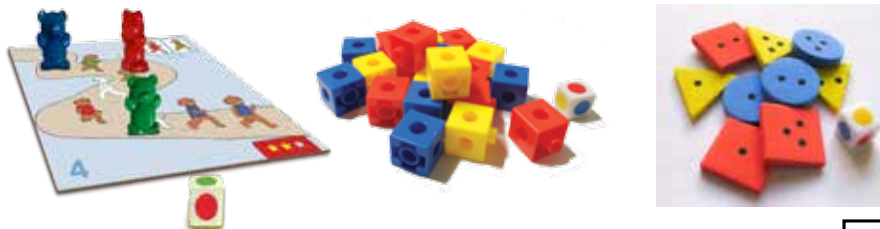
TEL: 613-565-8885 1-888-565-0262 | FAX: (514) 419-7579

WWW.DC-CANADA.CA | WWW.INSTITUTPHILOS.COM

Collection Je suis intelligent !

— Une nouvelle gamme de jeux de logique pour les enfants et la famille du style Sudoku pour des heures de plaisir

AGES
4-8



1



Lancer le dé

2



Trouver l'indice sur la fiche de jeu

3



Placer correctement le jeton dans sa case



GRATUIT
avec l'achat de
4 jeux!!



Collection Gym Cerveau : Des jeux pour stimuler l'intelligence du style Sudoku

AGES
4-8

1. Sport Match — J'apprends la logique et l'orientation dans l'espace



Source de motivation à plusieurs niveaux, ce livre d'activités s'inspire du jeu

Teddyx Mania, de La Trousse des Apprentis sages est fortement recommandé par le **Ministère de l'éducation de l'Ontario**

Comment jouer: Cette version du jeu Teddyx Mania, 6/6, Jouets, pour enfants et la famille offre 9 jeux de planches. Amusez-vous à lancer le dé pour trouver les cachettes secrètes de 9 oursins qui se déplacent en voiture, en voilier et en parachute en utilisant, des indices visuels et la logique du style Sudoku.

Contient : Une planche quadrillée illustrant des oursins en parachute, en voiture et en voilier; 9 oursins adorables de trois couleurs, 24 jeux de difficulté progressive, une clé de solutions et des règlements.

16,95\$ ISBN: 978-1-77205-0-707

Disponible aussi avec le livre illustré **Les oursins s'amuse** & APPs

2. Zigzag Logic — J'apprends l'orientation dans le temps



Source de motivation à plusieurs niveaux, ce livre d'activités s'inspire du jeu

Super Teddyx, de La Trousse des Apprentis-sages, fortement recommandée par le **Ministère de l'éducation de l'Ontario**

Comment jouer : Dans cette version du jeu Super Teddyx mention d'excellence ***, CCTC, amusez-vous à lancer le dé pour mettre en séquence 9 oursins sur un parcours en zigzag selon des indices visuels et la logique du style Sodoku!

Contient : Une planche quadrillée illustrant des oursins en parachute, en voiture et en voilier; 9 oursins adorables de trois couleurs, 24 jeux de difficulté progressive, une clé de solutions et des règlements.

16,95\$ ISBN: 978-1-77205-0-714

Disponible aussi avec le livre illustré **Les oursins vont à la nage** & APPs

3. 3D Logic Puzzle — J'apprends la logique et la séquence



Comment jouer : Cette version du jeu Cubix, 5/6 Jouets, pour enfants et la famille offre 9 jeux de planche. Lancez le dé de couleur pour construire des casse-tête de 2D et 3D avec des cubes qui s'emboîtent selon de séquences de couleur en exerçant la logique du style Sudoku. 1-3 joueurs, 5 min. 3 niveaux. Un véritable Gymcerveau amusant pour enfants et la famille.

Contient : Une planche de jeu, 20 cubes de 3 couleurs qui s'emboîtent, 24 jeux contenant des modèles de difficulté progressive, une clé de solutions, des règlements, un dé de couleur.

16,95\$ ISBN: 978-1-77205-0-721

Disponible aussi avec le livre illustré **Les oursins créent des modèles 3-D & APPs**

4. Logic Apron — Couleurs, les formes et les nombres



Comment jouer : Cette version du jeu Logicolo, mention d'excellence *** CCTC, lancez le dé spécial pour résoudre des cassetêtes sur le tablier de la Souris selon les trois indices de couleur, de forme et de nombre en utilisant la logique du style Sudoku 1-3 joueurs, 5 min. 3 niveaux. Un véritable Gym-cerveau amusant pour enfants et la famille.

Contient : Une planche en forme de tablier contenant une grille, 9 formes géométriques de, 24 jeux de difficultés progressives, une clé de solutions, règlements, 1 dé de couleur.

16,95\$ ISBN: 978177205-0-738

Disponible aussi avec le livre illustré **Les oursins font la fête & APPs**

Collection Je suis intelligent !

—Des livres illustrés avec des activités



Les ours s'amuse — *J'apprends la logique et l'orientation dans l'espace*
8,95\$ ISBN : 978-1-77205-048-6 175mm x 228mm

Amusez-vous à trouver les cachettes secrètes de neuf ours débrouillards qui se promènent en voiture, en voilier et en parachute. Un jeu éducatif stimulant qui procure des heures de plaisirs pour toute la famille !



Les ours vont à la nage — *J'apprends l'orientation dans le temps*
8,95\$ ISBN : 978-1-77205-049-3 175mm x 228mm

Les enfants vont développer des compétences logiques, les concepts mathématiques importants, en découvrant l'ordre de neuf ours Smarti course sur la piste en zigzag.



Les ours créent des modèles 3-D — *J'apprends la logique et la séquence*
8,95\$ ISBN : 978-1-77205-055-4 175mm x 228mm

Quel est le modèle des cubes de couleurs ? Dans ce 3-D jeu de puzzle, les enfants pratiquent la déduction. Ils construisent des puzzles en 3D tout en ayant du plaisir à travailler sur la symétrie, de comptage, de tri, l'assemblage, l'appariement et la résolution avec 20 cubes qui s'emboîtent selon de séquences de couleur en exerçant la logique du style Sudoku.



Les ours font la fête — *Couleurs, les formes et les nombres*
8,95\$ ISBN : 978-1-77205-054-7 175mm x 228mm

Savez-vous où l'ours Smarti a caché les formes géométriques avec 1, 2 ou 3 points ? Les enfants auront plaisir à pratiquer l'observation, la motricité fine, l'appariement et les compétences déductives tout en apprenant des formes et des nombres à l'aide des indices positifs et négatifs visuels.

Point fort des coffrets livre-jeux?

- Des règles simples à apprendre
- Des jeux pour solo ou multiples joueurs
- De nouvelles versions de jeux primés par les consommateurs
- De véritables Gym cerveau pour développer l' intelligence
- Recommandés par les experts en éducation
- De nouveaux défis avec chaque lancée du dé

**English version
also available!**

Collection Je suis intelligent !

—Des coffrets de livres-jeux illustrés avec des activités



9 oursos



9 jeux Une jeux planche une clé de solutions

Les oursos s'amuse — J'apprends la logique et l'orientation dans l'espace

19,95\$ ISBN: 978-1-77205-050-9 180 x 235 x 30mm

Habiletés développées:

- l'orientation spatiale
- le raisonnement logique
- les habiletés motrices fines
- l'estime de soi et la socialisation
- le travail avec des grilles
- la déduction et l'inférence
- la lecture et les mathématiques
- la mémoire, la compréhension et la résolution de problèmes
- l'interprétation des indices visuels

English version also available!

AGES
4-8



9 jeux Une jeux planche une clé de solutions

Les oursos vont à la nage — J'apprends l'orientation dans le temps

19,95\$ ISBN: 978-1-77205-051-6 180 x 235 x 30mm

Habiletés développées:

- l'orientation dans le temps
- le raisonnement logique
- les habiletés motrices fines
- l'estime de soi et la socialisation
- le travail avec des grilles
- la déduction et l'inférence
- la lecture et les mathématiques
- la mémoire, la compréhension et la résolution de problèmes
- l'interprétation des indices visuels

Les oursins créent des modèles 3-D — J'apprends la logique et la séquence

19,95\$ ISBN: 978-1-77205-057-8 180 x 235 x 30mm



Habilités développées:

- séquence et construction en 3D
- le raisonnement logique
- les habiletés motrices fines
- l'estime de soi et la socialisation
- le travail avec des modèles
- la déduction et l'inférence
- la lecture et les mathématiques
- la mémoire, la compréhension et la résolution de problèmes
- l'interprétation des indices visuels



9 jeux
Une jeux
planche
une clé de
solutions

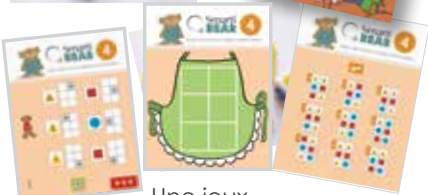
Les oursins font la fête — Les couleurs, les formes et les nombres

19,95\$ ISBN: 978-1-77205-056-1 180 x 235 x 30mm



Habilités développées:

- la logique par la couleur, la forme et le nombre
- le raisonnement logique
- les habiletés motrices fines
- l'estime de soi et la socialisation
- reconnaître et nommer des formes géométriques
- maîtriser les concepts de l'intérieur, extérieur, à droite, à gauche
- faire des analogies, classifi er des symboles, notions de parties-tout
- raisonner en mathématiques
- déduction, mémoire, compréhension,
- résolution de problèmes et prise de décision



9 jeux
Une jeux
planche
une clé de
solutions



Jeu de Sagesse — Le jeu qui ouvre l'esprit où tous s'expriment de façon différente!

« Le jeu le plus intelligent depuis les échecs » – Radio Canada

« Amuse les enfants, stimule les adolescents et intéresse les adultes.. »

– Vie pédagogique, MELS

« Plus haute côte ! » Jouets

Célébration
25^{ème}
anniversaire



Imagine que sois le dernier dinosaure sur terre. Vivrais-tu près des humains ?

23

IMAGINATION

Devrions nous libérer tous les animaux des jardins zoologiques ?

Peux-tu être beau et laid en même temps ?

12

Peux-tu toucher à quelque chose sans le voir ?

42

Découverte

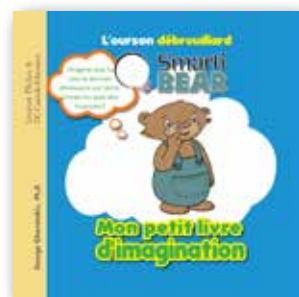
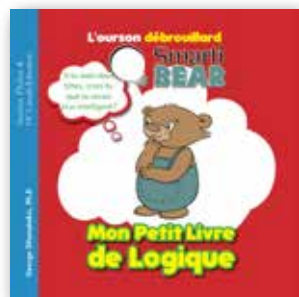


AGES
6+

English version
also available!

Contient : Planche de Jeu, 200 cartes de 4 catégories de questions insolites, 8 jetons, de 4 couleurs, des lauriers, 2 dés.

La collection Mon petit livre des questions



5,95\$ chacun



La logique est le muscle de la pensée.

kit-cadeau 4 livres
29,95\$



Mon petit livre du bien et du mal



Mon petit livre de découvertes



Kit cadeau 4 livres & 1 ourson adorable
19,95\$

COMMENT EDUQUER SON ENFANT PAR LE JEU

12,95\$ ISBN: 978-2-891-980-272



Saviez-vous que le jeu :

1. Stimule le développement de 33 à 67 %
2. Aide l'estime de soi et une meilleure adaptation
3. Favorise la résolution creative de problemes
4. Permet le développement de la pensée logique
6. Accélère l'apprentissage de la lecture, de l'écriture et des maths
7. Réduit les problèms affectifs et de sommeil
8. Favorise la concentration et le gout de la reussite
9. Augmente l'efficacité du cerveau et du QI
10. Encourage l'implication parentale

S'appuyant sur les plus récentes études pour le développement global de l'enfant par le jeu, ce livre à caractère scientifique, écrit par des spécialistes en éducation, montre par des conseils pratiques et des strategies comment éveiller l'intelligence de l'enfant et contribuer à son épanouissement par le jeu.



“Enfin un outil createur, permettant aux parents d'endosser leur role entier de pedagogue, tout en s' amusant...Tient du genie!”

— Dr. Denis Destrempe



Collection L'apprenti-sage

AGES
5+



Pourquoi acheter ces livres uniques ?

La collection Mon petit livre de l'Apprenti-sage par les questions mettra à l'épreuve la logique, l'imagination, l'esprit scientifique et le raisonnement moral de votre enfant. Elle engendra des moments agréables de lecture, de discussions imprévisibles et de révélation pour se connaître et découvrir les autres.

English version
also available!

Une nouvelle gamme de Livres-jeux éducatifs — pour le plaisir de toute la famille

L'AUTEUR



L'auteur, George Ghanotakis, détient un certificat d'enseignant et un doctorat en philosophie de l'Université de Toronto.

Il a enseigné dans plusieurs universités, notamment à l'Université d'Ottawa, l'Université de Victoria et l'Université de Toronto et fut conseiller pédagogique

auprès de commissions scolaires lors de l'implémentation de programmes visant à développer les intelligences multiples et les habiletés de penser.

Il est le fondateur de l'institut canadien pour la philosophie pour enfants et l'auteur des plus livres et du Jeu de Sagesse : Pour penseurs de tout âge qui s'est mérité la mention d'excellence.

Pour plus d'informations :

PHONE: 613-565-8885 1-888-565-0262

EMAIL: info@dc-canada.ca

180 METCALFE ST. SUITE 204

OTTAWA ON K2P 1P5

WWW.DC-CANADA.CA

institutphilos@videotron.ca

Fax: (514) 419-7579

www.institutphilos.com

235, Boulevard Côte-Vertu, Suite 123

Montréal, QC CANADA H4N 1C8



Financé par le
gouvernement
du Canada

Funded by the
Government
of Canada

Canada



Ontario
Ontario Media Development
Corporation