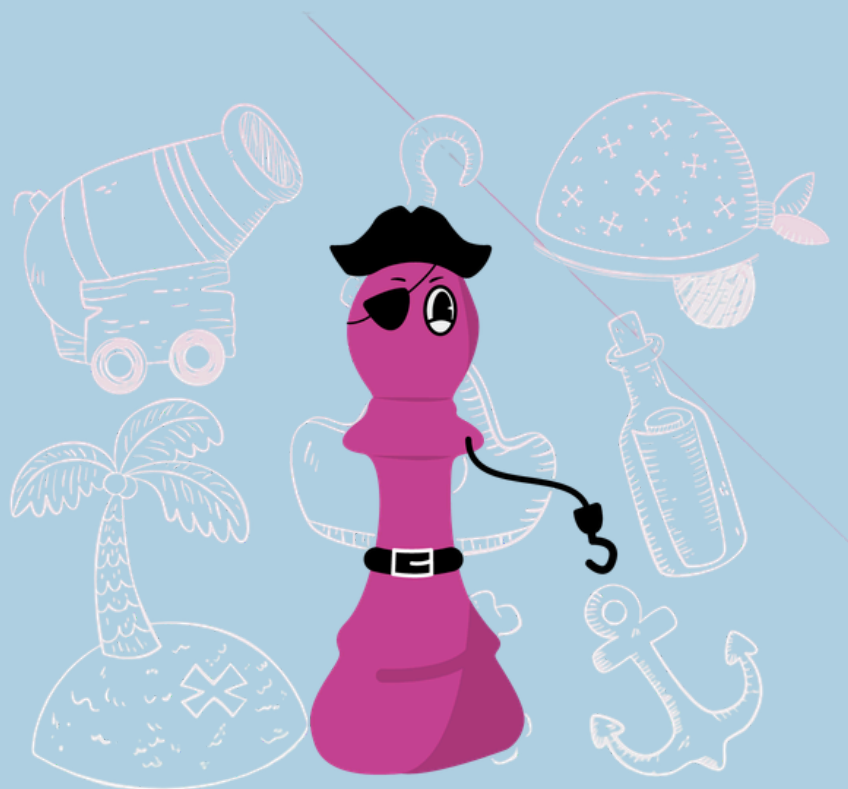


Catalogue des jeux

Marble

PACK AVENTURIER



Le jeu du temps

Trouve l'heure exacte à laquelle le train arrive en gare !
Attention : le train continue d'avancer à chaque tentative.

LE JEU

Marble te donne des indices sur l'heure d'arrivée d'un train mais à chaque essai, le train avance ! Utilise la déduction pour affiner ta réponse et trouver l'heure exacte avant qu'il ne disparaisse.

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

15 minutes

Tt

Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Reconnaissance des chiffres** — écrire correctement les heures en braille
- **Raisonnement temporel** — comprendre les intervalles et raisonner sur le temps
- **Stratégie** — affiner sa réponse par déduction à chaque tentative



Conseil pédagogique

Astuce pour gagner : commencez toujours par entrer deux fois de suite la même heure cela révèle la vitesse du train et rend le reste du jeu beaucoup plus facile ! Idéal pour les adultes expérimentés qui aiment les casse-têtes.

Nuage de mots

Plus tu trouves de mots, plus tu obtiens d'indices pour la suite !
Jusqu'où iras-tu dans la chaîne ?

LE JEU

Marble te donne un indice thématique, à toi de trouver le mot qui correspond. Chaque bonne réponse débloque un nouvel indice pour le mot suivant. La chaîne s'allonge et le vocabulaire s'enrichit !

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

20 minutes

Tt

Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Connaissances** — tester et enrichir ses savoirs sur des sujets variés



Conseil pédagogique

Proposez une variété de thèmes pour maintenir l'intérêt et développer des connaissances dans des domaines différents. Idéal pour les adultes et enfants qui aiment les jeux de vocabulaire.

Escape Game

Tu incarnes un jeune détective enfermé dans une pièce.
Fais tout ce que tu peux pour t'échapper !

LE JEU

Des objets sont disposés sur une table, chacun cache une énigme. Écoute, réfléchis et scanne le bon jeton pour résoudre chaque mystère. Résous-les tous pour trouver le mot de passe final et t'évader !

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

10 minutes

Tt

Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Logique** — résoudre des énigmes par déduction et pensée latérale
- **Écoute active** — extraire les informations clés de chaque indice audio



Conseil pédagogique

Idéal pour les enfants et adultes débutants qui aiment les histoires et les énigmes. Un excellent premier contact avec les jeux d'aventure en braille !

Opération Hacking

Une bande de cybercriminels a volé des données secrètes.
La police est débordée, c'est à toi de jouer !

LE JEU

Tu dois contourner 6 couches de sécurité pour récupérer les données volées. Mots de passe, code binaire, bugs informatiques, chaque défi te plonge dans l'univers du hacking éthique, entièrement guidé par audio !

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

10 minutes

Tt

Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Logique** — contourner les couches de sécurité par raisonnement déductif
- **Culture numérique** — découvrir mots de passe, binaire et bugs dans un contexte ludique
- **Écoute active** — suivre chaque défi présenté entièrement en audio



Conseil pédagogique

Idéal pour les collégiens de 10 à 14 ans qui aiment les défis de logique et d'informatique. Un excellent outil pour aborder la culture numérique de façon immersive.

La chasse au trésor du pirate

Plonge au large d'une île sauvage à la recherche d'un trésor légendaire !

LE JEU

Une aventure en plusieurs étapes : explore des lieux, résous des puzzles d'équilibre et collecte des chiffres secrets. À la fin, assemble-les pour déverrouiller le coffre au trésor, si tu t'en souviens !

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

15 minutes

Tt

Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Mémoire à court terme** — retenir quatre chiffres clés collectés à différents endroits
- **Logique** — naviguer dans une séquence de choix gauche/droite pour trouver le bon chemin
- **Écoute active** — suivre toute l'aventure en audio sans écran



Conseil pédagogique

Encourage les élèves à répéter mentalement chaque chiffre au fur et à mesure qu'ils le trouvent. Idéal pour les 8-14 ans qui aiment l'exploration et les défis en plusieurs étapes.

Le soigneur animalier

Tu es stagiaire au parc animalier pour la journée ! Suis le soigneur à travers 5 enclos et montre ce que tu sais !

LE JEU

Pour entrer dans chaque enclos, tu dois d'abord résoudre un calcul mental, puis répondre à des questions sur les animaux qui y vivent. Calcul, logique et culture animalière dans une seule aventure !

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

10 minutes

Tt

Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Calcul mental** — moyennes, multiplications et comptages pour trouver les codes d'accès
- **Connaissances sur les animaux** — noms, comportements et habitats à travers devinettes
- **Écoute active** — tous les indices sont présentés en narration audio



Conseil pédagogique

Idéal pour les 8-15 ans qui aiment les animaux et apprécient le calcul mental. Le contexte narratif maintient la motivation même sur les questions difficiles.

La quête du sorcier

Un village est victime d'une malédiction. Le cristal magique est brisé. Récupère tous les fragments et deviens un héros !

LE JEU

Parcours un monde fantastique en résolvant des devinettes sur des créatures et des sortilèges. Chaque bonne réponse te rapproche du cristal brisé et de la victoire. L'histoire se déroule entièrement avec des effets sonores d'ambiance !

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

15 minutes

Tt

Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Vocabulaire** — enchantement, rune, incantation, licorne dans un contexte mémorable
- **Logique** — utiliser des indices contextuels pour éliminer les mauvaises réponses
- **Écoute active** — histoire entièrement en audio avec effets sonores d'ambiance



Conseil pédagogique

Idéal pour les 12-17 ans qui aiment les histoires fantastiques. Chaque énigme cible un mot spécifique, parfait pour enrichir le vocabulaire thématique en contexte immersif.

Voyage dans le temps

Ta machine à remonter le temps est tombée en panne, tu es perdu à travers les âges !

LE JEU

Des grottes préhistoriques à l'an 2026, à chaque époque, tu dois répondre à des questions pour continuer. Dinosaures, pyramides, Vikings, robots... Passé ou futur ? À toi de décider !

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

15 minutes



Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Connaissances historiques** — découvrir des civilisations et des époques à travers le temps
- **Raisonnement temporel** — déterminer si une scène appartient au passé ou au futur
- **Écoute active** — paysages sonores immersifs pour chaque époque



Conseil pédagogique

Idéal pour les 8-17 ans qui s'intéressent à l'histoire et à la culture générale. L'ambiance sonore de chaque époque rend l'apprentissage particulièrement mémorable.

Le labyrinthe

Les murs s'élèvent de part et d'autre. Choisis ton chemin avec soin !

LE JEU

Un labyrinthe à embranchements où chaque carrefour cache une énigme. Si tu te trompes, c'est l'impasse, tu dois revenir sur tes pas. Logique, vocabulaire et sens de l'orientation t'aideront à t'en sortir !

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

15 minutes

Tt

Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Logique et déduction** — résoudre des énigmes pour choisir la bonne direction
- **Raisonnement spatial** — s'orienter avec les points cardinaux (Est, Nord-Est, Sud...)
- **Vocabulaire** — des devinettes classiques pour développer les compétences linguistiques



Conseil pédagogique

Grâce à la structure ramifiée, chaque partie est différente, les élèves découvrent de nouvelles énigmes à chaque tentative. Idéal pour ceux qui aiment les devinettes et le raisonnement spatial.

Le portail enchanté

Tu t'es réveillé dans un monde d'arbres lumineux et de fleurs chantantes.

LE JEU

Chaque gardien te donne un indice oral qui pointe vers le suivant — fée, nain, sorcière, ogre, elfe... Trouve les 12 créatures dans l'ordre pour que le phénix te révèle l'emplacement du portail !

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

15 minutes

Tt

Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Écoute active** — suivre attentivement chaque indice oral pour identifier la bonne créature
- **Vocabulaire fantastique** — découvrir 12 créatures mythiques dans un contexte narratif
- **Logique** — chaque réponse débloque l'étape suivante de la chaîne



Conseil pédagogique

L'aventure la plus longue du pack avec 14 étapes et 12 créatures. Idéal pour les 10-14 ans qui aiment la mythologie et les récits immersifs.

Survie sur une île déserte

Ton bateau a coulé, tu es seul sur une île déserte.

LE JEU

Quatre défis de survie t'attendent, chacun demande de trouver la bonne réponse pour progresser. Allumer un feu n'est que le début : chaque étape t'approche un peu plus du sauvetage !

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

15 minutes



Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Écoute active** — extraire les informations clés du récit audio pour progresser
- **Culture générale** — allumer un feu, construire un abri, envoyer des signaux de détresse



Conseil pédagogique

Idéal pour les 10-16 ans qui aiment les histoires d'aventure et la résolution de problèmes. Le contexte de survie maintient une tension narrative motivante tout au long du jeu.

Le monde inversé

Entre dans un monde entièrement fait de braille !
Ici tout se ressent, se touche, se lit avec les doigts.

LE JEU

Tu es dans le Monde Inversé, un bracelet à ton poignet te permet d'écrire le braille. Lis ce qui s'affiche sur ta plage braille et écris-le pour avancer. Une aventure narrative conçue spécialement pour apprendre à utiliser un afficheur braille !

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

20 minutes



Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Toucher** — améliorer la lecture des points braille avec plusieurs caractères à la suite
- **Plage braille** — apprendre à utiliser un afficheur braille de façon progressive



Conseil pédagogique

Encourage les élèves à prendre le temps nécessaire pour lire correctement sur leur afficheur. Idéal pour les adultes et enfants qui souhaitent apprendre ou améliorer leur lecture sur afficheur braille.

Complément de 10

Trouve le nombre manquant pour atteindre 10, à chaque fois !

LE JEU

Marble te raconte des histoires courtes où il manque toujours un nombre pour arriver à 10. Écoute bien, calcule mentalement et scanne ta réponse en braille. Simple en apparence, fondamental en pratique !

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

10 minutes



Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Calcul mental** — calculer mentalement les compléments, compétence clé pour l'addition et la soustraction
- **Reconnaissance des chiffres** — maîtriser les jetons numériques dans un contexte concret
- **Écoute active** — toutes les questions sont posées par audio



Conseil pédagogique

Idéal pour les 6-9 ans qui commencent à travailler avec les nombres. C'est l'étape indispensable avant de passer aux compléments de 100 !

Complément de 100

L'objectif est désormais 100, sauras-tu trouver la pièce manquante ?

LE JEU

Même principe que les compléments de 10, mais avec des nombres jusqu'à 100. Chaque question est emballée dans une petite histoire différente pour garder la motivation intacte tout au long de la session !

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

10 minutes

Tt

Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Calcul mental** — calculer les compléments jusqu'à 100
- **Reconnaissance des chiffres** — maîtriser les jetons numériques dans un contexte de résolution de problèmes
- **Écoute active** — toutes les questions sont posées par audio



Conseil pédagogique

Jouez toujours aux compléments de 10 avant de lancer cette aventure. Idéal pour les 8-11 ans qui maîtrisent déjà les compléments jusqu'à 10.

Un son = Un mot

Écoute le son et trouve le mot qui lui correspond !

LE JEU

Marble joue un son, à toi d'identifier ce qu'il représente et d'écrire le mot en braille. Les thèmes changent au fil de l'aventure pour varier les défis et enrichir le vocabulaire.

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

10 minutes



Catégorie

Tt

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Vocabulaire** — reconnaître et nommer des objets, animaux et environnements variés
- **Écoute active** — identifier la provenance d'un son avec précision



Conseil pédagogique

Propose une variété de thèmes pour maintenir l'intérêt. Idéal pour les adultes et enfants qui ont développé un certain vocabulaire et aiment les défis d'écoute.

Jeu des ponctuations

Trouve les bonnes ponctuations et résous l'enquête !

LE JEU

Une histoire policière se raconte par petits morceaux. À chaque pause, un son indique l'emplacement d'une ponctuation, à toi d'identifier laquelle. Résous toutes les ponctuations pour découvrir qui est le coupable !

EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

1 joueur



Durée

10 minutes

Tt

Catégorie

Aventure



Mode

Combinaison de caractères

CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Ponctuations** — comprendre les règles de placement des différents signes
- **Réflexion** — suivre une histoire et identifier le coupable à la fin
- **Écoute active** — toutes les questions sont posées par audio



Conseil pédagogique

Idéal pour les 8-15 ans qui commencent à travailler les ponctuations. Proposez des histoires variées pour travailler différents types de signes à chaque session.