

2024-2025

LE GUIDE
DES
JEUX
ÉDUCATIFS

*Pour apprendre
tout en s'amusant!*



« Le jeu
est le travail
de l'enfant. »

René Château



TABLE DES MATIÈRES

Fiches de jeux de société et de jouets éducatifs	p. 4 - 66
- Ludo & Méninge	p. 26 - 36
Aide à l'apprentissage	p. 66 - 71
Jeux et jouets éducatifs	p. 72 - 78
Jouets fait semblant	p. 78 - 79
Jeux d'énigmes	p. 80
Jeux adaptés	p. 81
Jeux et jouets tactiles	p. 82
Idées-cadeaux	p. 83 - 84
Liste des fournisseurs officiels	p. 85

LÉGENDE - FICHES DE JEUX

CYCLE(S) CIBLÉ(S)

Les jeux sont classés selon les cycles scolaires principalement visés.



PASTILLES D'HABILITÉS COGNITIVES ET SCOLAIRES

Retrouvez dans les fiches de jeux les différentes pastilles d'habiletés cognitives et scolaires sollicitées.



et bien plus!



ON AIME

Découvrez les points forts de chaque jeu!

INFORMATIONS SUR LE JEU

Âge Nombre de joueurs BL Bilingue FR Français seulement

COUPS DE CŒUR



Coups de cœur des spécialistes

Ce petit cœur vous guidera vers les jeux préférés des spécialistes de l'éducation à l'enfance. Ces derniers sont d'excellents outils pour travailler différentes situations et habiletés avec les élèves.



Coups de cœur des élèves

Les spécialistes de l'éducation à l'enfance ont attribué des coups de cœur aux jeux favoris des élèves! Il y en a pour tous les goûts, pour les grands comme pour les petits!

REMERCIEMENTS

Ce guide n'aurait pu voir le jour sans la précieuse collaboration d'Anik Bois, Geneviève Dontigny, Claudia Duquette, Vanessa Giguère, Sarah Adam-Mignault et Isabelle Fournier.
Merci pour leur précieuse collaboration à l'analyse des jeux présentés dans ce guide.



MERCI D'INVESTIR LOCALEMENT!

LE GUIDE DES JEUX ÉDUCATIFS

Pour apprendre
tout en s'amusant!



UN OUTIL POUR VOUS!

ENSEIGNER AVEC DES JEUX? ÉVIDEMMENT!

Une approche aux multiples bienfaits

Placer l'enfant au centre de ses apprentissages en le rendant actif et sensible aux rétroactions que lui offre un contexte ludique a plusieurs avantages, dont celui de lui permettre de stimuler son cerveau et donc d'augmenter ses capacités d'apprentissage. Ainsi, le fait de susciter des gestes, des réflexes, de l'excitation, de l'étonnement, des trouvailles et de la réflexion en utilisant le jeu est souhaitable.

Pour favoriser l'apprentissage, on place donc l'enfant :

En action

Pour engendrer de nouvelles connexions neuronales et donc de nouveaux acquis, le mouvement s'avère un atout important, comme il peut apporter une dimension kinesthésique et sensorielle aux apprentissages. Cela peut ainsi favoriser la récupération en mémoire.

Dans un contexte ludique

Jouer engendre de l'intérêt chez l'enfant et donc, par le fait même, une augmentation de sa motivation et de son attention, favorisant évidemment la concentration et permettant un meilleur apprentissage.

Dans une situation de plaisir

Le jeu permet de placer l'enfant dans un climat sécurisant et agréable, dans lequel la rétroaction immédiate et externe est offerte de façon amusante et motivante. Cela permet donc à l'enfant de vivre des réussites, mais surtout d'apprendre de ses erreurs et de ses tentatives, et ce, avec le sourire.

Dans des contextes variés

Suggérer plusieurs tâches variées, courtes et différentes contribue à faciliter l'apprentissage puisqu'elles permettront de recourir à différents sens.

LE JEU : LOIN D'ÊTRE UNE ACTIVITÉ FUTILE

Le milieu de la recherche s'entend pour dire que le jeu et la gestion du stress sont intimement reliés et que ce dernier nuit à l'apprentissage. Ainsi, les activités ludiques permettent de favoriser les connexions neuronales, car elles plongent l'enfant dans un état qui le dispose aux apprentissages, exempt de stress, puisque l'enfant est curieux et concentré, en plus de prendre part activement à ce qui se passe devant lui. Par ailleurs, le jeu génère le développement de multiples autres éléments, dont les fonctions exécutives, telles que l'activation, la mémoire de travail et la flexibilité cognitive. En jouant, l'enfant développe également ses capacités de planification et d'inhibition, de même que sa régulation émotionnelle.

Tout enseignement, ou presque, peut se faire par l'intégration du jeu dans la séquence d'apprentissage; il peut être choisi parmi ceux déjà existants ou encore être créé pour faciliter l'atteinte des objectifs visés. Les jeux d'apprentissage ont l'avantage de s'adapter aux différents profils d'apprenants afin de favoriser la réussite, mais également le développement global des joueurs.

Jouer est naturel chez l'enfant. L'intégrer dans le processus d'apprentissage ne pourra que soutenir sa motivation et ainsi lui faire comprendre qu'apprendre est une vraie partie de plaisir!

LE JEU, MÊME POUR LES ÉLÈVES EN DIFFICULTÉ D'APPRENTISSAGE? ASSURÉMENT!

Personne ne peut se vanter d'exceller dans tous les domaines. Certains performant dans les sports, d'autres dans les arts; certains ont un côté social très développé, d'autres ont une facilité marquée dans tout ce qui touche le domaine scolaire. À chacun ses forces et ses défis!

Comprendre le point de vue des enfants en difficulté d'apprentissage

Imaginons notre cerveau par une boîte à outils et le défi mathématique par la construction d'un tout nouveau patio. L'enfant qui éprouve des difficultés d'apprentissage se centrera probablement sur l'utilisation d'un seul outil, prenons le tournevis. La construction deviendra laborieuse et démotivante très rapidement. De notre point de vue, il est évident que d'avoir recours à un ensemble d'outils adaptés, certains plus précis, d'autres plus rapides, permettra de compléter la tâche plus aisément. Au niveau du cerveau, la démarche à suivre pour la résolution d'une tâche complexe n'est pas aussi évidente pour l'apprenant. Il n'est pas aussi facile pour lui de comprendre qu'il vaut mieux solliciter un ensemble de ressources, et donc plusieurs zones du cerveau, plutôt qu'une seule pour mener à terme son défi.

Tirer profit du cerveau tout entier

L'atteinte du plein potentiel de l'enfant passe par l'activation d'un ensemble des zones de son cerveau. Ainsi, bien que les tâches dites plutôt traditionnelles, comme celles de type papier-crayon, peuvent parfois faire l'affaire, elles sont souvent loin d'être optimales. Tous s'entendent pour dire que le cerveau est activé d'une meilleure façon lorsque l'enfant vit des émotions positives, dans l'action et lorsque ses sens sont sollicités. Il est évidemment plus facile de construire un patio avec un ensemble d'outils. C'est ce que font les enfants qui sont engagés dans une tâche ludique bien construite. À tâtons, en usant de réflexion et en s'adaptant face aux rétroactions qu'offre le jeu, l'enfant met à profit diverses stratégies jusqu'à ce qu'il trouve la plus adaptée à la situation, le tout en prenant confiance en ses capacités, et ce, dans la joie et la détente.

Développer le joueur dans sa globalité

Il est évident que les bons jeux ne visent pas le développement d'une unique compétence. Ils sont multidimensionnels et sollicitent des compétences transversales.

Jouer en équipe pour apprendre les nombres et les opérations mathématiques développe l'aspect scolaire du joueur, mais également sa capacité à collaborer, à planifier et à être attentif notamment. De ce fait, le joueur apprend, en plus d'apprendre à apprendre pour faciliter les apprentissages subséquents! C'est encore plus facile de construire un patio quand tous nos outils sont bien aiguisés, chargés et classés!

Des jeux, des apprenants; tout le monde y trouve son compte

Chaque apprenant, dans son unicité, apprend à sa manière. Ainsi, le fait de varier les modalités d'enseignement et d'apprentissage n'a que des avantages! Pour certains, le fait de présenter des jeux d'apprentissage permet d'atteindre les objectifs visés puisqu'ils viennent satisfaire les préférences individuelles de chacun : un peu plus de mouvement dans certains jeux, plus de collaboration dans d'autres ou encore plus d'explorations dans d'autres.

Il ne vous reste plus qu'à oser, car la plupart des jeux d'apprentissage peuvent être créés en quelques minutes seulement. Vous pourrez choisir de les présenter à votre groupe entier, à des sous-groupes ou encore à des élèves en particulier, soit parce qu'ils ont terminé une tâche plus rapidement, soit parce qu'ils ont besoin d'un dispositif d'apprentissage différencié. Par ailleurs, vous constaterez rapidement les bienfaits de l'approche par le jeu en établissant des relations motivantes et signifiantes avec vos apprenants.

1, 2, 3, jouons!



Types d'intervention :

- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Développement affectif



Attention



Gestion de l'impulsivité



PELUCHE LESTÉE HUGIMALS

HUG002SL

Outil thérapeutique de soulagement du stress soutenu par la recherche, déguisé en peluche câline. Développé avec des médecins et des thérapeutes pour réduire le stress et l'anxiété, et augmenter le calme chez les enfants, les adolescents et les adultes. La pression pondérée aide à se concentrer, ce qui fait des Hugimals d'excellents compagnons d'étude ou de travail. Le tissu extra-doux offre une expérience sensorielle tactile apaisante.

AU JEU!

Grâce à leur poids qui exerce une pression sur le corps de celui qui le serre, les Hugimals sont des peluches qui permettent de stimuler la relaxation et d'atténuer le stress vécu. Cet allié sensoriel, qui peut être tenu dans les bras, placé sur le torse ou déposé sur les cuisses, permet la régulation du système nerveux central par le biais de la thérapie par pression profonde. Ainsi, en surpassant son excès d'énergie ou le stress vécu, l'enfant est davantage disposé à être concentré et à agir de manière réfléchi. Dans le milieu scolaire, une multitude de situations anxiogènes, dont les évaluations, sont présentes. De plus, de l'impulsivité est souvent notée chez plusieurs élèves d'une classe. Ce jouet attachant s'avère donc un outil puissant afin de contribuer à l'adoption d'un climat d'apprentissage serein.

CONTENU : 1 peluche de 4,5 lb (2 kg). Poids constitué de perles de verre non toxiques, cousues dans un corps intérieur sûr et amovible, ce qui permet de laver l'extérieur de la peluche.



BL

PISTES D'INTERVENTION :

À tous les niveaux - Dans la classe, les Hugimals peuvent être utilisés lors des périodes d'étude ou de réalisation de travaux. Ainsi, les élèves agités se verront apaisés afin de réaliser avec plus d'aisance des tâches exigeant de la concentration. De plus, ces peluches sont recommandées en contexte d'évaluation pour les élèves qui éprouvent du stress. Ceux-ci peuvent être invités à placer l'animal sur leurs genoux, de manière à ressentir une présence physique rassurante. Finalement, les Hugimals peuvent être placés dans un coin calme de la classe afin de servir d'outils de résolution de conflits. Lorsqu'un élève vit une situation frustrante, il peut être invité à aller serrer l'animal doux afin d'inhiber sa colère avant de régler le conflit vécu. Pour développer les habiletés sociales et affectives, l'élève peut être invité à exprimer à la peluche ce qui le tracasse.

ON AIME...

- Les couleurs et textures douces des peluches qui inspirent le calme.
- Les matériaux faciles à nettoyer qui contribuent à la pérennité de ce jouet en classe.
- La répartition égale du poids dans toute la peluche permettant d'exercer une pression uniforme.



PIKS ÉDUCATION 737078

Le but du jeu *Piks* est simple : créer la structure la plus originale et la plus impressionnante en plaçant toutes les pièces sans qu'aucune ne tombe. Les cônes en silicone de *Piks* existent en trois tailles : petits, moyens et grands; et les planches en bois ont des formes différentes. En plaçant les cônes et les planches les uns sur les autres, le silicone maintient le bois en place, ce qui permet une myriade de possibilités de construction.

AU JEU!

Concentration, créativité, prise de risque et motricité fine seront mobilisées dans ce jeu de construction composé de planchettes de bois et de cônes en silicone. En observant attentivement les cartes créatives, l'enfant est invité à reproduire les constructions représentées, ce qui l'amène naturellement à planifier les étapes de réalisation implicites à franchir. De plus, la variation des tailles des cônes servant de piliers place l'apprenti constructeur dans un contexte où le déséquilibre est l'un des principaux enjeux à anticiper. Ainsi, le joueur doit exercer sa dextérité et visualiser les pièces à ajouter afin que son assemblage soit stable. Dans le plaisir, l'enfant développe ainsi son sens de l'observation, sa capacité à planifier et à structurer sa démarche et la délicatesse dans la manipulation.

CONTENU : 96 cônes en silicone, 32 planchettes en hêtre, 1 livret d'instructions, 1 jeu de cartes créatives *Piks*, 2 sacs en coton naturel.



BL

Types d'intervention :

- Atelier d'équipe
- Atelier individuel
- Grand groupe
- Sous-groupe de soutien
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Attention

Motricité fine

Habilités visuo-spatiales

PISTES D'INTERVENTION :

Préscolaire et 1^{er} cycle - Au premier cycle, il peut s'avérer complexe de recréer les constructions illustrées sur les cartes créativité en raison du niveau de développement des habiletés visuo-spatiales. Ainsi, des défis, tels que de faire tenir une planchette à l'aide de trois cônes différents, peuvent être lancés aux élèves placés en équipe. Des constructions issues de la créativité des élèves peuvent également être valorisées. Le travail d'équipe est recommandé afin d'encourager le développement de la métacognition par le partage des stratégies et des visions. Si l'utilisation des cartes créatives est désirée, l'enseignant peut, dans un premier temps, projeter la carte choisie au tableau et planifier en grand groupe les étapes à franchir pour réaliser la construction. Ensuite, les élèves peuvent être installés en atelier pour reproduire la séquence.

2^e et 3^e cycles - Les élèves peuvent être placés en atelier autonome individuel ou en équipe pour tenter de réaliser les constructions figurant sur les cartes pigées. Une carte peut également être projetée au tableau, suite à quoi les élèves en équipe sont invités à effectuer l'assemblage en notant les stratégies utilisées et les difficultés rencontrées. Les démarches peuvent ensuite être partagées en guise d'amorce aux ateliers autonomes. En atelier d'équipe, pour développer la capacité à planifier une séquence, les élèves peuvent être invités, dans un premier temps, à dessiner le plan de construction de la structure figurant sur la carte, étape par étape. Ensuite, les plans peuvent être échangés d'un coéquipier à l'autre et testés. Finalement, une rétroaction quant aux étapes anticipées peut être partagée dans l'équipe.

ON AIME...

- La forme variable des planchettes et des cônes diversifiant les défis d'équilibre et stimulant ainsi l'ingéniosité.
- La quantité élevée de pièces dans un ensemble permettant l'accès au jeu par un grand nombre d'élèves en même temps.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Repérage visuel



Langage



Mémoire de travail



- Attention



MON 1^{ER} LOTO GLA8022

Avec le jeu *Mon 1^{er} Loto*, les tout-petits prendront plaisir à explorer le merveilleux monde qui les entoure. Les planches de jeu les initieront à divers métiers, aux sports, aux animaux et aux fruits et légumes. Pour augmenter le degré de difficulté, jouez avec le côté des silhouettes! But du jeu : être le premier à remplir sa planche de jeu à l'aide des cartes que l'on prend au hasard.

AU JEU!

Ce jeu est basé sur le principe d'un jeu de Bingo classique (carte pleine). Chaque joueur pige une carte au hasard et la montre aux autres joueurs. Le joueur qui possède l'image correspondant à la carte pigée prend la carte et la place au bon endroit. De cette façon, les joueurs doivent repérer la bonne image en se basant sur la catégorie représentée par leur propre planche de jeu.

Pour une option plus avancée, il est possible de retourner la planche de jeu du côté présentant uniquement la silhouette des images. Chaque joueur peut donc placer sa planche de jeu du côté correspondant à son niveau (image distincte ou silhouette).

Dans le but de faire travailler la mémoire des petits, le joueur qui prend une carte qui ne correspond pas à sa planche de jeu peut la retourner face cachée. Les autres joueurs peuvent alors mémoriser celle-ci et la retourner à leur tour afin de compléter leur planche de jeu. Le premier joueur à compléter sa planche de jeu est le gagnant.

CONTENU : 4 planches réversibles (animaux, fruits/légumes, métiers et sports), 36 cartes, règles du jeu.



2+



2-4

BL

PISTES D'INTERVENTION :

Dans un but pédagogique, le choix de ce jeu est pertinent afin de travailler la catégorisation avec les enfants. Il permet aussi de développer le vocabulaire associé aux catégories présentées (animaux, fruits/légumes, métiers et sports). L'option permettant de faire travailler la mémoire visuelle est intéressante afin d'amener l'enfant à améliorer ses habiletés de mémorisation.

Une habileté qui est d'ailleurs très sollicitée par l'ensemble des apprentissages scolaires, l'option « silhouette », est aussi intéressante puisque l'enfant doit être attentif aux détails pour placer correctement l'image sur sa planche de jeu. Son attention et sa concentration sont alors sollicitées.

ON AIME...



L'option multiniveau qui permet de jouer plus longtemps ou avec des joueurs de niveaux différents.



Le boîtier de plastique pour le rangement des cartes dans la boîte permet de conserver les cartes en bon état.



MON 1^{ER} JEU DE MÉMOIRE GLA8021

Mon 1^{er} Jeu de mémoire aide les enfants à améliorer leur mémoire et leur sens de l'observation, en plus de leur sens de la logique. Le jeu offre deux façons de jouer grâce à ses cartes évolutives. Jouez au jeu classique en associant des paires d'images identiques ou encore ajoutez un peu de défi en associant les deux images qui forment une suite logique! But du jeu : former le plus de paires identiques ou qui forment une suite logique!

AU JEU!

Jeu de mémoire classique comportant des variantes intéressantes. Chaque joueur retourne deux cartes à tour de rôle. Si les cartes retournées sont identiques, le joueur les conserve. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes à retourner.

Il est possible de jouer en réduisant le nombre de cartes afin d'initier les tout-petits au jeu de mémoire.

Afin de développer davantage le sens de la logique ainsi que les habiletés d'observation, il est possible de jouer en jumelant des images évolutives qui correspondent à une suite logique. Il ne faut donc pas chercher les deux images identiques, mais plutôt une évolution de cette dernière. Par exemple, la carte « chenille » pourrait être jumelée avec la carte « papillon ». Cette dernière option est même adaptable pour les tout-petits en sélectionnant une partie des cartes seulement.

CONTENU : 72 cartes, règles du jeu.



3+



2+

BL

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Mémoire



Attention



Raisonnement logique

- Langage

PISTES D'INTERVENTION :

Dans une perspective pédagogique, les jeux de mémoire sont un bon choix pour développer les habiletés de mémorisation des petits. L'habileté à mémoriser des informations est d'ailleurs très sollicitée par l'ensemble des apprentissages scolaires. Lorsque vous amenez l'enfant à nommer les objets trouvés, il développe son langage.

En utilisant l'option « raisonnement logique », vous amenez l'enfant à créer des liens entre les images. Il peut aussi être très intéressant de l'amener à verbaliser le lien qui unit les images choisies. Après la joute, il est aussi possible d'amener l'enfant à catégoriser les cartes images (animaux, nourriture, vêtements, objets du quotidien, etc.).

ON AIME...



Le boîtier de plastique pour le rangement des cartes dans la boîte permet de conserver les cartes en bon état.



L'option « raisonnement logique » qui amène le jeu à un autre niveau.

Types d'intervention :

- Atelier d'équipe
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Mémoire



Inférence



Repérage visuel

Nouveau
2023**PEEK-A-BOO ZOO** GLA6001

Un des animaux du zoo s'est échappé et vous devez deviner lequel! Déplacez votre pion sur le plateau de jeu et jetez un coup d'œil aux indices qui vous permettront de trouver quel animal s'est échappé.

Soyez le premier à arriver sur la dernière case et à démasquer le fugitif pour remporter la partie!

AU JEU!

Peek-A-Boo Zoo est un jeu permettant de travailler la mémoire de façon dynamique et originale. Grâce à un dé de couleurs, les jeunes joueurs avancent de manière autonome sur le plateau de jeu et doivent tenter de se rendre sur les pastilles Peek-A-Boo afin de pouvoir jeter un coup d'œil à une partie de l'illustration animale glissée sous la planche de jeu. Au fil du parcours, l'enfant est parfois amené à tomber sur une case sur laquelle figure un petit nombre. Il doit ainsi utiliser ses connaissances liées au dénombrement afin d'avancer son pion du nombre de cases inscrit. La coordination comptine-pointage s'avère ainsi essentielle afin d'avancer adéquatement son pion. Plus la partie avance, plus les indices à mémoriser sont nombreux. À l'aide de ceux-ci, au terme de la partie, les joueurs doivent inférer l'identité de l'animal caché. L'enfant doit ainsi exploiter ses connaissances quant aux animaux du zoo tout en faisant appel à sa mémoire visuelle. Ainsi, dans ce jeu de table accessible aux tout-petits, l'enfant exerce à la fois sa mémoire et sa capacité à faire des liens entre ses observations et ses connaissances.

CONTENU : 1 plateau de jeu, 6 disques en bois, 8 cartes recto verso, 4 pions, 1 dé, règles du jeu.

**PISTES D'INTERVENTION :**

Au préscolaire, ce jeu peut être parfaitement exploité en atelier autonome d'équipes de 2 à 4 joueurs, car les tours sont assez rapides. Avec la clé de correction fournie dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu, les équipes se retrouvent rapidement autonomes. Comme le jeu vise à développer la mémorisation d'indices, il est conseillé de demander à ce que l'hypothèse de chaque enfant quant à l'identité de l'animal caché ne soit dévoilée qu'à la fin de la partie. Ainsi, cela travaillera l'inhibition et évitera les essais hâtifs et aléatoires. L'intervention de l'adulte n'est normalement nécessaire qu'en début de partie afin d'insérer une fiche animale dans la planche de jeu. Si les enfants éprouvent de la difficulté à identifier les animaux, un premier tour d'observation des fiches animales peut être réalisé avant de commencer une partie. Il s'agit également d'une occasion de décrire collectivement les animaux en faisant émerger du vocabulaire sur le sujet.

ON AIME...

- ♥ La clé de correction permettant aux jeunes joueurs de vérifier les hypothèses données sans la présence d'un adulte.
- ♥ Le mélange des moyens de locomotion sur le plateau de jeu permettant aux joueurs d'exercer le dénombrement de manière graduelle.
- ♥ La collecte d'indices forçant le joueur à allier sa mémoire, ses habiletés d'observation et sa capacité à inférer.

**CROQUE-NOISETTE** GLA6000

Vous craquerez pour ce jeu haut en couleur! Lancez les deux dés, puis trouvez le nombre de noisettes qui correspondent au chiffre et à la couleur indiqués sur les dés pour nourrir Fuzzy l'écureuil! Le premier joueur qui réussit à donner toutes ses noisettes à Fuzzy remporte la partie!

AU JEU!

Fuzzy l'écureuil vous fera craquer avec son air si mignon et si doux au toucher. Les enfants l'adorent! Avant de commencer la partie, chaque joueur doit recevoir une quantité égale de noisettes. À tour de rôle, il suffit de brasser les deux dés (couleurs et quantité de 1 à 3) pour nourrir la peluche.

Le dé chiffré indique le nombre de noisettes à insérer dans la bouche de l'écureuil tandis que le dé de couleur indique la couleur de celles-ci. Par exemple, si un joueur obtient « 1 » et « bleu », il doit insérer une seule noisette bleue à l'intérieur de la bouche de Fuzzy. Le jeu se poursuit de cette façon jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de noisettes.

Ce jeu offre plusieurs variantes intéressantes telles que des parties plus courtes en retirant le dé chiffré lorsque les joueurs ont moins de 3 noisettes dans leur réserve, une variante coopérative en faisant une grande réserve commune au centre de la table ou une variante d'éveil à la mémoire en demandant à un joueur de nourrir Fuzzy en réalisant une séquence de couleurs nommée au préalable par un autre joueur.

CONTENU : 30 noisettes en bois, 2 dés en bois, 1 peluche Fuzzy l'écureuil, règles du jeu.

**PISTES D'INTERVENTION :**

Dans un but pédagogique, l'enfant développe sa motricité fine en nourrissant Fuzzy avec les noisettes. Ce jeu permet également de développer les habiletés de dénombrement de manière ludique.

Il est même possible de pratiquer le compte à rebours avec des joueurs plus avancés. Les joueurs sont amenés à développer la reconnaissance des couleurs. Il est aussi possible de les catégoriser. La variante « mémoire » est aussi très stimulante pour les enfants et les amène à développer une des habiletés les plus sollicitées dans les apprentissages scolaires.

ON AIME...

- ♥ Les nombreuses opportunités pédagogiques offertes par ce jeu.
- ♥ La peluche en forme de tête d'écureuil.
- ♥ La durabilité des pièces de bois (noisettes et dés).

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :



Motricité fine



Logico-mathématique



Langage

- Mémoire
- Coopération

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Vitesse d'exécution



Coopération



Habilités visuo-spatiales

Nouveau
2023**KABOOM ZOO** GLA6003

Dépêchez-vous de placer correctement les blocs sur le plateau de jeu! Si vous prenez trop de temps, le ressort du plateau pourrait bien se déclencher...

AU JEU!

Dans ce jeu au plateau original, l'enfant se livre à une course contre la montre afin de reconstituer l'image de l'animal illustré sur le dé lancé. Pour ce faire, il doit aiguïser son sens de l'observation afin d'analyser les différentes parties de l'animal illustré. Il doit ensuite mobiliser ses habiletés de repérage visuel afin de retrouver ces différentes parties sur les cubes à placer sur le plateau de jeu. Finalement, en faisant appel à ses habiletés visuo-spatiales, il doit placer les différents blocs correctement afin de reproduire une image fidèle à l'animal modèle. Le plateau de jeu muni d'un minuteur intégré amène l'enfant à tenir compte de la contrainte de temps tout en demeurant calme et apte à réfléchir et à agir avec efficacité. Dans ce jeu qui allie la vitesse d'exécution et plusieurs habiletés visuelles, les joueurs sont invités à collaborer afin d'arriver à leurs fins. Ainsi, chaque partie offre un terrain fertile au développement de la communication claire et du partage des tâches entre les joueurs.

CONTENU : 1 base de jeu Kaboom, 9 blocs casse-tête, 1 dé des animaux, règles du jeu (3 niveaux de jeu).

**PISTES D'INTERVENTION :**

Comme le jeu nécessite de la manipulation et que le plateau de jeu est petit, il est conseillé de placer les élèves en équipes de 2 afin de permettre à tous les membres de participer suffisamment. Les premiers tours peuvent être réalisés sans l'activation du minuteur, puisque ce dernier peut s'avérer stressant et entraver la bonne coopération lors de l'appropriation du jeu. Une fois l'atelier lancé, les équipes peuvent tenter de compléter les animaux tirés et ensuite partager, en grand groupe, les stratégies de coopération utilisées afin de faciliter le repérage et l'assemblage des cubes. Le jeu propose 3 niveaux, lesquels sont tous accessibles pour les élèves du premier cycle, en fonction de l'expérience et des habiletés de chacun. Ce jeu de vitesse peut également être exploité par un seul enfant à la fois, dans le cadre d'ateliers individuels. La contrainte de temps devient alors le défi principal poussant l'enfant à jongler entre la gestion de son impulsivité et sa vitesse d'exécution.

ON AIME...

- ♥ L'aspect collaboratif poussant le joueur à ajuster ses actions selon celles de son coéquipier pour atteindre le but commun.
- ♥ La plateforme comportant un minuteur sonore intégré facilitant ainsi la gestion du temps de jeu pour les jeunes joueurs.
- ♥ Les trois niveaux permettant une évolution dans les stratégies de collaboration.

Nouveau
2023**KOALA WALLA BING BANG** GLA6002

Wally, le koala, a faim et veut grimper en haut de l'arbre pour atteindre ses feuilles d'eucalyptus préférées. Jouez tous ensemble pour l'aider à grimper, mais faites attention! Parfois, Wally a peur et commence à glisser vers le bas! C'est à vous de l'attraper avant que son derrière touche le sol et fasse BANG!

AU JEU!

Dans ce charmant jeu polyvalent, aidez Wally le koala à atteindre ses feuilles d'eucalyptus préférées en gérant son ascension au gré des nombres tirés sur dés. Invitez l'enfant à ainsi travailler le dénombrement en contexte ludique. De plus, les joueurs sont amenés à mobiliser leurs habiletés en lecture afin de décoder les défis inscrits sur les cartes. Parmi ces défis permettant de freiner la chute libre de Wally, les joueurs seront confrontés à des tâches sollicitant leur motricité globale, dont des défis d'équilibre, de vitesse d'exécution et de coordination. D'autres tâches nécessiteront que l'enfant recherche en mémoire une variété de connaissances afin de répondre à une catégorie donnée par des mots ou encore des sons. Ainsi, Koala Walla Bing Bang est un jeu collaboratif stimulant tous les sens de l'enfant, le gardant ainsi actif tant du point de vue physique que cognitif.

CONTENU : 1 koala en bois, 1 tige d'arbre avec sommet et base, 1 dé en bois, 25 cartes à jouer, 3 jetons BANG en bois, règles du jeu.



Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Motricité globale

Connaissances générales

Vitesse d'exécution

PISTES D'INTERVENTION :

Au **préscolaire**, la présence d'un adulte peut s'avérer essentielle afin de lire les consignes écrites sur les cartes de défis. En ce sens, à ce niveau scolaire, le jeu gagne à être effectué en intervention en sous-groupe ou en atelier supervisé par l'adulte. Ce jeu présente un contexte ludique permettant de travailler la motricité globale, dimension du développement ciblée au préscolaire. Si plusieurs équipes jouent en même temps, celles-ci gagnent à avoir suffisamment d'espace afin d'effectuer les mouvements aisément, sans entrer dans la bulle de leurs voisins. Des petites équipes sont à privilégier afin que les tours de jeu soient d'une durée raisonnable et ainsi maintenir l'attention de tous.

Au **début du premier cycle**, ce jeu permet aux enfants de s'exercer à lire de courts énoncés. Permettez aux enfants de prendre le temps de lire et de comprendre les consignes écrites sur les cartes de jeu en coopérant avant d'enclencher le défi. La formation d'équipes hétérogènes permet d'augmenter l'autonomie des équipes puisqu'un élève habile en lecture peut être chargé de vérifier si le décodage des cartes fait par chaque joueur est adéquat.

ON AIME...

- ♥ Le plateau de jeu vertical présentant l'avancement du personnage de manière originale et dont la dégringolade permet d'induire naturellement une contrainte de temps.
- ♥ La dimension collaborative poussant les enfants à s'encourager afin de repousser leurs limites.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

Repérage visuel



Langage



Attention



- Développement social
- Compétition

O-K-O
GLA3902

7+

O-K-O JUNIOR GLA3905

Les petits auront du plaisir autant que les grands avec les neuf animaux en pleine action qui s'amuse en riant, en sautant et en courant. Avec ses cartes bilingues, O-K-O JUNIOR est idéal pour initier les petits à une langue seconde. Retournez les cartes et alignez les jetons sur votre planche. Quel joueur sera le premier à aligner quatre jetons sur sa planche de jeu pour gagner la partie?

AU JEU!

Ce jeu est basé sur le principe d'un jeu classique de Bingo.

Dès le départ, un maître de jeu est désigné et chaque joueur reçoit une planche de jeu présentant des animaux et des jetons. Lors de la joute, le maître de jeu tourne les cartes une à une et les joueurs doivent repérer si l'image correspondant à la carte se trouve sur leur planche. Lorsqu'un joueur trouve l'image, il doit placer un jeton sur celle-ci.

Attention! Les animaux sont présents plusieurs fois sur une même carte. Il faut donc bien observer l'action réalisée par l'animal (rire, courir ou sauter).

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur complète une ligne horizontale, verticale ou diagonale de quatre jetons. Il est aussi possible de varier le jeu en complétant les quatre coins, en formant un « X » ou une carte pleine.

CONTENU : 12 planches de jeu, une centaine de jetons, 27 cartes O-K-O JUNIOR, règles du jeu.



4+



1-12

BL

PISTES D'INTERVENTION :

Dans un but pédagogique, le choix de ce jeu est pertinent afin de travailler les habiletés d'observation lorsque l'enfant repère l'animal sur sa planche de jeu.

Il est aussi possible de développer le langage en lui demandant de nommer les neuf animaux présentés dans le jeu (castor, grenouille, moufette, tortue, renard, etc.).

Si l'enfant en est capable, nous pouvons aussi l'amener à formuler une courte phrase en mentionnant l'action réalisée par l'animal. Par exemple, « La moufette court ». Ce jeu inclut aussi les mots en anglais; il est donc possible d'initier les jeunes à la langue anglaise.

ON AIME...



La simplicité et la rapidité de la joute pour les jeunes enfants puisque cela permet de conserver leur attention et leur intérêt.



La possibilité de jouer à plusieurs joueurs en même temps.

COUP DE CŒUR
des
Spécialistes

O-K-O CHIFFRES ET LETTRES GLA3906

Apprenez et jouez avec les chiffres et les lettres dans cette version du populaire jeu O-K-O! Dans cet univers coloré et joyeux, les chiffres (1 à 20), les lettres de l'alphabet et les premières additions et soustractions n'auront plus de secrets pour vos tout-petits. Distribuez une planche de jeu à chaque joueur, présentez les cartes et déposez les jetons sur votre planche si vous pouvez faire la bonne association. Soyez le premier à aligner quatre jetons sur votre planche de jeu pour gagner la partie!

AU JEU!

O-K-O Chiffres et lettres permet de développer la connaissance des lettres de l'alphabet, la conscience phonologique, la reconnaissance des nombres 1 à 20 ainsi que la maîtrise des algorithmes d'addition et de soustraction de petits nombres.

Dès le départ, un animateur est désigné et chaque joueur reçoit une planche de jeu et des jetons. Selon le niveau de difficulté choisi, avec une carte Alphabet, l'animateur doit montrer le côté présentant une lettre aux plus petits qui doivent l'associer avec la majuscule, ou le côté illustré aux plus grands qui doivent l'associer avec la première lettre du mot. Avec une carte Chiffres, l'animateur doit montrer le côté présentant un chiffre aux plus petits qui doivent l'identifier sur leur planche, ou le côté d'opération mathématique simple aux plus grands qui doivent l'associer avec le résultat du calcul.

Quatre jetons alignés accordent une victoire. C'est vraiment ça, apprendre en s'amusant!

CONTENU : 12 planches de jeu, 46 cartes (26 cartes Alphabet, 20 cartes Chiffres), une centaine de jetons, règles du jeu.



6+



1-12

BL

PISTES D'INTERVENTION :

Un jeu idéal pour les enseignants du préscolaire et de 1^{re} année qui souhaitent former des sous-groupes de besoin.

Les élèves s'amuseront en travaillant l'apprentissage des lettres de l'alphabet et des nombres 1 à 20 selon leur niveau.

Grâce à son approche évolutive, le jeu permet aux plus grands de travailler le calcul mental et les habiletés d'écriture et de lecture.

ON AIME...



L'occasion de jouer avec plusieurs joueurs ainsi que différents groupes d'âge en même temps.



Le visuel coloré et attrayant des planches de jeu.



Un jeu bilingue qui peut être utilisé en classe d'anglais.

Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

a b c Lecture/écriture

1 2 3 Logico-mathématique

Attention

- Repérage visuel
- Langage
- Développement social
- Compétition

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Repérage visuel



Attention



Langage



- Développement social (variante du jeu)



**MON 1^{ER}
CERCHE ET
TROUVE**
GLA8020

3-5



**DINO-
SAURES**
GLA8000

4+



**LE MONDE
ENCHANTÉ**
GLA8031

4+

CERCHE ET TROUVE^{MC} - MONDE ANIMAL GLA8030

Les jeunes s'amuseront à découvrir des endroits magnifiques dans ce jeu de *Cherche et trouve^{MC}* qui stimulera leur sens de l'observation et leur concentration. Les animaux se sont cachés dans les différentes planches de jeu illustrant les magnifiques paysages de l'Asie, de l'Australie, des forêts tropicale et boréale, du désert et de la savane africaine. But du jeu : amasser le plus de cartes possible en trouvant les images correspondantes cachées dans les planches de jeu.

AU JEU!

Observation et concentration sont de mise avec ce *Cherche et trouve* amusant!

Des animaux de partout dans le monde se sont donné rendez-vous pour une partie de cache-cache dans ces planches de jeu colorées. En solo ou en groupe, les enfants sont invités à partir à leur recherche!

Il est possible de jouer à plusieurs joueurs sur une même planche de jeu pour davantage de compétition ou bien sur des planches distinctes.

Le jeu comprend même quelques questions d'observation à poser aux enfants pour chacune des planches de jeu!

PISTES D'INTERVENTION :

Dans un but pédagogique, le choix de ce jeu est pertinent afin de travailler les habiletés d'observation lorsque l'enfant repère l'image sur sa planche de jeu. Il doit être attentif afin de trouver les images qui peuvent être partiellement dissimulées derrière d'autres images. Le balayage visuel est d'ailleurs une habileté fortement liée à l'apprentissage de la lecture. Il est aussi possible de développer le langage en lui demandant de nommer les images à chercher. Si l'enfant en est capable, nous pouvons aussi l'amener à répondre aux questions d'observation du feuillet explicatif. Le langage est alors stimulé. Pour une option plus avancée, il est possible de demander à l'enfant de créer lui-même des questions d'observation selon les différentes planches de jeu. De plus, lors d'une joute en équipe, les enfants sont amenés à communiquer adéquatement, à s'entraider et ainsi à développer leurs habiletés sociales.

ON AIME...



L'ajout de questions d'observation afin de favoriser le développement du langage.



4+



1+

BL



Types d'intervention :

- Atelier

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :



Attention

Logico-
mathématique

Compétition

SERPENTS ET ÉCHELLES GLA2850

Un classique incontournable! Arrivez le premier à la case no 100 et remportez la victoire. Mais attention aux queues de serpent, elles pourraient bien vous faire trébucher et glisser! Un jeu de société qui plaira à tous!

AU JEU!

Le jeu de *Serpents et échelles* est un jeu amusant qui se joue selon des règles simples. À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent leur pion du nombre de cases correspondantes. Le premier qui arrive à la case no 100 gagne la partie.

Grâce à sa grande planche de jeu amusante et colorée, ce jeu classique est idéal pour travailler les notions de quantités et d'orientation spatiale tout en s'amusant.

Le jeu permet aux élèves de s'initier aux chiffres grâce à l'utilisation du dé. Ils apprennent aussi à suivre des règles de jeu simples.

PISTES D'INTERVENTION :

Durant la partie, les joueurs sont amenés à mettre en pratique le dénombrement et leur habileté à calculer en avançant leur pion sur le parcours selon le nombre indiqué sur le dé.

De plus, les règles simples du jeu permettent aux jeunes élèves d'interagir entre eux et de développer leurs habiletés sociales (respect des tours de jeu, communication).

Les règles simples permettent aux élèves de tous âges de mener le jeu de façon autonome en petites équipes.

ON AIME...



Le visuel coloré de la planche de jeu qui est attrayant pour les enfants.



Les règles simples et faciles à apprendre.



4+



2-6

BL

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :Mémoire
(visuelle-auditive)

Classification



Langage



Conçu en collaboration avec Anick Pelletier, orthopédagogue.

**DANS MA VALISE** GLA3212

Partez en voyage et mettez dans votre valise... vos sandales, le portrait de votre grand-mère et votre bikini. Vous devez vous souvenir de tout ce que vous placez dans votre valise. Jouez seul, à deux ou en groupe aux trois jeux évolutifs proposés. Plus votre valise se remplit, plus il sera difficile pour vous d'énumérer tous les éléments qu'elle contient!

AU JEU!

Partir en vacances est synonyme d'aventures pour les enfants. Avec *Dans ma valise*, au-delà de l'aventure, c'est plutôt leur mémoire que les jeunes devront mettre à profit!

En « partant en voyage », les joueurs devront remplir leur valise d'objets loufoques à tour de rôle. Les petits aventuriers, les jeunes globe-trotters et les grands explorateurs devront exercer leur mémoire afin de déclarer au douanier tout ce que contient leur valise. Une bouée girafe, un réveille-matin, une arête de poisson, le portrait de grand-mère, un scooter, des chaussettes puantes, un dentier... Bref, entre deux fous rires, les joueurs devront réussir à ne rien oublier dans leur déclaration. Pour plus de défis, le douanier pourrait même demander aux voyageurs de nommer par cœur les informations qui se trouvent sur leur passeport. Seront-ils capables de traverser le pays?

CONTENU : 52 cartes-valises, 8 cartes « Passeport », 1 boîtier de rangement, règles du jeu.



BL

PISTES D'INTERVENTION :

Ce jeu permet de travailler les fonctions exécutives de manière ludique avec les élèves de tous les niveaux scolaires.

À travers le jeu, l'intervenant aura la possibilité d'observer les stratégies mnémoniques des élèves.

Il pourra à son tour modéliser différentes stratégies gagnantes pour organiser des informations en mémoire telles que la catégorisation ou l'imagerie mentale.

ON AIME...

- ♥ La possibilité de déterminer la durée des parties selon le temps dont nous disposons.
- ♥ La diversité du nombre de joueurs requis (seul, en duo ou en grand groupe).
- ♥ La flexibilité qu'a l'intervenant d'adapter le degré de difficulté en fonction du développement de l'enfant ou de l'objectif d'apprentissage poursuivi.

**JEU DE BATAILLE - JUNGLE** GLA3201

Anthony part à l'aventure et découvre les animaux de la jungle dans ce jeu palpitant où hasard et rapidité sont de la partie. En tournant les cartes, le joueur qui possède l'animal le plus grand remporte la main. En cas d'égalité, une grande bataille s'enclenche... Remportez toutes les cartes du jeu et gagnez la partie!

AU JEU!

Ce jeu est basé sur le principe d'un jeu de cartes classique : la bataille. Les cartes doivent être distribuées équitablement selon le nombre de joueurs. Chaque joueur retourne la première carte de son paquet. Celui qui possède la carte présentant le chiffre le plus élevé (1 à 8) remporte les cartes.

Le principe de la bataille entre en jeu lorsque deux joueurs retournent deux cartes identiques. À ce moment, les joueurs laissent les cartes dévoilées sur la table et retournent simultanément les cartes suivantes de leur paquet jusqu'à ce que l'un d'entre eux retourne une carte identique à celle ayant provoqué la bataille. De ce fait, il remporte toutes les cartes retournées lors de cette bataille.

La joute se termine lorsqu'un joueur a en sa possession l'entièreté des cartes (48 cartes). Afin d'ajouter davantage d'excitation à la partie, il est possible d'ajouter une variante de vitesse!

CONTENU : 48 cartes, règles du jeu.



BL

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

123 Logico-mathématique

Développement social

Attention

- Compétition
- Vitesse d'exécution (variante du jeu)

PISTES D'INTERVENTION :

Dans un but pédagogique, le choix de ce jeu est pertinent afin de travailler les chiffres de 1 à 8.

De plus, il favorise la compréhension de la valeur de ces chiffres à l'aide de l'échelle graduée présente sur les cartes.

À travers la partie, les enfants apprennent aussi à accepter de perdre des cartes et d'en gagner à leur tour. Ainsi, les habiletés sociales peuvent se développer.

ON AIME...

- ♥ L'association des chiffres avec la grandeur d'un animal, ce qui aide l'enfant à comprendre la valeur des chiffres présentés dans le jeu.
- ♥ La grosseur des cartes qui les rend faciles à manipuler.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :Communication
verbale

Coopération

Langage

- Développement social
- Lecture/écriture
(intervention ciblée)

**INVENTE-MOI UNE HISTOIRE^{MC}** - NOUVELLE ÉDITION GLA1602

Invente-moi une histoire vous plongera dans un monde parfois imaginaire et fantastique, parfois dans la réalité du quotidien. Mais peu importe où vous serez, vous vivrez une belle histoire. Le but du jeu : inventer des histoires, seul ou en groupe, en se laissant inspirer par les pastilles magnifiquement illustrées. La seule règle : avoir du plaisir ! Qui inventera l'histoire la plus farfelue, la plus incroyable, la plus amusante ?

AU JEU!

Ce jeu encourage la coopération entre les enfants, favorise leur estime personnelle et les amène à s'exprimer et à développer leur imagination. Les joueurs doivent inventer une histoire en se laissant inspirer par les pastilles pigées au hasard ou préalablement choisies qu'ils déposent au fur et à mesure sur le tapis.

Ce qui est absolument génial, c'est que chaque histoire est unique : il n'y a jamais de mauvaise réponse ! Et il n'y a pas de compétition non plus. Seulement un monde de possibilités et des histoires à raconter à l'infini ! De plus, puisque le jeu se joue avec des pastilles illustrées, il n'est pas nécessaire de savoir lire ou écrire.

Ce jeu est donc parfait pour les petits comme pour les grands ! Qui inventera la plus farfelue ou la plus incroyable des histoires ?

Laissez aller votre imagination !

CONTENU : 120 pastilles, 1 tapis de jeu, règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

Ce jeu est très pertinent pour développer les habiletés langagières. Le langage expressif et le langage réceptif sont sollicités durant la joute. Lors d'une partie coopérative, la cohérence des idées est importante, ce qui amène l'enfant à considérer les idées des autres pour arriver à inclure les siennes. Pour les enfants qui éprouvent de la difficulté à trouver leurs propres idées, celles des autres peuvent leur servir de modèles. Pour les jeunes d'âge scolaire, il est possible de leur faire écrire, individuellement ou en groupe, leur histoire. De plus, il est possible d'ajouter des contraintes de temps ou d'imposer un thème en particulier afin d'ajouter un niveau de difficulté pour les joueurs plus âgés ou pour une intervention ciblée. Une belle occasion d'entrer en relation avec les autres tout en développant ses propres habiletés langagières.

ON AIME...

La variété des pastilles de jeu et les possibilités infinies d'histoires à inventer.



BL



Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :Communication
verbale

Classification

Coopération

- Développement affectif
- Développement social

NOMME-MOI...^{MC} - NOUVELLE ÉDITION GLA1652

Nomme-moi... permet à l'enfant d'apprendre à nommer les situations et les émotions que les pastilles du jeu lui font vivre. Tout en s'amusant, les enfants peuvent apprendre à s'interroger, à reconnaître leurs propres désirs, leurs préférences, leurs peurs, leurs inquiétudes, mais surtout à les exprimer. Ce jeu non compétitif vous fera passer du rire à la surprise, selon les réponses données par les joueurs, grâce aux multiples situations illustrées sur les pastilles de jeu.

AU JEU!

Un jeu rempli d'émotions, de plaisir, d'échanges, d'apprentissage, de découvertes et bien plus ! Les joueurs lancent le dé et s'amusent à nommer le nombre de choses demandées sur les pastilles correspondant au chiffre obtenu.

Les enfants sont amenés à s'exprimer sur différents sujets du quotidien en passant par leurs craintes, leurs goûts, leurs préférences, etc. Un jeu très pertinent pour la connaissance de soi, des autres et du monde qui nous entoure. L'enfant pourra apprendre à mettre des mots sur ses émotions et à les associer à différentes situations.

Une entrée en matière parfaite pour ouvrir la discussion avec les plus timides du groupe. Vous serez surpris par certaines de leurs révélations !

CONTENU : 108 pastilles, 1 dé, 1 tapis de jeu, règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

Sur le plan pédagogique, ce jeu permet aux joueurs de développer leur vocabulaire sur différentes situations de la vie. Les enfants seront invités à écouter les réponses des autres joueurs et à s'ouvrir à eux à leur tour.

Les habiletés de langage expressif et réceptif sont grandement sollicitées. Dans certains cas, les pastilles peuvent être préalablement choisies afin d'atteindre des objectifs d'intervention spécifiques.

ON AIME...

La grande variété des pastilles et des sujets abordés.



Les discussions et les révélations engendrées par le jeu.



BL

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :

Motricité globale

Développement
social

Compétition



• Coopération

SACS DE
SABLE
GLA910

JEU DE POCHE ACTION 500 GLA500

Un classique qui traverse le temps, une génération après l'autre. Marquez le plus de points pour remporter la partie. Doublez votre plaisir grâce à la façade réversible! Amusez-vous à lancer vos sacs de sable dans les trous les plus payants, puis retournez la façade pour transformer le jeu en partie de baseball! En classe, au gymnase, etc., le jeu de poches se trimballe partout! C'est le moment de pratiquer vos meilleurs lancers!

AU JEU!

Plus qu'un simple jeu de poches, la version du jeu « Action 500 » est basée sur le même principe qu'un jeu de poches traditionnel. Le joueur ou l'équipe qui a accumulé le nombre total de points prédéterminés gagne la partie.

Pour la version « Baseball », il s'agit d'une réelle partie de sport. La partie se joue en lançant les sacs de sable dans les trous qui, à leur tour, nous indiquent une action (coup sûr, retrait, double, circuit ou triple). La façon dont le sac de sable est lancé a aussi son influence sur la partie. Les joueurs doivent ensuite se déplacer vers les trois buts et retourner au marbre afin de compléter les neuf manches et gagner la partie.

Plaisir assuré!

PISTES D'INTERVENTION :

Dans un but pédagogique, le simple fait de compter les points aide les enfants à pratiquer leurs habiletés de calcul mental. Il est aussi possible d'exploiter ce jeu autrement en incluant des notions scolaires précises.

De cette manière, en lançant le sac de sable dans un trou, l'enfant peut, par exemple, lire un mot affiché, donner une réponse à une équation mathématique, etc. Les possibilités sont infinies!

ON AIME...



La possibilité de faire bouger les enfants et leur permettre de se dépenser.

Les deux options de jeu grâce à la façade réversible.

CONTENU : Panneau réversible, 8 poches de sable, règles du jeu.

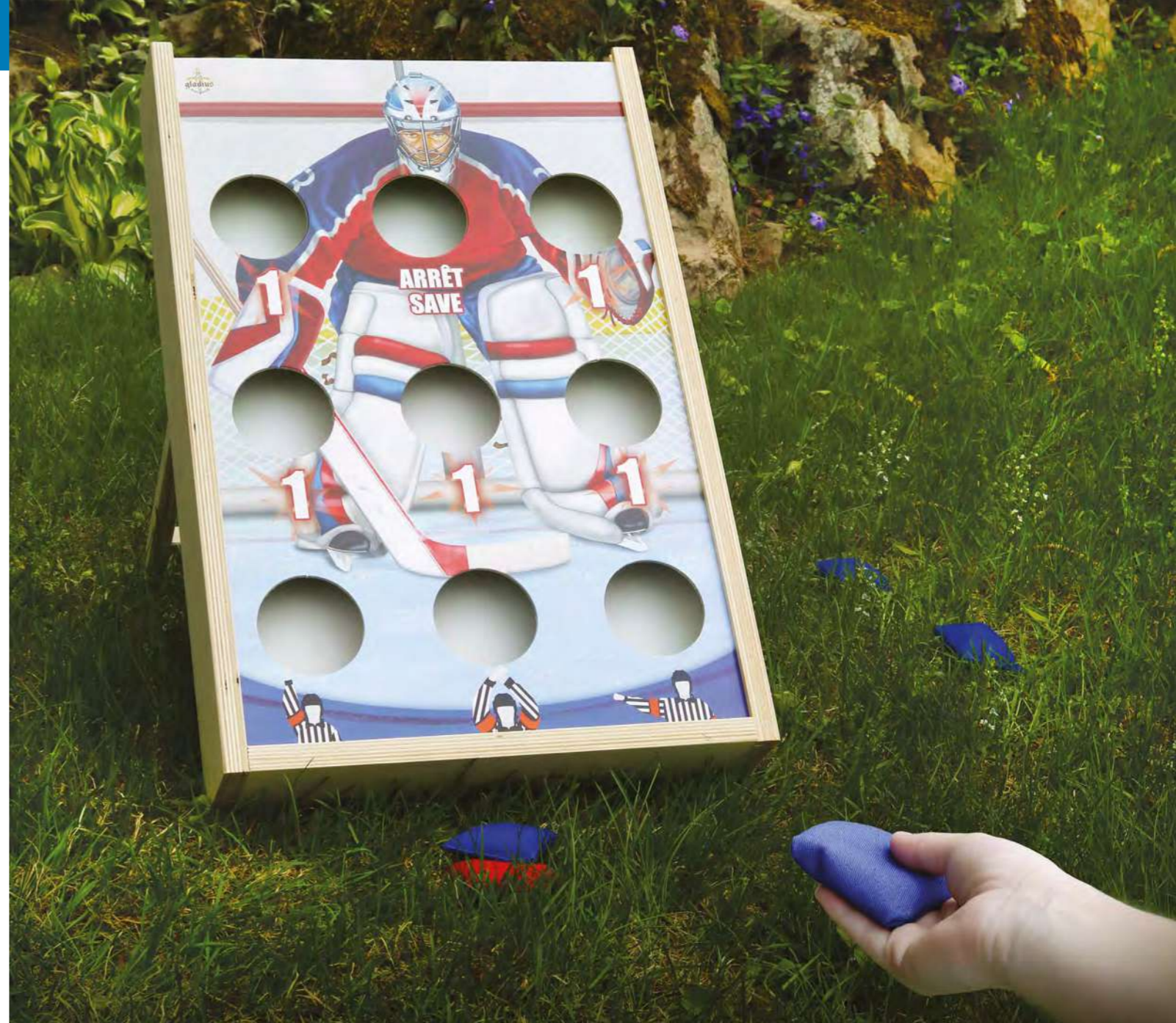


4+



1+

BL



DANS LA MÊME COLLECTION - JEUX DE POCHE



SPORTS

GLA510

4+

1+

BL

ROSELINE & DINOS

GLA520

4+

1+

BL

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Équipes de travail

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Repérage visuel



Attention



Compétition



• Développement social

**YUM JUNIOR SAFARI** GLA5010

Cinq personnages, cinq tours de jeu. Lancez les dés pour obtenir le plus de personnages identiques et déposez le nombre de jetons correspondants sur votre carte. Recommencez avec un autre personnage au prochain tour pour continuer à remplir votre carte!

AU JEU!

Yum Junior Safari est un jeu amusant qui se joue selon des règles simples. Le visage de six animaux différents se retrouve sur les faces de chacun des cinq dés (éléphant, crocodile, singe, girafe, hippopotame et lion).

Les joueurs doivent, à tour de rôle, lancer les 5 dés et tenter d'obtenir le plus de visages identiques possible pour remplir leur planche de jeu en utilisant des jetons. Le joueur se prévaut de trois lancers pour tenter d'obtenir des visages identiques. Par exemple, si le joueur obtient trois éléphants, une girafe et un singe à son premier lancer, il conservera les trois éléphants et lancera à nouveau les deux autres dés dans le but d'obtenir davantage d'éléphants.

Attention, le lion, roi de la jungle, occupe un rôle particulier! Il peut, à la manière d'un atout, remplacer n'importe quel animal et permettre aux joueurs de remplir davantage leur planche de jeu!

CONTENU : 4 planches de jeu, 5 dés, 1 gobelet, une centaine de jetons, 30 autocollants, règles du jeu.



5+



2-4

BL

PISTES D'INTERVENTION :

Yum Junior Safari est un jeu qui permet à l'enseignant de travailler les habiletés de repérage visuel des élèves. En effet, ils doivent observer attentivement les dés lancés et identifier les figures à conserver pour progresser dans la partie.

De plus, les règles simples du jeu permettent aux jeunes élèves d'interagir entre eux et de développer leurs habiletés sociales (respect des tours de jeu, communication).

ON AIME...

Le visuel coloré des planches de jeu qui est attrayant pour les enfants.



La thématique « safari » qui est un thème amusant pour les jeunes joueurs.

Nouveau
2023**YUM PIRATES** GLA5015

Utilisez-vous le dé de pouvoir pour mettre la main sur l'élixir? Passerez-vous directement à l'attaque? Est-il temps de prioriser la réparation de votre navire? Dans ce jeu de dés de piraterie, inspiré du célèbre Yum, formez des combinaisons gagnantes et coulez les bateaux ennemis afin de demeurer le dernier pirate en mer!

AU JEU!

Derrière le hasard des dés se cache un jeu stratégique nécessitant des joueurs pirates qu'ils forment des combinaisons afin de couler les bateaux ennemis. En analysant le cours de la partie, l'enfant doit déterminer quand le moment est opportun afin d'utiliser ses pouvoirs, de réparer son navire ou encore d'attaquer ses adversaires. Ainsi, tout en compétitionnant, il apprend à faire preuve d'inhibition et à demeurer attentif au fil des tours de jeu afin de guider ses actions. Une bonne capacité à anticiper le jeu d'autrui s'avère nécessaire afin d'être le dernier bateau à tenir en mer!

CONTENU : 6 planches bateaux, 6 cartes personnages, 30 jetons personnages, 40 boulets, 5 dés de piraterie, 1 dé de pouvoir, règles du jeu.



7+



2-4

BL

PISTES D'INTERVENTION :

Au 1^{er} cycle, afin de simplifier les règles, il est possible de retirer les personnages et les cartes pouvoirs. Ainsi, les joueurs peuvent se concentrer sur l'obtention des combinaisons désirées sans être placés en situation de surcharge. Au 2^e cycle, les premières parties peuvent être jouées comme au premier cycle, puis une fois les règles appropriées, les personnages et les cartes pouvoirs peuvent être introduits. En atelier d'équipe, les plus jeunes élèves peuvent également être placés en petites équipes pour permettre à chacun de se concentrer sur son jeu et sur le jeu d'un seul autre adversaire à la fois.

Au 3^e cycle, ce jeu peut être exploité en atelier d'équipe en conservant les règles originales. Les équipes de quatre peuvent être privilégiées afin de diversifier les adversaires et d'augmenter le niveau de stimuli entre lesquels le joueur doit séparer son attention.

ON AIME...

La thématique accrocheuse permettant d'introduire le classique Yum à l'univers des enfants.



Les nombreuses actions possibles à chaque tour, stimulant ainsi la mémoire de travail.

La possibilité de jouer avec ou sans personnages et pouvoirs.

Types d'intervention :

- Atelier

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Compétition

Planification

Mémoire de travail

Types d'intervention :

- Sous-groupes
- Atelier individuel ou en équipe
- Individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Mémoire



Attention



Vitesse d'exécution

**JEU DE MÉMOIRE D'ANTAN** GLA4101

Grâce aux images de la « belle époque », le *Jeu de mémoire d'Antan* aide les personnes de tous âges à améliorer leur mémoire et leur sens de l'observation. Pour gagner, les joueurs doivent retourner deux cartes identiques pour former le plus de paires. De plus, les images d'époque raviveront sûrement quelques souvenirs à certains joueurs. Un jeu conçu pour tous, mais spécialement pensé pour les aînés.

AU JEU!

Immergés dans un univers d'antan, les adversaires qui s'opposent dans ce jeu sont appelés à aiguïser leur sens de l'observation et leur mémoire afin de retrouver les paires d'objets dévoilés tout au long de la partie.

Le mode classique de ce jeu de mémoire permet l'élaboration de stratégies de mémorisation, lesquelles représentent de précieux atouts en vue des nombreux apprentissages scolaires liés aux répertoires mémorisés.

Par ailleurs, la variante « Posez des questions! » proposée dans le guide de jeu permet de veiller à l'évolution des habiletés attentionnelles tout en stimulant la vitesse d'exécution. En effet, en tentant de retrouver le plus rapidement possible l'objet décrit par le meneur à travers les 72 cartes visibles, l'enfant est amené à renforcer ses capacités de discrimination visuelle tout en étant confronté à une contrainte temporelle.

CONTENU : 72 cartes illustrées, règles du jeu.



BL

PISTES D'INTERVENTION :

Pour le 1^{er} cycle du primaire, le mode classique du *Jeu de mémoire d'Antan* peut être facilement exploité en période d'ateliers d'équipe afin de stimuler les fonctions exécutives des tout-petits. En contexte d'intervention individuelle ou en sous-groupes, l'adulte peut également opter pour le mode classique en augmentant graduellement la quantité de cartes intégrées au jeu pour forcer le développement de stratégies de mémorisation. Considérant le jeune âge des joueurs, l'intervention menée par l'adulte est à préconiser pour l'adoption de la variante « Posez des questions! ». En mettant de l'avant la description des objets exposés, cette dernière offre toutefois une belle occasion de développer le vocabulaire.

Chez les élèves des 2^e et 3^e cycles du primaire, les ateliers autonomes individuels ou en équipes de 2 ou 3 joueurs peuvent être privilégiés. Selon l'âge et les habiletés des joueurs de l'équipe, n'hésitez pas à fournir suffisamment de cartes pour déclencher le besoin d'observer attentivement les images et de développer des stratégies de mémorisation. Si vous adoptez la variante « Posez des questions! » en ateliers ou en intervention en sous-groupes, invitez les élèves à animer à tour de rôle. De la sorte, ils seront appelés à développer leurs habiletés langagières et à mobiliser leurs connaissances générales.

ON AIME...

- ♥ La nature des objets présentés sur les cartes offrant l'occasion de découvrir l'évolution de la culture.
- ♥ La variante suggérée permettant de diversifier les parties et favorisant ainsi la pérennité du jeu.
- ♥ La quantité élevée de cartes facilitant l'adaptation du niveau de difficulté à l'âge et aux habiletés des joueurs.

**MOTIFS EN FOLIE!** FXG002FR

Motifs en folie! est un jeu de cartes rigolo, rapide et ingénieux pour toute la famille. Retournez une carte, essayez de faire correspondre les cartes à jouer avec le motif de la carte révélée. Attention! Pour ce faire, les images adjacentes doivent être de forme OU de couleur identique, OU les deux!

AU JEU!

Dans *Motifs en folie!*, l'enfant est appelé à mobiliser ses habiletés visuo-spatiales afin de positionner adéquatement ses cartes et ainsi reproduire le modèle représenté sur la carte collective. Dans ce jeu, la mémoire de travail sera mise à rude épreuve puisque chaque joueur doit également s'assurer que les cartes placées de manière adjacente présentent des motifs qui ont un lien ensemble. Celui qui aiguïsera son sens de l'observation pourra inférer plus aisément les caractéristiques communes aux divers motifs illustrés pour ainsi placer judicieusement les cartes les unes par rapport aux autres. Les changements de stratégie survenant inévitablement au cours d'une partie amèneront l'enfant à travailler sa flexibilité cognitive et sa persévérance.

CONTENU : 24 cartes à motif (4 niveaux de difficulté), 56 cartes à jouer (4 images par carte).



FR

Types d'intervention :

- Atelier d'équipe
- Atelier individuel
- Sous-groupe
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Classification

Habilités visuo-spatiales

Flexibilité cognitive

PISTES D'INTERVENTION :

1^{er} cycle - Ce jeu peut être utilisé en atelier individuel où les élèves doivent simplement reproduire la figure en agencant correctement les cartes. En retirant la composante compétitive, l'énergie de l'enfant sera concentrée sur la réflexion sous-jacente au positionnement des cartes, plutôt que sur le positionnement rapide et aléatoire. En atelier d'équipe, le mode compétitif peut être adopté et, pour approfondir le développement du vocabulaire, chaque joueur peut être invité à justifier le positionnement de ses cartes en regard des couleurs et des formes géométriques reconnues comme similaires. Ce jeu peut également servir d'introduction ludique à la classification des figures planes en mathématiques.

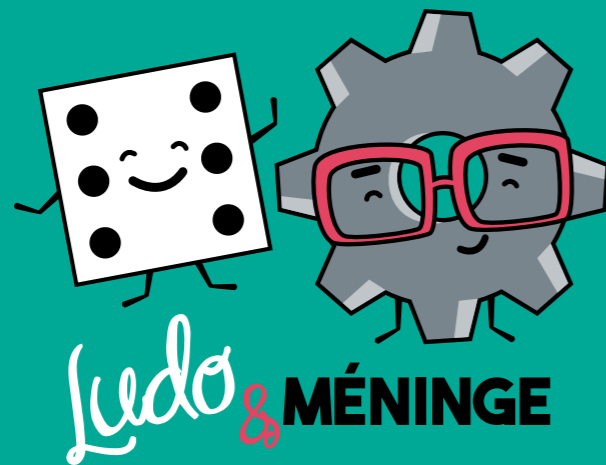
2^e cycle - Le mode compétitif est recommandé afin de développer simultanément la vitesse d'exécution et les capacités d'observation et de déduction. Pour augmenter le niveau de défi, il est possible d'explorer des catégories supplémentaires ou plus pointilleuses permettant la classification, lesquelles sont basées sur des connaissances en mathématiques et en arts plastiques (couleurs chaudes, froides, polygones, solides, etc.). Ce jeu peut également être exploité en atelier autonome individuel pour développer la métacognition et la flexibilité des jeunes. Pour ce faire, il pourrait être demandé à chacun d'essayer de trouver le plus de combinaisons possible permettant la reproduction d'un modèle ciblé.

À tous les niveaux - En sous-groupe, *Motifs en folie!* peut permettre de travailler l'endurance et l'attention d'élèves ayant tendance à faire preuve d'impulsivité.

ON AIME...

- ♥ La variété des solutions possibles favorisant l'échange quant aux divers modèles réalisés.
- ♥ L'intégration de formes géométriques permettant la mobilisation de connaissances liées au vocabulaire mathématique.

DÉCOUVREZ LA COLLECTION!



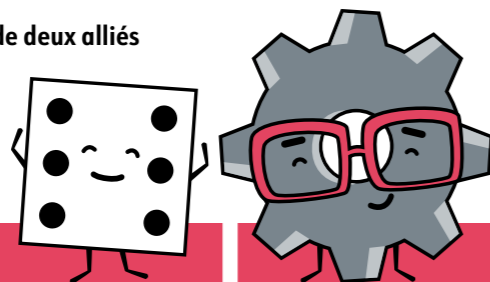
Ludo & MÉNINGE

Une collection de jeux entièrement conçue au Québec.

Ludo & Méninge est une collection de jeux à vocation éducative qui s'adresse aux enfants de 5 à 12 ans et à leur famille. Les jeux de cette collection unique sont créés par des professionnels en éducation (orthopédagogues, orthophonistes, neuropsychologues, ergothérapeutes) et proposent aux enfants des occasions d'apprentissage variées et amusantes.

Née du désir de rassembler les familles autour de jeux de société ludiques et pédagogiques, la collection **Ludo & Méninge** se donne comme mission de soutenir les parents, les enseignants et les professionnels dans l'accompagnement du développement cognitif et scolaire des enfants. Ainsi, c'est grâce à des thématiques attrayantes et des concepts de jeux novateurs qu'il devient un jeu d'enfant de soutenir l'essor des facultés attentionnelles, la capacité à résoudre des problèmes, le raisonnement logique, la gestion de l'impulsivité, les habiletés langagières et la mémoire.

Pour ce faire, les parents auront l'aide de deux alliés bien précieux : Ludo et Méninge.



LUDO

Ludo est un petit personnage qui adore s'amuser. Son rôle est de s'assurer du bon déroulement du jeu et de proposer différentes variantes afin de rendre chaque partie des plus amusantes! Il vous guidera tout au long du jeu pour vous donner des précisions et vous proposer des choix.

MÉNINGE

Méninge est un personnage très intelligent. Son rôle est de prodiguer des conseils éducatifs afin d'optimiser l'utilisation du jeu. Il sera l'allié des parents, des enseignants et des professionnels qui souhaitent maximiser les occasions d'apprentissage en cours de partie.

Ludo & Méninge est le fruit de plusieurs années d'expérience auprès des enfants et d'une réflexion sur les meilleurs leviers de motivation pour leur permettre de faire des apprentissages significatifs et durables.

Pilotée par Anik Bois, orthopédagogue, la collection **Ludo & Méninge** se compose de jeux pédagogiques attrayants et originaux qui sauront assurément plaire aux enfants et à leur famille!



LES PROFESSIONNELLES

Anik Bois - Orthopédagogue / Créatrice et directrice de la collection Ludo & Méninge

En 2004, Anik Bois entreprend une formation universitaire de premier cycle en enseignement primaire et préscolaire à l'Université Laval. C'est au cours de cette formation que sa préférence pour les élèves à besoins particuliers s'impose. En 2007, elle fonde L'Écriteau, une clinique qui a pour mission d'aider tous les enfants à développer leur plein potentiel. Parallèlement à ce nouveau défi, elle complète une formation de deuxième cycle universitaire en adaptation scolaire afin de parfaire ses connaissances dans le domaine des difficultés et des troubles d'apprentissage.

Depuis plus de 15 ans, elle s'implique auprès des enfants, des adolescents et de leurs familles afin de leur offrir le soutien dont ils ont besoin pour s'accomplir et atteindre leurs objectifs. Pour elle, l'apprentissage passe d'abord et avant tout par le plaisir. La collection **Ludo & Méninge** dont elle est l'idéatrice et la conceptrice s'inscrit tout naturellement dans son désir d'offrir aux familles des outils ludiques pour apprendre en s'amusant!



Laurence Côté
Orthopédagogue



Véronique Amyot
Orthophoniste



Julie Boutin
Neuropsychologue



Annie Sanscartier
Neuropsychologue



LUDO & MÉNINGE, C'EST :

Des thématiques attrayantes et des concepts de jeux novateurs créés par des professionnels en éducation (orthopédagogues, orthophonistes, neuropsychologues, enseignants).

Des jeux favorisant les différents aspects du développement cognitif de l'enfant. Les différentes fonctions exécutives ou apprentissages scolaires ciblés par chacun des jeux sont identifiés par des pastilles afin de guider les parents, les enseignants et les spécialistes dans leurs choix.

Des jeux clé en main permettant facilement la mise en place d'ateliers en classe et favorisant l'intervention par sous-groupes de besoin.

LA COLLECTION **Ludo & MÉNINGE** OFFRE AUX FAMILLES DES OUTILS LUDIQUES POUR APPRENDRE EN S'AMUSANT. LES JEUX DE LA COLLECTION SONT TOUS CONÇUS EN COLLABORATION AVEC DES PROFESSIONNELLES EN ÉDUCATION QUI PRÔNENT L'APPRENTISSAGE PAR LE PLAISIR.

Types d'intervention :

- Atelier d'équipe
- Suivi individuel
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Calcul mental

Logico-mathématique

Vitesse d'exécution



COUP DE CŒUR des Elèves

Nouveau 2023

MATH COSMIK JUNIOR GLA3101

SOS Météo! On annonce une pluie torrentielle de comètes dans la galaxie Nébula Calcula. Vite, il faut mettre sa flotte spatiale à l'abri des intempéries! Quel joueur saura faire preuve de stratégie et utiliser ses habiletés en calcul mental afin d'être le premier à ramener tous ses Nébuliens en lieu sûr?

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

Alerte météo dans la galaxie Nébula Calcula! Soyez le premier à mettre à l'abri tous vos petits Nébuliens dans la station spatiale en mettant à l'épreuve votre connaissance des compléments liés aux additions et aux soustractions de 0 à 20. Plongé dans cet univers spatial, l'enfant est amené à travailler ses habiletés en calcul mental, mais aussi son raisonnement logico-mathématique et sa vitesse d'exécution. Trois défis se présentent aux joueurs dans ce jeu qui allie l'apprentissage explicite des opérations de base et une bonne dose de plaisir. À travers le défi du Vaisseau, le joueur doit rapidement donner la somme ou la différence de deux cartes nombres dévoilées. Le défi Planètes permet au joueur d'exercer sa capacité à cibler les compléments formant le nombre pigé en déplaçant ses deux pions sur les planètes nombres. Finalement, le défi Fusée amène l'enfant à compléter une série d'opérations inscrites sur la carte pigée. Ainsi, tout en étant confronté à des défis qui sollicitent sa rapidité, l'enfant développe son répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction en passant parfois par la manipulation et d'autres fois par des stratégies mentales personnelles.

CONTENU : 1 planche Planètes, 4 pions Nébuliens (avec supports), 48 cartes Vaisseau, 20 cartes Planètes, 30 cartes Fusée, 40 jetons de calcul, 2 bandelettes de calcul, 2 fusées, 1 dé (6 autocollants), 3 pastilles Comète, aide-mémoire, règles du jeu.

5+ 2-4 BL

PISTES D'INTERVENTION :

Ce jeu, qui s'intègre facilement aux routines en classe, que ce soit pendant les ateliers de mathématiques ou encore pendant les périodes d'étude, offre une toute nouvelle perspective ludique afin de développer le répertoire mémorisé des additions et des soustractions. Le matériel de manipulation offert permet également de travailler en sous-groupe de besoin le sens des opérations présentées dans le jeu. Placez les élèves en équipes de 2 à 4. Grâce à l'aide-mémoire, ils seront autonomes pour valider les réponses fournies par chaque joueur. Si les défis semblent faciles pour certains, n'hésitez pas à ajouter une contrainte de temps à l'aide d'un chronomètre ou un sablier pour la réalisation des défis. Au 1^{er} cycle, il est suggéré de commencer par le mode « addition », puis d'enchaîner avec le mode « soustraction », pour finalement en venir au mode « addition et soustraction ». Au 2^e cycle, à moins de vouloir travailler l'une des deux opérations spécifiquement, le mode « addition et soustraction » peut être rapidement privilégié. Afin de s'approprier le jeu, tous les joueurs peuvent être invités à commencer avec le 1^{er} niveau, puis les cartes avancées peuvent être ajoutées graduellement par l'adulte au cours d'une partie lorsque les joueurs sont à l'aise avec la structure du jeu.

ON AIME...

- Le matériel de manipulation offert permettant aux enfants de solidifier leur représentation des opérations effectuées.
- L'aspect ludique faisant de ce jeu l'un des rares alliant à la fois le plaisir et le développement explicite du calcul mental.



COUP DE CŒUR des Spécialistes

Nouveau 2023

MATH COSMIK GLA3102

SOS Météo! On annonce une pluie torrentielle de comètes dans la galaxie Nébula Multiplicata. Vite, il faut mettre l'équipage à l'abri des intempéries! Quel astronaute saura faire preuve de stratégie et utiliser ses habiletés en calcul mental afin d'être le premier à ramener tout son équipage en lieu sûr?

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

Une pluie torrentielle s'abat sur la galaxie Nébula Multiplicata. Dans ce jeu visant le développement du répertoire mémorisé de la multiplication, le joueur doit être le premier à placer son équipage à l'abri. Pour ce faire, il doit relever une série de défis lui demandant de mobiliser ses habiletés de calcul mental, son raisonnement mathématique ainsi que sa vitesse d'exécution. Dans le défi Astronaute, l'enfant s'exerce à identifier les facteurs qui, multipliés, lui donneront le produit inscrit sur la carte pigée. Le défi Fusée, pour sa part, demande au joueur qu'il utilise ses connaissances mathématiques afin de compléter les équations inscrites sur la carte pigée en identifiant les termes manquants. Dans le défi Satellite, deux joueurs s'affrontent dans un défi de vitesse où la récupération en mémoire des tables de multiplication est stimulée. Le premier à compléter les équations présentées peut se départir du nombre de cartes noté. Ainsi, plongé dans le plaisir, l'apprenant travaille les rudiments du calcul mental tout en développant des habiletés inhérentes à l'apprentissage telles que la rapidité d'exécution et l'élaboration de stratégies.

CONTENU : 1 planche Planètes, 2 pions Astronaute, 53 cartes Astronaute, 24 cartes Fusée, 24 cartes Satellite, 2 tableaux de bord, 2 crayons effaçables, 3 fusées, 1 dé (6 autocollants), 1 support à carte, règles du jeu.

8+ 2-4 BL

PISTES D'INTERVENTION :

2^e et 3^e cycles - Comme il s'agit d'un jeu dynamique dont les tours se réalisent dans un court délai. Il est possible de former des équipes allant jusqu'à 4 joueurs. Au 2^e cycle, alors que l'apprentissage des multiplications est en cours de programme, il est recommandé de commencer avec les cartes de niveau 1. Celles-ci présentent des produits moins élevés et permettent ainsi de s'en tenir aux premières tables de multiplication. Graduellement, les cartes du deuxième niveau peuvent être intégrées au jeu afin d'augmenter le niveau de défi en maintenant la motivation des joueurs. Tout comme Math Cosmik Junior, Math Cosmik gagne à être utilisé en contexte d'ateliers de mathématiques ou encore en période d'étude. Il peut aussi être recommandé aux parents d'élèves dont les difficultés de calcul mental persistent.

ON AIME...

- Le défi de duel nourrissant le désir de peaufiner ses stratégies de mémorisation des tables de multiplication pour vaincre l'adversaire.
- Les deux niveaux de difficulté accessibles permettant une participation équitable tant pour les élèves qui entament les tables de multiplication que pour ceux qui en continuent l'apprentissage.

Types d'intervention :

- Atelier d'équipe
- Suivi individuel
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Calcul mental

Logico-mathématique

Vitesse d'exécution

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Attention

Mémoire
(visuelle-auditive)Gestion de
l'impulsivité

- Mémoire de travail
- Imagerie mentale
- Motricité fine
- Stratégies d'étude et de mémorisation



LA CHASSE AUX BESTIOLES GLA3110

Prenez part à une chasse aux bestioles qui stimulera votre sens de l'observation et votre rapidité d'exécution. Serez-vous le premier à bien identifier les bestioles, les mémoriser et vous emparer de la loupe? À vos loupes et filets, prêts... partez!

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

La chasse aux bestioles propose une immersion dans le monde des insectes. Le premier jeu inclus dans la boîte se nomme « La collection de bestioles » et se décline en trois différents niveaux. Ce défi propose aux élèves d'identifier et de mémoriser sur chacune des cartes placées devant lui la bestiole manquante. Ils doivent ensuite les garder en mémoire afin d'être en mesure de recréer la séquence des bestioles disparues à l'aide des insectes mis à leur disposition. Le premier joueur à disposer ses insectes dans leur ordre d'apparition et à s'emparer de la loupe remporte la manche.

Dans les niveaux plus avancés, on retrouve des cartes spéciales qui offrent un défi métacognitif supplémentaire puisque chacune de celles-ci sollicite l'utilisation de plusieurs fonctions cognitives. Le deuxième jeu offre quant à lui une expérience sensorielle où les élèves doivent identifier, les yeux fermés, la bestiole manquante en manipulant les insectes et en utilisant leur imagerie mentale.

CONTENU : 24 bestioles, 1 loupe, 36 cartes Bestioles, 4 cartes « Filet », 6 cartes spéciales, 24 feuilles, règles du jeu.



PISTES D'INTERVENTION :

Les deux modes de jeu et les différents niveaux de ceux-ci permettent à l'enseignant d'adapter le jeu selon les capacités de ses élèves et des habiletés qu'il veut travailler. La possibilité d'adapter chacun d'eux selon le niveau des élèves favorise la mise en place de la différenciation pédagogique et facilite l'organisation d'ateliers en sous-groupes de besoin. Un troisième jeu est aussi possible en groupe-classe ou lors d'ateliers. L'enseignant utilise les mêmes règles que pour le premier jeu, mais l'objectif est alors de mémoriser, ensemble, le plus de bestioles possible (les enseignants placent les cartes une à une sur le plancher, face cachée, et créent ainsi un énorme chemin). Les conflits métacognitifs, la discussion engendrée autour des différentes stratégies de mémorisation et la cohésion créée par le désir de vaincre le jeu sont de belles pistes d'apprentissage en classe.

ON AIME...

- ♥ La thématique des insectes qui passionne les enfants, tout comme la qualité des bestioles qui ajoute une touche de réalisme au jeu.
- ♥ Les multiples occasions d'apprentissage que propose le jeu permettent aux élèves de stimuler une panoplie de fonctions exécutives essentielles à la réalisation de nombreuses tâches scolaires.



LA FABRIQUE À SUCRE GLA3120

Le Grand Chef de la fabrique à sucre cherche un nouvel apprenti pour l'aider dans la préparation de friandises. Prenez part aux différents défis (décoration de petits gâteaux, fabrication de brochettes et duel de cônes) et démontrez votre talent de confiseur pour être celui qui obtiendra le tablier d'or et deviendra apprenti chef!

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

La fabrique à sucre propose une version réinventée du traditionnel jeu de *Serpents et Échelles*. Chacune des cases du plateau propose au joueur de relever un défi de confiserie qui fera appel à ses habiletés cognitives.

Les défis brochettes de bonbons demandent à l'élève de mémoriser une suite de bonbons et de la reproduire à l'aide de sa mémoire visuelle.

Les défis petits gâteaux exigent une bonne dose d'attention et un travail de la mémoire auditive puisque c'est un coéquipier qui dictera les décorations à mettre sur les gâteaux sélectionnés.

Finalement, les défis cônes de bonbons transportent les élèves dans un duel où pour sortir vainqueur de cette épreuve, il leur faudra faire preuve de logique mathématique et mettre à profit leurs capacités à résoudre des problèmes.

CONTENU : 1 plateau de jeu (4 morceaux), 2 planchettes de préparation, 108 cartes de jeu, 106 friandises, 2 bols de rangement, 4 pions, 2 dés, règles du jeu.



Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Résolution de problèmes

Mémoire
(visuelle-auditive)Développement
cognitif

- Attention
- Mémoire de travail
- Gestion de l'impulsivité
- Raisonnement logique
- Savoirs essentiels mathématiques (=, <, >)

PISTES D'INTERVENTION :

Les défis proposés dans le jeu sont disponibles dans trois niveaux de difficulté différents, ce qui permet à l'enseignant d'adapter le jeu aux capacités de ses élèves.

Ce mode de jeu multiniveau favorise la mise en place de la différenciation pédagogique et facilite l'organisation d'ateliers en sous-groupes de besoin.

ON AIME...

- ♥ Les pièces de jeu colorées que les élèves adorent manipuler et la thématique sucrée qui plaît aux plus jeunes comme aux plus vieux.
- ♥ Les multiples occasions d'apprentissage que propose le jeu permettent aux élèves de stimuler une panoplie de fonctions exécutives essentielles à la réalisation de nombreuses tâches scolaires.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Attention



Raisonnement logique



Langage



- Discrimination visuelle
- Vitesse d'exécution

CÉRÉALES EN
PLASTIQUE
GLA3126

LA MATINÉE DES MONSTRES GLA3125

C'est la folie matinale dans le « Labo-dortoir » des monstres. Ceux-ci doivent se laver, déjeuner et se déguiser avant de partir pour l'école. Certains petits monstres espègles se sont cachés pour échapper à la routine du matin. Prenez part aux différents jeux et planifiez bien vos tours afin d'être le premier à rassembler votre troupe de monstres au grand complet, soit trois Bouboules, un Morveux et un Prout.

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

Au « Labo-dortoir », c'est la folie chaque matin, car les monstres tentent d'échapper à la routine matinale. Les joueurs sont donc déterminés à rassembler leurs cinq monstres en premier pour remporter la partie.

Pour y arriver, ils doivent sortir du bain leurs trois « Bouboules » grâce à leur sens de l'observation et leur rapidité d'exécution.

Leur raisonnement logique les aidera à faire sortir du lit leur attachant « Morveux » qui ne veut qu'engloutir d'alléchantes céréales colorées.

Finalement, l'espègle « Prout » qui s'amuse à se déguiser sera démasqué grâce à la capacité de déduction des joueurs.

PISTES D'INTERVENTION :

L'univers imaginaire proposé dans *La Matinée des monstres* suscitera certainement l'engagement des élèves dans le jeu. Le renforcement de diverses habiletés en lien avec les fonctions exécutives passera inaperçu dans un tel contexte! Chez les plus jeunes, le jeu des « Prouts » offre une belle occasion de travailler le vocabulaire en lien avec les thématiques de l'habillement et des couleurs. Au travers de ce jeu, les élèves de tous âges exerceront leur habileté à formuler des questions. En plus d'offrir une occasion de résoudre des problèmes, le défi des « Morveux » constitue une excellente initiation aux jeux de style *Mastermind*. Quant à lui, le jeu du « Lavoir des monstres » s'insère tout aussi bien dans un atelier, un moment de transition ou une fin de séance et permet de travailler diverses aptitudes telles que l'attention et l'observation en amenant l'élève à tenir compte simultanément de différentes caractéristiques visuelles.

ON AIME...

- La mise en situation loufoque du jeu qui suscite l'engagement des joueurs.
- Les planchettes de jeu qui favorisent la planification et la prise de décision de tous les joueurs.
- La possibilité d'adapter les défis au niveau réel de l'enfant.

DIAMANTS EN
PLASTIQUE
GLA3131

DIAMANTS EXPRESS GLA3130

Dans la noirceur des tunnels de la mine, des centaines de petites créatures travaillent sans relâche à la recherche de pierres précieuses. Les Minus sont des chercheurs de diamants qui accumulent chaque jour des pierres précieuses pour fabriquer de magnifiques bijoux. Aventurez-vous à travers les galeries, montez à bord de leur petit train wagon et affrontez différents obstacles afin de récolter le plus gros butin. À vos pioches, prêts, creusez!

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

Aventurez-vous au pays des Minus, des petits êtres travaillants qui se déplacent dans des souterrains à la recherche de précieux diamants.

Diamants express est une façon ludique et motivante de faire prendre conscience aux enfants de l'existence, mais surtout de l'omniprésence des inférences au quotidien. Ce jeu vous permettra de rendre transparents les processus métacognitifs entourant la réalisation d'inférences en faisant verbaliser aux joueurs leur raisonnement à voix haute.

Ce jeu innovateur met de l'avant des défis qui ont été très peu explorés jusqu'ici dans le monde du jeu de société et qui permettent de travailler certains types d'inférences à réponses ouvertes (défi Émeraude-Eurêka) ou de déduction en cours de lecture en lien avec le sens des mots ou le contexte de la phrase (défi Améthyste-Paroles de Minus).

CONTENU : Coffret de 90 diamants, 228 cartes, 1 aide-mémoire, 4 planchettes Minus, 4 planches-images, 6 têtes de Minus, 1 dé (6 autocollants), règles du jeu.



Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Inférence

Langage

Attention

- Repérage visuel
- Vitesse d'exécution

PISTES D'INTERVENTION :

Il est possible de jouer en petits groupes de 2 à 4 élèves. Chaque défi comporte trois niveaux de jeu. Donc, l'enseignant peut sélectionner un niveau en fonction du développement de ses élèves (différenciation pédagogique) ou de leur âge.

En grand groupe, l'enseignant peut aussi choisir de sélectionner un seul défi ou tous les défis et de piger le nom de l'élève qui répondra en lui remettant la planche de jeu à son tour de jeu.

Le matériel peut être utilisé en partie ou dans son ensemble selon les intentions pédagogiques de l'enseignant. À titre d'exemple, les planches-images et les personnages pourraient servir d'amorce à une situation d'écriture.

ON AIME...

- Les petits diamants colorés et attrayants qui ont de nombreuses utilités dans le jeu.
- Les tours de jeu rapides et qui impliquent les autres joueurs pour les garder actifs.

Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Attention



Mémoire

Fonctions
exécutives

- Activation
- Inhibition
- Flexibilité cognitive
- Mémoire de travail
- Raisonnement logique
- Planification

COUP DE CŒUR
des
SpécialistesSUCETTES
GLACÉES
GLA3136**BORA FRUTA** GLA3135

C'est une chaude journée d'été! Vous rêvez depuis longtemps de participer au party fruité du parc Bora Fruta et surtout de goûter une fameuse sucette glacée trois couleurs! Pour pouvoir l'obtenir, vous devrez relever des défis afin d'obtenir des coupons que vous pourrez échanger contre des morceaux de sucette glacée aux différentes zones du parc!

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

Bora Fruta est un jeu novateur qui permet à l'enfant de s'exposer à des défis sollicitant l'attention, la mémoire de travail ainsi que différentes fonctions exécutives, et ce, dans l'univers ludique des fruits, de la plage et des activités estivales!

Le jeu exige de planifier et relever dans un temps défini différents défis afin d'obtenir des coupons qui pourront par la suite être échangés contre des morceaux de sucette glacée. Le premier à récupérer les trois morceaux qui forment sa sucette remporte la partie.

Le jeu comporte six catégories de défis différents (Défi Mémoire/mémoire épisodique, Défi Savant/raisonnement logique, Défi Détective/attention sélective, Défi Secret/mémoire de travail, Défi Presse-mots/activation ainsi que Défi Stop/inhibition et flexibilité).

CONTENU : 1 plateau de jeu, 2 planchettes cocktail, 4 planchettes joueur, 1 planchette billetterie, 4 sucettes glacées, 92 cartes, 1 carte code, 1 support à carte, 32 jetons-fruités, 12 jetons-numéros, 35 coupons, 4 pions, 1 dé, règles du jeu.



6+



2-4

FR

PISTES D'INTERVENTION :

Le jeu permet l'enseignement explicite et la modélisation de stratégies métacognitives facilement transférables dans les apprentissages et la vie quotidienne telles que la verbalisation (langage intérieur), l'autorépétition, la visualisation, l'exploration visuelle, le regroupement des éléments en fonction de leurs similarités, l'organisation du matériel, l'autocorrection et l'autoévaluation.

ON AIME...

- Les nombreuses variantes possibles qui permettent d'ajuster la durée du jeu.
- Un des seuls jeux qui visent spécifiquement à développer les habiletés de planification et d'organisation liées à la gestion du temps.
- Deux niveaux de difficulté différents.

COUP DE CŒUR
des
SpécialistesGUIMAUVES
EN PLASTIQUE
GLA3141**CAMPING EN FOLIE** GLA3140

Envie de partir à l'aventure? Noisette, Pistache et Pacane vous invitent à les accompagner en camping dans la Forêt aux mille noix. Au programme : dégustation de chocolat chaud sous les étoiles, concours de s'mores autour du feu et délicieux pique-nique de noix au soleil. Pour chaque défi relevé, les campeurs pourront mettre des guimauves dans la grande tasse de chocolat chaud. Le premier qui réussira à y mettre toutes ses guimauves remportera la partie.

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

Camping en folie transporte les joueurs dans l'univers de la forêt aux mille noix. Apprentis campeurs et campeurs experts s'amuseront au travers des défis ludiques et adaptés à leur niveau d'apprentissage.

Le jeu de dégustation de chocolat chaud sollicitera leur esprit logique et leur capacité d'agir rapidement.

La confection de s'mores leur permettra d'exercer leurs habiletés de mémorisation afin de reproduire la recette parfaite.

Enfin, le défi du pique-nique leur demandera d'être attentifs pour bien retenir les noix disposées dans leur assiette.

Chaque défi relevé leur donnera la possibilité d'ajouter une ou des guimauves dans la grande tasse chocolatée en vue de remporter la partie!

CONTENU : 4 planches de jeu, 1 grande tasse, 1 panier de pique-nique, 1 plaque à biscuits, 30 cartes chocolat chaud, 30 cartes S'mores, 18 noix, 18 pièces de S'mores, 8 morceaux de tasse, coffret de 60 guimauves, 1 sablier, 2 dés (12 autocollants), règles du jeu.



6+



2-4

BL

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Mémoire

Raisonnement
logique

Attention



- Vitesse d'exécution
- Gestion de l'impulsivité
- Dénombrement

PISTES D'INTERVENTION :

Ce jeu offre encore une fois beaucoup de flexibilité quant aux façons de renforcer les fonctions exécutives dans un contexte d'apprentissage ludique, et ce, du préscolaire jusqu'au 3^e cycle du primaire. Chez les plus jeunes, il est également possible de renforcer leurs habiletés de dénombrement au moment de disposer et de compter leurs guimauves dans la grande tasse de chocolat chaud. Les différents niveaux de jeu permettent de personnaliser les défis selon les capacités de chacun des élèves en sélectionnant préalablement les défis qui seront à relever. En intervenant dans la zone proximale de développement de l'enfant, nous lui faisons vivre des réussites tout en l'accompagnant en douceur dans la progression de ses apprentissages. Les défis « S'mores » et « pique-nique » vont dans ce sens, offrant une belle occasion pédagogique pour enseigner via la modélisation les différentes stratégies mnémotechniques efficaces qui permettent d'emmagasiner en mémoire un plus grand nombre d'informations.

ON AIME...

- Le matériel coloré et attrayant qui met l'eau à la bouche de tous les joueurs.
- La grande tasse de chocolat chaud qui amène les élèves à dénombrer pour suivre leur progression en vue de la victoire.
- La possibilité d'adapter les défis au niveau réel de l'enfant.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Intervention individuelle

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Fonctions exécutives



Vitesse d'exécution



Gestion de l'impulsivité



- La prise de décision
- L'attention



ENSEMBLE DE PINGOUINS ET POMPONS
GLA3146



Nouveaux
2023



OPÉRATION BOULES DE NEIGE GLA3145

C'est le Festival des neiges à Floconville! Sports d'hiver, concours de bonhommes de neige, dégustation de barbotine et, bien évidemment, la fameuse bataille de boules de neige colorées pour les petits pingouins! Grâce à une machine ingénieuse, ils transforment la neige en boules de barbotine savoureuse! Venez vous régaler et jouer avec eux. Que l'aventure commence!

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

Soyez le premier à mener votre pingouin à la dernière banquise. Dans ce jeu à l'ambiance hivernale, les joueurs doivent se déplacer sur les cases givrées en défaussant stratégiquement leurs cartes. En s'amusant, l'enfant apprend à travers ce jeu à planifier ses actions tout en tenant compte des interventions de ses adversaires. En effet, en choisissant méticuleusement les cartes qu'il joue, le joueur doit planifier son avancement sur la planche de jeu tout en veillant à entraver le cheminement de ses adversaires en les faisant reculer. Au fil du parcours, l'enfant est confronté à plusieurs défis lui permettant de développer une panoplie d'habiletés. À travers la bataille de boules de neige, le joueur développe des habiletés de motricité fine, dont la précision et le contrôle de sa force. À travers le combat des barbotines, il développe sa vitesse d'exécution, son sens de l'observation et sa mémoire en étant le premier à reconstituer sa barbotine colorée illustrée à l'aide des dés. Dans ce jeu compétitif, des privilèges tels que celui lié à l'accumulation de cartes similaires ont été ajoutés afin d'encourager l'enfant à faire preuve d'inhibition tout au long de la partie.

CONTENU : 1 plateau de jeu (4 morceaux), 1 planchette Igloo, 2 planchettes Barbotine, 48 cartes Pingouin, 15 cartes Barbotine, ±100 pompons (boules de neige), 4 pions Pingouin, 1 boîte (igloo central), 10 dés Barbotine, règles du jeu.



6+



2-4

BL

PISTES D'INTERVENTION :

Des choix permettent de moduler le niveau de difficulté des épreuves, 2 joueurs de niveaux différents pouvant ainsi s'affronter en ayant chacun un défi à sa taille. Il est recommandé de commencer les défis pour tous avec le niveau débutant. Cependant, pour les élèves démontrant une aisance à réaliser les défis, le niveau intermédiaire peut être introduit même en cours de partie. Par exemple, la dimension de mémorisation sera introduite lors du défi de la barbotine, alors que l'enfant devra mémoriser et retourner la carte de la boisson à reproduire à l'aide des dés plutôt que d'avoir le modèle sous les yeux. Également, un élève détenant de bonnes habiletés motrices pourrait avoir à lancer plus de boules de neige dans l'igloo central afin de gagner le défi. Pouvant se jouer jusqu'à 4 joueurs, ce jeu peut être exploité en ateliers autonomes après une modélisation réalisée en grand groupe. Pour des tours de jeu plus rapides, des équipes de 2 peuvent être priorisées. En contexte d'intervention, l'adulte peut également exploiter ce jeu avec un ou plusieurs élèves pour stimuler le développement des fonctions exécutives.

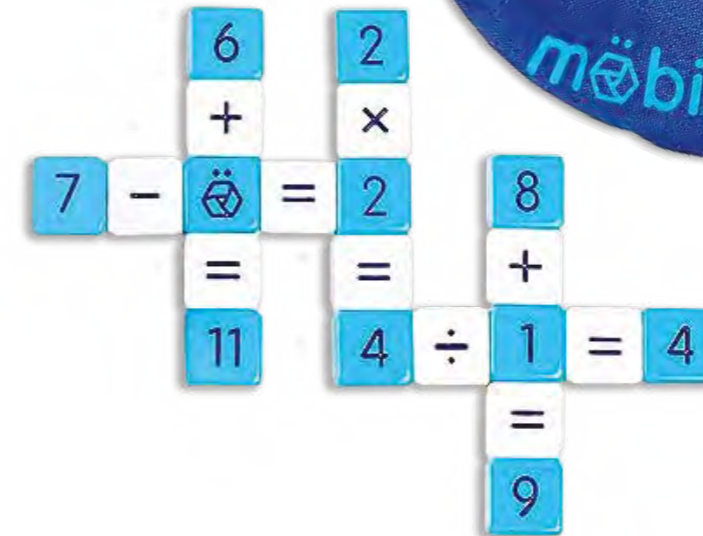
ON AIME...



La diversité des tâches inhérentes au jeu permettant de conserver un équilibre entre les tâches motrices et intellectuelles.



Deux niveaux de difficulté différents.



MÖBI : JEU DE TUILES NUMÉRIQUES

Découvrez ce jeu mathématique pour apprendre à calculer. Pour réviser les additions, les soustractions, les multiplications et même les divisions, ce jeu de calcul mental est parfait pour les enfants! Pour jouer, rien de plus simple! Chaque joueur pioche au hasard des chiffres et des signes pour former des opérations. Le premier qui finit ses pions a gagné!

AU JEU!

Dans ce jeu qui allie mathématiques et plaisir, les joueurs sont appelés à former des équations mathématiques en connectant les jetons de nombres et les jetons de symboles mathématiques. Pour ce faire, chacun devra jouer avec les nombres, explorer l'effet des opérations sur les nombres et développer une bonne compréhension de l'égalité à la base des opérations mathématiques. Möbi offre un terrain fertile et ludique afin de développer des processus et des stratégies de calcul mental. Les enfants apprendront en s'amusant grâce à l'un des rares jeux qui travaillent de manière explicite l'addition, la soustraction, la multiplication et la division.

CONTENU : 162 tuiles, règles du jeu.



6+



1-6

BL



Types d'intervention :

- Atelier d'équipe
- Atelier individuel
- Sous-groupe de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Logico-mathématique

Flexibilité cognitive

Attention

PISTES D'INTERVENTION :

1^{er} cycle - Retirez les symboles de multiplication et de division des jetons. Si la construction de chaînes s'avère toujours complexe, n'hésitez pas à préconcevoir une chaîne de nombres en laissant le soin à l'élève d'ajouter les symboles mathématiques manquants aux endroits appropriés. Ce jeu permettra ainsi d'aborder des savoirs essentiels tels que la relation d'égalité entre des expressions numériques touchant l'addition et la soustraction ainsi que certaines propriétés des opérations telle la commutativité. Du matériel de manipulation tel que des unités peut également être offert en soutien aux élèves.

2^e cycle - Les élèves auront tendance à surutiliser l'addition et la soustraction, donc certaines contraintes pourraient être ajoutées, comme l'utilisation d'au moins un symbole de chaque type. L'activité peut être réalisée en atelier individuel, en équipe ou encore en intervention guidée par l'adulte. En équipe, il faut cependant s'assurer qu'il n'y ait pas trop d'écart entre les niveaux de maîtrise des répertoires mémorisés des opérations. Le matériel de manipulation peut être offert afin de représenter les multiplications et les divisions au besoin.

3^e cycle - La version originale du jeu peut être exploitée et s'avérer un bon défi lorsque la compétition entre les élèves repose sur la vitesse d'exécution. Les jeunes sont ainsi appelés à récupérer rapidement en mémoire les tables et à faire preuve de flexibilité pour changer les chaînes construites. Le jeu peut également être réalisé sur un tableau blanc posé sur une table et l'ajout de parenthèses au crayon effaçable peut être permis afin de mobiliser les connaissances relatives aux priorités des opérations.

ON AIME...



Le dosage parfait entre le plaisir et le travail explicite des opérations de base en mathématiques.



La simplicité des pièces permettant de limiter les distractions.

Types d'intervention :

- Atelier en équipe
- Sous-groupes
- Intervention individuelle

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :

Planification



Attention



Compétition

**M. GOURMAND** JAM74785

Accumulez des ingrédients pour réaliser vos recettes, mais attention à M. Gourmand, il veut les manger! Si vous lui offrez des gaufres aux mouches morveuses, sera-t-il dégoûté? Heureusement que Mme Emplettes est là pour vous aider! *M. Gourmand* est un jeu de stratégie avec une composante éducative drôle et amusante à jouer, même pour les adultes! **Psst! Les recettes du jeu (originales et testées) sont disponibles sur internet. Cuisinez-les en famille!**

AU JEU!

M. Gourmand plonge les joueurs dans l'univers appétissant de la confection de desserts.

Pour accumuler tous les ingrédients de sa carte Recettes, l'enfant doit se déplacer stratégiquement sur le plateau de jeu et récolter logiquement les ingrédients lorsque le choix s'offre à lui.

Dans ce jeu où la compétition est nourrie par les multiples occasions de voler les pièces Ingrédients de ses adversaires, le joueur développe naturellement le désir de demeurer attentif aux actions posées par tous.

Ainsi, il en vient à développer sa capacité à partager son attention entre son jeu et celui des autres joueurs.

PISTES D'INTERVENTION :

Grâce à l'accessibilité des règles et au caractère épuré des pièces de jeu, *M. Gourmand* s'intègre à merveille aux ateliers autonomes en équipe. Le thème ludique et les pièces colorées sauront certainement stimuler l'intérêt des jeunes joueurs. Il est toutefois recommandé que les premières parties soient réalisées en sous-groupes afin de modéliser le raisonnement stratégique. L'adulte peut encourager chaque joueur à se décentrer de son jeu afin de demeurer vigilant envers l'évolution du jeu de ses adversaires. Finalement, *M. Gourmand* peut être exploité en contexte d'intervention individuelle auprès d'enfants ayant besoin de développer leurs capacités attentionnelles et leurs habiletés à planifier leurs actions. Il est ainsi suggéré que l'adulte explicite son raisonnement lorsqu'il joue et qu'il invite l'élève à faire de même.

ON AIME...

- ♥ La courte durée d'une partie favorisant la concentration soutenue des jeunes joueurs.
- ♥ Les recettes du jeu accessibles en intégralité par le biais de codes QR, ce qui rend la thématique d'autant plus authentique.
- ♥ L'absence de texte permettant aux plus petits de prendre part à la partie.

CONTENU : 1 plateau de jeu, 20 cartes Action, 15 cartes Recettes, 8 cartes Protection, 48 pièces Ingrédients, 4 pions de bois, règles du jeu illustrées.

Nouveau
2023**BACON BLITZ** GLA6004

Dans ce brunch enflammé, soyez le plus rapide à récupérer trois cartes-aliments identiques pour vous emparer d'une tranche de bacon! Une fois qu'un bacon est pris, tout le monde doit se dépêcher d'en prendre un : c'est le Bacon Blitz! Ne soyez pas le joueur qui reste sans bacon, car vous recevrez une pénalité! **Que le Bacon Blitz commence!**

AU JEU!

Bacon Blitz est un jeu où agir rapidement tout en demeurant concentré est nécessaire afin de triompher. En faisant preuve de coordination, les joueurs du groupe doivent passer et recevoir une carte des adversaires adjacents en tentant de cumuler trois cartes-aliments identiques. Ces multiples actions réalisées simultanément mobilisent la mémoire de travail ainsi que l'attention partagée, lesquelles doivent gérer les diverses intentions du joueur. Non seulement l'enfant doit-il observer attentivement les cartes qu'il reçoit à la recherche d'un trio, mais il doit également demeurer réactif aux gestes des autres joueurs, lesquels peuvent commencer une chasse aux tranches de bacon à tout moment si leur jeu le permet. En plus de développer la vitesse d'exécution et la mémoire de travail, ce jeu rigolo dans lequel la tension est à son comble présente un contexte favorable à la gestion de l'impulsivité et au développement de la concentration en situation stressante.

CONTENU : 48 cartes-aliments, 5 cartes Cochon, 4 tranches de bacon, règles du jeu.



Types d'intervention :

- Atelier d'équipe

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :Vitesse
d'exécutionMémoire
de travail**PISTES D'INTERVENTION :**

1^{er} cycle - Comme ce jeu nécessite que l'enfant soit très réactif au jeu de tous les joueurs, il peut être facilitant de commencer par former des équipes de 3 élèves. Ainsi, moins de stimuli seront à gérer pour chacun lorsqu'il y a présence d'une équipe nombreuse. Les élèves qui ont plus de facilité peuvent être placés en équipe de 4 joueurs, ce qui augmente la difficulté de traitement pour l'attention partagée. Pour les premières parties jouées, un seul joueur peut être nommé croupier, ce qui évite un changement de position à chaque début de tour et simplifie ainsi les règles. De plus, en atelier autonome, les élèves peuvent être invités à nommer un mot en respectant un rythme donné afin de coordonner la passation des cartes. En atelier de sous-groupe, l'adulte peut guider la passation des cartes en augmentant ou en diminuant le rythme selon le niveau d'attention et de traitement des élèves.

Aux 2^e et 3^e cycles, les élèves peuvent être placés en équipes de 4 ou 5 joueurs afin d'augmenter l'exigence en termes de concentration et d'attention partagée. Les élèves sont invités à passer les cartes sans intervention, ce qui demande aux joueurs d'autoréguler leur rythme en fonction de celui du groupe. De plus, dès que les élèves sont à l'aise avec les consignes, le croupier peut être invité à changer à chaque début de tour.

ON AIME...

- ♥ Les tranches de bacon réalistes qui donnent envie aux joueurs de s'en emparer.
- ♥ La possibilité de participer facilement jusqu'à cinq joueurs grâce à la rapidité des tours et au jeu simultané.
- ♥ La structure rythmée du jeu permettant de maintenir un niveau d'attention et d'intérêt élevé tout au long de la partie.

Types d'intervention :

- Atelier en équipe
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :Habilités
visuo-spatialesVitesse
d'exécutionRepérage
visuel**CADRE-MOI ÇA!** GLA6055

Retournez une carte et soyez le plus rapide à recréer le motif illustré à l'aide de vos cadres colorés. Lorsque vous avez terminé, tapez la carte pour remporter le point. *Cadre-moi ça!* nécessite un sens de l'observation aiguisé et une rapidité d'exécution pour trouver les bons cadres et assembler correctement les structures demandées avant vos adversaires!

AU JEU!

Au moment de commencer une partie de *Cadre-moi ça!*, chacun des joueurs place devant lui 12 cadres colorés (vert, mauve, bleu, jaune) de trois tailles différentes (petit, moyen, grand).

Selon l'âge des joueurs, on détermine le niveau de difficulté approprié (débutant, intermédiaire, avancé, expert) pour sélectionner les cartes-images qui seront utilisées.

Le joueur qui arrive à recréer le plus rapidement le motif illustré sur la carte retournée avant ses adversaires gagne cette carte. Le premier joueur à avoir remporté 10 cartes est déclaré vainqueur.

CONTENU : 48 cadres colorés en plastique, 50 cartes-images réversibles (100 images à reproduire), règles du jeu.

**PISTES D'INTERVENTION :**

Cadre-moi ça! est un jeu adapté pour travailler les concepts en lien avec le sens spatial et la vitesse d'exécution.

Les élèves peuvent participer de façon autonome à un atelier *Cadre-moi ça!* et développer leurs habiletés visuo-spatiales tout en s'amusant avec leurs camarades.

ON AIME...

- Les quatre niveaux de difficulté proposés qui permettent d'offrir des défis adaptés selon l'âge des joueurs.
- La qualité et la durabilité des pièces qui permettent une utilisation de longue durée.

**FAIS UN BISOU À MAMIE** GLA669

Un jeu de cartes divertissant dans lequel vous racontez à Mamie à tour de rôle ce que vous avez fait de génial, comme avoir mangé vos légumes ou encore avoir rangé votre chambre. Mamie devient de plus en plus fière, mais attention! Celui qui la rendra trop fière recevra un gros bisou. Le premier joueur à avoir trois empreintes de rouge à lèvres sur ses joues perd la partie... mais reçoit tout l'amour de sa mamie!

AU JEU!

Dans ce jeu comique et divertissant, les adversaires tentent d'éviter à tout prix le bisou rouge et collant d'une mamie trop fière. Pour ce faire, chaque joueur doit démontrer sa capacité à planifier méticuleusement ses actions. Qui réussira à avancer le pion collectif le plus près possible du niveau de fierté maximal, sans toutefois l'atteindre?

En tentant d'effectuer des déplacements stratégiques et d'anticiper le jeu de ses rivaux, l'enfant est appelé à mobiliser ses connaissances mathématiques relatives aux opérations d'addition et de soustraction. De plus, l'alternance des tours de jeu nécessite qu'il fasse preuve de flexibilité en adaptant constamment son plan de jeu aux dernières actions des joueurs adverses.

À travers les fous rires, l'enfant apprend donc à planifier ses actions, à adapter ses stratégies à l'environnement et à jongler avec certaines opérations de base en mathématiques.

CONTENU : 45 cartes Accomplissement, 10 cartes Action, Mamie et ses « lèvres », 1 crayon à maquillage, 1 compteur de fierté, 1 jeton « petit-enfant », règles du jeu.



Types d'intervention :

- Sous-groupe
- Individuel
- Atelier en équipe

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :

Planification

Logico-
mathématiqueFlexibilité
cognitive**PISTES D'INTERVENTION :**

Chez les élèves du 1^{er} cycle pour qui la lecture d'énoncés représente un enjeu, le jeu peut être exploité en contexte d'intervention individuelle. Par le fait même, ce jeu représente un terrain fertile au développement des habiletés de décodage et de compréhension en lecture. Ce matériel ludique peut également être utilisé en sous-groupes d'apprentis lecteurs pour soutenir l'apprentissage du dénombrement et l'exploration de l'addition et de la soustraction.

Chez les élèves des 2^e et 3^e cycles, le jeu peut s'intégrer aux périodes d'ateliers de mathématiques axés sur l'arithmétique et sur le raisonnement logique. En permettant la participation de 2 à 5 joueurs, ce jeu se prête très bien au travail en sous-groupes. La formation d'équipes peut également être une variante intéressante afin de stimuler le partage et la considération de stratégies variées.

ON AIME...

- La thématique accrocheuse et rigolote qui stimule l'intérêt des petits comme des grands.
- La simplicité des règlements qui permet rapidement l'autonomie des joueurs.
- Le but du jeu qui pousse naturellement les joueurs à vouloir prendre le temps de planifier leurs actions.

Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

Jeu symbolique



Motricité globale



Planification



- Créativité
- Développement affectif

FAIS-MOI
UN MIME
GLA1935

9+

FAIS-MOI UN MIME FAMILIAL^{MC} GLA1936

De drôles de simagrées vous attendent. Lancez le dé, il indiquera l'image que vous devez mimer. Pour encore plus de rires, ajoutez le dé de contrainte. Dans cette version familiale, les cartes sont illustrées pour permettre aux plus jeunes de jouer avec les plus grands!

AU JEU!

Un jeu idéal pour vous dégourdir! Les joueurs doivent faire preuve de créativité pour mimer l'image que leur indiquera le dé de couleur. Les plus jeunes pourront tout simplement observer l'image et interpréter l'action à poser alors que les plus grands pourront lire la phrase accompagnant cette image. Chaque joueur-mime dispose de 30 secondes pour s'exécuter et n'a pas le droit de parler. Au moment où le joueur se met en action, les membres de l'équipe peuvent tenter de deviner le mime.

Pour un plus grand défi et pour solliciter davantage les habiletés motrices des élèves, il est possible d'ajouter le dé de contrainte et de les observer faire un mime en sautillant, les mains croisées ou encore les yeux fermés!

CONTENU : 50 cartes de jeu, 2 dés plats (12 autocollants), règles du jeu.

6+ 3+

FR

PISTES D'INTERVENTION :

En plus de favoriser le sentiment de confiance chez les enfants, les jeux de mimes leur permettent d'exprimer leur créativité.

De plus, ils doivent réfléchir à une séquence d'actions à mettre en œuvre pour faire deviner le mime aux coéquipiers.

Enfin, les mimes demandent aux enfants de faire preuve d'autocontrôle pour n'utiliser que les gestes afin d'arriver à leurs fins!

ON AIME...

- Les images simples qui permettent aux élèves qui ne savent pas encore lire de jouer.
- Le « dé de contrainte » qui ajoute plaisir et défis d'agilité.

VOL. 1
GLA1910VOL. 2
GLA1920

9+

FAIS-MOI UN DESSIN JUNIOR^{MC} GLA1930

Le jeu idéal pour animer vos activités! Tentez de faire deviner à vos coéquipiers les mots en les dessinant. Les mots de l'édition junior sont plus simples à dessiner et conviennent à tous les cycles.

AU JEU!

Un jeu passe-partout que l'on peut sortir dans toutes les occasions! Ce jeu s'adapte aux petits comme aux plus grands. Les jeunes lecteurs sauront retrouver des mots à dessiner adaptés à leur niveau.

Dans un premier temps, les joueurs doivent former des équipes et déterminer qui sera leur premier dessinateur. Le premier joueur à dessiner pige une carte de jeu au hasard et nomme la catégorie du mot à illustrer. Au moment où le crayon se met en action, les membres de l'équipe peuvent tenter de deviner ce que représente le dessin. En aucun cas, le dessinateur ne peut émettre des sons ou des mots, mais il peut dire « oui » lorsque la réponse est trouvée en partie.

Tout comme dans la version régulière, l'objectif demeure le même avec *Fais-moi un dessin Junior*: accumuler le plus grand nombre de points en dessinant avec le plus de précision possible des mots que vos coéquipiers doivent deviner.

CONTENU : 150 cartes, 1 crayon, règles du jeu.

7+ 4+

BL

PISTES D'INTERVENTION :

La contrainte de temps permet de travailler la vitesse d'exécution, c'est-à-dire de se mobiliser rapidement pour réaliser une tâche le mieux possible.

À travers le dessin, les élèves peuvent exprimer leur créativité tout en développant leur motricité fine.

Ce jeu d'équipe les amène à coopérer pour cumuler le plus de points possible, ce qui favorise leur engagement et leur sentiment d'appartenance.

ON AIME...

- Le fait que les jeunes peuvent jouer avec ou comme les grands.
- Pour le jeu *Mot décomposé*, sous le mot à faire deviner, on trouve des suggestions de dessins pour aider le dessinateur.

Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

Coopération

Vitesse
d'exécution

Motricité fine

FAIS-MOI UN DESSIN JUNIOR^{MC} GLA1930

Le jeu idéal pour animer vos activités! Tentez de faire deviner à vos coéquipiers les mots en les dessinant. Les mots de l'édition junior sont plus simples à dessiner et conviennent à tous les cycles.

AU JEU!

Un jeu passe-partout que l'on peut sortir dans toutes les occasions! Ce jeu s'adapte aux petits comme aux plus grands. Les jeunes lecteurs sauront retrouver des mots à dessiner adaptés à leur niveau.

Dans un premier temps, les joueurs doivent former des équipes et déterminer qui sera leur premier dessinateur. Le premier joueur à dessiner pige une carte de jeu au hasard et nomme la catégorie du mot à illustrer. Au moment où le crayon se met en action, les membres de l'équipe peuvent tenter de deviner ce que représente le dessin. En aucun cas, le dessinateur ne peut émettre des sons ou des mots, mais il peut dire « oui » lorsque la réponse est trouvée en partie.

Tout comme dans la version régulière, l'objectif demeure le même avec *Fais-moi un dessin Junior*: accumuler le plus grand nombre de points en dessinant avec le plus de précision possible des mots que vos coéquipiers doivent deviner.

CONTENU : 150 cartes, 1 crayon, règles du jeu.

7+ 4+

Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

Vitesse d'exécution



Motricité globale



Motricité fine



- Coopération
- Planification
- Jeu symbolique

**FAIS-MOI UN DESSIN & MIME - HALLOWEEN** GLA1932 / **NOËL** GLA1931

Frissonnez devant les fantômes et laissez-vous emporter par la magie des fêtes grâce à ces jeux de dessins et mimes à thématique! Dessinez, mimez et devinez avec ou sans les défis. Seul ou en équipe, en famille ou entre amis, l'important est de vous amuser! Ajoutez une touche amusante à vos festivités!

AU JEU!

Des jeux idéaux pour vous faire bouger en famille ou en classe! Séparez-vous en plusieurs équipes et déterminez un temps de jeu. Le premier artiste à jouer pige une carte au hasard qui lui dictera s'il doit faire un mime, un dessin ou un sprint (plusieurs petits dessins ou mimes en rafale). Avant de s'exécuter, il lit à voix haute la catégorie, le temps alloué et le pointage inscrits sur la carte.

Si le joueur pige une carte « mime » ou « dessin », il a le choix de lancer le dé de défi qui lui dictera de quelle façon s'exécuter (les yeux fermés, en se servant d'un autre joueur, les mains croisées, etc.), et ce, pour un point supplémentaire.

Dans l'édition Halloween, vous obtiendrez un point gratuitement si vous jouez déguisé. Une excellente façon de fêter l'Halloween avec vos élèves.

CONTENU : 100 cartes, 2 dés plats (12 autocollants), 1 crayon, règles du jeu.



7+



3+

FR

PISTES D'INTERVENTION :

La contrainte de temps permet de travailler la vitesse d'exécution, c'est-à-dire de se mobiliser rapidement pour réaliser une tâche le mieux possible.

À travers le dessin et le mime, les élèves peuvent exprimer leur créativité. Ces jeux d'équipe les amènent à coopérer pour cumuler un maximum de points, ce qui favorise leur engagement et leur sentiment d'appartenance.

ON AIME...

Les thématiques « Halloween » et « Noël » qui sont toujours bien appréciées.



Le dé de défi qui ajoute plaisir et défis d'agilité.

ÉDITION
DE NOËL
AG122**PERDS PAS TA PAIRE** AG120-1

Dans ce jeu de vitesse et d'observation, soyez le plus rapide à former des paires de bas identiques à l'aide des cartes que vous avez en main. Le panier à linge vous donnera un coup de pouce, mais gare à la méchante sècheuse... Le premier joueur qui réussit à se départir de toutes ses cartes gagne la partie! Vous n'aurez jamais eu autant de plaisir à faire du lavage!

AU JEU!

Perds pas ta paire est un jeu de vitesse franchement amusant, dans lequel les joueurs souhaitent se débarrasser de l'ensemble de leurs cartes Chaussettes en formant des paires.

Pour y arriver, ils doivent repérer le plus rapidement possible la chaussette illustrée sur la carte qui est tournée au centre du jeu afin de former une paire, si possible, avec une carte identique à celle de leur main.

Si une carte « méchante sècheuse » est tournée, tous les joueurs se retrouvent avec une chaussette supplémentaire dans leur main. En revanche, si une carte « panier à linge » est tournée, les joueurs pourront saisir l'occasion de se départir de chaussettes identiques.

De plus, lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit imiter le son d'une sècheuse, provoquant assurément l'hilarité générale! Le premier joueur qui vide sa main remporte la partie!

CONTENU : 108 cartes, 1 bas de rangement, règles du jeu.



7+



3-6

BL

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

Vitesse d'exécution



Gestion de l'impulsivité



Attention

**PISTES D'INTERVENTION :**

Ce jeu d'association et de vitesse offre une avenue ludique pour travailler la gestion de l'impulsivité chez les élèves. Ils doivent demeurer attentifs aux chaussettes qui sont présentées les unes après les autres afin de former les paires appropriées.

En cas d'une mauvaise association ou d'un manque d'autocontrôle, les élèves doivent reprendre leur carte et en piger une autre.

ON AIME...

La chaussette brodée et ornée d'une fermeture éclair qui sert de rangement pour les cartes!



Les parties rapides et excitantes qui nous tiennent en haleine tout au long du jeu.



Les personnages amusants (les chaussettes et la méchante sècheuse) qui donnent le ton à la partie.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :Raisonnement
logiqueVitesse
d'exécution

Langage



- Accès lexical
- Mémoire

**DEVINEZ QUOI?** AG270

Testez votre esprit de déduction dans ce jeu de devinettes loufoques! Observez bien les illustrations et soyez le premier joueur à vous emparer de NEZfertiti pour donner le mot qui débute par UN NEZ ou UNE NEZ... Le joueur ou l'équipe qui termine la partie avec le plus haut pointage gagne!

AU JEU!

Devinez quoi? propose des devinettes amusantes qui font appel au sens de l'observation et à l'esprit de déduction logique des joueurs. Tous les mots représentés commencent par UN ou UNE NEZ. Il s'agit donc de travailler la liaison phonétique entre le déterminant (un/une) et le mot débutant par le son é, es, hé ou ex.

Le but du jeu est d'être le plus rapide à s'emparer de la figurine NEZfertiti afin d'identifier correctement le mot représenté sur la carte illustrée qui a été retournée. Il faut également être en mesure d'identifier correctement le genre (masculin ou féminin) du mot. Le joueur ou l'équipe obtient alors 3 points.

Dans le cas où aucun joueur n'arrive à donner la réponse uniquement à l'aide de l'image, le meneur du jeu lira alors la définition du mot au dos de la carte. À ce moment, une bonne réponse vaudra 2 points!

Attention d'être bien attentif aux illustrations puisqu'elles contiennent de nombreux indices visuels pour vous guider vers la bonne réponse!

CONTENU : 150 cartes illustrées, 1 tablette de feuilles de pointage, 1 crayon de plomb, 1 figurine Nezfertiti, règles du jeu.



FR

PISTES D'INTERVENTION :

Devinez quoi? offre aux enseignants une occasion idéale de travailler le genre des noms communs débutant par é / es / hé / ex.

Il est alors possible de demander aux joueurs (équipes) d'utiliser correctement le mot trouvé dans une phrase écrite pour travailler l'accord dans le groupe du nom (ex. : « J'ai vu un hélicoptère noir atterrir en urgence. »)

ON AIME...

Les trois niveaux de difficulté proposés qui permettent de s'adapter à l'âge des joueurs.



L'étendue du vocabulaire travaillé qui permet d'élargir le lexique des joueurs et de bonifier leurs connaissances générales à l'aide des définitions proposées.

**DANS LA MÊME COLLECTION - IMAGÉMOT****CHAT-RAT-BIA!**

AG269

Observez bien les illustrations et soyez le premier joueur à vous emparer de la figurine SaCHAT pour donner le mot qui contient les sons CHAT ou RAT!



FR

NAINPORTE QUOI!

AG172

Observez bien les illustrations et soyez le premier joueur à vous emparer de la figurine SaturNAIN pour donner le mot qui commence par UN NAIN...



FR

Types d'intervention :

• Atelier

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

Attention

Logico-
mathématique

Compétition

**DRAGONS ET ÉCHELLES** GLA2853

Plongez dans l'univers médiéval fantastique de *Dragons et Échelles*! Une version réinventée du jeu classique « Serpents et Échelles » dans laquelle vous incarnez des héros à l'assaut d'un château et du fabuleux trésor qu'il contient. Mais attention! Ce château est bien gardé par des monstres de toutes sortes! Vous devrez combattre et utiliser vos pouvoirs stratégiquement afin d'atteindre la Salle aux trésors et vaincre le dragon à trois têtes.

AU JEU!

Faites un saut dans le temps en entrant dans cet univers médiéval fantastique! Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit un personnage.

Après avoir choisi le côté de la planche sur lequel ils souhaitent jouer (jour - version plus courte pour les petits, ou nuit - version plus longue avec davantage de dragons pour les grands), les joueurs doivent parcourir la planche selon le chiffre indiqué sur le dé ou selon les actions mentionnées sur les cartes « pouvoirs ». Ils montent dans les échelles ou trébuchent sur les queues des dragons, et ce, jusqu'à ce qu'ils atteignent la « salle aux trésors ». Ils devront également vaincre le dragon à trois têtes pour finalement gagner la partie.

Attention! Durant le parcours, les joueurs seront amenés à combattre les monstres à l'aide de leurs pouvoirs magiques, sans quoi leur ascension dans le château sera compromise.

CONTENU : Planche réversible, 2 dés, 6 pions, 6 cartes Héros, 30 cartes Monstres, 18 cartes Pouvoirs, règles du jeu.



7+ 2-6

BL

PISTES D'INTERVENTION :

Durant la joute, les joueurs sont amenés à mettre en pratique le dénombrement et leur habileté à calculer en avançant leur pion sur le parcours selon le chiffre indiqué sur le dé ou selon les actions mentionnées sur les cartes « Pouvoirs ». En choisissant le parcours « jour », il est possible de jouer avec des enfants de 4 ans et plus.

ON AIME...

Le côté évolutif du jeu qui permet aux plus petits de jouer sur la façade « jour » et aux plus grands de jouer sur la façade « nuit » avec un niveau de difficulté plus élevé.



L'ajout des cartes « Héros », « Monstres » et « Pouvoirs » qui amène le jeu à un autre niveau.



Un thème populaire chez les enfants.

Nouveau
2023

Types d'intervention :

• Atelier
• Sous-groupes de besoinHabiletés cognitives
et scolaires sollicitées :Mémoire de
travail

Planification



Attention

L'ÉVEIL DES SANG-DRAGONS GLA2860

Choisissez un héros et son œuf de dragon et entreprenez un voyage jusqu'au Mont Dragon. Chacun des monstres que vous vaincrez et chacun des actes héroïques que vous accomplirez vous aideront à accumuler des âmes de dragon pour remporter la partie et devenir le premier des Sang-Dragons.

AU JEU!

Plongez dans l'univers fantastique des Sang-Dragons où l'objectif ultime est d'atteindre le Mont Dragon. Lors d'une partie, parcourir les trois royaumes et accumuler le plus d'âmes de dragons requièrent de bonnes habiletés attentionnelles ainsi que la capacité à planifier méticuleusement ses actions. Pour évoluer dans cette quête, chaque joueur doit collecter des cartes spéciales telles que des armures et des objets magiques et doit faire preuve de patience afin d'utiliser celles-ci au moment opportun. Ainsi, l'inhibition est une faculté inévitable à développer puisque l'envie d'exploiter les ressources cumulées doit être contrôlée afin d'être en mesure de continuer à combattre des monstres de plus en plus féroces. De plus, la richesse des consignes et des variantes place l'enfant dans un contexte où il doit être attentif au développement du jeu et où sa mémoire est fortement sollicitée. Non seulement il se doit de mémoriser les différentes actions possibles, mais il doit également mobiliser sa mémoire de travail en prenant des décisions basées sur différents facteurs liés à sa situation qui évolue au fil des tours de jeu. Dans ce jeu complexe qui peut s'étirer jusqu'à une heure, l'attention et la concentration sont de mise afin de demeurer un compétiteur hors pair.

CONTENU : 1 plateau de jeu, 4 figurines, 4 œufs de dragon, 4 fiches de héros, 10 dés, 81 pièces d'or, 14 jetons de blessure, 4 jetons Pouvoir spécial, 24 cartes Armes et Armures, 30 cartes Objets magiques, 30 cartes Trésors, 120 cartes Événement, règles et annexe.



8+ 2-4

FR

PISTES D'INTERVENTION :

En contexte scolaire, pour éviter un nombre d'interventions déraisonnable, la réalisation de ce jeu est suggérée au 3^e cycle. En effet, la durée du jeu peut s'étendre jusqu'à une heure, les pièces sont nombreuses et les règles sont complexes. Pour limiter le temps de jeu, optez pour des équipes de deux joueurs. En raison de la quantité de consignes à retenir, ce jeu peut gagner à être utilisé en contexte d'intervention en sous-groupe guidée par l'adulte. Sinon, une première partie peut être réalisée avec un sous-groupe d'élèves devenant les experts en classe. Ces derniers peuvent ensuite être placés dans les équipes de la classe afin d'agir à titre d'animateurs le temps de l'appropriation du jeu par tous.

ON AIME...

Les Héros du Mont Dragon se retrouvent également dans une série de romans illustrés.



L'équilibre entre le hasard et la prise de décision permettant aux élèves de sentir qu'ils ont une incidence sur le dénouement du jeu tout en profitant du plaisir lié à la chance.

Types d'intervention :

- Atelier
- Équipes de travail

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Communication verbale

Connaissances générales

Langage

- Mémoire
- Collaboration
- Attention



LE JEU DE LA BOULETTE GLA1940

Jeu de devinettes dans lequel vous devez faire preuve de rapidité afin de deviner ou faire deviner des mots inscrits sur des boulettes de papier. Donnez tous les indices que vous voulez, n'utilisez qu'un seul mot, mimez et risquez-vous même à prendre une pose loufoque. À vos marques, prêts... déboulettez!

AU JEU!

Le jeu de la boulette est un jeu de devinettes qui se déroule en trois manches. On remet un nombre déterminé de petits papiers à chacun des joueurs. Ensuite, on lance le dé à 12 faces pour déterminer une catégorie parmi la liste fournie dans les règles du jeu. Les joueurs doivent écrire un mot correspondant à cette catégorie, puis chiffonner leur papier qu'ils placeront dans le fond de la boîte. On répète cette opération jusqu'à ce que tous les papiers soient remplis.

Lors de la première manche, on démarre le chrono et le joueur qui débute doit donner un maximum d'indices pour faire deviner les mots inscrits sur tous les papiers pigés. Au cours de la seconde manche, le joueur ne peut dire qu'un seul mot pour faire deviner les membres de son équipe. Puis, à la dernière manche, il doit mimer le mot uniquement. On accorde un point par boulette devinée.

Petit truc : soyez très attentifs aux mots-clés utilisés lors de la première manche, puisqu'ils vous aideront lors des manches suivantes à vous souvenir des mots écrits sur les boulettes !

CONTENU : 2400 papiers prédécoupés, 1 bloc de feuilles de pointage, 1 crayon, 1 dé à 12 faces, règles du jeu.



PISTES D'INTERVENTION :

Le jeu de la boulette est idéal pour les enseignants qui souhaitent travailler la mémoire de travail, les habiletés de coopération et les connaissances générales de leurs élèves.

On peut choisir une catégorie en lien avec une matière scolaire (ex. : sciences ou univers social) et les nouvelles notions qui ont été apprises en classe.

Une façon amusante de consolider et de réinvestir les apprentissages faits.

ON AIME...

- Les suggestions de thématiques proposées dans le feuillet de règles du jeu pour inspirer les joueurs.
- Le niveau optionnel (4^e manche) proposé pour offrir un défi supplémentaire.
- La possibilité de jouer en équipe ou individuellement.

JOK-R-UMMY
GLA5110

10+



JOK-R-UMMY JUNIOR® - NOUVELLE ÉDITION GLA5101

Les enfants (ainsi que les grands) prendront plaisir à jouer à cette adaptation du populaire et classique jeu *Jok-R-Uummy*. Faites équipe avec Perroquet, Pingouin, Tigre et Zèbre pour accomplir vos missions. Utilisez judicieusement les cartes Singe pour parvenir à vos fins et faites attention aux cartes que vous jouez, car elles pourraient bien avantager vos adversaires... Soyez le premier à effectuer vos quatre missions et vous serez le grand gagnant de l'aventure *Jok-R-Uummy Junior*.

AU JEU!

Le but du *Jok-R-Uummy Junior* est d'être le premier joueur à réussir quatre missions secrètes inscrites sur les cartes Mission pigées au début et en cours de partie. Pour ce faire, chaque joueur reçoit neuf cartes *Jok-R-Uummy Junior* et doit tenter de compléter la suite ou le groupe de cartes de même valeur (même chiffre) que ce qui est illustré sur sa carte Mission.

Lorsque son tour vient, le joueur doit obligatoirement piger une carte *Jok-R-Uummy Junior* dans la réserve (pioche de cartes, face cachée) ou dans la défausse (cartes jetées par les autres joueurs, face visible). Il doit ensuite se départir d'une de ses cartes pour en conserver seulement neuf en main.

Un joueur qui possède les cartes nécessaires pour compléter sa mission doit, lors de son tour, révéler sa carte Mission aux autres joueurs et y déposer les cartes correspondantes.

CONTENU : 92 cartes *Jok-R-Uummy Junior*, 38 cartes Mission, règles du jeu.



Types d'intervention :

- Atelier
- Équipes de travail

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

123 Logico-mathématique

Classification

Attention

PISTES D'INTERVENTION :

Jok-R-Uummy Junior s'intègre parfaitement aux ateliers de mathématique en classe. Les plus jeunes auront possiblement besoin du soutien d'un adulte pour maîtriser les règles au début, mais ils développeront leurs habiletés logico-mathématiques en s'amusant à relever un défi coloré et chiffré.

ON AIME...

- Le format des cartes qui permet une manipulation facile pour les petites mains.
- Un jeu bilingue qui pourrait être utilisé en classe d'anglais.

Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Sous-groupes
- Atelier en équipe
- Individuel

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :Logico-
mathématique

Repérage visuel



Attention

**BINGO** GLA4105

Soyez le premier joueur à aligner 5 jetons, soit à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale. Celui qui réussit crie : « Bingo! » et gagne la partie. Le jeu idéal pour jouer en groupe et animer vos soirées! Préparez-vous à crier BINGO!

AU JEU!

Sous ses allures de jeu classique, le *Bingo* offre un contexte ludique favorisant le développement de la reconnaissance verbale et écrite des nombres.

Outre l'acquisition de ces savoirs essentiels liés à la numération, chaque joueur doit s'assurer que ses habiletés de discrimination visuelle lui permettent de repérer adéquatement sur sa carte de jeu les nombres cités.

De plus, en se conformant au rythme du meneur de jeu, le participant est amené à exercer sa capacité à demeurer attentif aux consignes données.

Ainsi, stimulé par un désir de compléter une ligne gagnante, l'enfant mobilise et aiguisé naturellement ses capacités d'écoute et de concentration.

CONTENU : 20 planches de jeu, 75 cartes, environ 200 jetons, règles du jeu.

**PISTES D'INTERVENTION :**

Chez les jeunes élèves, le *Bingo* est un jeu stimulant pouvant s'intégrer à merveille aux activités menées en grand groupe afin de consolider la reconnaissance des nombres. L'intervention en sous-groupes ou individuellement peut également permettre la consolidation de ces apprentissages pour des élèves ciblés. Finalement, en ateliers autonomes, ce jeu permet d'exercer la lecture des nombres. Assurez-vous toutefois d'avoir dans chaque équipe un élève détenant les acquis nécessaires afin de valider les nombres dictés.

Pour les 2^e et 3^e cycles du primaire, en grand groupe, exploitez ce jeu classique afin de consolider divers apprentissages liés à l'arithmétique. Avant de nommer les nombres tirés, amusez-vous à présenter ces derniers à travers leurs caractéristiques, sous forme de chaînes d'opérations ou encore sous une forme décomposée! Amenez ainsi les élèves à réinvestir divers concepts mathématiques enseignés, et ce, dans le plaisir. En sous-groupes, offrez l'opportunité à certains élèves ciblés d'améliorer leurs capacités attentionnelles, notamment en ce qui concerne les consignes verbales. Finalement, ce jeu peut être exploité en contexte d'ateliers autonomes de 3 ou 4 élèves. Afin d'augmenter le niveau de défi du point de vue des fonctions exécutives, remettez plus d'une carte de jeu à chaque joueur.

ON AIME...

- Le caractère intemporel de ce jeu faisant de ce dernier un classique aimé de tous.
- Le contenu de la boîte de jeu permettant d'impliquer jusqu'à 20 joueurs.
- La simplicité du matériel facilitant l'utilisation en classe.

**PYRAMIDE DU PHARAON** GLA483

Pour gagner, vous devrez être le premier à construire votre pyramide. Il vous faudra rassembler les richesses de l'empire : vous aurez besoin d'ouvriers, d'outils, de matériaux, d'une administration (vizir, scribe, prêtre), d'une famille royale (prince et princesse) et, bien sûr, d'un pharaon. Mais faites bien attention, car parmi les membres de l'empire se cachent des imposteurs!

AU JEU!

Plongez dans l'univers de l'Égypte antique et soyez le premier joueur à construire une pyramide parfaite constituée de personnages et d'objets caractérisés par cette civilisation ancienne.

Pyramide du Pharaon est un jeu amenant l'enfant à élargir ses horizons en développant des connaissances générales sur cette société qui a marqué l'histoire de l'humanité. De plus, en combinant et échangeant stratégiquement des cartes Mystère points contre des cartes Niveau et en tentant d'obtenir des cartes totalisant un minimum de 100 000 ouvriers, le joueur est amené à mobiliser ses connaissances mathématiques liées aux opérations sur les nombres.

Garder le compte des cartes accumulées tout en suivant les nombreuses règles dictées par les cartes Mystère spéciales jouées, voilà un défi de taille pour la mémoire de travail!

CONTENU : 189 cartes Niveau, 82 cartes Mystère, aide-mémoire, règles du jeu.



Types d'intervention :

- Intervention individuelle
- Atelier en équipe
- Sous-groupe

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :

Attention

Logico-
mathématiquesMémoire
de travail**PISTES D'INTERVENTION :**

En raison de la richesse des règles du jeu et de la grosseur des nombres impliqués, il est recommandé d'exploiter *Pyramide du Pharaon* en contexte d'intervention individuelle ou en petits sous-groupes au début du 2^e cycle. L'enseignant peut ainsi accompagner les élèves, notamment pour compléter le niveau I de leur pyramide, lequel nécessite l'addition de nombres comportant des dizaines de mille.

Une fois plus habiles avec l'addition de grands nombres, les élèves peuvent profiter de ce jeu en contexte d'ateliers autonomes en équipe. Pour augmenter le niveau de difficulté, optez pour la variante Les dieux d'Égypte, laquelle force les joueurs à mémoriser la nature des cartes placées dans leur jeu.

ON AIME...

- La variété des cartes Mystère spéciales générant des rebondissements divertissants.
- L'exploitation d'un thème historique rendant le jeu éducatif tant par son contenant que par son contenu.
- La richesse des règles stimulant la mémoire de l'enfant.

Types d'intervention :

- Atelier
- Suivi individuel

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :

Planification

Résolution de
problèmes

Attention

**JEU D'ÉCHECS RAPIDES** GLA6035

Jouer aux échecs est facile! Suivez les instructions et vous pourrez commencer à jouer au jeu simplifié en 10 minutes. Progressez rapidement à travers les différents niveaux de jeu jusqu'à ce que vous ayez une compréhension parfaite du « jeu des rois ». Il ne vous reste maintenant qu'à retourner l'échiquier pour vous adonner au jeu traditionnel des échecs!

AU JEU!

Il peut être laborieux et complexe pour les enfants d'apprendre à jouer aux échecs. Cet apprentissage peut même amener du découragement et de la déception. Cependant, le *Jeu d'échecs rapides* est conçu pour apprendre à jouer aux échecs de manière progressive, rendant le tout facile et motivant.

Grâce à de courts jeux de 10 minutes, les joueurs prennent le temps de se familiariser avec chacune des pièces. Leur esprit d'analyse s'aiguisé et leur rapidité d'exécution se met en place.

Lorsqu'ils seront prêts à jouer une partie traditionnelle, il suffira de retourner l'échiquier et d'utiliser le plateau de jeu régulier.

PISTES D'INTERVENTION :

La structure du jeu est idéale en contexte pédagogique où nous pouvons enseigner de manière séquentielle les déplacements propres à chacune des pièces.

Pour les élèves plus jeunes, il s'agit d'une excellente formule pour introduire les échecs. Il pourrait être intéressant, par exemple, de faire un atelier différent pour chacun des jeux proposés dans le guide.

Lorsque les élèves maîtrisent l'ensemble des pièces, ils peuvent s'exercer à jouer une partie régulière.

ON AIME...

La clarté du guide d'instructions et les illustrations qui soutiennent les explications.

L'apprentissage du jeu d'échecs en séquence.

CONTENU : 1 échiquier réversible, 32 pièces, règles du jeu.



7+



2

BL

**POUR LES PETITS EXPERTS!****BACKGAMMON, JEUX
D'ÉCHECS ET DE DAMES
EN BOIS - ENSEMBLE 3-EN-1**

GLA6063



6+



2

BL

**JEUX D'ÉCHECS ET
DE DAMES EN BOIS
ENSEMBLE 2-EN-1**

GLA6062



6+



2

BL

**JEU D'ÉCHECS
EN BOIS
ENSEMBLE DE LUXE**

GLA6062



6+



2

BL

Types d'intervention :

- Sous-groupes
- Atelier en équipe

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Planification



Logico-mathématique



Gestion de l'impulsivité

**AUTOTOCK** IZDTE15CC

Chaque joueur choisit ses 3 voitures et les place sur sa zone de départ. C'est le début d'une course folle sur ce plateau coloré de 48 cases. Attention aux cases « reculons » et « crevaisons » qui vous joueront de vilains tours! Mais profitez des cases « nitro » qui vous permettront de gagner un temps précieux! Prenez garde à vos adversaires qui pourraient vous mettre des bâtons dans les roues! Le premier joueur à atteindre le garage avec ses 3 voitures remporte la partie!

AU JEU!

Suivant les traces du traditionnel jeu de Tock, *Autotock* se veut une version revisitée permettant aux jeunes et aux moins jeunes de compétitionner en usant de stratégie.

Afin d'être le premier à stationner ses trois voitures dans le garage, le joueur doit jouer méticuleusement ses cartes en faisant appel à sa capacité à planifier ses actions futures et à anticiper le jeu de ses adversaires.

Faire preuve d'inhibition en prenant le temps d'évaluer les possibilités offertes par son jeu de cartes est élémentaire dans cette course... puisqu'une fois l'action posée, il est impossible de faire marche arrière!

En apprenant à gérer son impulsivité, l'enfant exerce également sa capacité à compter à travers ses divers déplacements sur la planche de jeu. Ainsi, dans le plaisir, il développe des habiletés cognitives favorisant la réalisation de tâches scolaires complexes.

CONTENU : 1 planche, 16 voitures de métal (4 modèles), règles du jeu, jeu de cartes non inclus.



7+



2-4

BL

PISTES D'INTERVENTION :**Pour les 1^{er} et 2^e cycles du primaire**

Autotock est un choix de jeu judicieux afin d'amener les jeunes élèves à contrôler leur désir de répondre aux diverses tâches données par des actions rapides et impulsives. Exploité en intervention en sous-groupes, ce jeu offre l'occasion à l'adulte de vérifier la reconnaissance des nombres et le dénombrement chez les tout-petits. Au 2^e cycle, l'adulte comme intervenant peut en profiter pour inviter les élèves à expliquer leurs déplacements à l'aide du vocabulaire mathématique lié aux opérations de base mathématiques. *Autotock* peut également être intégré à merveille aux ateliers autonomes d'équipe visant le développement des fonctions exécutives et des habiletés mathématiques.

Pour le 3^e cycle du primaire

Les élèves du 3^e cycle se plairont à jouer à ce jeu compétitif dans le cadre d'ateliers en équipe. Afin d'étayer le développement des habiletés de planification, encouragez les jeunes à partager les stratégies utilisées à la fin de chacun des tours. Ce jeu peut également représenter un contexte de réinvestissement ludique pour l'enseignement des chaînes d'opérations en arithmétique. Pour ce faire, en début de tour, invitez chaque joueur à noter les chaînes d'opérations représentant les diverses séries d'actions possibles en regard des cartes qu'ils ont en main.

ON AIME...

La possibilité d'effectuer des actions affectant le jeu des adversaires, ce qui renforce la compétitivité.



La règle de non-retour forçant les joueurs à planifier leurs actions avec attention.

**MC WIZ JUNIOR** GLA4720

Tour à tour, seul ou en équipe, répondez aux questions et soyez le premier à compléter votre casse-tête. Chaque bonne réponse vous donne droit à une pièce. Les cartes bilingues sont divisées par groupe d'âge (6-7 ans, 8-9 ans et 10-12 ans) pour permettre aux enfants d'âge différent de jouer ensemble! Du plaisir pour tous!

AU JEU!

Avec le *Mc Wiz Junior*, seul ou en équipe, l'idée est d'être le premier à compléter son casse-tête. Chaque joueur (ou équipe) doit choisir un casse-tête illustrant une saison, qu'il place en pièces détachées devant le joueur à sa droite. Ensuite, on place une pile de cartes-questions au centre, face cachée.

Pour assembler les pièces de son casse-tête, chaque joueur doit répondre correctement à une question de connaissances générales posée par le maître de jeu (si un adulte est présent) ou par le joueur qui garde son casse-tête. S'il obtient une bonne réponse, on lui remet une pièce.

Le jeu se joue ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un joueur ait récolté toutes les pièces de son casse-tête!

CONTENU : 300 cartes, 4 casse-têtes, règles du jeu.



6-12



2+

BL

Types d'intervention :

- Atelier
- Équipes de travail

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :



Connaissances générales



Mémoire



Attention

• Collaboration

PISTES D'INTERVENTION :

Le *Mc Wiz Junior* est un jeu amusant à intégrer dans une rotation d'ateliers de lecture en classe ou pour animer une période de récompense.

Il permet de travailler la lecture à l'oral, la collaboration entre les joueurs de l'équipe et d'élargir les connaissances générales des élèves.

Les règles simples permettent aux élèves de tous âges de mener le jeu de façon autonome en petites équipes.

ON AIME...

Les différents niveaux de difficulté proposés selon le groupe d'âge des joueurs qui permettent à des enfants d'âges variés de jouer ensemble.



Un jeu bilingue qui pourrait être utilisé en classe d'anglais.

Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier individuel ou en équipe
- Sous-groupes

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Connaissances générales



Inférence



Langage

**TOP 100 DES ANIMAUX** GLA4721

Éléphant, loup, épaulard, ornithorynque, colibri... Faites le tour du monde animal avec ce jeu-questionnaire amusant! Le *Top 100 des animaux* testera vos connaissances en la matière! Pour remporter la partie, soyez le premier à atteindre 100 points en trouvant les bonnes réponses avec le moins d'indices possible.

AU JEU!

Le jeu-questionnaire *Top 100 des animaux* met à l'épreuve les connaissances générales des joueurs sur le thème des animaux.

En compétitionnant, chaque participant exerce sa capacité à inférer des informations en combinant les indices donnés et ses savoirs. Qui sera en mesure de récupérer en mémoire les connaissances nécessaires et de formuler sa réponse à l'aide du vocabulaire adéquat?

Dans ce jeu mené par la devinette, l'enfant est amené à enrichir ses connaissances générales, lesquelles représentent un important vecteur du développement du langage et de la capacité à analyser les nouveaux apprentissages.

CONTENU : 100 cartes (300 indices), 1 tablette de pointage, 1 crayon, règles du jeu.



FR

PISTES D'INTERVENTION :

En grand groupe, jumelez enrichissement des connaissances générales et développement des habiletés langagières en demandant aux élèves d'écrire individuellement la réponse estimée à une question lue.

Optez également pour une formule compétitive en sous-groupes de 4 ou 5 élèves afin de favoriser le partage des connaissances de chacun.

Pour les élèves du 2^e cycle, ce jeu-questionnaire peut également être exploité en ateliers de lecture autonomes où chaque apprenant doit lire les indices, mobiliser ses connaissances et formuler une réponse par écrit sur une feuille lignée.

ON AIME...

- ♥ La polyvalence du jeu qui permet son utilisation sous différents types d'intervention.
- ♥ La gradation des indices donnés qui offre la chance aux joueurs de réussir selon leur niveau de connaissances.
- ♥ Le thème ciblé qui rejoint les champs d'intérêt des jeunes en fin de primaire.

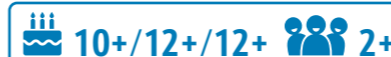
**TOP 100 DES PERSONNAGES FICTIFS** GLA4722**AU JEU!**

La collection *Top 100* présente des jeux-questionnaires qui mettent à l'épreuve les connaissances générales des joueurs sur divers thèmes.

En compétitionnant, chaque participant exerce sa capacité à inférer des informations en combinant les indices donnés et ses savoirs. Qui sera en mesure de récupérer en mémoire les connaissances nécessaires et de formuler sa réponse à l'aide du vocabulaire adéquat?

Dans ce jeu mené par la devinette, l'enfant est amené à enrichir ses connaissances générales, lesquelles représentent un important vecteur du développement du langage et de la capacité à analyser les nouveaux apprentissages.

CONTENU : 100 cartes (300 indices), 1 tablette de pointage, 1 crayon, règles du jeu.



BL

TOP 100 DES SPORTIFS QUÉBÉCOIS GLA4723**TOP 100 DES VILLES DU MONDE** GLA4724

Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Sous-groupes

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Connaissances générales



Inférence



Langage

**PISTES D'INTERVENTION :**

Au 3^e cycle, considérant le niveau de difficulté des questions posées, les contextes d'intervention recommandés sont ceux en grand groupe et en sous-groupes. En mode collectif en groupe-classe, l'enseignant peut inviter les élèves à partager ce que les indices leur permettent de déduire afin de renforcer l'habileté d'inférence des joueurs. En sous-groupes, les joueurs peuvent être jumelés en équipes de deux afin d'élargir le répertoire de connaissances de chacun et de favoriser l'accessibilité aux réponses.

Ce jeu offre également une belle occasion de travailler la formulation de réponses complètes et explicites par écrit, l'une des cibles d'intervention en compréhension en lecture au primaire.

ON AIME...

- ♥ La polyvalence du jeu qui permet son utilisation sous différents types d'intervention.
- ♥ La gradation des indices donnés qui offre la chance aux joueurs de réussir selon leur niveau de connaissances.
- ♥ Les thèmes ciblés qui rejoignent les champs d'intérêt des jeunes en fin de primaire.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :Mémoire
(visuelle-auditive)

Attention

Communication
verbale

- Développement cognitif
- Développement du vocabulaire
- Responsabilisation
- Entraide
- Estime de soi

**¡HOLA CLARA!** - ANGLAIS GLA6100 / ESPAGNOL GLA6110

Les jeux *¡Hola Clara!* sont des jeux et des outils d'apprentissage simples et colorés qui permettent d'apprendre à l'aide de cartes à jouer qui illustrent 650 des mots et des expressions les plus utiles en anglais et en espagnol. Avec la prononciation simplifiée, c'est facile! Chaque mot est décomposé en syllabes qu'il faut lire comme en français.

AU JEU!

Les jeux *¡Hola Clara!* proposent un moyen simple d'acquérir du vocabulaire, que l'élève soit auditif, visuel et/ou kinesthésique.

Sur chacune des cartes, du côté face, se trouvent le mot français et une image colorée qui devient le support visuel pour associer l'image au mot. Au verso de la carte est écrit non seulement le mot anglais ou le mot espagnol, mais aussi la façon de le prononcer. (Jeu *espagnol*: prononciation pour les francophones et les anglophones).

Grâce à la vulgarisation de la phonétique, l'élève lit le mot comme s'il lisait du français et une flèche indique précisément où il faut hausser le ton. L'élève peut donc apprendre de façon autonome autant à l'école qu'à la maison.

En plus d'être utilisées comme outil d'apprentissage individuel, les cartes permettent d'interagir avec d'autres élèves lors d'activités ludiques telles que proposées dans le livret d'instructions.

CONTENU : 500 cartes (12 catégories), un livret d'instructions.



BL

PISTES D'INTERVENTION :

Les activités comme « jeu de mémoire, mémoire et orthographe, décrire les couleurs, faire deviner un objet ou bataille de mots » permettent à l'enseignant de travailler les compétences de la communication orale ou écrite en anglais et en espagnol aux élèves de niveaux et de cycles différents.

ON AIME...

Apprendre en s'amusant avec du vocabulaire clé en main, facile d'accès et attrayant pour tous les âges. Parfait pour toute la famille!



Les mots anglais et espagnols qui au départ n'étaient que des sons inconnus se transforment en images concrètes associées à une musicalité familière qui favorisent grandement la mémorisation et le sentiment de compétence.

**GANGSTER
LE PRO**
GLA451

12+

Types d'intervention :

- Atelier (1 heure ou plus)
- Période de jeux libres

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

Planification

Flexibilité
cognitiveLogico-
mathématique**GANGSTER** GLA401

Le gangster le plus riche succédera au Parrain et prendra le contrôle du quartier. Faites vos preuves! Utilisez tous les moyens pour accumuler le plus d'argent possible. Magouillez des échanges de pierres précieuses. Dévalisez des banques ou des commerces pour avoir de l'argent vite fait! Usez d'astuce et exploitez toutes les possibilités rencontrées sur votre chemin. Le jeu idéal pour avoir du plaisir entre amis ou en famille dans une partie où se mêlent stratégie et audace.

AU JEU!

Gangster est un jeu de table où les joueurs tentent, par tous les moyens, d'acquérir la plus haute somme d'argent possible afin de mettre la main sur le fameux quartier du Parrain.

Un groupe de 2 à 6 joueurs peut participer à ce jeu de table. L'un d'entre eux se verra attribuer le rôle du banquier et sera responsable des transactions d'argent.

À tour de rôle, les joueurs lancent le dé, prennent des risques et posent des actions en fonction des cases de jeu : échange de diamants, vols, mises d'argent, enchères, etc.

Les jeunes devront user de stratégie pour amasser le plus d'argent possible et recevoir les grands honneurs!

CONTENU : 1 plateau de jeu, 288 cartes, billets de banque, 3 dés, 6 pions, règles du jeu.



FR

PISTES D'INTERVENTION :

Les joueurs auront l'occasion de planifier leur stratégie et devront faire preuve d'une capacité d'adaptation devant les défis que chacune des cases leur réserve.

Ils seront continuellement confrontés à faire des choix et devront faire ce qui est le plus rentable en vue de mettre la main sur le quartier.

Enfin, ils pourront s'exercer à faire des calculs tantôt en payant une dette, en empochant une somme, en déduisant la moitié d'une somme ou en arrondissant à la centaine près.

ON AIME...

Les parcours imprévisibles à chaque partie qui demandent aux joueurs de s'adapter continuellement.



Les différentes occasions de faire des calculs durant la partie.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :Flexibilité
cognitive

Attention

Logico-
mathématique**YUM EXTRA®** GLA5021

Lancez les dés de couleur jusqu'à trois fois pour former la combinaison la plus payante. Utilisez judicieusement vos trois EXTRAS pour augmenter votre pointage. Lancez le dé blanc et tentez de former un « combo » avec les dés de couleur joués par vos adversaires afin d'en tirer avantage. Soyez stratégique : accumulez le plus de points et remportez la partie!

AU JEU!

Dans cette version revisitée du classique Yum, les joueurs pourront poser des actions « bonus » tant au moment de leur tour actif qu'à celui de leurs adversaires. Comme dans le jeu régulier, le joueur actif lance les dés de couleur jusqu'à trois fois et complète la combinaison la plus payante.

Ce qui est intéressant dans cette version, c'est qu'ensuite les autres joueurs lancent chacun leur tour le dé blanc pour tenter de former un combo avec l'un des dés de couleur utilisés par le joueur actif. En formant un combo, ils peuvent par exemple doubler leurs points dans une combinaison ou bien voler les points d'un autre joueur.

En extra, chaque joueur a accès au cours de la partie à trois bonus, c'est-à-dire la relance d'un dé de couleur, la relance de tous les dés de couleur ou encore la relance du dé de combo. Au-delà de la « chance », une bonne dose de stratégie est de mise!

CONTENU : 5 dés de couleur, 1 dé blanc, 1 bloc de pointage, 1 tapis de lancer, règles du jeu.

**PISTES D'INTERVENTION :**

En raison des multiples options possibles à chacun des tours, les élèves doivent demeurer attentifs pour prendre les décisions les plus payantes à chaque lancer.

Tour après tour, ils renforcent leurs habiletés de calcul mental en additionnant, soustrayant ou multipliant. L'intervenant pourra donc observer les stratégies de calcul mental empruntées par les élèves et pourra modéliser au besoin.

La preuve que les mathématiques sont présentes partout!

ON AIME...

♥ Dans cette version réinventée, les joueurs demeurent actifs tout au long du jeu en raison des interactions entre les joueurs à chacun des tours.

♥ Le tapis de lancer qui permet de limiter les bruits dans un contexte de classe.

**DANS LA MÊME COLLECTION - YUM****YUM® CLASSIQUE**

GLA5000

Lancez les dés jusqu'à trois fois pour former les combinaisons les plus payantes. Prenez les bonnes décisions et accumulez le plus de points possible pour remporter la partie!

**YUM® - ÉDITION DE COLLECTION**

GLA5005

L'original jeu de dés de poker maintenant en édition de collection! Lancez les dés dans le fond feutré de la boîte jusqu'à trois fois pour former les combinaisons les plus payantes. Prenez les bonnes décisions et accumulez le plus de points possible pour remporter la partie!



Types d'intervention :

- Atelier

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :

Planification

Connaissances
généralesCommunication
verbaleLE TRICHEUR
MINI
GLA4135

LE TRICHEUR JUNIOR MINI GLA4136

Le *Tricheur* est un jeu-questionnaire stratégique dans lequel les joueurs doivent répondre à des questions de connaissances générales (qui touchent davantage à l'univers des jeunes) et accumuler de l'argent. L'un d'entre eux a reçu toutes les réponses : c'est le Tricheur. Son but est d'accumuler le plus d'argent possible sans se faire prendre. Celui des autres joueurs est de le démasquer.

AU JEU!

Le *Tricheur Junior Mini* est la version adaptée aux plus jeunes du traditionnel jeu-questionnaire télévisé. En répondant à des questions de connaissances générales, les joueurs tentent de cumuler le plus d'argent possible.

Au début de chaque partie, un des joueurs reçoit secrètement la mention de « Tricheur » de même que l'ensemble des réponses aux questions qui seront posées. De façon stratégique, il aura à choisir s'il les utilise ou non. S'il réussit à déjouer ses adversaires en ne laissant rien paraître, il fera ainsi des gains.

De leur côté, les autres joueurs peuvent choisir de bluffer et de se faire eux-mêmes passer pour le « Tricheur ». Au final, ceux qui démasqueront le véritable « Tricheur » seront récompensés!

CONTENU : 15 cartes de l'animateur, 23 cartes « Le Tricheur », 2 crayons, 1 bloc de feuilles-réponses, règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

Le rôle du « Tricheur » amène les élèves à mettre en œuvre une stratégie afin de déjouer leurs adversaires. En cours de route, ils devront faire preuve de flexibilité cognitive en adaptant leur stratégie en fonction du déroulement de la partie ou des soupçons qui se trament.

Le « Tricheur » doit également parfaire ses habiletés de communication lorsque vient le temps de dévoiler ses réponses aux autres joueurs.

Enfin, tous les participants du jeu ont l'occasion d'élargir leurs connaissances générales en raison du vaste éventail de questions proposé.

ON AIME...



Les thèmes de questions susceptibles d'intéresser les élèves du 3^e cycle (chanteurs populaires, programmes télévisés, jeux vidéo, etc.).



KRONOLOGIK GLA610

Avez-vous la même perception du temps? Imaginez une situation quelconque décortiquée en 100 étapes. Parlez, échangez et discutez afin de recréer la chronologie de cette situation en plaçant sur une table, en ordre croissant, toutes les cartes que vous avez en main. Serez-vous positionner vos cartes correctement, les unes par rapport aux autres, pour recréer une « ligne de temps » parfaite?

AU JEU!

Autour d'une discussion thématique, les joueurs doivent travailler ensemble pour reconstituer l'ordre croissant des cartes chiffrées qu'ils ont en main. Seul bémol, il est interdit de divulguer les nombres qui se cachent sur ses cartes personnelles.

C'est en situant des faits et des actions en lien avec la thématique pigée que les joueurs pourront placer la carte qu'ils croient être la plus basse. Ils pourront ensuite situer les autres cartes en fonction des énoncés de chacun.

Un défi de taille à relever en équipe!

CONTENU : 100 cartes, 12 jetons Chance, règles du jeu.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :

Coopération

 Communication
verbale

Inférences

- Logico-mathématique

PISTES D'INTERVENTION :

Ce jeu permet à l'intervenant de placer les élèves en situation de coopération où chacun des membres joue un rôle important dans l'atteinte du but final. Le jeu favorise le développement des habiletés de communication telles que l'écoute et l'élaboration des idées. Si les joueurs se montrent attentifs aux indices que leur donnent leurs coéquipiers, ils pourront ajuster leur propre raisonnement afin de reconstituer l'ordre des cartes. Enfin, les différents thèmes obligent les élèves à se représenter mentalement les situations afin d'ordonner chronologiquement les événements qui peuvent y être rattachés, travaillant par le fait même le concept d'ordre croissant.

ON AIME...



Le vaste potentiel pédagogique du jeu en raison des diverses compétences qu'il permet de travailler.



L'interdépendance des joueurs dans l'atteinte d'un but commun.



Les défis supplémentaires qui permettent d'élargir les apprentissages. Ex. : facteur temps (vitesse d'exécution).

RÉCONFORT SENSORIEL

Les peluches lourdes sont votre allié sensoriel pour une période des devoirs plus efficace, une journée attentive à l'école et une routine du dodo paisible. Laissez-les vous accompagner dans votre quotidien!

PELUCHES manimo

Peluche lourde réconfortante qui aide à la concentration et qui favorise l'apaisement. Ses bénéfices sont prouvés scientifiquement et *manimo* est la seule peluche à être reconnue par l'Ordre des ergothérapeutes du Canada comme un outil thérapeutique efficace. Déposez *manimo* sur le corps de l'enfant pour une période de 15 minutes ou plus.



BIENFAITS :

- Apporte du réconfort
- Apaise les excès d'énergie
- Encourage la détente et le sommeil
- Réduit l'anxiété
- Favorise l'attention et la concentration
- Aide à la régulation des émotions et des comportements

Facile d'entretien;
laver à la main
et sécher à plat!



CHIEN 3013-2BT

1 ou 2 kg, au choix.



CHAT 3012-2BT

1 ou 2 kg, au choix.



Se sépare!

TORTUE 3011-1BT

La tortue lourde est le tout premier *manimo* 2-en-1! Son corps et sa carapace se séparent pour être déposés à différents endroits sur le corps, pour une sensation d'apaisement globale. Un coup de cœur assuré chez les petits et les grands. Le corps et la carapace pèsent chacun 1 kg, pour un total de 2 kg.



LÉZARD 0185-1BT

2 kg

L'outil thérapeutique préféré des enfants!

Adultes bienveillants, vous verrez que je suis bien plus qu'une peluche! Je suis le compagnon idéal pour le développement du plein potentiel de l'enfant : gestion émotionnelle, rituels bénéfiques, diminution de l'anxiété.



Favorise la détente et soulage les bobos

Grâce à une compresse multi-usage pouvant être placée au micro-ondes ou au congélateur, Éthos favorise la détente et la relaxation par une chaleur réconfortante et soulage les petits bobos par le froid. La manipulation des billes dont il est rempli aide aussi à libérer le stress.

Pointe de la queue en forme de V, comme dans le mot VICTOIRE

Pour célébrer les «petites» victoires et aider l'enfant à se concentrer sur ses accomplissements, qu'ils soient petits ou grands.

Texture douce, faite de matière synthétique

Idéale pour préparer au sommeil, réconforter et procurer un effet sensoriel calmant.

Fermeture éclair à la bouche

L'enfant peut y libérer son esprit en se débarrassant de ses préoccupations et pensées négatives, soit par un petit mot écrit, un dessin ou simplement par l'imagination.

Poids de 775 grammes

La lourdeur d'Éthos placée sur son ventre aide l'enfant à pratiquer des exercices de respiration, ce qui l'aide à calmer ses émotions et son agitation.

Doigts des pattes pour énumérer

Beaucoup de possibilités pour les rituels du coucher : 5 gratitude, 5 choses pour lesquelles on est reconnaissant, 5 affirmations positives, etc.



Longueur : 40 cm

Queue rayée de 6 couleurs différentes représentant chacune la couleur d'une émotion

Permet à l'enfant d'identifier les émotions vécues par l'utilisation du langage des couleurs : « De quelle couleur te sens-tu aujourd'hui? »

- Noir : Peur
- Bleu : Tristesse
- Vert : Sérénité
- Rouge : Colère
- Jaune : Joie
- Rose : Amour

Pattes arrière à gros doigts

Pour réguler les émotions et diminuer l'anxiété par la pratique amusante de la cohérence cardiaque. L'enfant n'a qu'à suivre avec son doigt la forme de la patte, chaque doigt des pattes représentant un cycle de respiration.

ÉTHOS, LE LÉZARD MESSAGER

Éthos est un outil thérapeutique unique et concret aidant les enfants dans la gestion parfois difficile de leurs émotions. Il aide l'enfant à reconnaître et à écouter les messages précieux véhiculés par ses émotions et l'invite à adopter des rituels bénéfiques. Apprendre tôt dans la vie que les émotions ne sont ni négatives, ni positives et qu'elles sont tout au plus agréables ou désagréables à vivre, est un cadeau inestimable qui aidera l'enfant à développer son intelligence émotionnelle.



POUR COMMANDER ÉTHOS :



Pour information : info@impactpleineconscience.ca

OUTILS SENSORIELS

Que ce soit par le toucher ou la vue, ces différents articles créeront un environnement apaisant et relaxant qui favorisera les apprentissages. Idéals pour remédier à l'anxiété, calmer et pour aider à rester concentré, ils sont des outils indispensables à inclure dans la routine des jeunes.

LAMPE WAX MOOD SÉRIE 2 LAVX4208

Regardez le mouvement fascinant de gouttes de cire de différentes tailles alors qu'elles se heurtent, se séparent et remontent à l'intérieur du globe en verre. Une base et un capuchon filés à la main rendent cette lampe vraiment unique.



LAMPE PLASMA BALL PSBG5374

Composée d'un globe en verre et d'un socle noir en plastique, cette lampe répond au toucher lorsque l'on approche ou la touche du bout des doigts, suit le son et la musique, et crée une super lumière d'ambiance.



JUMBO SUGAR BALL BASJ4123

Balle anti-stress avec sensation mielleuse quand on l'écrase. Format jumbo de 9 cm. Plusieurs couleurs disponibles.



LIQUID MOTION TIMER LIQK3546

Minuteur coloré et hypnotique à base d'eau colorée. Si captivant, amusant et relaxant! Plusieurs couleurs disponibles.



LAMPE JELLYZEN 4245000

Découvrez le phénomène fascinant des méduses qui se déplacent dans leur réservoir rempli d'eau de forme ovale. Vous aurez accès à une vue privilégiée des fonds marins. La lumière qui change doucement de couleur aidera à la détente et à un retour au calme graduel.



LAMPE WAVEWAND 4244000

Ce tube à lumière DEL propose 16 modes pour varier les couleurs afin de créer une ambiance unique et une atmosphère apaisante. Cette effervescence de lumière saura stimuler les sens de l'enfant pour lui permettre de revenir au calme plus rapidement, de se détendre ou encore de s'endormir.



LAMPE BUBBLEBLOOM 4243000

28 cm de haut

LAMPE BUBBLEBEAM 4242000

82 cm de haut

La variation de couleurs et les poissons en mouvement font de ces tubes à bulles le produit sensoriel idéal pour créer une ambiance sous-marine, peu importe l'endroit. Que ce soit votre coin sensoriel, votre classe ou votre maison, le tube lumineux saura améliorer la pièce en un claquement de doigts. Il sera l'outil sensoriel par excellence pour créer une atmosphère calme et sereine afin que la période de détente et le retour au calme soient des plus apaisants.



Poissons aux couleurs vives avec queue en mouvement!



OUTILS D'AIDE AUX DEVOIRS

Que ce soit pour rester concentré, pour rester motivé ou pour avoir une bonne gestion de son temps, il y a une foule d'outils pour aider les jeunes.



La gestion du temps, c'est important!

TIME TIMER MOD - ÉDITION MAISON

BLANC COTON 4225100 / CLÉMENTINE 4225200
BLEU AZUR 4225300 / LAVANDERINE 4225400

Minuterie visuelle offerte en 4 couleurs pour aider à se familiariser avec la gestion du temps. Cet outil a été conçu afin d'illustrer le temps accordé à une activité donnée. Il permet de matérialiser le temps qui passe et d'augmenter la productivité en segmentant les activités.



Il faut rester concentré pour bien travailler!



COQUILLES INSONORISANTES

NOIR 4063100 / GRIS 4063200

BLEU 4063300 / BLANC 4063500

Les coquilles insonorisantes fdmt sont utilisées pour protéger l'ouïe, mais surtout pour atténuer les bruits ambiants. Elles favorisent la concentration et l'attention. Le bandeau extensible et les coquilles pivotantes coussinées permettent un ajustement à la tête. Elles peuvent donc être utilisées par un enfant ou un adulte. Offertes avec une pochette de rangement.



La bande s'étire pour s'adapter aux différents modèles de chaises et bureaux!



BANDE REBONDISSANTE 4259000

La bande rebond universelle permet à l'enfant de faire bondir ses pieds ou d'osciller pour libérer son trop-plein d'énergie, à l'école comme à la maison, le tout sans bruits et en restant assis. Cette bande s'installe facilement à l'aide de sangles velcro sur tous les types de chaises, un incontournable pour ceux qui effectuent la période des devoirs sur la table de la cuisine.



OUTILS POUR LA ROUTINE

Minimo offre une foule d'outils pour faciliter l'intégration des tâches quotidiennes des tout-petits, et ce, tout en favorisant leur autonomie. Ces outils colorés et ludiques sont idéaux pour apprendre à gérer leur quotidien!



Aimants vendus séparément.



MINUTEUR VISUEL MAGNÉTIQUE BITM-0001T

L'outil parfait pour aider les enfants à visualiser le temps qui passe... Et celui qui reste. Le tic-tac routinier sert de repère auditif à l'enfant pour qu'il reste concentré sur la tâche. Le bouton magnétique permet d'afficher la tâche en cours à l'aide de ses aimants Minimo préférés. Le minuteur s'installe aussi bien sur une table que sur le frigo ou le tableau de la classe et le mécanisme mécanique ne nécessite pas de piles.



LES COULEURS DE MES ÉMOTIONS FREM-0012T

Outil pratique et ludique qui permet d'accompagner l'enfant dans son apprentissage des émotions. Amusez-vous à les identifier ensemble et demandez-lui de nommer son émotion lorsqu'il sent un trop-plein. Aidez-le en lui demandant de nommer une émotion qu'il préférerait ressentir pour se calmer. L'outil parfait pour encourager une saine gestion des émotions chez les tout-petits!



MON HORLOGE MAGNÉTIQUE DE ROUTINE BIHR-0001H

Avec l'horloge Minimo, c'est maintenant plus facile que jamais pour les petits de comprendre le temps! Grâce aux quatre différentes couleurs utilisées pour représenter les moments de la journée, les enfants sont en mesure de distinguer le matin, l'après-midi, le soir et la nuit. Inclut même un support de bois pratique pour installer l'horloge sur un meuble et un guide pédagogique sur l'apprentissage du temps!



AIDE-MÉMOIRE RETOUR À LA MAISON FRRM-0008M

Rappelez à l'enfant, de façon pratico-ludique, comment se déroule son départ de l'école. Qu'il quitte en autobus ou à pied, avec papa ou mamie, à la fin de la journée ou pour un rendez-vous, c'est l'outil parfait pour rassurer les petits écoliers... et le personnel scolaire!



PREMIERS APPRENTISSAGES

Intégrez des jeux qui favorisent des apprentissages de base dans la routine des enfants. Des jeux colorés, qui sauront captiver les tout-petits et leur permettront de travailler des aptitudes essentielles tout en s'amusant.

Couleurs, lettres,
formes : ça se travaille!



A-B-C-DINO 63441039

Rien de mieux que des dinosaures colorés et tout à fait charmants pour enseigner aux enfants les lettres de l'alphabet, minuscules et majuscules! Chacun des dinosaures se sépare en deux et peut se jumeler à un autre dinosaure pour former des syllabes. Une façon ludique et captivante pour vos enfants d'apprendre à reconnaître les lettres, tout en passant du bon temps!



COCO MIX - FORMES 63441045

Leur taille identique aux vrais oeufs les rend parfaits pour les petites mains. Ils sont faciles à saisir et à manipuler. Les enfants vont adorer « casser les oeufs » pour découvrir une combinaison unique de couleurs et de formes, et ensuite les assembler à nouveau. Permet à l'enfant d'apprendre les formes géométriques simples, à les trier et les assortir. Développe également la motricité fine.



MOSAÏCUBES 63441010

Commencez par faire correspondre et placer les pièces sur les cartes de motifs illustrées pour compléter le tableau, puis passez à la création de vos propres designs en utilisant uniquement le tableau! Développe la motricité fine, la dextérité des mains, la reconnaissance des couleurs, les sens artistiques, l'imagination et la création précoce de motifs ainsi que la capacité d'organisation de vos enfants.



MON SOULIER À LACER 63481027

Ludique et pratique, ce soulier de bois est parfait pour s'exercer à attacher ses souliers! De plus, il encourage l'enfant dans le développement de son autonomie et dans l'acquisition de la motricité fine. Puisque lacer ses souliers est souvent un prérequis pour la maternelle, il est bien de vous y prendre tôt pour faire pratiquer vos cocos!



APPRENDRE, C'EST AMUSANT!

Accompagnez les enfants dans leur processus de croissance et d'apprentissage, en favorisant le développement de leurs capacités, de leurs compétences et de leur personnalité, tout ça à travers le jeu!



OURS YUMMY BALANCE 583121089

Avec ses deux plateaux de pesée, les enfants peuvent placer les petits gâteaux sur chaque plateau et compter avec les chiffres correspondants. Si les chiffres et les petits gâteaux sont correctement associés, les plateaux de pesée restent en équilibre, permettant aux enfants de vérifier leurs compétences en comptage. Ce jouet favorise également le développement de la motricité fine.



BOÎTE D'APPRENTISSAGE BOUTIQUE DE GLACES 583121090

Ce jouet amusant et éducatif permet aux enfants de gérer leur propre magasin de crèmes glacées. Les tout-petits peuvent trier les boules de glace par couleur et découvrir les différentes formes, tandis que les enfants plus âgés peuvent se familiariser avec le monde des nombres en résolvant des exercices de mathématiques à l'aide des menus fournis.



APPRENDRE C'EST AMUSANT: LES HEURES 32119601

Initiation à l'utilisation de la montre comme outil quotidien. Apprentissage à lire l'heure sous forme analogique et numérique, tout en se familiarisant avec ses habitudes quotidiennes. L'enfant apprendra à lire les aiguilles de l'horloge, mesurer le temps en heures et en minutes, et aussi associer les heures aux activités quotidiennes.



APPRENDRE C'EST AMUSANT: LES PROPORTIONS 32119239

Avec ce jeu amusant, il ou elle pourra entrer dans le monde des mathématiques d'une manière ludique grâce aux réglettes, un matériel à manipuler qui l'aidera à comprendre le concept et la décomposition des nombres de 1 à 10. Les enfants apprendront à se familiariser avec les nombres et les quantités qu'ils représentent, et développer la logique mathématique.





MATHLINK CUBES
NUMBERBLOCKS 93417

Les blocs de nombres amicaux de la série télévisée à succès donnent vie à l'apprentissage des mathématiques. Les enfants découvrent comment les nombres fonctionnent réellement lorsqu'ils construisent leurs propres blocs numériques de 1 à 10, favorisant ainsi l'apprentissage précoce de compétences clés en mathématiques par la pratique et le jeu.

3+ 1 BL



APPRENDRE À BÂTIR
LES GENS DU MONDE 3933

Apprenez les bases de la création de personnages en 2D et en 3D. Cet ensemble enseigne aux enfants comment construire différents types de personnes de différentes tailles et dans différents tons de peau.

3+ 1+ BL



SPACE ROVER
CODING SET LER3114

Cet ensemble met les enfants au défi de coder leur rover lunaire à travers des labyrinthes personnalisables pour atteindre un astronaute et sauver la situation. Résolvez des dizaines de défis de codage avec les cartes d'activités de l'ensemble ou explorez un jeu ouvert à l'aide de pièces de tuiles qui peuvent être réorganisées en labyrinthes uniques.

4+ 1 BL



CHANGING SEASONS
SENSORY TUBES 95385

Les tubes sensoriels *Changing Seasons* présentent quatre saisons différentes, enseignant aux enfants que les conditions météorologiques suivent des modèles et changent avec le temps. Captive les enfants dans une expérience sensorielle apaisante et engageante!

3+ 1 BL



MEMONEXT B22616

Qui peut trouver une image avec la bonne quantité pour chaque numéro? Ce jeu passionnant est similaire à un jeu de mémo classique. La particularité est qu'il existe plusieurs façons d'expliquer le nombre affiché sur l'image. Une carte illustrée peut correspondre à plusieurs cartes numérotées. Que voient les enfants sur les images? Quelles quantités sont cachées? L'idée du jeu est de collecter autant de cartes que possible et de travailler ensemble pour trouver tous les numéros et les parcourir sur le chemin des numéros.

4+ 2-4 BL

Ajoutez un brin de folie avec cette activité loufoque!



MIMIQ MMQ 001

Faites les bonnes grimaces! Un jeu d'ambiance hilarant pour les enfants et les parents. Réalisez la bonne grimace pour collecter des séries de 4 cartes identiques.

4+ 2-6 BL



LE MONSTRE DES COULEURS
SCCM01FR

Dans ce jeu, il faut aider le Monstre, dont les émotions sont toutes en pagaille, à les trier et les remettre chacune à sa place. Pour cela, il faudra raconter des anecdotes qui vous rendent joyeux, triste, calme, qui vous mettent en colère ou qui vous font peur afin de remettre les émotions dans leur bocal. Un jeu de mémoire et de communication idéal où les joueurs doivent coopérer pour se déplacer sur le plateau afin de récupérer tous les jetons « Émotion » et les ranger à la bonne place.

4+ 2-5 FR



RORY'S STORY CUBES CLASSIQUE
ASMRSC301ML4

Il était une fois, un jeu où votre imagination n'a pas de limites en termes d'aventures épiques, fabuleuses ou paranormales... Lancez les dés, racontez une histoire! Un jeu-phénomène qui encourage la créativité, développe la confiance, améliore le langage - et assure que vous ne manquerez plus jamais d'idées! L'objectif est de créer une histoire qui relie les neuf images visibles. Il n'y a qu'une seule règle - il n'y a pas de mauvaises réponses.

6+ 1+ BL

PREMIERS JEUX

Initiez les enfants à l'univers du jeu de société avec ces jeux amusants qui peuvent être utilisés en groupe pour favoriser la communication, dans un but de coopération, ou encore simplement pour le plaisir comme activité de récompense! Des classiques qui sauront plaire à tous.



LE LYNX 32116042

Il s'agit de retrouver le plus rapidement possible les images du jeu sur le plateau. Les réflexes et la mémoire visuelle seront les meilleurs atouts du vainqueur. En plus, avec cette version du Lynx, téléchargez une application gratuite et exclusive pour tablettes afin de jouer de manière plus interactive.



PRÉPARE TON HAMBURGER 63471002

Un jeu de mémoire indémodable! Laitue, tomates, fromage, ketchup et plus encore! Soyez le premier joueur à collecter 8 cartes d'ingrédients pour compléter votre hamburger et remporter la partie.



BETTY FLY B22463

Les papillons colorés volent partout, et vous devez être rapide pour attraper le bon! Ce jeu favorise les capacités d'observation, la motricité fine et la reconnaissance des couleurs.



FLOOR PUZZLE B16210

Une scène en forêt passionnante qui vous invite à l'explorer de plus près! Regardez attentivement les animaux qui peuvent vous surprendre au-dessus et au-dessous du sol!



DEVINE CE QUE JE MIME 32116682

Aurez-vous assez d'audace pour imiter les animaux, les personnages et les objets les plus extravagants ou simuler vos actions préférées? Un jeu drôle et rigolo où la roulette détermine le choix de la catégorie à mimer. Un des joueurs pioche une carte, l'observe puis la mime. Aux autres joueurs de deviner!



TRIOMINOS JUNIOR 34760681

Un jeu simple où le gagnant sera celui qui posera tous ses Triominos et remportera le plus de pièces en premier. Triominos: forcément, ça crée des liens!

Premier niveau: pour manipuler les chiffres et les couleurs.
Deuxième niveau: pour aller plus loin en comptant les points.



TAPIS DE JEU 14005

Ce tapis de jeu suscitera des heures de plaisir pour tous! Véritable porte sur leur monde imaginaire, les enfants s'amuseront à y faire rouler des voitures et à y promener différentes figurines. Avec son look coloré, ce tapis de ville fera une décoration originale dans la salle de jeux. Toujours à portée de main, il sera au coeur de toutes les périodes d'activités libres!



NAPPES À COLORIER BIMOO

Les nappes à colorier BiMoo aident petits et grands à devenir des êtres créatifs et curieux. Amusantes, écologiques et faciles d'entretien, elles sont lavables et réutilisables. Nappes mesurant 45 x 45 pouces.

ALPHABET BIM2006

Coloriage trilingue : français, anglais et espagnol!

CARTE DU MONDE BIM2016

Les enfants pourront colorier la Carte du monde avec tous les pays, océans et continents. Version française.

WORLD'S MAP BIM4545W

Les enfants pourront colorier la Carte du monde avec tous les pays, océans et continents. Version anglaise.



Lavable facilement
à la main!



LETTRES ET MOTS FR25862

L'enfant sera capable de reconnaître et d'utiliser des lettres pour épeler les mots. Ce jeu peut être utilisé comme outil d'apprentissage avec plusieurs enfants lorsqu'ils tirent une seule lettre du sac une à la fois. Permet d'améliorer l'écriture, l'orthographe et la lecture. Il existe de nombreux titres dans la gamme Headu, fonctionnant tous bien avec le concept d'apprentissage Montessori et basés sur la théorie du développement cognitif de Gardner.



CONTEUR FR22717

Raconter, c'est amusant! Il était une fois... un jeu pour inventer des histoires tous ensemble en s'amusant! Le premier à remettre une séquence de cartes dans le bon ordre raconte une histoire en s'inspirant des images et de la fiche-structure. Qui aura le plus d'imagination?



POUPÉES

Les poupées Miniland aident les tout-petits à comprendre les valeurs d'inclusion et de coexistence par le jeu, en promouvant l'empathie et en acceptant les personnes, peu importe leur race, sexe ou condition. Nous vivons dans un monde plein de couleurs où la diversité est une réalité constante. Un jouet parfait pour apprendre le SEL (apprentissage social et émotionnel), pour améliorer les capacités sociales et la créativité en jouant librement en classe ou même à la maison. Miniland offre une gamme de poupées en version garçon et fille, et fabrique également des poupées trisomiques.



POUPÉE BRUNE FILLE 38 CM 31180

Poupée articulée dont on peut tourner la tête, les bras et les jambes, ce qui permet de la placer debout, couchée ou assise.



POUPÉE BÉBÉ ASIATIQUE SYNDROME DE DOWN 38 CM 31265

Poupée articulée dont on peut tourner la tête, les bras et les jambes, ce qui permet de la placer debout, couchée ou assise.



POUPÉE FILLE SUD-AMÉRICAINNE 38 CM 31128

Poupée articulée dont on peut tourner la tête, les bras et les jambes, ce qui permet de la placer debout, couchée ou assise.



POUPÉE AFRICAINE 32 CM 31364

Poupée au corps mou.



ECO EXCAVATOR L04211

ECO est une gamme écologique faite de résine plastique et de bois, parfaite pour les tout-petits. Ces jouets augmenteront la créativité, aidant à stimuler l'imagination tout en encourageant la coordination œil-main et le jeu en groupe, aidant à apprendre et à développer efficacement les compétences sociales et de communication. L'assortiment comprend un tracteur, un camion-benne, une excavatrice, un camion poubelle et une bétonnière.



CAMION À ORDURES GÉANT L02166

Jouet de construction très détaillée avec pneus robustes et marquages. Ouverture à l'arrière pour un espace de rangement et pour remplir de fausses ordures. Cabine réaliste pour les conducteurs. Comprend une poubelle et une benne compatibles. Les enfants peuvent même utiliser ce jouet comme moyen de transport! Aussi offert en assortiment complet comprenant une excavatrice, une grue, un camion de pompiers et un camion à benne basculante.



FAITES TRAVAILLER VOS MÉNINGES

Les jeux parfaits pour inviter les enfants à se creuser les méninges, résoudre une panoplie d'énigmes et trouver les solutions aux défis présentés. Leur raisonnement logique et leur persévérance seront mis à l'épreuve. Dans certains cas, les jeux amèneront également les enfants à travailler en équipe et communiquer entre eux pour réussir leurs missions!

Mignon et ingénieux!



Des jeux d'évasion pour les plus jeunes!

ESCAPE GAME : ENQUÊTE À LONDRES 52698

Vous vous trouvez dans une capitale européenne et vous devez collaborer pour mener à bien une mission en résolvant des énigmes de logique, de mathématiques et d'observation. Utilisez les objets que vous trouverez tout au long de l'aventure, observez les moindres détails et ne vous précipitez pas! Si vous réussissez à résoudre correctement toutes les énigmes, vous pourrez accomplir votre mission!



UNLOCK! KIDS : HISTOIRES DE DÉTECTIVES SCOUNLK01FR

3 thèmes : le parc d'attractions, la ferme et l'Écosse

UNLOCK! KIDS 2 : HISTOIRES D'ÉPOQUES SCOUNLK02FR

3 thèmes : La Préhistoire, le Far West et l'Égypte

Le best-seller Unlock! adapté pour les enfants de 6 ans et plus! 3 histoires pleines d'énigmes comprenant chacune deux aventures pour plus de rejouabilité. Un jeu coopératif inspiré des escape games à vivre en famille! Fouillez les lieux, trouvez des objets, combinez-les grâce à un astucieux système de connexion de symboles et résolvez tous ensemble les énigmes! Apprenez les règles en jouant grâce au tutoriel inclus! Pas d'application, donc pas d'écran pour les enfants.



CHATS TOURNENT EN ROND

SG 450 FR

Y a-t-il un chat dans la boîte? Les chats adorent se cacher dans des boîtes en carton! Déplacez les pièces de jeu l'une après l'autre jusqu'à ce que chaque chat soit dans un carton. Un jeu de mouvement séquentiel pour petits et grands, dans un format pratique pour l'emporter partout.



JEUX ADAPTÉS AUX BESOINS

Jouer, c'est plaisant, mais quand on peut tous jouer ensemble! C'est pourquoi il existe des jeux adaptés pour tous! Retrouvez vos jeux préférés dans ces versions adaptées pour un plus large public, offrant des défis accessibles à tous. Ou encore, optez pour une version Junior d'un jeu pour retrouver le même fonctionnement avec un contenu qui saura plaire aux plus jeunes!



TIMELINE ACCESS + ACSTIME01FR

Découvrez la version Access+ du célèbre jeu de mémoire et de réflexion Timeline, adapté au public présentant des troubles cognitifs. La taille des cartes a été augmentée pour en faciliter la manipulation, les événements ont été soigneusement sélectionnés pour les rendre accessibles au plus grand nombre et un paquet de cartes Expériences personnelles a été créé spécialement pour la version Access+.



CORTEX ACCESS + ACSCOR01ML1

La taille des cartes a été augmentée pour en faciliter la manipulation, les défis ont été soigneusement sélectionnés pour les rendre accessibles au plus grand nombre, un livret de solutions a été ajouté pour faciliter le travail des aidants, et deux niveaux de difficulté sont désormais proposés dans les règles. Le principe reste le même que celui du jeu original : remporter les défis pour gagner la partie. Cortex Access+ sollicite particulièrement l'attention, la mémoire, la réflexion et le calcul.



SPOT IT ACCESS + ACSDOB01ML1

Découvrez la version Access+ du célèbre jeu d'observation et de rapidité Dobble, adapté au public présentant des troubles cognitifs. La taille des cartes et des symboles a été augmentée pour en faciliter la manipulation et des niveaux de difficulté progressifs sont proposés dans les règles pour les rendre accessibles au plus grand nombre. Le joueur doit repérer le symbole identique sur sa carte et sur celle de la pioche.



CORTEX KIDS! 1 CORKI01ML KIDS! 2 CORKI02ML

Cortex Kids est un jeu rapide, adapté pour les jeunes de 6 ans et plus, et qui mettra à l'épreuve la rapidité, la mémoire, la réflexion et bien plus. Avec les 8 différents défis, les joueurs devront trouver la réponse plus rapidement que leurs adversaires.



PATIENCE ET JOUETS TACTILES

À l'école, la patience, c'est important! C'est pourquoi il faut la travailler! Et pour ceux qui ont un trop-plein d'énergie, les jouets tactiles permettent de mieux focaliser l'attention en donnant l'occasion de bouger, de libérer de l'énergie et permettre ainsi de mieux se concentrer durant les cours.



LES DOIGTS MALINS 20154002

Seul ou à 2, les *Doigts Malins* vous défient de réaliser au plus vite les configurations avec votre boulier! Les *Doigts Malins* vous proposent des modèles à reproduire en positionnant des boules dans un boulier. Mais dans ce jeu d'adresse, vous ne pourrez les manipuler qu'avec vos doigts, au travers d'alvéoles! En solitaire contre le temps ou avec un partenaire, les *Doigts Malins* vous défient!



PERPLEXUS REBEL 8436053147

Mettez vos compétences à l'épreuve avec ce labyrinthe 3D passionnant. Tournez *Perplexus Rebel* à 360 degrés pour faire défiler la balle le long de la piste numérotée. Manœuvrez des obstacles difficiles comme l'igloo, le terrible tube et les escaliers effrayants sans tomber de la piste! Si votre balle tombe, retournez au début et réessayez. Des défis intenses que vous ne pourrez lâcher!



RUBIK'S CUBE 3X3 8436063968

Appliquez des algorithmes pour déplacer les facettes et remettez-les dans l'ordre en un minimum de temps. Le casse-tête contient des millions de combinaisons!

SERPENT 8436064893

Faites un serpent, un chien et des centaines d'autres formes avec ce casse-tête tordu. Saurez-vous le remettre dans sa forme originale en défiant votre esprit et votre créativité?



TANGLE JR. CLASSIQUE 738104F TEXTURÉ 7381800 | VELOURS 7382900

Tangle est un jouet sensoriel polyvalent qui favorise la concentration, la créativité et la relaxation, idéal pour enfants et adultes. Une fois que vous manipulez un Tangle, vous ne pourrez plus vous arrêter!



DES RÉCOMPENSES AMUSANTES!

Tatouages temporaires, autocollants amusants, affiches géantes, les enfants adorent (les adultes aussi)! PiCO offre une multitude d'articles qui sauront plaire à tous, autant pour décorer la classe, l'agenda ou pour offrir en récompense lors d'un bon travail et des activités spéciales.

AFFICHE À COLORIER GÉANTE

Une affiche à colorier pour apprendre l'alphabet. Le format de l'affiche est de 36 pouces x 48 pouces. Parfaite pour décorer la classe, pour une activité de récompense ou pour un retour au calme. Les affiches sont conçues et imprimées au Québec. Plusieurs modèles sont disponibles.

AUTOCOLLANTS

Découvrez plus de 45 modèles d'autocollants différents, tous dessinés et imprimés ici au Québec. Les autocollants PiCO sont parfaits pour vous accompagner dans votre correction ou pour être utilisés dans les tableaux de motivation. Plusieurs thématiques sont disponibles pour de la nouveauté tout au long de l'année.



TATOUAGES TEMPORAIRES EN VRAC

Les tatouages* en vrac sont parfaits pour une récompense ou un petit cadeau. Dans l'emballage, vous aurez 25 tatouages identiques, pour une distribution sans conflit. Les tatouages en vrac sont disponibles en plusieurs thématiques variées, pour toutes les occasions spéciales.

TATOUAGES TEMPORAIRES RÉGULIERS

Découvrez les différents modèles de tatouages* PiCO, parfaits pour toutes les occasions. Plus de 130 modèles sont disponibles pour bien accompagner vos différentes thématiques au cours de l'année scolaire. Vous pouvez les utiliser comme récompense ou comme cadeau spécial.



*Les tatouages PiCO sont dessinés au Québec et sont hypoallergènes.

IL FAUT BIEN SE GÂTER

Pomme & Gribouillis offre du matériel de qualité qui saura plaire tant aux élèves qu'aux enseignants! Enseigner n'est pas toujours chose facile! C'est pourquoi ces planificateurs sauront égayer vos journées. Vous y retrouverez beaucoup de couleurs, de magnifiques images et plusieurs citations positives afin de parsemer de bonheur votre quotidien.



BLOC-NOTES



CAHIER DE NOTES



CALENDRIER 2024-2025



AGENDAS ET PLANIFICATEURS 2024-2025

Plusieurs modèles d'agendas et de planificateurs pour tous (enseignants au préscolaire, au primaire et au secondaire, spécialistes), TES et professionnels, orthopédagogues, éducatrices, étudiants, étudiants en enseignement, grand public et version anglaise.



AUTOCOLLANTS

Plusieurs modèles d'autocollants pour tous (enseignants au préscolaire, au primaire et au secondaire, spécialistes), TES et professionnels, orthopédagogues, éducatrices, étudiants, étudiants en enseignement, grand public et version anglaise.

Trouvez tous les produits sur le site Web!



POMMEGRIBOUILLIS.COM



C'est bien plus que de la papeterie!



En magasin...

Alma

440 rue Collard,
Alma (Qc) G8B 1N2
1 888 668-3833

Drummondville

1285 rue Cormier,
Drummondville (Qc) J2C 6M1
1 800 268-3626

La Tuque

545 rue St-Antoine,
La Tuque (Qc) G9X 2Y5
1 855 523-5242

Roberval

755 boul. St-Joseph #120,
Roberval (Qc) G8H 2L4
1 800 463-4908

Sherbrooke

2373 rue King Ouest,
Sherbrooke (Qc) J1J 2G5
1 877 566-5366

Saint-Félicien

1069 rue Jeanne-Mance
St-Félicien (Qc) G8K 2G7
1 877 679-9744

Thetford Mines

814 boul. Frontenac Est
Thetford Mines (Qc) G6G 6H1
1 888 338-3526

Val-Des-Sources

511 1re Avenue,
Val-Des-Sources (Qc) J1T 3P6
819 879-5044

...et en ligne!



1 844 243-1786



ventes@megaburo.ca



hamster.megaburo.ca



/Megaburo



/hamster_megaburo



/@megaburo

MERCI
D'INVESTIR
LOCALEMENT!

LE GUIDE
DES
JEUX
ÉDUCATIFS

*Pour apprendre
tout en s'amusant!*

2024-2025

