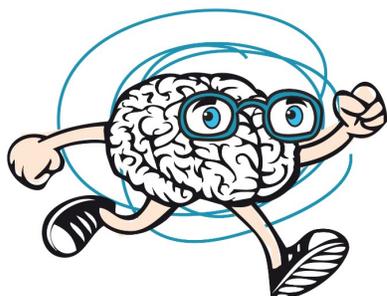


# Idées de jeux 1an1/2 à 5 ans

par Anick Pelletier

Clinique d'orthopédagogie Optineurones



**Pour plus d'idées de jeux et surtout connaitre plusieurs trucs d'utilisation et d'adaptation, visitez notre *chaine Youtube* «*Optijeu*» et abonnez-vous gratuitement! Vous recevrez les diverses vidéos et suggestions de jeux à mesure qu'elles y seront publiées et encouragerez le développement de la chaine!**



**Optijeu**

PÉDAGOGIE PAR LE JEU



**\*\*N.B. :** *Reproduction interdite sans le consentement de Mme Anick Pelletier. Pour usage personnel seulement; interdiction d'utiliser pour des fins de publications ni de reprise pour diffusion.*

**\*\*\*N.B. :** *Les prix indiqués sont sujets à changements sans préavis.*

**\*\*\*** *Je vous invite à visiter la section de jeux spécialisée «pédagogie par le jeu» des boutiques l'Imaginaire et Librairie Moderne, offrant un classement comme dans le présent document, dans le but de faciliter la recherche de vos jeux . \*\*\**

**\*\*\*** *Veillez noter que ces boutiques offrent un rabais à tout professionnel du domaine de l'éducation.*

## **Jeux excellents pour apprendre à jouer «en société»; Règles, respect du tour de jeu, etc.**

☆ *Stack a cake*, par Chalk and chuckles,  
(respect de son tour, petite action à faire ou faire avancer l'ours; il faut arriver Tous ensemble à construire le gâteau de l'ours pour sa fête avant qu'il n'arrive à la maison)  
2 à 4 ans, 2 à 4j.



☆ *Candy Land*, par Chalk and chuckles, Hasbro, 12,99\$  
(avancer à l'aide de couleurs pigées; premier arriver au bout du plateau gagne)



2 à 4 ans, 2 à 4j.

☆ **Little circuit**, par DJECO, 24,99\$  
Avancer à l'aide d'une couleur tirée par le dé tourné; premier arrivé au bout gagne.



2 ans et +, 2 à 5j.

☆ *Hop Hop Lapin!*, par Matagot, 34,99\$  
Déposer lapin ou prendre lapin selon le dé; dextérité, flexibilité  
3 ans et +, 2 à 5j.



## Entrées sensorielles

- ☆ Sensico par Djeco, 16,99\$  
(apprendre et identifier en contexte réels les 5 sens)  
4 ans +, 2 à 4j.



## Nommer et identifier des émotions; VOCABULAIRE

- ☆ Le loto des émotions avec la règle Niveau 1, par Placote, 26,99\$  
(identifier les diverses émotions de base, les reconnaître et les nommer)  
1/12 ans +, 2 à 4j.



- ☆ Cherche et trouve des émotions avec la règle Niveau 1 par Placote, 34,99\$  
(identifier les diverses émotions de base, les reconnaître et les nommer, certaines mises en situations réelles de vie présentées)  
2 ans +, 2 à 4j.



- ☆ Mon premier jeu association émotions, par Gladius 13,85\$  
(apprendre à reconnaître, nommer, identifier la joie, la peine, la colère et la peur, par association d'images illustrant ces émotions)  
2 ans, 2 à 4 j.



- ☆ Emo Memo, par Amalgame, 16,55\$  
(apprendre à reconnaître, nommer, identifier les diverses émotions positives et négatives; faire des paires de cartes masculin/féminin d'émotion...ex : garçon joyeux avec fille joyeuse )  
3 ans + 2 à 4 j.



- ☆ Les émotions sur ma Frimousse, par Clementoni, 14,99\$  
(apprendre à reconnaître, nommer, identifier les émotions de base en les associant à leur expression faciale)  
2 ans+, 1j.+



## Mettre en situation EXTERNE des émotions

☆ *Le loto des émotions avec la règle Niveau 2*, par Placote, 26,99\$  
(identifier les diverses émotions de base, les reconnaître et les nommer)  
1/12 ans +, 2 à 4j.



☆ *Les émotions sur ma Frimousse*, par Clementoni, 14,99\$  
(apprendre à reconnaître, nommer, identifier les émotions de base en les associant à leur expression faciale + en identifiant sur les autres)  
2 ans+, 1j.+



☆ *L'école des monstres*, par Placote, 39,99\$  
(par diverses situations énoncées à l'élève, réagir sur des composantes liées à l'empathie et la façon de réagir avec les autres)  
3-7 ans, 2 à 4j.



☆ *Cherche et trouve des émotions avec la règle Niveau 2*  
par Placote, 34,99\$  
(identifier les diverses émotions de base, les reconnaître et les nommer, certaines mises en situations réelles de vie présentées)  
2 ans +, 2 à 4j.



☆ *La planète des émotions*, par Placote, 34,99\$  
(comprendre les émotions ressenties par d'autres, initiation à l'empathie...)  
3 1/2 + ans, 2 à 4j.



☆ *Le laboratoire des émotions*, par Placote, 34,99\$  
(classer par émotion diverses situations émotionnelles illustrées )



4 ans+ 2 à 6 j.

☆ *Raisonne au parc*, par Placote Éditions passe-temps, 39,99\$  
(compréhension de consignes et raisonnement sur ces consignes, déduction, inférences; possibilité de raisonnement sur des sentiments par rapport à soi-même ou aux autres à partir de situations données en mots et en images)  
4 ans + 2 à 4j. +



☆ *Cherche, trouve et découvre Les camions*, par Placote, 29,99\$  
(repérage visuel d'images avec possibilité de consignes/inférences : ex : Trouve le camion qui éteint des feux. Trouve cette fille. Selon toi, quelle émotion vit-elle?) FOCUS + ACTIVE!!!



\* Possibilité de Joute en simultané  
3 ans et + 2 à 6 j.

## Faire parler l'enfant de LEURS émotions

☆ *Le monstre des couleurs*, par Purple brain/Asmodée, 39,99\$  
(application du livre «La couleur des émotions»); il faut nommer une situation de vie déjà vécue qui représente l'émotion sur laquelle s'arrête le monstre des couleurs. Une portion mémoire est présente  
4 ans, 2 à 6 j.



☆ *Learn about feelings*, par Hand2Mind, 24,99\$  
(apprendre à reconnaître, nommer, identifier les émotions de base en les associant à leur expression faciale et corporelle et nommer des situations De vie à soi-même dans lesquelles on se sent ainsi)  
3 ans+, 1j.+



☆ *Miniland Émotions détective*, par Miniland, 26,99\$  
(s'exprimer sur les émotions que l'on ressentirait dans telle ou telle situation)  
3 ans et + 2 à 6 j.



## Régulation du STRESS

☆ *La jungle du stress*, par Placote, 42,99\$  
(par diverses situations énoncées ou des questions proposées, l'élève doit se prononcer. Régulation du stress, discussion, etc.)

6 ans+



## Régulation émotionnelle; apprendre à réguler les pulsions émotionnelles qui m'habitent

☆ **Little Cooperation**, par DJECO, 24,99\$,

(jeu de coopération où il faut faire la directive demandée par le dé lorsque vient son tour de jeu; respect du tour de jeu, adresse pour enlever soigneusement les blocs de glace, patience...parfois le pont peut tomber et on part alors en équipe)

2 ans et +, 2 à 5j.



☆ **Little Action**, par DJECO, 24,99\$,

(jeu où il faut bien autoréguler son impulsivité afin de relever les défis proposés par les cartes; tenir une figurine sur sa tête en équilibre, faire tourner une figurine 360 degrés autour de soi, lancer une figurine sur une autre dans la boîte, etc. \*\*\*Gestion des émotions à la réussite ou non du défi.

2 ans et +, 2 à 5j.



☆ **Rhino Hero Junior**, par Haba, 29,99\$

(construire de façon coopérative un immeuble à l'aide de cartes; il faut être agile, car la tour peut tomber à tout moment, et il faut être indulgent à l'égard des choix des autres)

\*\*\*Gestion de frustration car il est très facile de faire tomber la construction.\*\*\*

2 ans et +, 2 à 5j.



☆ **Croque Carotte**, par Ravensburger, 29,99\$

(avancer à l'aide de cartes où on dénombre des carottes...pour se rendre tout en haut)

\*\*\*Gestion de frustration quand tu perds un lapin dans un trou\*\*\*

4 ans et +, 2 à 4j.



☆ **Pousse-toi de là!**, par Placote, 39,99\$

(arriver en premier sans tomber du pont)

5 ans et +, 2 à 4j.



☆ **Tous au poulailler**, par Foxmind, 24,99\$,

(récolter des œufs...appât du gain, régulation

Par Anick Pelletier, orthopédagogue Clinique Optineurones  
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'an*

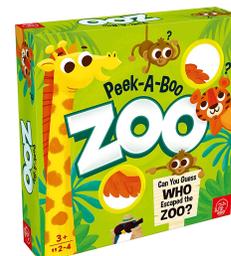


de la colère, gestion de l'impulsivité)  
4 ans et +, 2 à 5j.

- ☆ *Koala Walla Bing Bang*, par ROO, 24,99\$,  
(grimper au haut de l'arbre le premier sans que le koala ne redescende;  
Régulation émotionnelle)  
4 ans et +, 2 à 5j.



- ☆ *Kaboom Zoo*, par ROO, 34,99\$,  
(grimper au haut de l'arbre le premier sans que le koala ne redescende;  
Régulation émotionnelle)  
3 ans et +, 1 à 4j.



- ☆ *La ronde du pollen*, par Biovivia, 24,99\$,  
(jeu de coopération où il faut à polliniser toutes les fleurs avant  
que le pesticide n'attaque les insectes, défis moteurs)  
4 ans et +, 2 à 5j.



- ☆ *Bubble*, par Djeco, 22,99\$,  
(arriver à remplir ses tentacules en premier...mais attention aux  
gros yeux pigés! Rég Émotionnelle, flexibilité)  
4 ans et +, 2 à 5j. **\*\*\*Capable 3 ans\*\*\***



## Inhibition; flexibilité

- ☆ *Domino Up*, par DJECO, 32,99\$  
(joindre des dominos en forme d'animaux selon leur couleur OU l'animal qu'ils sont; flexibilité  
Demandée car il faut changer parfois les dominos de bord pour arriver à les joindre et faire  
Une ribambelle. Pour augmenter la flexibilité, on pourrait mettre une règle de joueur à deux ou  
Trois joueurs où chacun leur tour, ils choisissent un domino pour venir le placer sur leur  
Ribambelle...gestion de flexibilité encore plus grande car l'enfant devra s'adapter selon  
Le choix de ses adversaires)  
3 ans et + 1j. ou +



- ☆ *Pirate attak ou Diamoniak*, par DJECO, 32,99\$  
(arriver à construire un château avec 6 cartes récoltées; flexibilité demandée car les autres



Joueurs peuvent venir nous prendre les cartes et on va devoir parfois changer de couleur à construire)

5 ans et + 1 à 4 j. \*Capables à partir de 4 ans\*

☆ **Little Cooperation**, par DJECO, 24,99\$,

(jeu de coopération où il faut faire la directive demandée par le dé lorsque vient son tour de jeu; respect du tour de jeu, adresse pour enlever soigneusement les blocs de glace, patience...parfois le pont peut tomber et on part alors en équipe)

2 ans et +, 2 à 5j.



☆ **Carla Caramel**, par Loki, 29,99\$

(réussir à distribuer un cornet de crème glacée à tous les enfants avant que le soleil ne fasse fondre toutes les boules de glaces; régulation émotionnelle, flexibilité demandée entre les coéquipiers, planification-organisation)

4 ans et +, 1 à 5j. \*\*\*COOPÉRATIF\*\*\*



☆ **Slidin Toucan**, par Blue Orange, 29,99\$

(réussir à laisser glisser le toucan sans faire tomber d'œufs; régulation émotionnelle, gestion de l'impulsivité)

4 ans et +, 2-4 j.



☆ **Pin Pon!**, par Djeco, 29,99\$

(aide les pompiers à arriver à temps pour éteindre les flammes et sauver la maison)

3 ans et +, 2-4 j. \*\*\*COOPÉRATIF\*\*\*



☆ **Zoo Run**, par Loki, 26,99\$

(choix à faire en équipe pour faire sortir tous les animaux du zoo avant que le gardien atteigne l'enclos; organisation visuo-spatiale pour refaire le plus d'animaux possible)

4 ans et +, 1-5j. \*\*\*COOPÉRATIF\*\*\* Compétitif à partir de 6 ans



## Inhibition; gestion de l'impulsivité

☆ **MiniMatch**, par DJECO, 17,99\$

(repérage visuel en analysant quelques cartes à la fois, reconnaissance visuelle, inhibition,

Par Anick Pelletier, orthopédagogue Clinique Optineurones

Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*



**rapidité d'exécution**; il faut trouver rapidement l'image qui est identique sur l'une de nos cartes versus celle mise au centre et comportant plusieurs images)

\* Joute en simultané  
3 ans et + 2 à 5 j.

☆ *Rafle de chaussettes*, par Haba, 29,99\$

(repérer le plus rapidement possible le plus de paires de chaussettes identiques)  
\*\*\*joute en simultané\*\*\*

4 ans et +, 2 à 6j.

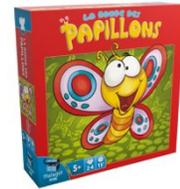


☆ *La ronde des papillons*, par Matagot, 34,99\$,

(trouver le papillon recherché le plus rapidement possible en retournant les ailes de plusieurs papillons; rapidité d'exécution, observation/reconnaissance visuelle, mémoire visuelle, inhibition)

\*Joute en simultané\*

5 ans et + (capable à 3 ans) 2-4j.



☆ *Little Action*, par DJECO, 24,99\$,

(jeu où il faut bien autoréguler son impulsivité afin de relever les défis proposés par les cartes; tenir une figurine sur sa tête en équilibre, faire tourner une figurine 360 degrés autour de soi, lancer une figurine sur une autre dans la boîte, etc. \*\*\*Gestion des émotions à la réussite ou non du défi.

2 ans et +, 2 à 5j.



☆ *Polar Party*, par Matagot, 39,99\$

(trouver le plus de poissons avant que maman et papa reviennent à la maison!

**Appât du gain**, mémoire)

5 ans et +, 2 à 4j.



☆ *Halli Galli junior*, par Gigamic, 21,99\$

(gagner le plus de cartes possibles en tapant rapidement sur la sonnette lorsqu'il y a une combinaison de 2 clowns pareils; attention de ne pas taper à tort car on perd des cartes. Inhibition, **rapidité d'exécution**, m.d.t., flexibilité)

4 ans et +, 2 à 4j.



☆ *Pippo*, par Gigamic, 19,99\$ (amazon.fr seulement)

(repérage visuel, m.c.t./m.d.t. +++, attention divisée, inhibition, **rapidité d'exécution**; il faut trouver rapidement l'animal manquant dans la couleur manquante aussi, parmi les 5 animaux et les 5 couleurs possibles)



\* Joute en simultané 4 ans et + 2 à 8 j.

☆ *Vroom Vroom*, par Blue Orange, 34,99\$

(Planification, organisation, flexibilité cognitive, attendre son tour, habileté motrice fine pour pousser son escargot avec son doigt; il faut faire avancer son escargot pour le rendre en premier à la ligne d'arrivée, hasarc avec le dé)

4 ans et +, 2 à 4 j.

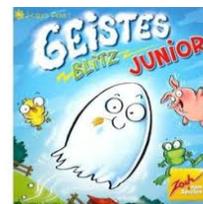


☆ *Ghost Blitz Junior*, par Gigamic, 14,99\$

(il faut attraper l'objet demandé le plus rapidement possible tout en éliminant les distracteurs visuels; reconnaissance visuelle, flexibilité, inhibition, m.d.t., **rapidité d'exécution**)

\* Joute en simultané

4 ans et +, 2 à 6j.



☆ *Galapa Go*, par MJ Games, 29,99\$

(repérage visuel, m.c.t./m.d.t. +++, attention divisée, inhibition, **rapidité d'exécution**; il faut retrouver rapidement les cartes recherchées par une combinaison d'animaux)

\* Joute en simultané

5 ans et + 2 à 6 j. **\*\*\* Jouer avec la règle de base sans poissons \*\*\***



☆ *Color Addict Kidz*, par France Cartes environ 12.99\$

(**\*\*\*il faut le jouer avec la règle de Speed pour travailler en inhibition\*\*\*** : se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en les classant par même couleur ou même image -2 règles à respecter; reconnaissance visuelle, catégorisation, flexibilité, autorégulation, inhibition, m.d.t., **rapidité d'exécution**)

\* Joute en simultanée. 4 ans + 2 à 4j.



☆ *Rhino Hero Junior*, par Haba, 29,99\$

(construire de façon coopérative un immeuble à l'aide de cartes; il faut être agile, car la tour peut tomber à tout moment, et il faut être indulgent à l'égard des choix des autres)

**\*\*\*Gestion de frustration car il est très facile de faire tomber la construction.\*\*\***

2 ans et +, 2 à 5j.



☆ *Tous au poulailler*, par Foxmind, 24,99\$,

(récolter des œufs...appât du gain, régulation)



de la colère, gestion de l'impulsivité)  
4 ans et +, 2 à 5j.

☆ *La planche des pirates* par Flying Games, 37,99\$,  
(déplacer son éléphant sans qu'il ne tombe...appât du gain, régulation  
de la colère, gestion de l'impulsivité)  
5 ans et +, 2 à 4j.



☆ *Pyramide d'animaux*, par HABA, 29,99\$,  
(déplacer son éléphant sans qu'il ne tombe...appât du  
placer un animal sans que tout ne tombe, gestion de l'impulsivité,  
régulation émotionnelle)  
4 ans et +, 2 à 4j.



☆ *Pyramide d'animaux Junior*, par HABA, 34,99\$,  
(déplacer son éléphant sans qu'il ne tombe...appât du  
placer un animal sans que tout ne tombe, gestion de l'impulsivité,  
régulation émotionnelle) \*\*\*Pièces plus grosses\*\*\*  
5 ans et +, 2 à 4j.



## Focus attentionnel + Activation à la tâche \*Tous les Cherche et Trouve\* +

☆ *Mon premier cherche et trouve*, par Auzou, 29,99\$  
(repérage visuel d'images avec consignes : ex : Trouve quelque chose  
Qui fait du bruit) FOCUS + ACTIVE!!!



Par Anick Pelletier, orthopédagogue Clinique Optineurones  
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*

- \* Possibilité de Joute en simultané  
3 ans et + 2 à 6 j.

☆ *Cherche et trouve des émotions avec la règle Niveau 1*  
par Placote, 34,99\$

(identifier les diverses émotions de base, les reconnaître et les nommer, certaines mises en situations réelles de vie présentées)

2 ans +, 2 à 4j.



☆ *Mon premier cherche et trouve*, par Gladius, 19,99\$

(repérage visuel d'images) FOCUS + ACTIVE!!!

2 ans et + 1 j.



☆ *Qui trouve quoi?*, par Placote, 26,99\$

(repérage visuel d'images avec possibilité de notion de SUJET + VERBE + COMPLÉMENT)  
FOCUS + ACTIVE!!!

- \* Possibilité de Joute en simultané  
1 ans 1/2 ans et + 1 à 5 j.



☆ *Candy*, par Beleduc, 24,99 \$

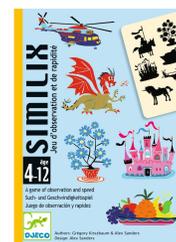
(Être le plus rapide à trouver l'item recherché)  
3 ans et + 2 à 4j.



☆ *Similix*, par Djeco, 24,99\$

(repérage visuel par reconnaissance visuelle ombre v.s vraie image, inhibition,  
**rapidité d'exécution, FOCUS ATTENTIONNEL +++ demandé!!!**)

- \* Joute en simultané  
4 ans et + 2 à 5 j.



☆ *Différences Junior*, par Gigamic, 24,99\$

(repérer 2 différences avec la carte centrale; premier qui trouve remporte la carte centrale,  
**rapidité d'exécution, FOCUS ATTENTIONNEL +++ demandé!!!**)

- \* Joute en simultané  
5 ans et + (capable à partir de 3 ans) 2 à 6 j.



☆ *Chasseurs en herbe*, par Placote 45,99\$

(repérer l'insecte le plus vite possible parmi les insectes cachés dans les feuilles.  
Joute en coopération possible\*\*\*)

- \* Joute en simultané  
3ans et + 2 à 6 j.



☆ *Mysterix*, par Djeco, 21,99\$

(Recherche rapidement l'intrus parmi des dizaines d'images semblables; attention, Activation, rapidité d'exécution, gestion de l'impulsivité)

\* Joute en simultané  
4ans et + 2 à 6 j.



☆ *Taco Chaton Pizza*, par Djeco, 14,99\$

(Nommer le bon mot en retournant une carte tout à rour tout en suivant l'ordre des mots à nommer; Attention, activation, mémoire à court terme verbale, m.d.t.)

\* Joute en simultané  
4 ans et + 2 à 4 j.



## Discours interne (parle à voix haute)

☆ *Animomix* par Djeco, 12,99\$

(Recompose des animaux en demandant aux autres joueurs les parties de corps requises, Soir précis car des parties se ressemblent; discours à voix haute, vocabulaire, accès lexical, Élaboration à l'oral)

3 ans et + 2 à 3 j.



## Imagerie mentale (voir/imaginer dans sa tête)

☆ *Find Monty*, par beloduc, 35,99\$

(voir description Maki Stack ci-dessous et faire pareil...avec le matériel chat/oreiller/édredon/lit/tapis)

Régl. Émotionnelle= empiler des éléments selon une cartes demandée avec un seul doigt contre le doigt de notre coéquipier ou avec deux de nos doigts adjacents formant une pince ou les yeux bandés : \*\*\*Gestion de frustration car nous ne devons pas prendre les nerfs après notre coéquipier ni après nos compétences motrices\*\*\*

Imagerie mentale= cacher les pièces de sushis + présenter une carte au joueur et celui-ci doit rechercher les pièces à utiliser pour faire la composition sans les regarder...seulement avec son toucher.

Imagerie mentale : faire construire la carte préalablement mémorisée les yeux fermés.

M.C.T. visuelle : faire mémoriser la carte à l'élève et il doit réaliser la composition de sushis sans regarder la carte à nouveau, seulement de mémoire.



M.C.T. verbale/auditive : prendre une carte composition et la décrire au joueur...celui-ci doit mémoriser les consignes données et faire la composition après.

Discours interne : se parler en faisant la composition...tout dire à voix haute ou dans sa tête.

Élaboration du discours : Décrire une composition à faire à un autre joueur. Il faut être précis dans ses directives afin que l'autre joueur réalise la composition correctement.

4 ans et +, 2 à 5 j.

☆*Démêle-moi*, par Cocktail, Chalk and Chuckles,  
(assembler des pièces de sandwichs concave/convexe ; faire  
toucher les pièces les yeux fermés et trouver sa paire les yeux  
ouverts après)

4 ans et +, 2 à 5 j.



☆*My Little Cabbage*, par Chalk and Chuckles,  
(2 jeux : 1 = mémoire à court terme visuelle, 2 = imagerie mentale, kinesthésique)  
3 ans et +, 1 à 4 j.



☆*Caterpillar Clotter*, par Chalk and Chuckles,  
(reconnaissance visuelle identique et par ombrage)  
4 ans et +, 2 à 4 j.



☆*Spacio*, par Djeco,  
(repérage spatial et superposition visuelle avec les notions devant, derrière,  
à côté ; organiser des animaux sur un plateau en suivant un plan donné)  
4 ans et +, 1j. **\*\*\*Capable à partir de 3 ans**



☆ *Tim t'aide à ranger*, par Matagot, 34,99\$,  
(attendre son tour de jeu, reconnaissance des couleurs, dénombrement;  
couvrir toutes les cochenilles à l'aide des récoltes)  
3 à 5 ans et + (capable à 2 ans) 2-4j. **\*\*jeu coopératif\*\***



☆ *Ze Mirror Animals ou Faces*, par Djeco, 39,99\$  
(planification, organisation, i.m\*\*\*il faut reproduire une image en ayant recours au miroir que,  
par réflexion, reproduit la deuxième partie de l'image)

**\*\*\*VERSION Petits = 4 ans Ze Mirror Images**



- ☆ *Ze Géo Vroom*, par Djeco, 34,99\$  
(planification, organisation, i.m\*\*\*il faut reproduire une image en utilisant des pièces en 2D)

- ☆ *Zoowaboo*, par Matagot, 34,99\$,  
(estimation visuelle à savoir si tous les cartons sélectionnés vont entrer dans un bateau en 2D)  
5 ans et + 1 -4j.



- ☆ *Tactil Buzz*, par Djeco, 32,99\$,  
(Trouver les pièces demandées en touchant à des pièces cachées dans un sac; il faut donc reconnaître les textures présentées seulement par le touché!)  
3 ans et + 1 -4j.



- ☆ *Tastaro* par Beleduc, 36,99\$,  
(Trouver les pièces demandées en touchant à des pièces cachées dans un sac; il faut donc reconnaître les textures présentées seulement par le touché!)  
4 ans et + 1 j. +



- ☆ *Crococroc*, par Djeco, 28,99\$,  
(Reproduire une séquence donnée non verbale; suite logique, mct visuelle, discours interne, traitement de l'information non verbale + recherche visuelle en se parlant, im)  
3 ans et + 1j.



## Mémoire à court terme et mémoire de travail (retenir quelques éléments en même temps et les gérer)

- ☆ Idée : \*\*\*La règle du jeu *Jet Lag* : répondre à la question posée avant celle qui vient tout juste d'être posée...\*\*\*



- ☆ *Monsieur Gelato*, par Ludik Québec, 34,99\$  
(mémoriser des cornets à refaire; MDT, **mémoire à court terme visuelle**)  
5 ans et + 2 à 4 j.

- ☆ *Mont-à-mots Dinos*, par Ludik Québec, 24,99\$  
(compréhension de consignes et raisonnement sur ces consignes; on peut mémoriser l'image et se faire poser 2 questions ou 1 question sur cette image ou encore, répondre à 1 ou 2 questions en regardant l'image, **MCT verbale**)  
4 ans + 2j+



- ☆ *Mon premier cherche et trouve*, par Auzou, 29,99\$  
(repérage visuel d'images **avec consignes** : ex : **Trouve quelque chose Qui fait du bruit**) FOCUS + ACTIVE!!!, **MCT visuelle et verbale**  
\* Possibilité de Joute en simultané  
3 ans et + 2 à 6 j.



- ☆ *Cherche, trouve et découvre Les camions*, par Placote, 29,99\$  
(repérage visuel d'images avec possibilité de consignes/inférences : ex : Trouve le camion qui éteint des feux. Trouve cette fille. Selon toi, quelle émotion vit-elle?) FOCUS + ACTIVE!!!  
**MCT visuelle et verbale** si consignes données.  
\* Possibilité de Joute en simultané  
3 ans et + 2 à 6 j.



- ☆ *La ronde des papillons*, par Matagot, 34,99\$,  
(trouver le papillon recherché le plus rapidement possible en retournant les ailes de plusieurs papillons; rapidité d'exécution, observation/reconnaissance visuelle, **mémoire à court terme visuelle**, mdt)  
\*Joute en simultané\*  
5 ans et + (capable à 3 ans) 2-4j.



- ☆ *Memo Sono*, par Djeco, 29,99\$,  
(trouver le papillon recherché le plus rapidement possible en retournant les ailes de plusieurs papillons; **mémoire à court terme VERBALE**)  
\*Joute en simultané\*  
3 ans et + (capable à 3 ans) 2-4j.



- ☆ *Memo Meuh*, par Djeco, 29,99\$,  
(trouver les animaux sur les cartes selon le cri de l'animal entendu; **mémoire à court terme VERBALE**)  
3 ans et + 2-4j.



☆ *Crococroc*, par Djeco, 28,99\$,

(Reproduire une séquence donnée non verbale; suite logique, mct visuelle, discours interne, traitement de l'information non verbale + recherche visuelle en se parlant, i.m.)  
3 ans et + 1j.



☆ *Taco Chaton Pizza*, par Djeco, 14,99\$

(Nommer le bon mot en retournant une carte tout à rour tout en suivant l'ordre des mots à nommer; Attention, activation, mémoire à court terme verbale, m.d.t.)  
4 ans et + 2 à 4 j.



## Anticipation/Planification/Organisation

☆ *Monza*, par Haba, 29,99\$

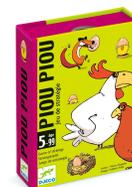
(Planification, **anticipation**+++ , flexibilité cognitive...; il faut faire avancer sa voiture le plus vite possible en étant le plus stratégique)  
5 ans et +, 2 à 6 j.



\*\*\*Augmenter le niveau de jeu en donnant un pointage en plus à celui qui aura utiliser le plus de dés pour avancer tout au long de la partie. Ainsi, l'élève est amené à prendre le temps de planifier ses déplacements dans le but d'avancer le plus loin possible, tout en utilisant le plus possible de dés.

☆ *Piou Piou*, par Djeco, 21,00\$

(jouer ses cartes judicieusement...attention aux renards. Flexibilité, planificaïton-organisation, anticipation, petite gestion des avoirs)  
44ans et +, 2 à 4j.



☆ *Little cooperation*, par DJECO, 24,99\$,

(jeu de coopération où il faut faire la directive demandée par le dé lorsque vient son tour de jeu; respect du tour de jeu, adresse pour enlever soigneusement les blocs de glace, patience)  
2 ans et +, 2 à 5j.



\*\*\*Tous les autres jeux de la collection «Little...» de DJECO

(**Little Action, Little memo, Little observation, Little association, Little number, Little circuit, etc.**)\*\*\*



## Toute la collection 2 ans +

☆ *Lapin magicien*, par SmartGames, 39,99\$

(planification, organisation, autorégulation, flexibilité; il faut utiliser les indices du calepin pour disposer les pièces du magicien afin de donner ce que l'on voit sur l'image)  
2 ans et + 1j.



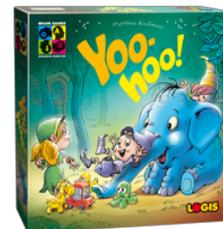
☆ *Spacio*, par Djeco,

(repérage spatial et superposition visuelle avec les notions devant, derrière, à côté ; organiser des animaux sur un plateau en suivant un plan donné)  
4 ans et +, 1j. **\*\*\*Capable à partir de 3 ans**



☆ *Yoo-Hoo!*, par Logis, 29,99\$

(dénombrement, attendre son tour de jeu; déplacer son personnage sur l'escalier du nombre de points du dé et lorsqu'il arrive en haut de la glissade, il glisse et récolte un objet de sa couleur)  
2 à 5 ans et +, 2-4j.



☆ *Le bal masqué des coccinelles*, par Matagot, 34,99\$,

(attendre son tour de jeu, reconnaissance des couleurs, dénombrement; couvrir toutes les coccinelles à l'aide des récoltes)  
2 à 5 ans et +, 2-4j. **\*\*jeu coopératif\*\***



☆ *Mmm!*, par Matagot, 34,99\$,

(tourner les dés et décider ceux que l'on conserve ou non pour tenter de récolter le plus d'aliments que possible; planification, organisation, appât du gain, gestion de l'impulsivité)

5 ans et + 2-6j. **\*\*jeu coopératif\*\***



☆ *Mon premier Carcassonne*, par Filosofia, 34,99\$,

(Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut faire des chemins pour arriver à mettre nos personnages en premier, mais attention car les autres joueurs jouent avec les mêmes chemins que nous!)  
4 ans et +, 2 à 4 j.



☆ *Age de pierre Junior*, par Filosofia, 49,99\$,

Par Anick Pelletier, orthopédagogue Clinique Optineuronos  
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*



(Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut planifier la récolte de vives pour les échanger contre des habitations)

5 ans et +, 2 à 4 j.

☆ *Hansel et Gretel*, par Foxmind, 24,99\$

(jouer des cartes pour compléter des friandises; anticipation, planification/organisation, avancer son jeton en coordonnant = Correspondance terme-à-terme, dénombrement)

\*\*\*coopération\*\*\*\*

6 ans + 2 à 4 j.



☆ *Viva topo*, par Rio Grande Games, 49,99\$,

(Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut planifier l'avancement de nos souris tout en anticipant de récolter des fromages)

4 ans et +, 2 à 4 j.



☆ *Snow Snow*, par Djeco, 42,99\$, COOPÉRATIF

(Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut planifier l'avancement des parties des bonhommes de neige pour arriver à les traverser tous avant qu'ils ne fondent!)

3 ans et +, 1j. à 6 j.



☆ *Smart Car*, par SmartGames, 39,99\$

(planification, organisation, autorégulation, flexibilité; il faut utiliser les indices du calepin pour disposer les 4 blocs afin de construire la voiture.

3 ans et + 1j.



\*\*\*Et tous les autres jeux de logique à 1 joueur pour les 2 à 5 ans\*\*\*

Allez-y selon les goûts de vos élèves...

Ex : *Castel Logix*, *Camelot JR*, etc.



☆ *Kids Express*, par Ludonaute, 24,99\$,

(Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut sauver les passagers et les bagages tout en éliminant les bandits!)

5 ans et +, 1j. à 4 j.

\*\*\*Coopératif\*\*\*



☆ *Rock Band*, par Djeco, 12,99\$,

Par Anick Pelletier, orthopédagogue Clinique Optineurones

Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*



(Planification, anticipation avant de faire un choix; récolter des poissons pour engager des pingouins de manière à constituer son band de musique!)  
4 ans et +, 2j. à 4 j.

☆ *Mini Family*, par Djeco, 12,99\$,

(Planification, Organisation, anticipation; récolter des cartes de sorte à réunir ce qu'il faut pour réunir une famille ou des familles en premier)  
4 ans et +, 2j. à 4 j.



☆ *Boîte 12 jeux classiques*, par Djeco, 29,99\$,

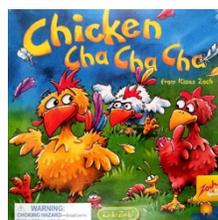
(Planification, Organisation, anticipation à travers 12 jeux classiques comme : Le jeu de l'oie, serpents-échelles, Toc, etc.)  
4 ans et +, 2j. à 6 j.



## Organisation des connaissances en Mémoire à long terme

☆ *Chicken cha cha cha (Pique plume)*, par Gigamic, 49,99\$

(mémoire visuelle; il faut aller enlever les plumes des autres en avançant. On avance en trouvant les bonnes images correspondant à celle sur laquelle se retrouve notre poule.)  
4 ans + 1 à 4 j. niveau 1



☆ *Dans ma valise*, par Gladius, 20,99\$

(mémoires visuelle et/ou auditive)

\*\*\*excellent pour observer enseigner les processus de mémorisation  
4 ans et + niveau 2 \*\*\***Possible à compter de 2 ans**



\*\*\*Jeu présenté sur la chaîne\*\*\*



☆ *Sardines*, par DJECO, 19,99\$

(mémoire visuelle, reconnaissance visuelle)  
5 ans et + 2 à 4 j. niveau 2



☆ *La chasse aux monstres*, par Scorpion Masqué, \$24,99 COOPÉRATION

(mémoire visuelle; en groupe, il faut repérer les monstres à l'aide de notre mémoire pour les sortir de sous le lit. Attention ! Si on se trompe trop souvent, des nouveaux monstres s'ajoutent...



Par Anick Pelletier, orthopédagogue Clinique Optineuron  
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*

3 à 7 ans niveau 2 1 à 5 j.

- ☆ *Little Memo* par DJECO, 26,99\$  
(mémoire visuelle, reconnaissance visuelle)  
2ans1/2 ans et + 2 à 4 j. niveau 1



- ☆ *Mon 1<sup>er</sup> jeu de mémoire*, par Gladius, 19,99\$  
(mémoire visuelle, reconnaissance visuelle)  
2 ans et + 1 à 4 j. niveau 1



- ☆ *Abella l'abeille*, par HABA, 29,99\$  
(niveau 1 = apprentissage des couleurs, Niveau 2 = Mémoire visuelle)  
2 ½ ans et + 1 à 4 j. niveau 1



- ☆ *Tous à la ferme*, par Foxmind, 24,99\$  
(retrouver les animaux de sa ferme mais dans un ordre précis)  
4 ans et + 1 à 4 j. niveau 1



- ☆ *Cinderella*, par Foxmind, 24,99\$  
(retrouver les éléments avant que l'heure ne soit venue de transformer le carrosse en citrouille)  
4 ans et + 1 à 4 j. niveau 1



- ☆ *Dompteur de mémoire*, par Placote, 29,99\$  
(mémoire visuelle; associations simples de 2 cartes en pairage)  
2 1/2 ans et +, 2 j. + niveau 1



## **Autres idées de jeux pour préparer aux savoirs essentiels et diverses connaissances scolaires**

## Mathématiques

- ☆ *Les petits pompiers*, par Foxmind, 19,99\$ COOPÉRATION  
(avancer son jeton en coordonnant 1, 2, 3, 4 ou 5 ;  
Correspondance terme-à-terme)  
2 à 5 ans



- ☆ *Hansel et Gretel*, par Foxmind, 24,99\$  
(jouer des cartes pour compléter des friandises; anticipation, planification/  
organisation, avancer son jeton en coordonnant = Correspondance terme-à-terme,  
dénombrement)  
6 ans + 2 à 4 j.



- ☆ *Mon premier Mille bornes*, par Dujardin, 29,99\$  
(avancer son jeton en coordonnant 1, 2, 3, 4 ou 5 ;  
Correspondance terme-à-terme)  
3 à 5 ans \*Capable 2 ans\*. 1j. +



- ☆ *1,2,3...*, par Ravensburger, 15,99\$  
(associations nombres/doigts de la mains/dé des chiffres 1 à 10)  
3 à 6 ans



- ☆ *Jungle*, Gladius, 12,99\$,  
(jeu de bataille où il faut dire qui a le plus sur sa carte; chiffres de 1 à 8  
\*\*\*placer les cartes à côté pour démontrer à l'enfant combien il y a  
«de plus» ou «de moins» d'une carte à l'autre et qui fait qu'une gagne  
Ou perd sur l'autre. )  
4 ans + 2 à 4j.



- ☆ *Candy*, par Djeco, 29.99\$  
(initiation aux notions d'ajout et de retrait; addition, soustraction)  
5 ans +



☆ *Potions mathématiques*, par Placote, 44.99\$

(initiation aux notions d'ajout et de retrait, correspondance terme-à-terme, dénombrement de 1 à 10, reconnaissance des nombres de 1 à 10 dans le niveau 2) 3 ans +. 2 à 4 j.

☆ *Contigloo*, par Djeco, 29,99\$

(dénombrement et principe d'addition 1 à 3 3 ans +. 1 j.



## Langage oral et écrit/français

☆ *Mont-à-mots mini*, par Productions du Lampiste, 29,99\$,  
(évoquant lexicale, vocabulaire : il y a des cartes catégorisation sons, associations d'idées)  
4 ans et + [\\*\\*\\*voir au Guide des jeux p.22](#)



☆ *Destination consignes*, par Placote Éditions passe-temps, 44,99\$  
(notions spatiales à côté de, en avant de...l'élève doit écouter ;es consignes et placer ses voitures en conséquences)  
3 ans + 1j. +



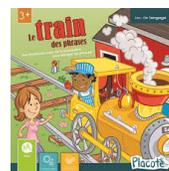
☆ *Il est où le minou?*, par Bédoduc environ 26.99\$,  
(organisation dans l'espace, imagerie mentale, consignes orales données et reçues, notions spatiales dessus, dessous, en avant, derrière, à gauche, à droite, à côté...)  
4 ans et +, 2 à 5 j.



☆ *Raconte-moi, Play Discovery-*, par Ravensburger, 19.99\$  
(conscience du récit, histoire en séquence; )  
4 ans +, 1 à 5 j.



- ☆ *Le train des phrases*, par Éditions Passe-Temps, environ 34,99\$,  
(sujet + verbe...personnage + action)  
3 ans et +, 1 j. +



- ☆ *Qui va sauver la princesse*, par Placote Éditions passe-temps, 29,99\$  
(Compréhension de questions à partir des pronoms interrogatifs Où, Qui, Avec quoi, Quand  
vocabulaire relié aux réponses aussi)  
3 ans + 1j. +



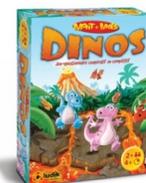
- ☆ *Pourquoi les carottes ont-elles disparues?*, par Placote Éditions passe-temps, 39,99\$  
(compréhension de consignes et raisonnement sur ces consignes, déduction,  
Inférences à partir d'images montrées)  
3 ans + 2 à 4j. +



- ☆ *Raisonne au parc*, par Placote Éditions passe-temps, 39,99\$  
(compréhension de consignes et raisonnement sur ces consignes, déduction,  
inférences; possibilité de raisonnement sur des sentiments par rapport à  
soi-même ou aux autres à partir de situations données en mots et en images)  
4 ans + 2 à 4j. +



- ☆ *Mont-à-mots Dinos*, par Ludik Québec, 24,99\$  
(compréhension de consignes et raisonnement sur ces consignes; on peut mémoriser  
l'image et se faire poser 2 questions ou 1 question sur cette image ou encore, répondre à  
1 ou 2 questions en regardant l'image)  
4 ans + 2j+



- ☆ *Clever Dog*, par Chalk and chuckles,  
(vocabulaire sur les opposés)  
3 ans + 1j+



- ☆ *Pyjama Party*, par Chalk and chuckles,  
(associations, suivre des consignes non verbales)  
3 ans + 2 à 4j.



- ☆ *Season Wise*, par Chalk and chuckles,  
(vocabulaire et apprentissage des saisons)  
3 ans + 2 à 4j

