

****N.B. :** Réutilisation du présent classement de jeux interdit pour toute autre publication ou prestation.

*****N.B. :** Les prix indiqués en dollars canadiens sont sujets à changements sans préavis.

*****Surveillez la chaine Optijeu-pédagogie par le jeu pour visionner des vidéos de pédagogie par le jeu, «trucs» d'utilisation******

*****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 . *****

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

Idées de jeux pour les Fonctions exécutives 6 ans et +

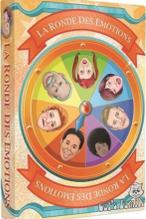
Observation	1.1
☆ <i>Tower of logic</i> , par SmartGames, usagé ou par internet (anticipation, planification, organisation, autorégulation, discours interne) 8 ans et +, 1 j.	
☆ <i>Slack Jack</i> , par Gladius. 21,99\$ (vitesse d'exécution, m.c.t., m.d.t., flexibilité, inhibition) 6 ans et + 2j.	
☆ <i>Dans ma valise</i> , par Gladius, 20,99\$ (mémoires visuelle et/ou auditive) ***excellent pour enseigner les processus de mémorisation et pour les observer 4 ans et + niveau 2	
☆ <i>À la folie!</i> , par Bioviva 26,99\$ (discussion et découverte à propos de nos intérêts ou non) ***excellent pour créer un lien et se découvrir l'un et l'autre ou les uns les autres*** 7 ans et +	

#1 = Jeux pour le vocabulaire des émotions

2.2

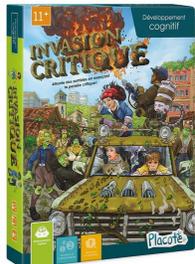
2.1

2.3

<p>☆ <i>Mémo Émos</i>, par Gladius, 19,99\$ (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 et +, 2-4 j. +</p>	
<p>☆ <i>Le loto des émotions avec la règle Niveau 2</i>, par Placote, 26,99\$ (identifier les diverses émotions de base, les reconnaître et les nommer) 1/12 ans +, 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Drôles de familles émotions</i>, par Gladius, 17,99\$ (apprendre à reconnaître, nommer, identifier les diverses émotions positives et négatives sous la forme du jeu des 7 familles) 5 ans, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>La boîte calme</i>, par Placote, 59,99\$ (apprendre à reconnaître, nommer, identifier les diverses émotions + à les identifier en contexte INTERNE et EXTERNE, moyens de régulation émotionnelle proposés, guidance parentale proposée pour accompagner l'enfant à la gestion de ses émotions) 4+ ans, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>MEMO Rush</i>, par Placote, 20,99\$ (jeu de mémoire relié au vocabulaire sur les émotions; association image-vocabulaire émotion avec une partie de mémoire ordinaire!) 6+ ans, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>La ronde des émotions</i>, par Cat's Family, 20,99\$ ***France seulement*** (vocabulaire simple et complexe sur les émotions, reconnaissance en contexte interne) 6+ ans, 2 à 6 j.</p>	

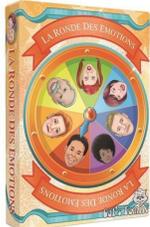
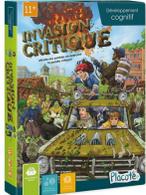
#2 = Jeux pour mettre des émotions en	
Contexte EXTERNE à l'élève/scénarios sociaux	
<p>☆ <i>L'école des monstres</i>, par Placote, 39,99\$ (par diverses situations énoncées à l'élève, réagir sur des composantes liées à l'empathie et la façon de réagir avec les autres) 3-7 ans, 2 à 4j.</p>	 
<p>☆ <i>Impro social</i>, par Placote, 26,99\$ (par diverses situations énoncées à l'élève, réagir sur des composantes liées à l'estime de soi, la connaissance de soi, le sentiment d'appartenance et le sentiment de compétence) 8 ans+ 3j. et +</p>	
<p>☆ <i>Le laboratoire des émotions</i>, par Placote, 34,99\$ (classer par émotion diverses situations émotionnelles illustrées) 4 ans+ 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Les émotions</i> par Passe-Temps, 16,95\$ (reconnait des émotions semblables par des visages) 4 ans+ 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Feelings Activity Set</i> par Learning Ressources, 33,95\$ (reconnait des émotions semblables par des visages, des situations et des petits bonshommes) 4 ans+ 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>La boîte calme</i>, par Placote, 59,99\$ (apprendre à reconnaître, nommer, identifier les diverses émotions + à les identifier en contexte INTERNE et EXTERNE, moyens de régulation émotionnelle proposés, guidance parentale proposée pour accompagner l'enfant à la gestion de ses émotions) 4+ ans, 2 à 4 j.</p>	

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
Clinique Optineurones / Formations Optifex
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

<p>☆ <i>Invasion Critique</i>, par Placote, 49,99\$ (discuter, argumenter et prendre position sur des situations de la vie courante, personnelle et sociale à l'adolescence)</p> <p>11 ans+</p>	
--	---

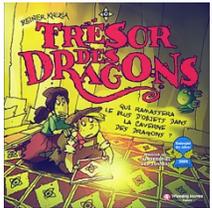
<p>#3 = Jeux pour mettre des émotions en</p> <p>Contexte INTERNE à l'élève/scénarios sociaux</p>	
<p>☆ <i>Feelings</i>, par Dude, 39,99\$ (apprendre à reconnaître, nommer, identifier les diverses émotions positives et négatives à travers des situations de vie réelles)</p> <p>8 ans, 3 à 8j. ****TOUS les jeux de la game FEELINGS/FEELINKS***</p>	
<p>☆ <i>Le monstre des couleurs</i>, 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.)</p> <p>4 ans, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>L'école des monstres</i>, 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)</p> <p>3-7 ans, 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Impro social</i>, par Placote, 26,99\$ (par diverses situations énoncées à l'élève, réagir sur des composantes liées à l'estime de soi, la connaissance de soi, le sentiment d'appartenance et le sentiment de compétence)</p> <p>8 ans+ 3j. et +</p>	
<p>☆ <i>Dis Ta Vie</i>, par Placote, 21,99\$ (par diverses situations énoncées à l'élève, réagir sur des composantes liées à l'avenir, les souvenirs, les relations, l'identité la société)</p> <p>12 ans+ 2 à 6 j.</p>	

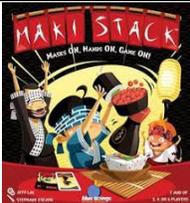
Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
 Clinique Optineurones / Formations Optifex
 Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

<p>☆ Zenda, par Placote, 44,99\$ (par diverses situations énoncées à l'élève, réagir sur des composantes liées à l'avenir, les souvenirs, les relations, l'identité la société)</p> <p>7 ans+ 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ Le laboratoire des émotions, par Placote, 34,99\$ (classer par émotion diverses situations émotionnelles illustrées)</p> <p>4 ans+ 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ Totem, par Éditions ADA, 24,99\$ (Construire son propre totem en choisissant des animaux porteur d'une caractéristique (force-faiblesse-valeur...); les autres peuvent aussi nous décrire par un totem, etc.)</p> <p>8 ans, 2 à 6j.</p>	
<p>☆ Le code social, par Placote, 44,99\$ (se mettre à la place des autres, donner son opinion dans une situation sociale particulière, réagir à une situation de problématique sociale, etc.)</p> <p>6 ans+ 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ La boîte calme, par Placote, 59,99\$ (apprendre à reconnaître, nommer, identifier les diverses émotions + à les identifier en contexte INTERNE et EXTERNE, moyens de régulation émotionnelle proposés, guidance parentale proposée pour accompagner l'enfant à la gestion de ses émotions). 4+ ans, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ La ronde des émotions, par Cat's Family, 20,99\$ ***France seulement*** (vocabulaire simple et complexe sur les émotions, reconnaissance en contexte interne)</p> <p>6+ ans, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ Invasion Critique, par Placote, 49,99\$ (discuter, argumenter et prendre position sur des situations de la vie courante, personnelle et sociale à l'adolescence)</p> <p>11 ans+</p>	

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
Clinique Optineurones / Formations Optifex
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

Régulation Stress/Anxiété 2.1	
<p>☆ <i>Zenda</i>, par Placote, 44,99\$ (par diverses situations énoncées à l'élève, réagir sur des composantes liées à l'avenir, les souvenirs, les relations, l'identité la société)</p> <p>7 ans+ 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>La jungle du stress</i>, par Placote, 44,99\$ (par diverses situations énoncées ou des questions proposées, l'élève doit se prononcer. Régulation du stress, discussion, etc.)</p> <p>6 ans+</p>	

Régulation émotionnelle et comportementale 2.2	
<p>*Les jeux de la section 2.3 Gestion de l'impulsivité peuvent aussi être utilisés*</p>	
<p>☆ <i>La boîte calme</i>, par Placote, 59,99\$ (apprendre à reconnaître, nommer, identifier les diverses émotions + à les identifier en contexte INTERNE et EXTERNE, moyens de régulation émotionnelle proposés, guidance parentale proposée pour accompagner l'enfant à la gestion de ses émotions)</p> <p>4+ ans, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Trésor des dragons</i>, par Oya, 27,99\$ (mémoire visuelle, anticipation, gestion de l'impulsivité, inhibition émotionnelle; il faudra trouver des paires, des triples et des quadruples, voire même des simples, de cartes afin d'être celui qui en aura récolté le plus à la fin de la partie. Mais il faudra savoir s'arrêter avant de tourner une araignée ou un dragon avec un trésor!</p> <p>6 ans et + 2 à 5 j.</p>	

<p>☆ <i>Perfection</i>, par Jouets Hasbro (agilité pour mettre dans chaque encave la pièce qui y va...pendant que le jeu bouge un peu en attendant d'exploser bientôt!!!) ***joute en simultanée*** 5 ans et + 2 j.</p>	
<p>☆ <i>Kaboom Zoo</i>, par ROO, 34,99\$, (grimper au haut de l'arbre le premier sans que le koala ne redescendre; Régulation émotionnelle) 3 ans et +, 1 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Jenga</i>, par Hasbro, 24,99\$ (Enlever des pièces d'une tour jusqu'à ce qu'elle s'écroule) 6 ans et + 1 j. + ***Autre utilisation : inscrivez des mots ou des choses à travailler sur les blocs et l'élève doit les lire ou répondre aux questions inscrites lorsqu'il tire un bloc***</p>	
<p>☆ <i>Rhino Hero</i>, par Haba, 19,99\$ (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.*** 5 ans et +, 2 à 5j.</p>	
<p>☆ <i>Maki Stack</i>, par Blue Orange, 34,99\$ (Régul. Émotionnelle= empiler des éléments selon une carte 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*** 7 ans et +, 4 à 6j.</p> <p>***JEU REMPLAÇABLE PAR :</p> <p>☆ <i>Les rondins des bois</i>, Happy Baoba, 31,99\$ Régul. Émotionnelle= empiler des éléments selon une carte demandée le plus vite possible contre les autres joueurs : ***Régulation émotionnelle car ça va vite, les pièces ne sont pas évidentes à empiler, il faut faire plus vite que les autres sans faire tomber...*** 6 ans + 2-5 j.</p>	 

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
 Clinique Optineurones / Formations Optifex
 Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

<p>☆ <i>La Mine Hantée</i>, par Gladius 19,99\$ (apporter le plus possible de billes dans notre chariot avec une baguette aimantée en croisant la baguette de l'autre joueur qui joue de l'autre côté en face à face) * Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2j.</p>	
<p>☆ <i>Bermudas Pirates</i>, par Gladius 29,99\$ (faire glisser son bateau à l'aide du bout d'un index pour récolter des bijoux, mais attention aux tempêtes aimantées cachées à l'intérieur du plateau!) 7 ans et +, 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Crazy Tower</i>, par Synapses Game, 34,99\$ (être le premier à se débarrasser de ses blocs en les ajoutant à la tour + gestion d'actions spéciales; inhibition d'impulsivité, régulation émotionnelle, flexibilité) 7 ans +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Go Pop Presto!</i>, par Foxmind, 29,99\$ (être le premier à «popen» les trous demandés par une carte modèle; régulation émotionnelle, gestion impulsivité) 7 ans +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Dodo</i>, par Loki, 49.99\$ (collectivement, réussir à construire les passerelles pour accueillir l'œuf du dodo qui descend doucement, en mémorisant les tuiles préalablement retournées; régulation émotionnelle, gestion impulsivité, mémoire) ***COOPÉRATION*** 6 ans +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Donne-moi ça!</i>, par Blue Orange 22,99\$ (réussir à écrire 1 à 50 sur des patates tout en surveillant le dé qui tourne et qui demande de faire des gestes; activation, attention, mdt, flexibilité, régulation émotionnelle) 8 ans et +, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Moustifrog</i> par Djeco, 29.99\$ (attraper des moustiques en projetant des grenouilles sur le plateau; régulation émotionnelle, dextérité, gestion de l'impulsivité, 6 ans +, 2 à 4 j.</p>	

Jeux pour *Inhibition et flexibilité* : *Régulation émotionnelle* :

***En ordre de rééducation (du plus facile au plus difficile)

- **Soupe à la grenouille**
- Jenga
- Bermuda Pirates
- **Mine Hantée**
- Crazy Tower
- **Go Pop Presto**
- 1 x Jeux d'impulsivité/vitesse...(voir section 2.3)
- **Perfection**

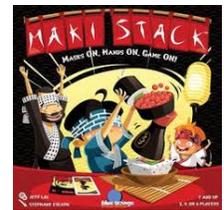
***En caractère gras = les essentiels à une rééducation optimale

Jeux pour la **flexibilité** (régulation d la rigidité)

2.2.1

JEUX COOPÉRATION

☆ *Maki Stack*, par Blue Orange, 34,99\$
(Flexibilité= empiler des éléments selon une cartes demandée avec un seul doigt contre le doigt de notre coéquipier; flexibilité demandée car il faut s'ouvrir aux idées de notre coéquipier)
7 ans et +, 2-4 j. +

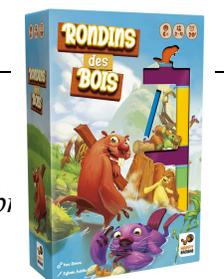


***JEU POUVANT ÊTRE REMPLACÉ PAR :

☆ *Find Monty*, par BELODUC, 39,99\$
(fabriquer la chambre de Monty selon une photo de chambre donnée;
FLEXIBILITÉ et RÉGULATION ÉMOTIONNELLE : construire une chambre selon une photo donnée à deux joueurs, les deux joueurs n'utilisant qu'un index pour manœuvrer les pièces!
4 ans + 2 joueurs



OU



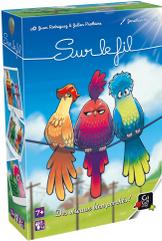
<p>☆ <i>Les rondins des bois</i>, Happy Baoba, 31,99\$ <u>Régul. Émotionnelle</u>= empiler des éléments selon une cartes demandée le plus vite possible contre les autres joueurs : ***Régulation émotionnelle car ça va vite, les pièces ne sont pas évidentes à empiler, il faut faire plus vite que les autres sans faire tomber... *** 6 ans + 2-5 j.</p>	
<p>☆ <i>Slide Quest</i>, par Blue Orange 34,99\$ Motricité fine, planification visuo-spatiale; il faut amener un personnage roulant sur une bille « à bon port » en le faisant avancer par glissements dirigés par des appuis; il faut avoir une bonne communication avec notre coéquipier, être flexible/ouvert à ses idées 7 ans, 1 à 4 j. ***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Cupcakes Academy</i>, par Goliath, 29,99\$ (réaliser la commande de cupcakes demandée en se coordonnant avec l'aide des coéquipiers*** 7 ans et +, 2 à 4j. ***coopération***</p>	 
<p>☆ <i>Ghost Adventure</i>, par Spinboard, 39,99\$ (système de toupie; faire tourner la toupie et la transférer d'un plateau à l'autre sans qu'elle ne tombe de sorte à arriver à réaliser le chemin demandé en entier; régulation émotionnelle, régulation de l'impulsivité, flexibilité demandée entre les coéquipiers, dextérité, planification-organisation) 8 ans et +, 1 à 4j. ***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Carla Caramel</i>, 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.</p>	

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
 Clinique Optineurones / Formations Optifex
 Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

<p>***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Kites</i>, par Matagot 29,99\$ (faire voler les cerfs-volants tous ensemble tour à tour en jouant nos cartes), réussir le spectacle avant que le sablier commun ne s'écroule; attention +++, activation, m.d.t., flexibilité, régulation émotionnelle) 8 ans et +, 2 à 6 j.</p> <p>***coopération***</p>	
<p>☆ <i>The Mind</i>, par OYA, 22,99\$ (tous les joueurs doivent arriver à jouer leurs cartes en les plaçant dans l'ordre croissant sans ne savoir ce que les autres joueurs ont en main!; feeling, ordre croissant-décroissant, régulation de l'impulsivité, flexibilité, inhibition) 8 ans et + 2 à 6 j.</p> <p>***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Complices</i> par Old Chap, 35,99\$ (les deux joueurs doivent arriver ensemble à récolter le maximum de butins et se communiquant car l'un voit une couleur de laser et l'autre voit l'autre couleur! Flexibilité, régulation de l'impulsivité, planification et organisation, discours interne *décrire de manière précise*) 10 ans et + 2 j.</p> <p>***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Speed Colors Team</i>, par Life style, 20 euros (pour QC = amazon.fr) (mêmes règles de coloriage que Speed Colors, mais les joueurs doivent s'aider dans les couleurs à recevoir et doivent réaliser des féfis; régulation émotionnelle, gestion impulsivité, flexibilité, attention, mct visuelle, mdt, 5 ans et + 2 à 6 j.</p> <p>***coopération***</p>	
<p>Jeux pour la flexibilité (régulation d la rigidité)</p> <p>*** JEUX PLATEAU COMMUN TOUS LES JOUEURS ***</p>	
<p>☆ <i>Potion Explosion</i>, par EDGE, 69,99\$ (anticiper les défilements de billes à la manière «Candy Crush» pour planifier vos potions magiques la réutilisation de ces dernières pour optimiser vos actions par après; flexibilité demandé lorsqu'un adversaire change nos plans anticipés) 8 ans et + 2 à 6j.</p>	

2.2.1

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
 Clinique Optineurones / Formations Optifex
 Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

<p>*** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Crazy Tower</i>, par Synapses Game, 34,99\$ (être le premier à se débarrasser de ses blocs en les ajoutant à la tour + gestion d'actions spéciales; inhibition d'impulsivité, régulation émotionnelle, flexibilité) 7 ans +, 2 à 4 j.</p> <p>*** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Quarto!</i>, par Gigamic, 49,99\$ (axes vertical et horizontal, classification, planification spatiale, déplacements spatiaux, anticipation+++, autorégulation, flexibilité, m.c.t.) 8 ans et + 2j.</p> <p>*** et tous les autres de sa collection...***</p> <p>*** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Les tours ambulantes</i>, par Oya, 69,99\$ (arriver à transporter ses magiciens dans le donjon en planifiant leurs déplacements mais attention les autres peuvent changer les plans de vos magiciens; anticipation+++, mémoire, planification/organisation, flexibilité, attention) 8 ans et + 1 à 6 j.</p> <p>*** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Sur le fil</i> par Gigamic, 45,99\$ (Placer des oiseaux sur des fils électriques selon des ordres donnés par des cartes objectif, mais attention car tout le monde peut utiliser les oiseaux des autres! Flexibilité, planification, organisation visuospatiale) 7 ans et + 2j à 4j</p> <p>*** Plateau commun***</p>	
<p>Jeux pour la flexibilité (régulation de la rigidité)</p>	
<p>☆ <i>Totem</i>, par Éditions ADA, 24,99\$ (Construire son propre totem en choisissant des animaux porteurs d'une caractéristique (force-faiblesse-valeur...); il faut s'ouvrir au regard des autres) 8 ans, 2 à 6j.</p>	

2.2.1

<p>☆ <i>The Big Idea</i>, par Fun Forge, 29,99\$ (il faut présenter une invention inventée de toute pièce à partir des cartes pigées et la vendre de façon la plus convaincante possible pou obtenir le plus de votes) 8 ans et + 3 à 6 j.</p>	
--	---

<p>2- Objectif = Imprégnés le STOP avant de faire</p> <p>Inhibition et flexibilité : Régulation de l'impulsivité «va trop vite»</p> <p>+ transférer après avec des jeux de la section Dorsolatérale/Anticipation-Planification- Organisation et/ou de la section Organisation en mémoire à long terme</p>	
<p>☆ <i>Cake Race</i>, par Blue Orange, 24,99\$ (se déplacer dans l'espace sans faire tomber ses chandelles...obstacles possibles; dextérité, rég. de l'impulsivité, rég.émotionnelle, déplacements visuo-spatiaux, flexibilité, inhibition, m.d.t., rapidité d'exécution)</p> <p>6 ans et +, 2 à 12j.</p>	
<p>☆ <i>Soupe à la grenouille</i>, par Tiki éditions, 24,99\$ (gestion de l'impulsivité, inhibition émotionnelle; il faudra catapulter des grenouilles sur des objets figurés) 5 ans et + 1 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Pas de pitié pour les monstres</i>, par Helvetiq, 24,99\$ (bien lancer les chaussettes sur les monstres pour les faire tomber; coopération, motricité fine et globale, rég. de l'impulsivité, adresse motrice, rég. émotionnelle) 4 ans et +, 2 à 4 j.</p>	

2.3

4- Objectif = Généraliser la conscience du STOP dans TOUTE tâche :

Inhibition et flexibilité : Régulation de l'impulsivité «va trop vite»

2.3

+ transférer après avec des jeux de la section Dorsolatérale/Anticipation-Planification
Organisation et/ou de la section Organisation en mémoire à long terme

☆ **Ghost Blitz**, par Gigamic, 17,99\$
(alternance entre deux règles où il faut attraper l'objet demandé le plus rapidement possible; reconnaissance visuelle, flexibilité, inhibition, m.d.t., **rapidité d'exécution**)
* Joute en simultané
6 ans et +, 2 à 8j.



☆ **Fast Flip**, par Blue Orange, 16,99\$
(alternance entre deux règles en dénombrant des fruits; reconnaissance visuelle, dénombrement rapide de 1 à 5, flexibilité+++
autorégulation, inhibition+++**, m.d.t.+++**, **rapidité d'exécution**)
* Joute en simultané
7 ans et +, 2 à 8j.



Fast Flip est EMPLACÉ par le jeu :

☆ **Vachemeuuuhnt vite!**, par FLEIXQ, 22,99\$
(alternance entre deux règles de base et même trois règles en version plus avancée en dénombrant des fruits; reconnaissance visuelle, dénombrement rapide de 1 à 5, flexibilité+++
autorégulation, inhibition+++**, m.d.t.+++**, **rapidité d'exécution**)
* Joute en simultané
5 ans et +, 2 à 8j.

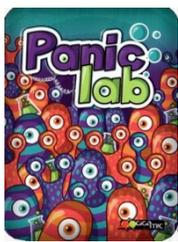


☆ **Halli Galli**, par Gigamic, 21,99\$
(gagner le plus de cartes possibles en tapant rapidement sur la sonnette lorsqu'il y a une combinaison d'un décompte de 5 fruits identiques; attention de ne pas taper à tort car on perd des cartes. Inhibition, **rapidité d'exécution**, m.d.t., flexibilité)
6 ans et +, 2 à 4j.

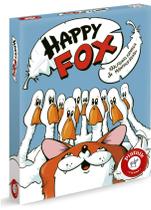


☆ **Halli Galli X-trême**, par Gigamic, 21,99\$



<p>(gagner le plus de cartes possibles en tapant rapidement sur la sonnette lorsqu'il y a une combinaison...cartes d'animaux qui ne mange pas ou mange des fruits de plus à gérer; attention de ne pas taper à tort car on perd des cartes. Inhibition, rapidité d'exécution, m.d.t., flexibilité)</p> <p>6 ans et +, 2 à 4j.</p>	
<p>☆ Speed, par Adlung Speild, 9,99\$ (se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en les classant par même couleur, même forme ou même motif -1 règle à respecter-; reconnaissance visuelle, catégorisation, flexibilité, autorégulation, inhibition, m.d.t., rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2j.</p>	
<p>☆ Slack Jack, par Gladius 19,99\$ (se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en les classant par même couleur, même forme ou même motif une règle à la fois qui change constamment. Il y a des cartes erreurs aussi qu'il faut gérer en plus!; reconnaissance visuelle, catégorisation, flexibilité, autorégulation, inhibition, m.d.t., rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2j.</p>	
<p>☆ Ghost Adventure, par Spinboard, 39,99\$ (système de toupie; faire tourner la toupie et la transférer d'un plateau à l'autre sans qu'elle ne tombe de sorte à arriver à réaliser le chemin demandé en entier; régulation émotionnelle, régulation de l'impulsivité, flexibilité demandée entre les coéquipiers, dextérité, planification-organisation) 8 ans et +, 1 à 4j.</p>	
<p>☆ 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 <u>simultané</u>. 4 ans et +, 2 à 6j.</p>	
<p>Panic Lab, par Gigamic, 22,99\$ (analyser les cartes pour savoir où le regard doit terminer sa route; reconnaissance visuelle, catégorisation, flexibilité+++; autorégulation, inhibition+++; +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++; rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 8 ans et +, 2 à 10j.</p>	
<p>Flip la fenêtre par FlexiQ, 22,99\$</p>	

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
 Clinique Optineurones / Formations Optifex
 Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

<p>(rapidité d'exécution pour trouver quelle est l'image ou la couleur recherchée; plusieurs règles changeantes : flexibilité+++ , autorégulation, inhibition+++ , m.c.t./m.d.t.+++ , rapidité d'exécution)</p> <p>Joute en <u>simultané</u> 7 ans et +, 2 à 8j.</p>	
<p>☆ <i>Pilo Pilo</i>, par Blue Orange, ??? à venir printemps 2024 (réagir en prenant le bon oreiller selon la carte retournée; attention, activation, triple tâche en m.d.t., rapidité d'exécution, flexibilité)</p> <p>*Joute en <u>simultané</u> 7 ans et +, 3 à 6j.</p>	
<p><i>Beat the ball</i> par Blue Orange 32,99\$ (laisser aller sa bille pour qu'elle tombe juste bien au bon niveau; régulation de l'impulsivité+++)</p> <p>Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2 à 4j..</p>	
<p><i>Ring it!</i>, par Blue Orange, 19,99\$ (reconnaître rapidement des combinaisons variant entre couleurs, chiffres ou images semblable; cartes facilement confontables, flexibilité+++ , autorégulation, inhibition+++ , m.c.t./m.d.t.+++ , rapidité d'exécution)</p> <p>* Joute en <u>simultané</u> 5 ans et +, 2 à 9j.</p>	
<p><i>Happy Fox</i>, par Piatnik 19,99\$ (récolter des cartes; appât du gain) * Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2 à 4j.</p>	
<p><i>Feu de camp</i>, par Matagot 19,99\$ (bâter son feu de camp avec des contraintes; dextérité, rég de l'impulsivité, i.m.) * Joute en <u>simultané</u> 10 ans et +, 2 à 6j.</p>	

Jeux pour *Inhibition et flexibilité : Régulation de l'impulsivité* **«va trop vite» :**

***En ordre de rééducation (de plus facile au plus difficile)

- Slack Jack ***En premier si analogie du # ok car enseignement de la notion de «vitesse 90»
- Bazar Bizarre(Ghost blitz)
- Halli Galli
- Vachemeuunt vite!**(**attn : demande du dénombrement**)
- Color Addict (demande de la lecture)
- Flip la fenêtre
- Panic Lab

* gras = essentiels à une rééducation optimale et bien calibrée

5- Objectif = Développer l'endurance à la régulation de l'impulsivité dans toute tâche:

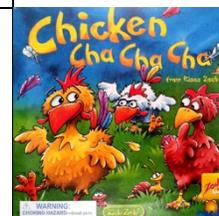
2.3

Inhibition et flexibilité : Régulation de l'impulsivité «va trop vite»

+ transférer après avec des jeux de la section Dorsolatérale/Anticipation-Planification-Organisation et/ou de la section Organisation en mémoire à long terme

1-* JEUX de MÉMOIRE*****

☆ *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



☆ *Le jeu aux mille titres*, par Oya, 49,99\$
(mémoire visuelle; associer le féminin et le masculin de deux personnages, vocabulaire relatif aux notions spatiales et aux divers rôles que peuvent prendre des personnages réels, liens sémantiques servant à expliquer le rapport entre deux personnages, etc.). 5 ans et +, 2 à 6 j. niveau 1 +



<p>***2- JEUX de PLANIFICATION***</p>	
<p>☆ <i>Six</i>, par Fox Mind, 20,99\$ (il faut être le premier à former une des trois représentations proposées avec ses pièces de jeu; anticipation+++, autorégulation, flexibilité, m.c.t., perception et représentation spatiale en 2D) 7 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Quarto!</i>, par Gigamic, 39,99\$ (axes vertical et horizontal, classification, planification spatiale, déplacements spatiaux, anticipation+++, autorégulation, flexibilité, m.c.t.) 8 ans et + 2j. *** et tous les autres de sa collection...***</p>	
<p>***TOUT jeu de MÉMOIRE de TRAVAIL*****</p>	
<p>☆ <i>Speedy Catch</i>, par Blue Orange, 19,99\$ (observer les cartes à mesure qu'elles sont retournées afin de trouver rapidement les correspondances; discours interne, attention, activation, m.d.t.) 7 ans et +, 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Dutch Blitz</i>, par Dutch Blitz games, 14,99\$ (placer ses cartes le plus vite possible en gérant l'ordre croissant et trois postes de discartes; inhibition, flexibilité+++ , autorégulation, mct visuelle et auditive, mémoire de travail +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++, rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 8 ans et +, 1 à 4j.</p>	

3 **4**

Gestion de l'Activation + Attention dirigée
(***Allez-y selon ce que vous avez déjà ou en fonction de ceux que vous allez acheter pour l'inhibition de l'impulsivité et le Dorsolatéral)

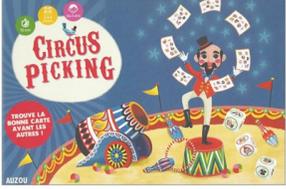
SÉQUENCE de REMÉDIATION PROPOSÉE :

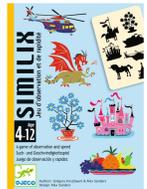
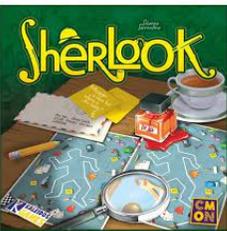
1er : ***Tous les **jeux qui demandent de l'inhibition + Focus de style**
«cherche le plus vite possible»

2e : ***Tous les **jeux de gestion**
(Planification/organisation/anticipation...) où l'élève doit activer le



Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
Clinique Optineurones / Formations Optifex
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

<p>matériel pour tous, où l'élève doit vous donner du matériel pour jouer, etc.</p> <p>3e : ***Tous les jeux de gestion (Planification/organisation/anticipation...) où il y a un tour de rôle demandé, car l'élève doit se réactiver à chaque fois que vient son tour, en plus de se mettre à jour et de maintenir cette attention sur une période soutenue et continue. ***</p> <p>4e : ***Tous les jeux solo (casse-tête de logique qui se jouent à 1 joueur comme Rush Hour, Lazer Maze, Chocolate Fix, Babushka...***</p>	
<p>☆ <i>Quarto!</i>, par Gigamic, 39,99\$ (axes vertical et horizontal, classification, planification spatiale, déplacements spatiaux, anticipation+++, autorégulation, flexibilité, m.c.t.) 8 ans et + 2j.</p>	
<p>☆ <i>Candy</i>, par Beloduc, 24,99\$ (Il faut trouver rapidement des bonbons identiques; recherche visuelle.) *Joute en <u>simultané</u>. 4 ans + *2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Cherche et Trouve</i>, par Gladius, 19,99\$ (Il faut trouver rapidement une image recherchée dans le tableau; recherche visuelle.) *Joute en <u>simultané</u>. *2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Kingdomino</i>, par blue orange, 24,99\$ (placer ses tuiles de sorte à former le plus grand village et les dominos de même couleur collés) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Speedy Catch</i>, par Blue Orange, 19,99\$ (observer les cartes à mesure qu'elles sont retournées afin de trouver rapidement les correspondances; discours interne, attention, activation, m.d.t.) 7 ans et +, 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Picking Circus</i>, par Auzou, 15,99\$ (observer retournées afin de trouver rapidement les correspondances demandées + la non correspondance à inhiber; discours interne, attention, activation, m.d.t., inhibition) 5 ans et +, 1 à 6j.</p>	

<p>☆ <i>Similix</i>, par Dleco, 24,99\$ (observer retournées afin de trouver rapidement les correspondances demandées + la non correspondance à inhiber; discours interne, attention, activation, mct visuelle) 4 ans et +, 1 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Kites</i>, par Matagot 29,99\$ (faire voler les cerfs-volants tous ensemble tour à tour en jouant nos cartes), réussir le spectacle avant que le sablier commun ne s'écroule; attention +++, activation, m.d.t., flexibilité, régulation émotionnelle) 8 ans et +, 2 à 6 j. ***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Jooky Jooky</i> par Synapses, 29,99\$ (taper Jooky ou la carte selon l'action à faire en réaction à l'analyse d'une carte; rapidité d'exécution, attention, ++\ activation, mct des règ;es, mdt) 6 ans et +, 2 à 6 j. ***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Donne-moi ça!</i>, par Blue Orange 29,99\$ (réussir à écrire 1 à 50 sur des patates tout en surveillant le dé qui tourne et qui demande de faire des gestes; activation, attention, mdt, flexibilité, régulation émotionnelle) 8 ans et +, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Sherlock</i>, par KaléidosGames, 29,99\$ (trouver les erreurs sur deux cartes crime; attention+++ car erreurs très difficiles à trouver, activation) 8 ans et +, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>L'Embrouilleur</i>, par Dujardins, 29,99\$ (Casque sur la tête, il faut répondre à des questions en même temps qu'on se fait déranger par des sons dans le casque) 7 ans et +, 2 j.</p>	

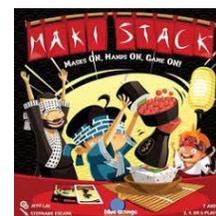
Discours interne

5

☆ *Labyrinthe Junior*, par Ravensburger, 29,99\$
(voir ppt formation Optifex section Discours interne pour idées d'intervention)
4 ans et + 1 à 4 j.



☆ *Maki Stack*, par Blue Orange, 34,99\$
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.
7 ans et +, 4 à 6j.



***JEU REMPLAÇABLE PAR :

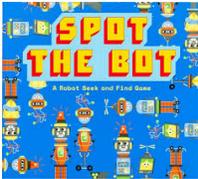
☆ *Find Monty*, par BELODUC, 39,99\$
(fabriquer la chambre de Monty selon une photo de chambre donnée;
Discours interne : décrire à voix haute les gestes et séquences réalisées à mesure qu'on les fait
4 ans + 2 joueurs



OU

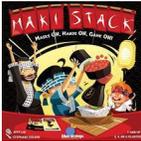
☆ *Les rondins des bois*, Happy Baoba, 31,99\$
Discours interne : décrire à voix haute les gestes et séquences réalisées à mesure qu'on les fait pour construire une carte
6 ans + 2-5 j.



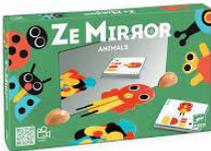
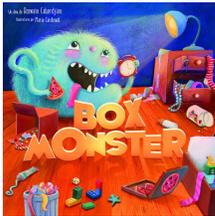
<p>☆ <i>Slide Quest</i>, par Blue Orange, 32,99\$ (se parler mutuellement pour arriver à gérer son bout de plateau chacun dans le but de déplacer un objet à un but précis) 7 ans et +, 1 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Jenga Maker</i>, par Jenga, 34,99\$ (reconstruire une composition 2D en 3D...****faire décrire la construction pendant que l'élève construit ou lui demander de décrire comme il faut à qqn pour que cette personne construise) 8 ans et +, 2 à 4 j.</p> <p>i.m. kinesthésique</p>	
<p>☆ <i>Galapa Go</i>, 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 <u>simultané</u> 6 ans et + 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Picking Circus</i>, par Auzou, 15,99\$ (observer retournées afin de trouver rapidement les correspondances demandées + la non correspondance à inhiber; discours interne, attention, activation, m.d.t., inhibition) 5 ans et +, 1 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Spot the Bot</i>, par Boxed Game, 36,99\$ (mct, mat +++, flexibilité ...si joué avec une répétition des éléments à mémoriser) 6 ans et +, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Quick Cups</i>, par Blue Orange, 13,99\$ (organiser les cups de couleur selon la carte demandée; discours interne, mct visuelle, organisation spatiale) +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++, rapidité d'exécution) 6 ans et +, 2 à 4j.</p>	

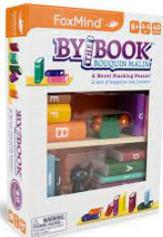
<p>☆ <i>Speedy Catch</i>, par Blue Orange, 19,99\$ (observer les cartes à mesure qu'elles sont retournées afin de trouver rapidement les correspondances; discours interne, attention, activation, m.d.t.) 7 ans et +, 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Complices</i> par Old Chap, 35,99\$ (les deux joueurs doivent arriver ensemble à récolter le maximum de butins en se communiquant car l'un voit une couleur de laser et l'autre voit l'autre couleur! Flexibilité, régulation de l'impulsivité, planification et organisation, discours interne *décrire de manière précise*) 10 ans et + 2 j.</p> <p>***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Costu Monsters</i>, par Blue Orange, 19,99 euros (seulement en France) (Déguiser rapidement les monstres en équipe ou non; pour stimuler le discours interne, demandez à l'élève de dire à voix haute ce qu'il recherche comme éléments de déguisement) 5 ans et + 2 à 6j. +</p> <p>***coopération***</p>	

<p>Images mentales (i.m.) 6</p>	
<p>☆ <i>Jenga Maker</i>, par Jenga, 34,99\$ (reconstruire une composition 2D en 3D....****faire piger les yeux cachés des pièces du jeu pour développer l'i.m.) 8 ans et +, 2 à 4 j.</p> <p>i.m. kinesthésique</p>	
<p>***Tous les jeux qui demandent une construction en 2D/3D comme : Architecte, Tangram, Cliko, Color Cubes (matériel Learning ressources), Code couleurs, Katamino, Blokus, Blokus 3D, etc... i.m. constructions 2D/3D</p>	

<p>☆ <i>Maki Stack</i>, par Blue Orange, 29,99\$ <u>Imagerie mentale</u>= 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. <u>Imagerie mentale</u> : faire construire la carte préalablement mémorisée les yeux fermés. 7 ans et +, 4 à 6j.</p> <p>***JEU REMPLAÇABLE PAR :</p> <p>☆ <i>Find Monty</i>, par BELODUC, 39,99\$ (fabriquer la chambre de Monty selon une photo de chambre donnée; <u>I.M.</u> : toucher une construction faite par un autre joueur et une fois mémorisée au touché, la cacher et trouver parmi trois photos de chambres laquelle on vient de toucher 4 ans + 2 joueurs</p> <p>OU</p> <p>☆ <i>Les rondins des bois</i>, Happy Baoba, 31,99\$ <u>I.M.</u> : toucher une construction faite par un autre joueur et une fois mémorisée au touché, la cacher et trouver parmi trois photos de chambres laquelle on vient de toucher 6 ans + 2-5 j.</p>	  
<p>☆ <i>Spellcasters Harry potter-Lanceurs de sors</i>, par Pressman, 22,99\$ (deviner l'image dessinée dans les airs ou dans le dos à l'aide d'une baguette de bois de la part d'un camarade) 7 ans + 3 à 8 j. i.m. : tout !!!</p>	
<p>☆ <i>Picture Show</i>, par Zygomatic, 29,99\$ (deviner l'image dessinée dans les airs sous forme d'ombres chinoises combinées) 7 ans + 2 à 8 j.+ i.m. = se créer une image</p>	
<p>☆ <i>El Maestro</i>, par Tiki Éditions, 24,99\$ (deviner l'image dessinée dans les airs en étapes par un meneur de jeu et essayer de reproduire sur votre feuille + deviner la scène!) 7 ans + 3 à 8 j. i.m. : tout !!!</p>	

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédaque
Clinique Optineurones / Formations Optifex
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

<p>☆ <i>Shadow Glyphs</i>, par Logi Quest, 37,99\$ (planification, organisation, i.m***il faut reproduire l'ombrage d'une figure à l'aide des pièces en 3D données) 8 ans et +, 1j.</p>	
<p>☆ <i>Recto-Verso</i>, par Tiki, 32,99\$ (planification, organisation, i.m***il faut reproduire une construction à deux joueurs mais chaque joueur ne voit qu'une face de la construction!) 8 ans et +, 2-6j.</p>	
<p>☆ <i>Robot Face Race</i>, par Educationnal Insight 24,99\$ (planification, organisation, i.m***stocker en mémoire une composition de robot à rechercher. 4 ans et +, 2-4j.</p>	
<p>☆ <i>Ze Morror Animals. Images ou Faces</i>, 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) 6 ans et +, 1j. ***VERSION Petits = 4 ans Ze Mirror Images</p>	
<p>☆ <i>Kushi express</i>, par Yoka, 29,99\$ (Reproduire une commande de baguette à manger le plus vite possible à l'aide de cubes 3D insérables et de tranches de bacon et de fromage; rapidité d'exécution, mct visuelle, dextérité, focus) ***I.M. kinesthésique*** 6 ans et +, 2-4j.</p>	
<p>☆ <i>BoxMonster</i> par Dude, 29,99\$ (Retrouver des images cartonnées en 2D avec une main à l'intérieur de la boîte pour réaliser un défi de recherche demandée; i.m., mct visuelle, régulation de l'impulsivité, communication) ***I.M. kinesthésique***. ***coopération**** 5 ans et +, 2-4j.</p>	

<p>☆ <i>Motifs en folie</i>, par FlexiQ, 19,99\$ (Reproduire un motif donné à l'aide de cartes munies de 4 logos tout en faisant agencer les logos; i.m., mct visuelle, flexibilité, attention) 5 ans et +, 2-4j.</p>	
<p>☆ <i>Orbito</i>, par FlexiQ, 34,99\$ (placements et déplacements de billes par cases amovibles; manipulation mentales visuelles, planification/organisation, anticipation+++), flexibilité 7 ans et +, 2j.</p>	
<p>☆ <i>By the book</i>, par Foxmind!, 24,99\$ (organiser les livres sur une ou des tablettes de bibliothèque en respectant les consignes non verbales; planification/organisation visuo-spatiale, i.m., flexibilité, discours interne) ***Voir la chaine Youtube Optijeu pour toutes les façons de stimuler*** 8 ans et + 1j. +</p>	
<p>☆ <i>Tactil Buzz</i>, 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.</p>	
<p>☆ <i>Tastaro</i> 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. +</p>	
<p>☆ <i>Costu Monsters</i>, par Blue Orange, 19,99 euros (seulement en France) (Déguiser rapidement les monstres en équipe ou non; pour stimuler l'i.M, il faudrait rechercher les pièces les yeux fermés!) 5 ans et + 2 à 6j. +</p>	

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
 Clinique Optineurones / Formations Optifex
 Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

coopération

m.c.t./m.d.t. verbale

7.1

Tous les jeux de mémoire auditive peuvent être utilisés

☆ *Simon*, par MB, les prix varient en fonction du format choisi
(mémoires visuelle et **auditive**, inhibition)
***processus séquentiels
7 ans et +, 1 j. niveau 2+



☆ *MEMO Master*, par K.I.D., 29,95\$
(mémoire à court terme auditive; il faut mémoriser une séquence de sons et la refaire. Il faut donc d'abord associer le son entendu au thème auquel il appartient (ex : une cloche = objet) + le mémoriser + faire de même pour le prochain et ainsi de suite de sorte à refaire la séquence parfaitement...celle-ci s'allonge de plus en plus. Plus de 6 thèmes de sons en rafale.
4 ans et + 2 à 4 j.



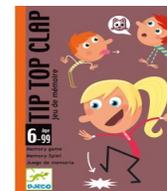
☆ *Blablarama*, par Les jeux de Bribri, 18,95\$
(compréhension et exécution de consignes construites avec les termes **après avoir / avant de**)
Il y a plusieurs autres termes travaillés par d'autres boites/titres
4 ans et + 2 à 4 j.



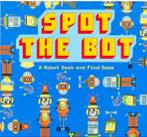
☆ *Face de bouc*, par Cocktail Games, 22,99\$ (France seulement donc Amazon.fr)
(mémoire à court terme auditive +++ et mémoire visuelle; il faut donner un nom à chaque monstre et s'en rappeler plus tard lorsqu'il revient)
6 ans +, 2 à 7j. niveau 2



☆ *Tip Top Clap*, par DJECO, 14,99\$
(mémoire **auditive+++**, mémoire visuelle; mémoriser une suite de mimes et de sons)
6 ans + 1 à 8 j.



Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
Clinique Optineurones / Formations Optifex
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

<p>☆ <i>JetLag</i>, par Cocktail Games, 24,99\$ (toujours répondre à la question posée précédemment à celle qui est posée...; m.c.t. auditive +++, m.d.t.) 4 ans et + 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Mont-à-mots Dinos</i>, 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+</p>	
<p>☆ <i>Ne mange pas la consigne</i>, par Cat's Family, 19,99\$ (consignes données ou lues et le joueur doit réaliser celles-ci par des emplacements de cartes ou par sélection des bonnes images.) 7 ans + **ENCORE DISPONIBLE en EUROPE</p>	
<p>☆ <i>Spot the Bot</i>, par Boxed Game, 36,99\$ (mct, mdt +++, flexibilité ...si joué avec une répétition des éléments à mémoriser) 6 ans et +, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Mémoire télescopique</i>, par Boxed Game, 34,99\$ (mct, mdt +++, ; se souvenir de la base d'une phrase et l'allonger le plus possible) 9 ans et +, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Find Monty</i>, par BELODUC, 39,99\$ (fabriquer la chambre de Monty selon une photo de chambre donnée; <u>Discours interne</u> : décrire à voix haute les gestes et séquences réalisées à mesure qu'on les fait <u>MCT verbale</u> : se faire donner des consignes verbales à réaliser 4 ans + 2 joueurs</p>	
<p>☆ <i>Les rondins des bois</i>, Happy Baoba, 31,99\$ <u>Discours interne</u> : décrire à voix haute les gestes et séquences réalisées à mesure qu'on les fait <u>MCT verbale</u> : se faire donner des consignes verbales à réaliser 6 ans + 2-5 j.</p>	

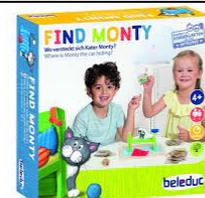
<p>☆ <i>Costu Monsters</i>, par Blue Orange, 19,99 euros (seulement en France donc Amazon.fr) (Déguiser rapidement les monstres en équipe ou non; pour stimuler la MCT verbale, décrire ou se faire décrire verbalement par un partenaire le ou les monstres à déguiser, sans ne voir le ou les monstres) 5 ans et + 2 à 6j. +</p> <p>***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Taco Chapeau Gâteau...</i>, Blue Orange, 19,99\$ (Nommer le bon mot en retournant une carte tout à tour en suivant l'ordre des mots à nommer; Attention, activation, mémoire à court terme verbale, m.d.t.)</p> <p>8 ans + 2-8 j. ***Plusieurs dans la collection***</p>	

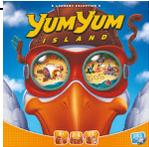
<p>m.c.t./m.d.t. visuelle 7.2</p>	
<p>***Tous les jeux de mémoire visuelle peuvent être utilisés</p>	
<p>☆ <i>Bug Hunt</i>, par CMON 39,99\$ (mémoire visuelle; on doit imprégner tous les blocs de notre couleur parmi plusieurs autres couleurs) 5 ans +, 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Monsieur Gelato</i>, par Ludik Québec, 34.99\$ (mémoire visuelle, reconnaissance visuelle, évocation lexicale, calpin visuo-spatial) 5 ans et + 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Cubingos</i>, par Piatnik, 19,99\$ (mct et mdt mémoires visuelle et/ou auditive; reconstituer les deux parties d'un monstre vu préalablement ou simultanément)</p> <p>5 ans et + 2 à 4 joueurs</p>	
<p>☆ <i>Lil'Lemonade Stand-OFF</i>, Learning Ressources, 24,99\$</p>	

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
 Clinique Optineurones / Formations Optifex
 Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septemb. éditeur, 2009.

<p>(mct et mdt mémoire visuelle surtout; il faut retenir une carte de commande de limonade sur un plateau et pour reproduire cette commande par après avec le matériel sur le plateau)</p> <p>5 ans et + 2 à 4 joueurs</p>	
<p>☆ <i>Spellcasters Harry potter-Lanceurs de sors</i>, par Pressman, 22,99\$ (deviner l'image dessinée dans les airs ou dans le dos à l'aide d'une baguette de bois de la part d'un camarade) 7 ans + 3 à 8 j. i.m. : tout !!!</p>	
<p>☆ <i>Speed Colors, Life Style</i>, 29,99\$ (pour le moment, seulement en France par Amazon.fr) (mct visuelle; il faut imprégner une carte dessinée de 6 couleurs et reproduire la séquence de couleur le plus rapidement possible...les bouchons de crayons finissent par être interchangeés.)</p> <p>5 ans et + 2 à 6 joueurs</p>	
<p>☆ <i>Ne mange pas la consigne</i>, par Cat's Family, 19,99\$ (consignes données ou lues et le joueur doit réaliser celles-ci par des emplacements de cartes ou par sélection des bonnes images. **Jouez de manière à faire mémoriser une carte solution image et le joueur doit ensuite trouver la bonne description écrite.) 7 ans +</p>	
<p>☆ <i>Maki Stack</i>, par Blue Orange, 29,99\$ <u>M.C.T. visuelle</u> : faire mémoriser la carte à l'élève et il doit réaliser la composition de sushis sans regarder la carte à nouveau, seulement de mémoire. 7 ans et +, 4 à 6j. ***JEU REMPLAÇABLE PAR :</p> <p>☆ <i>Les rondins des bois</i>, Happy Baoba, 31,99\$ <u>I.M.</u> : toucher une construction faite par un autre joueur et une fois mémorisée au touché, la cacher et trouver parmi trois photos de chambres laquelle on vient de toucher <u>MCT visuelle</u> : mémoriser une photo de chambre à réaliser, la cacher et réaliser la chambre après sans revoir la photo 6 ans + 2-5 j.</p> <p>OU</p> <p>☆ <i>Find Monty</i>, par BELODUC, 39,99\$</p>	 

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
Clinique Optineurones / Formations Optifex
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembr éditeur, 2009.

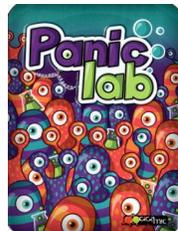


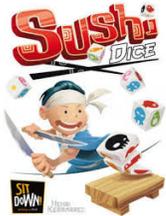
<p>(fabriquer la chambre de Monty selon une photo de chambre donnée; <u>I.M.</u> : toucher une construction faite par un autre joueur et une fois mémorisée au touché, la cacher et trouver parmi trois photos de chambres laquelle on vient de toucher <u>MCT visuelle</u> : mémoriser une photo de chambre à réaliser, la cacher et réaliser la chambre après sans revoir la photo 4 ans + 2 joueurs</p>	
<p>☆ <i>Spot the Bot</i>, par Boxed Game, 36,99\$ (mct, mdt +++, flexibilité; mct visuelle si joué avec l'image entière des éléments à mémoriser 6 ans et +, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Yum Yum Island</i>, par Space Cow, 39,99\$ (mémoire visuelle; on doit prendre «en photo» les emplacements pour nourri les animaux et diriger le main pour le faire une fois les yeux bandés) 6 ans +, 2 à 5 j.</p>	
<p>☆ <i>Robot Face Race</i>, par Educationnal Insight 24,99\$ (planification, organisation, i.m***stocker en mémoire une composition de robot à rechercher. 4 ans et +, 2-4j.</p>	
<p>☆ <i>Similix</i>, par Dleco, 24,99\$ (observer retournées afin de trouver rapidement les correspondances demandées + la non correspondance à inhiber; discours interne, attention, activation, mct visuelle) 4 ans et +, 1 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Kushi express</i>, par Yoka, 29,99\$ (Reproduire une commande de baguette à manger le plus vite possible à l'aide de cubes 3D insérables et de tranches de bacon et de fromage; rapidité d'exécution, mct visuelle, dextérité, focus) ***I.M. kinesthésique*** 6 ans et +, 2-4j.</p>	
<p>☆ <i>Costu Monsters</i>, par Blue Orange, 19,99 euros (seulement en France) (Déguiser rapidement les monstres en équipe ou non; pour stimuler la MCT visuelle, mémoriser l'intégralité du ou des monstres à déguiser en les regardant pour ensuite aller chercher les éléments de mémoire sans avoir le ou les monstres sous les yeux)</p>	

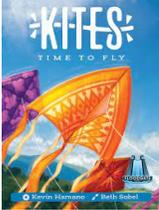
Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
 Clinique Optineurones / Formations Optifex

Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

5 ans et + 2 à 6j. +	
coopération	

Fonction de mise en jour en m.d.t.	
<p>☆ <i>Panic Lab</i>, par Gigamic, 22,99\$ (analyser les cartes pour savoir où le regard doit terminer sa route; reconnaissance visuelle, catégorisation, flexibilité+++ autorégulation, inhibition+++ +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u>. 8 ans et +, 2 à 10j.</p>	
<p>☆ <i>Chef Alfredo</i>, par King Queen, 49,99\$ (mémoire visuelle; il faut mémoriser 4 légumes contenus dans des soupières. Les soupières changeront de place tout au long de la partie) ***fonction de mise à jour en m.d.t. +++*** 5 ans + 2 à 4 j. niveau 3</p>	
<p><i>Flip la fenêtre</i> par FlexiQ, 22,99\$ (rapidité d'exécution pour trouver quelle est l'image ou la couleur recherchée; plusieurs règles changeantes : flexibilité+++ autorégulation, inhibition+++ m.c.t./m.d.t.+++ rapidité d'exécution) Joute en <u>simultané</u> 76ans et +, 2 à 8j.</p>	
<p>☆ <i>Les 7 vilains (Die Fiesen)</i>, par Drei Hasen, 19,99\$ (Il faut tenir un décompte de 1 à 7 en ordre croissant et décroissant tout le long du jeu. Pendant ce temps, il faut nommer ou non le décompte où on est rendu à chaque carte retournée selon l'image présentée sur la carte. Parfois il faut faire un geste, parfois dire le décompte, parfois ne rien dire...toujours en tenant le décompte!!) +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 8 ans et +, 2 à 6j.</p>	

<p>☆ <i>Dutch Blitz</i>, par Dutch Blitz games, 14,99\$ (placer ses cartes le plus vite possible en gérant l'ordre croissant et trois postes de descartes; inhibition, flexibilité+++ , autorégulation, mct visuelle et auditive, mémoire de travail +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ , rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 8 ans et +, 1 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Sushi Dice</i>, par Dude, 24,99\$ (récolter des éléments en retournant des dés ; , inhibition, flexibilité+++ , autorégulation, mct visuelle et auditive, mémoire de travail +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ , rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Speedy Catch</i>, par Blue Orange, 19,99\$ (observer les cartes à mesure qu'elles sont retournées afin de trouver rapidement les correspondances; discours interne, attention, activation, m.d.t.) 7 ans et +, 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Ghosts</i>, par Dude, 15,99\$ (mémoriser une séquence de composition de fantômes en faisant les liens et manipulations entre les cartes tournées précédemment et la présente ; , inhibition, flexibilité+++ , autorégulation, mct visuelle et auditive, mémoire de travail +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ , rapidité d'exécution) 7 ans et +, 3 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Slam Cup</i>, par Blue Orange, 24,99\$ (placer ses cups très rapidement selon la couleur demandée qui ne cesse de changer dû aux cups placés des autres joueurs : inhibition, flexibilité+++ , autorégulation, mct visuelle et auditive, mémoire de travail +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ , rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Tropico</i>, par Gigamic, 19,99\$ (amazon.fr France seulement) (mémoriser l'ordre des animaux et leur couleur, empilés un au-dessus de l'autre : inhibition, discours interne, mct visuelle et auditive, mémoire de travail +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ , rapidité d'exécution)</p>	

<p>8 ans et +, 2 à 4j. **ENCORE DISPONIBLE en EUROPE</p>	
<p>☆ <i>Pilo Pilo</i>, par Blue Orange, ??? à venir printemps 2024 (réagir en prenant le bon oreiller selon la carte retournée; attention, activation, triple tâche en m.d.t., rapidité d'exécution) 7 ans et +, 3 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Picking Circus</i>, par Auzou, 15,99\$ (observer retournées afin de trouver rapidement les correspondances demandées + la non correspondance à inhiber; discours interne, attention, activation, triple tâche en m.d.t., inhibition) 5 ans et +, 1 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Quick Cups</i>, par Blue Orange, 13,99\$ (organiser les cups de couleur selon la carte demandée; discours interne, mct visuelle, organisation spatiale) +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++, rapidité d'exécution) 6 ans et +, 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Kites</i>, par Matagot 29,99\$ (faire voler les cerfs-volants tous ensemble tour à tour en jouant nos cartes), réussir le spectacle avant que le sablier commun ne s'écroule; attention +++, activation, m.d.t., flexibilité, régulation émotionnelle) 8 ans et +, 2 à 6 j. ***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Dors dragon d'or</i>, par 29,99\$ (mémoriser des articles à aller chercher après dans le temps du sablier tout en essayant de trouver les articles d'un des autres joueurs; mémoire visuelle, mct visuelle, mdt++, régulation émotionnelle un peu, rapidité d'exécution) +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ 6 ans et +, 21 à 5j.</p>	

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue

Clinique Optineurones / Formations Optifex

Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

<p>☆ <i>Bacon Blitz</i>, par Gladius 24,99\$ (mémoriser des articles à aller chercher après dans le temps du sablier tout en essayant de trouver les articles d'un des autres joueurs; mémoire visuelle, mct visuelle, mdt++, régulation émotionnelle un peu, rapidité d'exécution) +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++</p> <p>6 ans et +, 2 à 5j.</p>	
<p>☆ <i>Mamma Mia</i>, par OYA, 24,99\$ (mémoriser les ingrédients au four et ceux utilisés à mesure que tous les joueurs jouent tour à tour; mémoire visuelle, mct visuelle, mdt++, discours interne, un peu de planification) +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++</p> <p>10 ans et +, 2 à 5j.</p>	
<p>☆ <i>Taco Chapeau Gâteau...</i>, Blue Orange, 19,99\$ (Nommer le bon mot en retournant une carte tout à tour en suivant l'ordre des mots à nommer; Attention, activation, mémoire à court terme verbale, m.d.t.)</p> <p>8 ans + 2-8 j. ***Plusieurs dans la collection***</p>	

Anticipation +++ (suivi de planification/Organisation/Flexibilité stratégique)

8

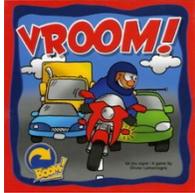
<p>☆ <i>Les tours ambulantes</i>, par Oya, 69,99\$ (arriver à transporter ses magiciens dans le donjon en planifiant leurs déplacements mais attention les autres peuvent changer les plans de vos magiciens; anticipation+++, mémoire, planification/organisation, flexibilité, attention) 8 ans et + 1 à 6 j. *** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Kamisado</i>, par Huch!, 39,99\$ (Atteindre le premier la rangée de base de l'adversaire...avancer autant que vous voulez et la case sur laquelle s'arrête votre pion établit la couleur de pion que devra jouer votre adversaire; anticipation+++, flexibilité, planification/organisation) 10 ans et + 2 j. ***capable à partir de 7 ans***</p>	

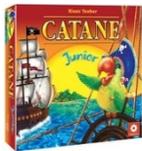
<p>☆ <i>Quarto!</i>, par Gigamic, 39,99\$ (axes vertical et horizontal, classification, planification spatiale, déplacements spatiaux, anticipation+++, autorégulation, flexibilité, m.c.t.) 8 ans et + 2j. *** et tous les autres de sa collection...***</p>	
<p>Anticipation/Planification/Organisation, flexibilité stratégique 9</p>	
<p>Bambino Gestion (petite enfance/environ 2 à 5 ans)</p>	
<p>☆ 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. <i>***Tous les autres jeux de la collection «Little...» de DJECO (Little Action, Little memo, Little observation, Little association, Little number, Little circuit, etc.)***</i> Toute la collection 2 ans +</p>	 
<p>☆ The littles firefighters, par FoxMind, 24,95\$, (avancer le pompier demandé lors de son tour de jeu, apprendre à avancer son jeton en respectant la correspondance terme-à-terme) 4 ans et +, 1 à 6 j.</p>	
<p>☆ 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, hasard avec le dé) 4 ans et +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ 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.</p>	

<p>☆ <i>Le bal masqué des coccinelles</i>, 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**</p>	
<p>☆ <i>Tim t'aide à ranger</i>, par Matagot, 34,99\$, (attendre son tour de jeu, reconnaissance des couleurs, dénombrement; couvrir toutes les coccinelles à l'aide des récoltes) 3 à 5 ans et + (capable à 2 ans) 2-4j. **jeu coopératif**</p>	
<h2>Mini Gestion (petite enfance/environ 5 à 7 ans)</h2>	
<p>☆ <i>La course farfelue des souris des champs</i>, par Zoé Yatéka, 34,99\$, (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; jeu de parcours où des embûches peuvent survenir et où on doit gérer notre pion et parfois réussir à ralentir nos adversaires. 5 ans et +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Mmm!</i>, 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**</p>	
<p>☆ <i>Monza</i>, 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.</p> <p><u>***Augmenter le niveau de jeu</u> 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.</p>	
<p>☆ <i>Mon premier Carcassonne</i>, par SCHMIDT, 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.</p>	

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
Clinique Optineurones / Formations Optifex

Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

<p>☆ <i>Vroom!</i>, par Jouets Boom, 19,99\$, (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut décider de faire avancer l'un ou l'autre de nos deux jetons dans le but de les rendre de l'autre côté du chemin...mais attention aux pièges sur le plateau, ce qui déterminera les choix à faire...) 4 ans et +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Trotte Quenotte</i>, Haba, 29,99\$ (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; jeu coopératif, récolte d'aliments pour animaux avec moyens de locomotion) 4 ans et +, 1 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>La course des tortues</i>, par Oya, 24,99\$, (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut amener sa tortue au bout du chemin le plus rapidement possible, afin de lui faire manger de la salade, 2 niveaux de jeux. 4 ans et +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Singe en fuite</i>, par Placote, 34,99\$, (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...) 5 ans et +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Age de pierre Junior</i>, par Filosofia, 49,99\$, (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut planifier la récolte de vives pour les échanger contre des habitations) 5 ans et +, 2 à 4 j.</p>	
<p><i>Cröa</i>, par Superlode, 24,00\$ planifier ses déplacements de grenouilles pour arriver à vaincre la reine adverse; anticipation ++, planification/organisation) 7 ans et +, 2 à 4 j.</p>	
<p><i>Sunny Day</i>, par Ludicorn, 24,99\$ planifier la récolte de se cartes pour joindre le plus d'images possibles et les disposer de sorte à réaliser le plus de combinaisons que possible; anticipation ++, planification/organisation, flexibilité) 6 ans et +, 2 à 5 j.</p>	

<p>☆ <i>Catane Junior</i>, par Filosofia, 41,99\$, (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut planifier la récolte de vives pour les échanger contre des bateaux et des repères de pirate) 6 ans et +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Kids Express</i>, par Ludonaute, 39,99\$, (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***</p>	
<p>☆ <i>Fluffy Valley</i>, par Loki, 51,99\$, (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; préparer les chiens de prairie à l'hiver en récoltant tous leurs besoins!)*Très beau jeu!* 6 ans et +, 1j. à 4 j. ***Coopératif***</p>	

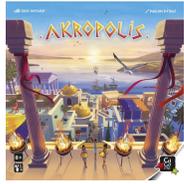
Petite Gestion (environ 7 ans et +)

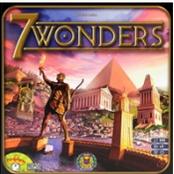
<p>☆ <i>Kamisado</i>, par Huch!, 39,99\$ (Atteindre le premier la rangée de base de l'adversaire...avancer autant que vous voulez et la case sur laquelle s'arrête votre pion établit la couleur de pion que devra jouer votre adversaire; anticipation+++, autorégulation, flexibilité, planification, organisation) 10 ans et + 2 j. ***capable à partir de 7 ans***</p>	
<p>☆ <i>Six</i>, par Fox Mind, 20,99\$ (il faut être le premier à former une des trois représentations proposées avec ses pièces de jeu; anticipation+++, autorégulation, flexibilité, m.c.t., perception et représentation spatiale en 2D) 7 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Gobblets Gobblers</i>, par Blue Orange, 29,99\$ (axes vertical et horizontal, classification, planification spatiale, déplacements spatiaux, anticipation, autorégulation, flexibilité, m.c.t.) 5 ans et + 2j.</p>	
<p>☆ <i>Kingdom Run</i>, par Ankama, 19,99\$ (Planification d'Actions à partir des dés joués, choix, un peu de prise de risque, planification spatiale, déplacements)</p>	

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
Clinique Optineurones / Formations Optifex
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

<p>spatiaux, anticipation, autorégulation, flexibilité) 7 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Chabyrinthe</i>, par Cocktail games, 19,99\$, (planification et organisation spatiale du même type qu'un labyrinthe, anticipation+++, flexibilité, autorégulation) 8 ans + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Battle Sheep</i>, par blue orange, 34,99\$ (déplacer ses piles de moutons en jugeant combien en déplacer à la fois de sorte à bloquer l'adversaire tout en essayant de couvrir le plus de parties de pâturage possible; anticipation+++, planification, organisation, autorégulation...) 7 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Quarto!</i>, par Gigamic, 34,99\$ (axes vertical et horizontal, classification, planification spatiale, déplacements spatiaux, anticipation+++, autorégulation, flexibilité, m.c.t.) 8 ans et + 2j. *** et tous les autres de sa collection...***</p>	
<p>☆ <i>Orbito</i>, par FlexiQ, 34,99\$ (placements et déplacements de billes par cases amovibles; manipulation mentales visuelles, planification/organisation, anticipation+++), flexibilité 7 ans et +,2j.</p>	
<p>☆ <i>PatchWork</i>, par Fun Forge, 29,99\$ (Confectionner sa courte-pointe en laissant le moins d'espace) 8 ans et + 2j.</p>	
<p>☆ <i>Kingdomino</i>, par blue orange, 24,99\$ (placer ses tuiles de sorte à former le plus grand village et les dominos de même couleur collés) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Chocoly</i>, par Fox Mind, 24,99\$ (placer ses tuiles chocolat de sorte qu'il y ait le plus de carrés de sa saveur de chocolat visibles du dessus à la fin de la partie) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
Clinique Optineurones / Formations Optifex
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

<p>☆ <i>Cosy Casa</i>, par Gigamic, 56,99\$ (placer ses tuiles chocolat de sorte qu'il y ait le plus de places dans sa bibliothèque en essayant de réaliser les objectifs personnels et communs; anticipation, planification, organisation, flexibilité) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<h2>Grande Gestion (environ 8 ans et +)</h2>	
<p>☆ <i>Camelup</i>, par Filisofia, 49,99\$ (gagner des paris sur une course en estimant l'ordre d'arrivée des chameaux; ***déduction et probabilités à anticiper***) 8 ans et + 2 à 4j.</p> <p>**Extension disponible**</p>	
<p>☆ <i>River Dragon</i>, par Matagot, 49,99\$ (planifier votre chemin pour arriver à l'autre bout en premier; il faut anticiper tous les coups à venir avant de les jouer)</p> <p>8 ans et + 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Jamaïca</i>, par GAMEWORKS, 54,99\$ (gestion de ses vives et de son argent pour être le pirate le plus rapide et le plus riche en fin de partie)</p> <p>8 ans et + 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Acropolis</i>, par Gigamic, 49,99\$ (construction de son empire par juxtaposition et superpositions; anticipation, planification/organisation, flexibilité) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Azul</i>, par Pan B, 49,99\$ (placement de pièces sur un tapis de sorte à garnir le tapis le plus payant. Beaucoup d'anticipation demandée!)</p> <p>8 ans et + 2 à 4j.</p>	

<p>☆ <i>Queendomino</i>, par Blue Orange, 49,99\$ (même fonction de jeu que Kingdomino mais avec plus de contraintes et de choix à faire en planification) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Potion Explosion</i>, par EDGE, 69,99\$ (anticiper les défilements de billes à la manière «Candy Crush» pour planifier vos potions magiques la réutilisation de ces dernières pour optimiser vos actions par après) 8 ans et + 2 à 6j.</p>	
<p>Gestion Pro (environ 8 à 10 ans et +...dès les jeux de Grande Gestion sont ok) (**pas nécessaire de les posséder...seulement les conseiller)</p>	
<p>☆ <i>Océanos</i>, par iello, 49,99\$ (prévoir des collections de cartes contenant des éléments de la mer, ceux-ci permettant d'améliorer votre sous-marin dans le but d'obtenir le plus de points possible à la fin du jeu; anticipation +++, prise de chances, choix, planification/organisation, autoévaluation) 8 ans et + 2 à 5j</p>	
<p>☆ <i>Colt Express</i>, par LUDONAUTE, 54,99\$ (prévoir toutes les actions à faire, à tour de rôle, avant de mettre en activité toutes ces actions; anticiper nos déplacements et actions tout en essayant de mémoriser la séquence de toutes les actions des autres joueurs aussi) 10 ans et + 2 à 6j. **Extension disponible**</p>	
<p>☆ <i>7 Wonders</i>, par Repos Productions, 64,99\$ (gestion des avoirs, planification de mise en place de cartes et «d'achat» de cartes qui nous serviront pour plus tard dans la partie; il faut bâtir une des 7 merveilles du monde) 10 ans et + 2 à 7j. **Extension disponible**</p>	

Anticip./Plan./organ./flex. stratégique;

Ordre d'utilisation (du plus facile au plus difficile):

- **Bambino Gestion** (petite enfance) :
- Yoo-Hoo!

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
 Clinique Optineurones / Formations Optifex

Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

- **Little cooperation** (et tous les autres de la collection «Little...» de chez Djeco 2-5 ans)
- **The little firefighters**
- Vroom Vroom
- Pyramide d'animaux
- Topologix
- Smart car (et tous les autres jeux d'organisation/casse-tête de logique de 2-3 ans et +)

- **Mini Gestion** («Petites f.ex.») :
 - La course farfelue des souris des champs
 - Après l'orage
 - Trotte Quenotte
 - **Monza**
 - **Mon premier carcassone**
 - Vroom!
 - Viva Topo
 - Piratatak ou Diamoniak (de Djeco)
 - Age de pierre Junior
 - La course des tortues
 - **Sunny Day**
 - Crôa!
 - **Catane Junior** (ou Zoorêka de Cranium)
 - Etc.

- **Petite Gestion** :
 - **Six**
 - Quoridor
 - **Battle Sheep**
 - Chocoly
 - Kingdomino
 - Kingdom Run
 - **Quarto!**
 - Quirkle!

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue

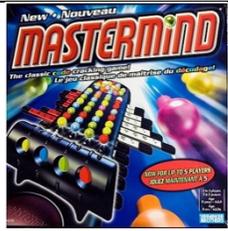
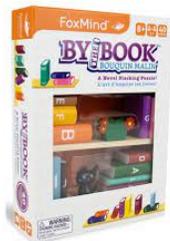
Clinique Optineurones / Formations Optifex

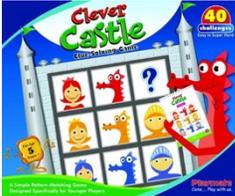
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

- Othello
- Abalone
- Éclipse
- Gobblet Gobblers
- Vizia
- Chabyrinth
- **Patchwork**
- Cottage Garden
- Indian Summer
- Etc.

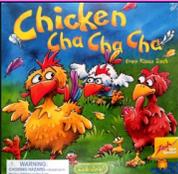
- **Grande Gestion :**
 - **River Dragon**
 - **Camelup**
 - **Potion explosion**
 - Jamaïca
 - Les aventuriers du rail
 - Azul
 - Takenoko
 - Acropolis
 - Carcassone
 - Queendomino
 - Azul Les vitraux de Sintra

- **Gestion Pro:**
 - Tokaïdo
 - **Colt Express**
 - 7 Wonders
 - Abyss

Optimisation du RAISONNEMENT :		10
endurance au raisonnement +++		
<p>☆ <i>Smart Car</i>, par SmartGames, 39,99\$ (planification, organisation, autorégulation, flexibilité; il faut utiliser les indices du calpin pour disposer les 4 blocs afin de construire la voiture) 3 ans et + 1j.</p>		
<p>☆ <i>Lapin magicien</i>, par SmartGames, 39,99\$ (planification, organisation, autorégulation, flexibilité; il faut utiliser les indices du calpin pour disposer les pièces du magicien afin de donner ce que l'on voit sur l'image) 2 ans et + 1j.</p>		
<p>***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 : <i>Castel Logix</i>, <i>Camelot JR</i>, etc.</p>		
<p>☆ <i>Babushka</i>, par Huch!, 24,99\$ (se déplacer dans l'espace avec le principe des poupées russes, planification spatiale, flexibilité, autorégulation) 7 ans et + 1j.</p>		
<p>☆ Mastermind, par Parker Brothers, environ 29,99\$, partout (probabilités, flexibilité, planification, autorégulation, vérification) 8 ans et + 2j.</p>	 	
<p>☆ Mastermind JR, par Pressman, environ 29,99\$, internet (probabilités, flexibilité, planification, autorégulation, vérification) 6 ans et + 2j.</p>		
<p>☆ <i>By the book</i>, par Foxmind!, 24,99\$ (organiser les livres sur une ou des tablettes de bibliothèque en respectant les consignes non verbales; planification/organisation visuo-spatiale, i.m., flexibilité, discours intetne) ***Voir la chiane Youtube Optijeu pour toutes les façons de stimuler*** 8 ans et + 1j. +</p>		

Optimisation du RAISONNEMENT:	
10	
déduction +++	
<p>☆ <i>Chocolate Fix</i>, par Think Fun, 25,99\$ (organisation spatiale par DÉDUCTION, planification spatiale, flexibilité, autorégulation; organiser des chocolats dans une boîte de chocos) 8 ans et + 1j.</p>	
<p>☆ <i>Smart Cookies</i>, par Fox Mind, 24,99\$ (organisation spatiale par DÉDUCTION, planification spatiale, flexibilité, autorégulation; organiser des biscuits sur une plaque à cuire) 8 ans et + 1j.</p>	
<p>☆ <i>Clever Castel</i>, par Think Fun, 25,99\$ (organisation spatiale par DÉDUCTION, planification spatiale, flexibilité, autorégulation) 5 ans et + 1j.</p>	
<p>☆ <i>Logikville</i>, par Asmodée, 29,99\$ (organisation spatiale par DÉDUCTION, planification spatiale, flexibilité, autorégulation) 4 ans et + 1j.</p>	
<p>☆ <i>Crazy Office</i>, par HUCH, 29,99 \$ (organisation spatiale par DÉDUCTION, planification spatiale, flexibilité, autorégulation) 4 ans et + 1j.</p>	

M.L.T. : organisation des acquis/Mémoire sémantique

<p>☆ <i>Chicken cha cha cha (Pique plume)</i>, 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</p>	
<p>☆ <i>Le jeu aux mille titres</i>, par Oya, 39,99\$ (mémoire visuelle; associer le féminin et le masculin de deux personnages, vocabulaire relatif aux notions spatiales et aux divers rôles que peuvent prendre des personnages réels, liens sémantiques servant à expliquer le rapport entre deux personnages, etc.) 5 ans et +, 2 à 6 j. niveau 1 +</p>	
<p>☆ <i>Dans ma valise</i>, par Gladius, 19,99\$ (mémoires visuelle et/ou auditive) ***excellent pour observer enseigner les processus de mémorisation 4 ans et + niveau 2</p>	
<p>☆ <i>Sardines</i>, par DJECO, 17,99\$ (mémoire visuelle, reconnaissance visuelle) 5 ans et + 2 à 4 j. niveau 2</p>	
<p>☆ <i>Tours ambulantes</i>, par OYA, 69,99\$ (attendre le donjon en premier en mémorisant et planifiant comme il faut; mémoire, planification-organisation, anticipation, flexibilité) 8 ans et + 1 à 6 j. niveau 3</p>	
<p>☆ <i>Taïga</i>, par Foxmind, 19,99\$ (mémoriser les items recherchés en forêt mais attention car ils changent continuellement tout en restant à la même place; mémoire, mdt, flexibilité) 8 ans et + 1 à 6 j. niveau 3</p>	

Jeux de renforcement à l'intégration des séquences, de la gestion des comportements, etc...

Ces jeux peuvent être utilisés pour faire «une pause» entre des séquences d'entraînement et pour être utilisés pour accumuler un système de points visant à motiver et stimuler l'apprentissage qui se fait entre les séquences de joutes «pauses»

☆ *Age of War*, par Edge, chez L'imaginaire

(Gagner des château imagés sur des cartons en brassant des dés)

excellent pour l'élève perfectionniste qui a du mal à arrêter ses choix

14 ans et + (**mais amplement ok à partir de 7 ans 2 à 6j.



☆ *Soupe à la grenouille*, par Tiki éditions, 24,99\$

(**gestion de l'impulsivité, inhibition émotionnelle**; il faudra catapulter des grenouilles sur des objets figurés)

5 ans et + 1 à 4j.



☆ *Léo Dragon*, par iello, environ 49.99\$ Castello, L'imaginaire

(Niveau 1 : L'élève dit à voix haute sur qu'il fait à mesure qu'il choisit ses pièces et qu'il construit sa tour)

(Niveau 2 : Donner des consignes de construction à l'élève et il les réalise en disant à voix haute ce qu'il fait) 5 ans et + 2 à 4 j.



Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue

Clinique Optineurones / Formations Optifex

Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.