

****N.B. : Reproduction interdite sans le consentement de Mme Anick Pelletier**
*****N.B. : Les prix indiqués sont sujets à changements sans préavis.**

*****Abonnez-vous gratuitement à notre chaine Youtube [Optijeu-pédagogie par le jeu-](#), afin d'y visualiser des descriptions de jeux et découvrir des trucs d'intervention par divers jeux présentés!*****

Pédagogie par le jeu; **Idées de jeux pour les savoirs essentiels mathématiques**

Argent, heure, temps...

☆ *Bingo de l'argent ou de l'heure*, par Trend, 14,99\$
(l'argent ou l'heure, mémoire auditive)



☆ *Jour de paye*, par Parker Brothers, 26,99\$
(calcul \$, orientation dans le temps, planification et gestion des finances)



☆ *Heure et temps*, par Ravensburger, 32,99\$
(l'heure, orientation dans le temps –jours, mois, saisons-)



☆ *Les saisons -jeux de découverte-*, par Ravensburger, 12,29\$
(les 4 saisons et les 12 mois de l'année)
3 ans +, 1 à 4 j.



☆ *La boîte éducative-*, par Pastelozzi, 12,29\$ chez Scolart
(les 4 saisons et les 12 mois de l'année, l'heure...)
3 ans +, 1 à 4 j.



Géométrie, représentation 3D, organisation dans l'espace

- ☆ *Briques... à bloc*, par Ravensburger, 34,79\$
(géométrie, planification spatiale)
8 ans et +



- ☆ *Make 'n Breake x-trême*, par Ravensburger, 44,99\$
(géométrie, planification spatiale, rapidité d'exécution, reproduction visuelle et Kinesthésique d'un patron déjà vu en 3D; les blocs sont de formes diverses)
8 ans et +, 2 à 4 j.



- ☆ *Make 'n Breake challenge*, par Ravensburger, 34,99\$
(géométrie, planification spatiale, rapidité d'exécution, reproduction visuelle et Kinesthésique d'un patron déjà vu en 3D; les blocs sont de formes diverses + on doit prendre des petites pinces pour manipuler les blocs)
8 ans et +, 2 à 4 j.



- ☆ *Zack and Pack*, par iello, 49,99\$
(géométrie, représentation mentale en 3D, organisation/planification spatiale, estimation de quantités dans l'espace; il faut choisir le meilleur camion imagé en 2D qui pourra accueillir le mieux ou parfaitement le nombre de blocs en 3D à déménager en sa possession)
10 ans et + 3 à 6 j.



- ☆ *Polyèdres à la carte* par Éditions Passe-temps, 17,99\$
(développement 2D 3 D solides)



- ☆ *Architecto*, par FoxMind, 32,35\$
(géométrie, raisonnement 3D, évocations visuelles, organisation spatiale)
7 ans et +



- ☆ *Cliko*, par FoxMind, 32,35\$
(géométrie, raisonnement 3D, évocations visuelles, organisation spatiale)
8 ans et +



N.B. : Les 2 jeux précédents sont compatibles; on peut utiliser les blocs de l'un pour tous les autres; il ne suffit que de se procurer les livrets-questionnaires, à part, en vente à environ 19,99\$.

- ☆ *Blokus*, par Sekkoïa, environ 39,99 \$
(géométrie, planification spatiale)
7 ans et +



Document créé le 25 juillet 2002, révisé le 20 avril 2020

☆ *Blokus 3D*, par Sekkoïa, 29,99\$

***C'est le Rumis maintenant édité sous Blokus 3D.
(géométrie, raisonnement 3D, planification spatiale)
7 ans et + 2 à 4 j.



☆ *Dobble Formes* par Asmodée, 19,99\$

(reconnaitre rapidement chiffres 1 à 8 et formes)
3 ans et +. 1 à 5 j.



☆ *Cubissimo*, par Djeco, 28,99\$

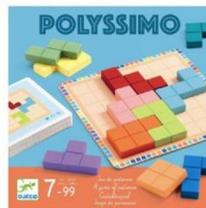
(construction 3D, volume)
7 ans et +. 1 j.



☆ *Polyssimo*, par Djeco, 28,99\$

(Construction 2D, initiation volume)

7 ans et +. 1 j.



Fractions

☆ *Bingo*, par Trend, 14,99\$ chez Scolart

(fractions, mémoire auditive)



☆ *Fractions de tartes*, par Éditions Passe-temps, 17,99\$

(fractions d'un tout variés)



☆ *Mission Fractioville*, par Génie Folie, 19,99\$

(fractions et nombres décimaux à comparer)



Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
Clinique Optineuron

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

Pour les fractions et les mesures, voir chez Learning resources



☆ FractoDingo, par Cocktail Games, 14,99\$
(nombres à virgule, fraction, %)
8 ans et +. 2 à 8 j.



☆ Mathé Cat's 1, par Cat's Family, **Sur Didacto.com**

(fraction : lecture, illustrée, décimale, équivalente, réductible, irréductible)
7 ans et +. 2 à 8 j.



Mesures

☆ Cardline animaux, par Asmodée, 21,99\$

Compétence, connaissance ou fonction travaillée :

- Notion de poids, longueur et longévité
 - Estimer des longueurs, pesanteurs et durées de vie
 - Lire une mesure
 - Unités de mesures
 - Conversions de mesures
- 5 ans et + 2 à 8 j.



☆ Cardline Globetrotter, par Asmodée, 21,99\$

Compétence, connaissance ou fonction travaillée :

- Notion de poids, superficie, quantité sur de gros nombres, \$
- Estimation du poids, des superficies, de quantités sur de gros nombres, d'argent
- Lire de grands nombres de plus de 1000
- Numération positionnelle
- Unités de mesures (surtout le km)
- Conversions de mesures



5 ans et + 2 à 8 j.

- ☆ *Saute Lapin!*, par Haba
(estimer la distance à sauter avec son lapin)
4 ans et + 2 à 4 j.



- ☆ *Maths et mesures*, par Cat's Family, ****Sur Didacto.com****

(conversions de mesures longueurs, masse, liquide)
8 ans et +. 2 à 8 j.



Ordres croissant/décroissant (majoritairement sollicités)

- ☆ *Racko*, par Parker Brothers, 29,99\$
(numération de 1 à 60, ordre croissant ou décroissant)
7 ans et + 2 à 4 j. ***** voir au Guide des jeux p.49**



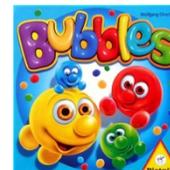
- ☆ *Streams*, par Moonster Games, 29.99 \$
(raisonnement sur les ordres croissants et décroissants de nombre
situés entre 0 et 30
Fonctions exécutives +++, probabilités)
8 ans et + 2 j. +



- ☆ *C'est mon fort*, par MJ Games
(ordre croissant/décroissant de 1 à 30)
8 ans et + 2 à 4j.



- ☆ *Bubble*, par Piatnik
(ordre croissant/décroissant de 1 à 24)
*****Il est possible de coller des pastilles autocollantes sur les dés pour travailler
d'autres nombres. Vous n'avez qu'à inscrire les nombres que vous désirez sur les
pastilles*****
6 ans et + 2 à 4j



- ☆ *Lucky Numbers*, par Goliath, 19,99 \$
(ordre croissant/décroissant, 0 à 20)
8 ans et + 2 à 4 j.



☆ *Principe du jeu Next! (tourne un dé et passe le crayon pour rayer des nombres en ordre croissant ou décroissant...)*

Numération positionnelle

- ☆ *Le trésor du pirate boom*, par Les jouets Boom, 25,99\$
(chez les : 4 ans=nombre de 0-9
5-6 ans=nombre de 0-99
7 ans et +=nombre supérieurs à 100, 4 équations)
4 ans et +



Les opérations + - (et un peu x /)

- ☆ *Monkey Math*, par Learnig mates, 19,99\$
(correspondances d'additions avec les chiffres 1 à 10, principe de balance)
4 ans et +



- ☆ *Shokoba*, par Fox Mind, 14,95\$
(additions; il faut récolter des cartes en additionnant deux ou plusieurs cartes pour atteindre le même nombre que la carte en main)
8 ans et + 2 à 4j.



- ☆ *Roi Dagobert*, par Ludik Québec, 29,99\$
(additions, soustraction, dénombrement)
4 ans et + 2 à 4j.



- ☆ *Agent secret*, par Ludik Québec,
(faire des équations mathématiques pour trouver des infos sur l'agent secret)
8 ans et + 2 à 4j.



- ☆ *Strike*, Ravensburger, 25,99\$,
(additionner des dés pour atteindre un chiffre ou nombre demandé)
8 ans + 2 à 5j.



- ☆ *Diavolo*, par Asmodée, 19,99\$
(calcul mental rapide sur des dés tournés; reconnaissance visuelle, dénombrement rapide de 1 à 5, flexibilité+++)

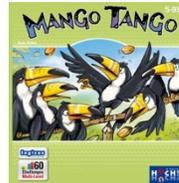


autorégulation, inhibition+++ , **m.c.t./m.d.t.+++**, **rapidité d'exécution**)
* Joute en simultané
10 ans et +, 2 à 6j.

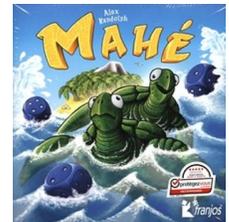
☆ *Boîte à compter (Shut the box)*, par DJECO, 24,99\$
(= et – avec des dés pour faire des complémentaires)
6 ans + 1 à 2 j.



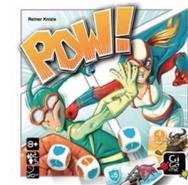
☆ *Mango Tango*, par Blue Orange, 29,99\$
(résoudre des équivalences en disposant des pingouins d'un bord et de l'autre de la balance)
4 ans et +, 1j.



☆ *Mahé*, par Frangos, 34,99\$
(faire avancer sa tortue en additionnant 3 dés...choisir si on continue
De tourner les dés ou non...appât du gain, on doit multiplier les dés si on en utilise plus
D'un pour avancer)
7 ans et +, 2 à 7j.



☆ *Pow !*, par Gigamic, 14,99\$
(effectuer des lancés de dés en réalisant des = et – sur des chiffres...
entiers positifs et négatifs)
8 ans et +, 2 à 5j.



☆ *Rallye*, par Djeco, environ 24.99\$,
(addition, soustraction)
7 ans +



☆ *Robotique*, par Placote, 44.99\$,
(addition, soustraction # 0 à 20)
6 ans +



☆ *Maths et moutons*, par Cat's Family, ****Sur Didacto.com****
(Sens des opérations à travers des mises en situations et des problèmes;
construire et raisonner) des situations
7 ans et +. 2 à 6 j.



Tables de multiplication

- ☆ *Monkey Multiplier*, par Learnig mates, 15,99\$
(vérificateur de tables de multiplication)
8 ans et



- ☆ *Folix*, par Anaton's Éditions, 39,99\$
(tables de multiplication)
6 ans et +, 1 à 8 j.



- ☆ *Multimouches*, par HABA, 39,99\$
(tables de multiplication de 1 à 10)
8 ans et +, 2 à 6 j.



- ☆ *Opération sauvetage*, par Placote, 39,99\$
(tables de multiplication de 1 à 12 en situations, résolution de problèmes, plan cartésien)
9 ans et +, 2 à 6 j.



Plan cartésien...

- ☆ *Battleship*, par Milton Bradley, 26,99\$
(**plan cartésien**, se situer et se déplacer dans l'espace)
8 ans et + 2 j.



- ☆ *Naviplouf*, par Djeco, 19,95\$,
(**plan cartésien**, se situer et se déplacer dans l'espace
***Jeu magnétique de bataille navale; c'est un mini Battleship!)
5 ans et + 2 j.



- ☆ *Opération sauvetage*, par Placote, 39,99\$
(tables de multiplication de 1 à 12 en situations, résolution de problèmes, plan cartésien)
9 ans et +, 2 à 6 j.



Statistiques, probabilités, ENDURANCE au raisonnement logique +++

☆ *Zoologic*, par Fox Mind, 19,99 \$

(organisation spatiale avec un peu de **déduction** dans les défis plus avancés; planification spatiale, flexibilité, autorégulation, liens logiques, déduction...)

5 ans et + 1j.



☆ *Chocolate Fix*, par Think Fun, 19,95 \$

(organisation spatiale par **DÉDUCTION**, planification spatiale, flexibilité, autorégulation)

8 ans et + 1j.



☆ *Smart Cookies*, 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.



☆ *Crazy Office*, par HUCH, 29,99 \$

(organisation spatiale par **DÉDUCTION**, planification spatiale, flexibilité, autorégulation)

4 ans et + 1j.



☆ *Smart Car*, 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.



☆ *Lapin magicien*, 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.



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.



☆ *Topologix*, par DJECO, 27,99\$,

(vocabulaire relations spatiales; devant, derrière, à l'intérieur, sur, dans, à côté, dessus, dessous, dedans + **TABLEAU à double entrée**)

4 ans et + 1j.

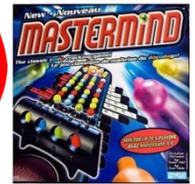


Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue

Clinique Optineurones

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

☆ **Mastermind**, par Parker Brothers, environ 29,99\$, partout
(probabilités, flexibilité, planification, autorégulation, vérification)
8 ans et + 2j.



☆ **Mastermind JR**, par Pressman, environ 29,99\$, internet
(probabilités, flexibilité, planification, autorégulation, vérification)
6 ans et + 2j.

*** voir au Guide des jeux p.84 et 125 pour plusieurs façons d'adapter

☆ **Marble Monster**, par HUCH, 24,99\$
(déplacements spatiaux, planification spatiale, flexibilité, autorégulation)
7 ans et + 1j.



Et tous les autres jeux de logique à 1 joueur Allez-y selon les goûts des élèves...

☆ **Babushka**, par HUCH, 24,99\$
(déplacements spatiaux avec le principe des poupées russes, planification spatiale, flexibilité, autorégulation)
7 ans et + 1j.

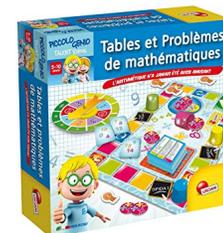


☆ **Le tiroir à bobettes**, par Placote. 44,99 \$
(suites logiques à réaliser avec support)
3 ans et + 1j.+



Résolution de problèmes écrits

☆ **Tables de multiplication et Problèmes**, par Lisciani 19,99 \$
(résolutions de problèmes écrits avec des algorithmes de multiplication...)
5 ans et + 1j.



☆ **Résolution de problèmes (1ere à 6e années disponibles)**,
par Math à la carte, Éditions l'Envolée 19,99 \$
(résolutions de problèmes écrits sur plusieurs savoirs essentiels maths. Un paquet de cartes disponible pour chaque niveau de 1ere à 6e année. 40 cartes disponible dans un paquet).
5 ans et + 1j.



☆ *Opération sauvetage*, par Placote, 39,99\$

(tables de multiplication de 1 à 12 en situations, résolution de problèmes, plan cartésien)
9 ans et +, 2 à 6 j.



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

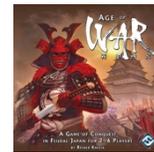
Ces jeux peuvent être utilisés pour faire «une pause» entre des séquences d'entraînement et pour être utilisés pour accumuler un système de points visant à motiver et stimuler l'apprentissage qui se fait entre les séquences de joutes «pauses»

☆ *Age of War*, par Edge, 19,99\$

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

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

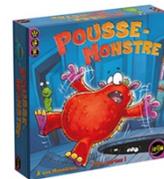
14 ans et + (**mais amplement ok à partir de 7 ans 2 à 6j.



☆ *Pousse Monstres*, par iello, environ 35\$,

(Amenez le plus possible de monstres au trou en utilisant les baguettes qui servent à déplacer les monstres dans un labyrinthe)

6 ans +, 2 à 4j.



☆ *Léo Dragon*, par iello, environ 49.99\$

(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.

