

Idées de **jeux** pour **préserver** les **fonctions cognitives!!!**

****N.B.** : Reproduction interdite sans le consentement de Mme Anick Pelletier

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

*****Surveillez la chaîne 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 «Optineurones» 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

Compétences ciblées :

- Inhibition de l'impulsivité** (se retenir pour ne pas aller trop vite)
- Flexibilité** (changer de règle et de stratégie)
- Régulation émotionnelle** (se contenir émotionnellement pendant la joute...ne pas perdre le contrôle!)
- Mémoire à court terme et Mémoire de travail**

Note : Ces jeux demandent de la rapidité d'exécution, ce qui demande au cerveau d'agir, de réagir et de se réajuster rapidement. Ils sollicitent surtout l'activité du lobe frontal et pour certains, la réaction avec les mains ou la recherche visuelle pour réaliser les tours de jeu. Les fonctions frontales sont essentielles au maintien de l'autonomie et de toutes exécution.

☆ **Voodoo Mania**, par HUCH, 14,99\$

(repérer l'image et la couleur manquante le plus vite possible; mélange des jeux Bazar Bizarre, Rouge,jaune,vert et Speed)

*Joute en simultané

*2 à 6j.



☆ **Ghost Blitz**, par Gigamic, 17,99\$

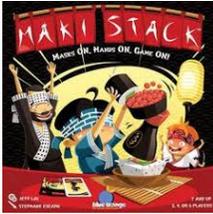
(alternance entre deux règles de jeux où il faut attraper l'objet demandé le plus rapidement possible)

*Joute en simultané

*2 à 8j.

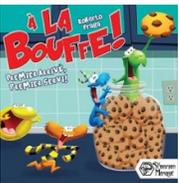


Par Anick Pelletier, orthopédagogue Clinique Optineurones Document conçu par
Anick Pelletier, orthopédagogue
Clinique Optineurones
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant, Septembre éditeur, 2009.*

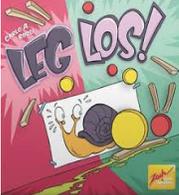
<p>☆ Fast Flip, par Blue Orange, 16,99\$ (alternance entre deux règles en dénombrant des fruits; reconnaissance visuelle, dénombrement rapide de 1 à 5) * Joute en <u>simultané</u> * 2 à 8j.</p>	
<p>☆ Speed, par Adlung Speild, 9,99\$ (se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en les classant par même couleur, même forme ou même motif) * Joute en <u>simultané</u> *2j.</p>	
<p>☆ Switch it, par Foxmind, 14,99\$ (rapidité d'exécution pour trouver quelle est l'image ou la couleur recherchée, alternance entre deux règles auxquelles peuvent s'ajouter trois autres règles) *Joute en <u>simultané</u> *2 à 6j.</p>	
<p>☆ Ring it!, par Blue Orange, 19,99\$ (reconnaître rapidement des combinaisons variant entre couleurs, chiffres ou images semblable; cartes facilement confondables, flexibilité+++ , autorégulation, inhibition+++ , m.c.t./m.d.t.+++ , rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> *2 à 9j.</p>	
<p>☆ Maki Stack, par Blue Orange, 29,99\$ (<u>Régl. Émotionnelle</u>= empiler des éléments selon une cartes demandée avec un seul doigt contre le doigt de notre coéquipier ou avec deux de nos doigts adjacents formant une pince ou les yeux bandés : ***Gestion de frustration car nous ne devons pas prendre les nerfs après notre coéquipier ni après nos compétences motrices*** <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. <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. <u>M.C.T. verbale/auditive</u> : prendre une carte composition et la décrire au joueur...celui-ci doit mémoriser les consignes données et faire la composition après.</p>	

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

<p><u>Discours interne</u> : se parler en faisant la composition...tout dire à voix haute ou dans sa tête.</p> <p><u>Élaboration du discours</u> : 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.</p> <p>7 ans et +, 4 à 6j.</p>	
---	--

<p>Compétences ciblées :</p> <p>-Attention dirigée (diriger son attention sur un objectif)</p> <p>-Attention soutenue (maintenir son attention sur un objectif ciblé)</p> <p>-Activation (activer les fonctions cognitives pour réaliser une tâche)</p> <p>Note : Ces jeux demandent d'activer une recherche ou une planification par soi-même et de la maintenir. Les fonctions d'attention et d'activation permettent de se mobiliser pour prendre action, réaliser une tâche et la mettre à terme.</p>	
<p>☆ À la bouffe!, par Le Scorpion masqué, 24,99\$ (il faut trouver rapidement le dessert en partant d'une image donnée et en poursuivant le regard le long d'une réglisse qui mène à ce dessert; poursuite visuelle) * Joute en <u>simultané</u> *2 à 5 j.</p>	
<p>☆ Pin Point!, par BlueOrange, 19,99\$ (Il faut repérer la seule image qui est complète en analysant les cinq images proposées; recherche visuelle.) *Joute en <u>simultané</u>. *2 à 4j.</p>	
<p>☆ Candy, par Beloduc, 24,99\$ (Il faut trouver rapidement des bonbons identiques; recherche visuelle.) *Joute en <u>simultané</u>. *2 à 4j.</p>	
<p>☆ Cherche et Trouve, par Gladius, 14,99\$ (Il faut trouver rapidement une image recherchée dans le tableau; recherche visuelle.) *Joute en <u>simultané</u>. *2 à 4j.</p>	

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

<p>Compétences ciblées : -Imagerie mentale (action de voir dans sa tête, de s'imaginer)</p> <p>Note : L'imagerie mentale est favorable au développement de l'imagination, de la créativité, de l'organisation visuo-spatiale, etc.</p>	
<p>★ Make'n Breake x-trême, par Ravensburger, 44,99\$ (reproduire des empilements de blocs comme demandés sur une carte.) *2 à 4 j.</p>	
<p>***Tous les jeux qui demandent une construction en 2D/3D comme : Architek, Tangram, Cliko, Color Cubes (matériel Learning ressources), Code couleurs, Katamino, Blokus, Blokus 3D, Zack and Pack, etc... i.m. constructions 2D/3D</p>	
<p>★ Leg Los!, par Zoch, 59,99\$ (Il fait représenter une image donnée avec des pièces de bois. Les autres joueurs doivent trouver ce que le joueur essaie d'illustrer avec ses pièces de bois.) Consigne adaptée : Adapter le jeu de façon à ne prendre que le matériel à construire et essayer de représenter une image parmi celles qu'on a disposée sur la table. Les autres doivent deviner ce que l'on essaie de représenter. *3 à 6j.</p>	
<p>★ Picassimo, par Haba, 34,99\$ (Il faut dessiner un objet ou une idée donné et inter changer ensuite deux pièces du dessin qui se retrouve séparé en 6 pièces. L'autre équipe ou l'adversaire doit deviner quel était le dessin original en essayant de remettre en place l'image initiale sans toucher aux pièces, seulement en essayant de faire le changement mentalement.) *3 à 6j.</p>	

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

Compétences ciblées :

-Mémoire à court terme verbale/auditive (mémoriser temporairement des éléments entendus verbalement et auditivement)

-Mémoire de travail (elle manipule les éléments mémorisés en mémoire à court terme)

Note : La mémoire à court terme est essentielle au bon fonctionnement de toute action (tâche, conversation, geste, etc.). Elle permet de retenir temporairement les informations, le temps de faire des allers-retours avec la mémoire à long terme et les autres fonctions cognitives et exécutives du cerveau, nous permettant de réaliser nos actions et tâches. La mémoire de travail, elle, est nécessaire à la manipulation des éléments en mémoire à court terme, sans quoi il n'y a aucune action qui est possible ou fonctionnelle.

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
*1 j



☆ **Face de bouc**, par Cocktail Games, 18,99\$
(il faut donner un nom à chaque monstre retourner tour à tour et s'en rappeler plus tard lorsqu'il revient)
*2 à 7 j.



☆ **JetLag**, par Cocktail Games, 24,99\$
(Il faut toujours répondre à la question posée précédemment à celle qui est posée! Un merveilleux défi!)
*2 à 4 j.



Compétences ciblées :

- Mémoire à court terme visuelle** (mémoriser temporairement des éléments vus)
- Mémoire de travail** (elle manipule les éléments mémorisés en mémoire à court terme)

Note : La mémoire à court terme est essentielle au bon fonctionnement de toute action (tâche, conversation, geste, etc.). Elle permet de retenir temporairement les informations, le temps de faire des allers-retours avec la mémoire à long terme et les autres fonctions cognitives et exécutives du cerveau, nous permettant de réaliser nos actions et tâches. La mémoire de travail, elle, est nécessaire à la manipulation des éléments en mémoire à court terme, sans quoi il n'y a aucune action qui est possible ou fonctionnelle.

***Tous les jeux de mémoire visuelle peuvent être utilisés

☆ **Monsieur Gelato**, par Ludik Québec, 34,99\$
(Il faut mémoriser un ou des cornets de crème glacée présentés sur une carte et les construire une fois la carte retournée.)
*2 à 4 j.



☆ **Pizza time**, par Cocktail games, 18,99\$
(Il faut réaliser une pizza en manipulant des pointes de sorte que la pizza respecte la commande demandée.)
*2 à 6 joueurs



Compétences ciblées :

- Mémoire de travail** (elle manipule les éléments mémorisés en mémoire à court terme)
- Mémoire à court** (mémoriser temporairement)

Note : La mémoire à court terme est essentielle au bon fonctionnement de toute action (tâche, conversation, geste, etc.). Elle permet de retenir temporairement les informations, le temps de faire des allers-retours avec la mémoire à long terme et les autres fonctions cognitives et exécutives du cerveau, nous permettant de réaliser nos actions et tâches. La mémoire de travail, elle, est nécessaire à la manipulation des éléments en mémoire à court terme, sans quoi il n'y a aucune action qui est possible ou fonctionnelle.

☆ **Les 7 vilains** (*Die Fiesen*), 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!!)
*2 à 6j.



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

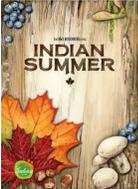
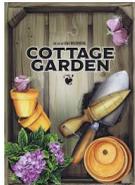
<p>☆ Dutch Blitz, par Dutch Blitz games, 14,99\$ (En se basant sur le principe du jeu de patience aux cartes, il faut arriver à placer ses cartes le plus vite possible en gérant l'ordre croissant ou décroissant dans trois postes de discarte) *2 à 6j.</p>	
---	---

Compétences ciblées :

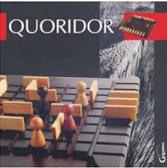
- Anticipation** (prévoir ce qui vient)
- Planification/Organisation** (concevoir un plan et le mettre à exécution)
- Autorégulation de tâche** (revoir son plan, juger de son efficacité)

Note : Les fonctions d'anticipation sont nécessaires à la mise en place d'un bon plan. Les fonctions de planification et d'organisation sont essentielles à l'autonomie et à la prise en charge de toute exécution. Les jeux présentés ici sont des jeux de stratégies et non de vitesse. Ils demandent une analyse pour planifier et organiser son tour de jeu dans le but de gagner l'objectif de jeu par stratégies.

Petite Gestion à 2 joueurs

<p>☆ Six, par Fox Mind, 21,99\$ (Il faut être le premier à former une des trois représentations proposées avec ses pièces de jeu.) *2 à 4j.</p>	
<p>☆ Quarto!, par Gigamic, 44,99\$ (Réaliser une ligne à la manière d'un tic-tac-toe, mais de 4 par 4, par couleur, forme, hauteur ou allure du dessus du pion.) *2j. *** et tous les autres de sa collection... ***</p>	
<p>☆ PatchWork, par Fun Forge, 29,99\$ (Confectionner sa courte-pointe ou son jardins en laissant le moins d'espace possible.) *2j. *Et les autres de sa collection :</p>	  

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

<p>☆ Kingdomino, par blue orange, 24,99\$ (placer ses tuiles de sorte à former le plus grand village avec les dominos de même couleur collés et des couronnes) *2 à 4j.</p>	
<p>☆ Chocoly, par Fox Mind, 19,99\$ (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) *2 à 4j.</p>	
<p>☆ Awalé, Jeux importés d'Afrique, 34,95\$ (Il faut toujours prendre le contenu d'un cup de boules pour les distribuer dans les autres qui viennent, de sorte à arriver à tout apporter les boules dans son côté de plateau.) *2j.</p>	
<p>☆ Éclipse, par Gigamic, 44,95\$ (immobilisez la comète de votre adversaire en déplaçant vos étoiles; jeu qui est composé de boules représentant des étoiles et des comètes reliées par de petites chaînes.) *2j.</p>	
<p>☆ Quoridor, par Gigamic, 44,95\$ (se rendre le premier dans la zone adverse en avançant son pion et en mettant des barrières pour empêcher son adversaire de se rendre dans notre zone) *2 à 4j.</p>	
<p>☆ Mastermind, par Parker Brothers, 29,99\$ (probabilités, flexibilité, planification, autorégulation, vérification) *2j.</p>	
<p>☆ Othello, par Parker Brothers, 29,99\$ (Placer ses pions de sorte à essayer d'éliminer la couleur de son adversaire.) *2j.</p>	
<p>☆ Abalone, par Abalone Game Canada, 39,99\$ (Déplacer ses billes de sorte à battre l'autre joueur.) *2j.</p>	

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

Petite Gestion à 1 joueur

☆ **Top that!**, par Blue Orange, 29,99 \$

(Il faut trouver comment organiser les pièces proposées par le défi de sorte qu'à la fin, elles soient toutes cachées dans le chapeau du magicien)

*2 à 4j.



☆ **Chocolate Fix**, par Think Fun, 29,99\$

(organisation spatiale par DÉDUCTION, organiser des chocolats dans une boîte de chocos en suivant des défis proposés)

*1j.



☆ **Crazy Office**, par HUCH, 29,99 \$

(organisation spatiale par DÉDUCTION, organiser des personnages dans des bâtiments en suivant les défis proposés.)

*1j.



Grande Gestion à plusieurs joueurs

☆ **Camelup**, par Filosofia, 49,99\$

(Gagner des paris sur une course en estimant l'ordre d'arrivée des chameaux.)

*2 à 4j.

Extension disponible



☆ **River Dragon**, par Matagot, 49,99\$

(planifier votre chemin pour arriver à l'autre bout en premier; il faut anticiper tous les coups à venir en sélectionnant ses cartes avant de les jouer)

*2 à 6j.



☆ **Azul**, par Pan B, 49,99\$

(placement de pièces sur un tapis de sorte à garnir le tapis le plus payant. Beaucoup d'anticipation demandée!)

*2 à 4j.



☆ **Reef**, par Pan B, 49,99\$

(Il faut se construire un récif de coraux en anticipant les cartes de récolte de coraux en avance.)

*2 à 4j.



<p>☆ Queendomino, par Blue Orange, 49,99\$ (même fonction de jeu que Kingdomino mais avec plus de contraintes et de choix à faire en planification) *2 à 4j.</p>	
<p>☆ Océanos, 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) *2 à 5j</p>	

Compétences ciblées :

-**Mémoire à long terme** (enregistrer des éléments en mémoire à long terme et les manipuler au besoin)

Note : Les fonctions de mémorisation sont très importantes pour le maintien d'une bonne santé cérébrale puisqu'elles sollicitent toutes les autres fonctions cognitives et exécutives (inhibition, activation, attention, planification, organisation, imagerie mentale, mémoire à court terme, connaissances, etc.)

<p>☆ Le jeu aux mille titres, par Oya, 39,99\$ (Mémoriser des paires de personnages en s'aidant du fond du plateau pour faire des liens.) *2 à 6 j.</p>	
<p>☆ Dans ma valise, par Gladius, 19,99\$ (mémoriser des items dans notre valise de voyage tout en mémorisant les informations du passeport incarné par notre personnage. Tout qu'un défi!) *2 j. et +</p>	
<p>☆ Bonbons, par Game Works, 21,99\$ (mémoriser des bonbons par leur couleur + leur forme + leur emballage ainsi que leur emplacement...pas facile!) *2 à 6 j.</p>	

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

<p>☆ Jeu de mémoire introduction aux arts plastique, par L'atelier de Lalita 's art chop, 34,99\$ (De toute beauté ce jeu! Il faut mémoriser des paires contenant des dessins d'art ou des techniques d'art visuel.) *2 à 4j.</p>	
<p>☆ Déjà vu?!, par Gigamic, 24,99\$ (mémoire visuelle; retenir les images des cartes retournées (1, 2 ou 3 éléments) jusqu'à ce qu'une image revienne...le premier joueur à taper sur l'objet qui représente l'image rappelée gagne la carte) *2 à 6 j.</p>	
<p>☆ Taiga, par FoxMind, 24,99\$ (mémoire visuelle, reconnaissance visuelle; récolter des points en retrouvant les animaux, tout en usant de stratégies lors de vos recherches) *2 à 6 j.</p>	
<p>☆ Hanabi, par Gigamic, 19,99\$ (mémoire visuelle; retenir les couleurs de feux d'artifice déjà joués et deviner ceux qu'on a dans nos mains, cachés, en fonction de ceux déjà joués et ceux dans les mains des autres joueurs visibles) *2 à 5 j. ***jeu coopératif***</p>	

Idées de jeux pour les Compétences Logico-Mathématique

<p>☆ Cardline animaux, par Asmodée, 21,99\$</p> <p>Compétence, connaissance ou fonction travaillée :</p> <ul style="list-style-type: none">-Notion de poids, longueur et longévité-Estimer des longueurs, pesanteurs et durées de vie-Lire une mesure-Unités de mesures-Conversions de mesures <p>Classer en ordre des cartes par estimation.</p> <p>*2 à 8 j.</p>	
<p>☆ Cardline Globetrotter, par Asmodée, 21,99\$</p> <p>Compétence, connaissance ou fonction travaillée :</p> <ul style="list-style-type: none">-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 <p>Classer en ordre des cartes par estimation.</p> <p>*2 à 8 j.</p>	
<p>☆ Tous les jeux TimeLine, par Asmodée, 21,99\$</p> <p>Classer en ordre des cartes par dates. Plusieurs jeux disponibles (inventions, monuments, faits historiques, personnages historiques, etc.)</p> <p>*2 à 8 j.</p>	
<p>☆ Racko, par Parker Brothers, 29,99\$</p> <p>(jeu de cartes où il faut remettre l'ordre croissant en les rangeant par système d'échange. Un classique de tous les temps!)</p> <p>*2 à 4 j.</p>	
<p>☆ Diavolo, par Asmodée, 19,99\$</p> <p>(calcul mental rapide sur des dés tournés.)</p> <p>* Joute en <u>simultané</u></p> <p>*2 à 6j.</p>	
<p>☆ Agent secret, par Ludik Québec, 29,99\$</p> <p>(Faire des équations mathématiques pour trouver des infos sur l'agent secret. Similaire au jeu Clue mais par récolte d'informations par équations mathématiques.)</p> <p>*2 à 4j.</p>	

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

Idées de jeux pour les Compétences Lanagière; vocabulaire, communication

<p>☆ Unanimo, par cocktail Games, 24,99\$ (Il faut trouver des mots en fonction d'un thème donné et des points seront marqués si les mots que vous avez trouvés l'ont été aussi par les autres joueurs.) *3 à 8 j</p>	
<p>☆ Kaleidos par Cocktail Games, 49,99\$, (Il faut rapidement trouver le plus de mots possibles illustrant des images dans notre tableau à partir d'une lettre de l'alphabet donnée.) *Joute en <u>simultané</u>. *2 à 12 j.</p>	
<p>☆ Compatibility, par Cocktail Game, 35,99\$, (À partir d'un thème donné, les deux coéquipiers doivent choisir parmi leurs cartes des cartes image illustrant le plus possible le thème. S'ils arrivent à sélectionner les même cartes sans se parler, ils comptent des points.) *3 à 10 j.</p>	
<p>☆ Dixit, par Libellud, 39,95\$ (inférences et déduction, élaboration d'idées; à partir d'une image, il faut émettre une idée globale représentant celle-ci. Il faut aussi trouver quelle image quelqu'un peut bien avoir décrit avec une idée qu'il a dit au préalable.) *3 à 6 j.</p>	
<p>☆ Concept, par Repos productions, 39.99\$ (trouver des liens entre de images données pour faire deviner un concept donné.) *2 à 6 j.</p>	
<p>☆ Knit Wit, par Filosofia, 39.99\$ (trouver des liens entre des adjectifs donnés.) *2 à 6 j.</p>	