

Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEuMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

Idées de jeux pour développer diverses fonctions cognitives et exécutives essentielles aux apprentissages

Inhibition; Régulation émotionnelle

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



☆ *Bilt or Boom*, par Goliath, 29,99\$
(empiler des éléments selon une cartes demandée et le premier qui y arrive a le droit de détruire l'essai de l'autre joueur)***Gestion de frustration car nous ne devons pas prendre les nerfs après notre coéquipier ni après nos compétences motrices***
4 ans et +, 2 à 4j.



☆ *La Mine Hantée*, 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)
6 ans et +, 2j.



Inhibition; gestion de l'impulsivité

☆ *Fast Flip*, par Blue Orange, 17,99\$
(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**)
Gestion de frustration car il est très facile de perdre des cartes.
* Joute en simultané
7 ans et +, 2 à 8j



☆ *Ghost Blitz*, par Gigamic, 19,99\$
(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.



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent varier d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

☆ *Switch it*, par Foxmind, 19,99\$

(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 simultané

7 ans et +, 2 à 6j.



Salck Jack, Éditions Gladius 19,00\$

- Ce jeu sollicite surtout : l'inhibition de l'impulsivité,
- la flexibilité, la mémoire de travail, la rapidité d'exécution.
- 7 ans et +, 2 à 4j.



☆ *Savanim*, par DJECO , 41,99\$

(attraper l'animal voulu...alterner entre deux règles; reconnaissance visuelle, catégorisation.
autorégulation, inhibition, m.d.t., **rapidité d'exécution**)

* Joute en simultané

5 ans et +, 2 à 4j.



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

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

* Joute en simultané

4 ans et +, 2 à 6j.



Focus attentionnel + Activation à la tâche

1er : ***Tous les **jeux qui demandent de l'inhibition**, car forcément, ils demandent aussi une fonction de mise à jour en mémoire de travail et, par le fait même, des capacités d'attention dirigée, divisée et soutenue. ***

2e : ***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. ***

3e : ***Tous les jeux solo (casse-tête de logique qui se jouent à 1 joueur comme Rush Hour, Lazer Maze, Chocolate Fix, Babushka...***

☆ *À la bouffe!*, par Le Scorpion masqué, 24,99\$

(repérage visuel par poursuite, reconnaissance visuelle, inhibition, **rapidité d'exécution**,

FOCUS ATTENTIONNEL +++ demandé!!!

il faut trouver rapidement le dessert en partant d'une image donnée et en poursuivant notre

regard le long d'une réglisse qui mène à ce dessert)



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEuMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

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

☆ *Pin Point!*, par BlueOrange , 19,99\$

(repérer l'image qui est identique en éliminant les détails des autres cartes; reconnaissance visuelle, catégorisation, flexibilité,
autorégulation, inhibition, m.d.t., attention soutenue, **rapidité d'exécution***
Joute en simultané. 6 ans et +, 2 à 4j.



Mémoire à court terme et mémoire de travail

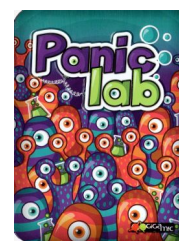
☆ Idée : ***La règle de jeu de *Jet Lag* : répondre à la question posée avant celle qui vient tout juste d'être posée...***



☆ *Monsieur Gelato*, par Ludik Québec, 34.99\$
(mémoire à court terme visuelle)
5 ans et + 2 à 4 j. niveau 2



☆ *Panic Lab*, par Gigamic , 14,99\$
(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 simultané
8 ans et +, 2 à 10j.



☆ *Brain Flip*, par Foxmind, 10,95\$
(mct, mdt +++, flexibilité
7 ans et +, 2 j. et +



☆ *Les 7 vilains (Die Fiesen)*, par Drei Hasen, 19,99\$
(analyser les cartes à partir des dés roulés + mettre de l'avant l'action requise, tout dépendamment de quel sens est orienté ladite carte recherchée par rapport à votre position; , inhibition, flexibilité+++ , autorégulation, mct visuelle et auditive, mémoire de travail



**+++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ ,
rapidité d'exécution)** * Joute en simultané
8 ans et +, 2 à 6j.

☆ *,Dutch Blitz*, par Dutch Blitz games, 14,99\$

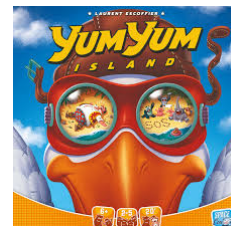
(placer ses cartes leplus vite possible en gérant l'ordre croissant et trois postes de discartes; inhibition, flexibilité+++ , autorégulation, mct visuelle et auditive, mémoire de travail



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEuMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

**+++fonction de mise à jour en m.d.t.+++
rapidité d'exécution)** * Joute en simultané
8 ans et +, 2 à 6j.

☆ Yum Yum Island, 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.

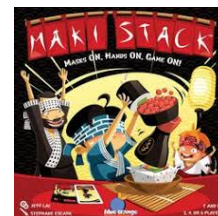


Imagerie mentale

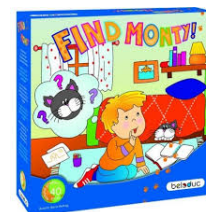
☆ Picassimo, par Haba, 34,99\$
Dessiner un objet ou une idée donné et inter changer ensuite deux pièces du dessin qui se retrouve séparé en 6 pièce. L'autre équipe ou l'adversaire doit deviner quel était le dessin original
8 ans et + 3 à 6j.



☆ Maki Stack, par Blue Orange, 31,99\$
(Régul. Émotionnelle= empiler des éléments selon une cartes demandée avec un seul doigt contre le doigt de notre coéquipier ou avec deux de nos doigts adjacents formant une pince ou les yeux bandés : ***Gestion de frustration car nous ne devons pas prendre les nerfs après notre coéquipier ni après nos compétences motrices***
Imagerie mentale= cacher les pièces de sushis + présenter une carte au joueur et celui-ci doit rechercher les pièces à utiliser pour faire la composition sans les regarder...seulement avec son toucher.
Imagerie mentale : faire construire la carte préalablement mémorisée les yeux fermés.
M.C.T. visuelle : faire mémoriser la carte à l'élève et il doit réaliser la composition de sushis sans regarder la carte à nouveau, seulement de mémoire.
M.C.T. verbale/auditive : prendre une carte composition et la décrire au joueur...celui-ci doit mémoriser les consignes données et faire la composition après.
Discours interne : se parler en faisant la composition...tout dire à voix haute ou dans sa tête.
Élaboration du discours : Décrire une composition à faire à un autre joueur. Il faut être précis dans ses directives afin que l'autre joueur réalise la composition correctement.
7 ans et +, 4 à 6j.



☆ Find Mounty, par beloduc, 29,99\$
(voir description Maki Stack et faire pareil...avec le matériel chat/oreiller/édredon/lit/tapis)
4 ans et +, 2 à 5 j.



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent varier d'une boutique à l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

- ☆ *Looney Quest*, par Libellud, 49,99\$
(orientation dans l'espace, estimation de l'espace, gestion visuelle)
8 ans et + 3 à 5 j.



Anticipation/Planification/Organisation

- ☆ *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 5 j.



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

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

tous 2 ans +

- ☆ *Monza*, par Haba, 29,99\$
(Planification, **anticipation**+++, flexibilité cognitive...; il faut faire avancer sa voiture le plus vite possible en étant le plus stratégique)
5 ans et +, 2 à 6 j.



***Augmenter le niveau de jeu en donnant un pointage en plus à celui qui aura utilisé 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.

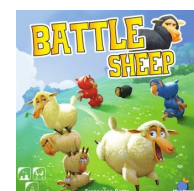
- ☆ *Mon premier Carcassonne*, par Filosofia, 34,99\$,
(Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut faire des chemins pour arriver à mettre nos personnages en premier, mais attention car les autres joueurs jouent avec les mêmes chemins que nous!)
4 ans et +, 2 à 4 j.



- ☆ *Gobblets Gobblers*, par Blue Orange, 29,99\$
(axes vertical et horizontal, classification, planification spatiale, déplacements spatiaux, anticipation, autorégulation, flexibilité, m.c.t.)
5 ans et + 2j.



- ☆ *Battle Sheep*, par blue orange, 34,99\$
(déplacer ses piles de moutons en jugeant combien en déplacer à la fois de sorte à bloquer)



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEuMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

l'adversaire tout en essayant de couvrir le plus de parties de pâturage possible;
anticipation +++, planification, organisation, autorégulation...)

7 ans et + 2 à 4j.

☆ **Kingdomino**, 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. (**Possible à partir de 6/7 ans avec aide aux points)



☆ **Potion Explosion**, par EDGE, 59,99\$

(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.



☆ **Camelup**, par Filosifia, 49,99\$

(gagner des paris sur une course en estimant l'ordre d'arrivée des chameaux;

(*****déduction et probabilités à anticiper +++*****)

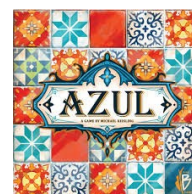
8 ans et + 2 à 4j.



☆ **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!)

8 ans et + 2 à 4j.



☆ **Colt Express**, 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



Organisation des connaissances en Mémoire à long terme

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

(mémoire visuelle; il faut aller enlever les plumes des autres en avançant. On avance en trouvant les bonnes images)



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEuMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

correspondant à celle sur laquelle se retrouve notre poule.)
4 ans + 1 à 4 j. niveau 1

☆ *Le jeu aux mille titres*, 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 +



☆ *Dans ma valise*, par Gladius, 19,99\$

(mémoires visuelle et/ou auditive)

***excellent pour observer enseigner les processus de mémorisation
4 ans et + niveau 2



☆ *Labyrinthe magique*, par PlayRoom, 39,99\$

(mémoire visuelle, réflexion, représentations mentales 3D; il faut mémoriser les barrières cachées en dessous du plateau, à mesure qu'on avance notre pion qui lui-même fait avancer une bille de métal aimantée)

6 ans +, 2 à 4j. niveau 1 +



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEuMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

Autres idées de jeux pour divers savoirs essentiels et diverses connaissances scolaires

MATHÉMATIQUES

DÉNOMBREMENT\NOMBRES\CONCEPT DU NOMBRE

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



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



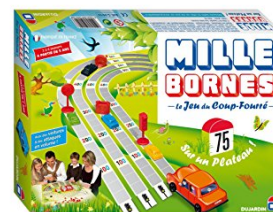
☆ Jungle, Gladius, 12,99\$,
(jeu de bataille où il faut dire qui a le plus sur sa carte; chiffres de 1 à 8
***placer les cartes à côté pour démontrer à l'enfant combien il y a
«de plus» ou «de moins» d'une carte à l'autre et qui fait qu'une gagne
Ou perd sur l'autre.)
4 ans + 2 à 4j.



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



♥ ☆ Mille Bornes **plateau**, par Du Jardin
(avancer sa voiture pour gagner la course; **tranches de 25 /50/75...**
+ fonctions exécutives de gestion)
7 ans + 2 à 4 j.



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent varier d'une boutique à l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

- ☆ 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



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



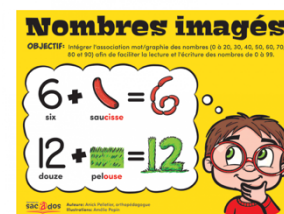
- ☆ Bubble, par Piatnik
(ordre croissant/décroissant de 1 à 24)

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 4 j

- ☆ Les nombres imagés, par Éditions du sac-à-dos
(reconnaissance des nombres de 1 à 10, 11 à 19, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90;
Les nombres sont imagés à l'aide d'un dessin illustré dans le nombre et qui aide à encoder le nom du nombre :
ex : 12 = le nombre 12 écrit en pelouse = «douze»/«pelouse»
6 ans et + 2 à 4 j



NUMÉRATION POSITIONNELLE

- ☆ Le trésor du pirate boom, par Les jouets Boom, 25.99\$
(chez les : 4 ans=nombres de 0-9
5-6 ans=nombres de 0-99
7 ans et +=nombres supérieurs à 100, 4 équations)
4 ans et +



GÉOMÉTRIE

- ☆ Dobble Formes par Asmodée, 19,99\$
(reconnaître rapidement chiffres 1 à 8 et formes)
3 ans et +. 1 à 5 j.



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

- ☆ *Cubissimo*, par Djeco, 28,99\$
(construction 3D, volume)
7 ans et +. 1 j.



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



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.



FRACTIONS/NOMBRES DÉCIMAUX/MESURES

- ☆ *Fractions de tartes*, par Éditions Passe-temps, 17,99\$
(fractions d'un tout variés)



- ☆ *Cardline*, par Asmodée, 21,99\$
(estimer grandeur, grosseur, poids et longévité sur des animaux,
travailler les **conversions de mesures**)
5 ans et + 2 à 8 j.



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEuMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

- ☆ *Mission Fractioville*, par Génie Folie, 19,99\$
(fractions et nombres décimaux à comparer)

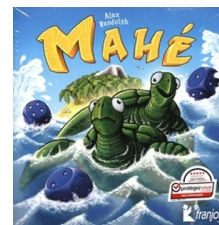


- ☆ *FractoDingo*, par Cocktail Games, 14,99\$
(nombres à virgule, fraction, %)
8 ans et +. 2 à 8 j.

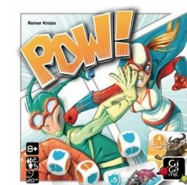


4 OPÉRATIONS =-X\

- ☆ *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 +



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



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

☆ *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.



☆ *Agent secret*, par Ludik Québec,

(faire des équations mathématiques pour trouver des infos sur l'agent secret)
8 ans et + 2 à 4j.



☆ *Super maths spy*, par Chalk and Chucles, 29,99\$

(faire une série d'équations mathématiques pour donner un nombre en main. Lunettes d'espions décrypteuses!!!

***Possibilité d'utiliser les crates nombres pour travailler le concept

Du nombre de 1 à 100***

7 ans + 2 à 4 j.



☆ *Folix*, par Anaton's Éditions, 39,99\$

(tables de multiplication)
6 ans et +, 1 à 8 j.



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.



RAISONNEMENT MATH/DÉDUCTION\LOGIQUE

☆ *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.

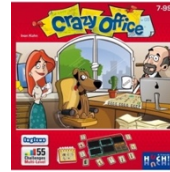


Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

☆ *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.



☆ *Mastermind*, par Parker Brothers, environ 29,99\$,

(probabilités, flexibilité, planification, autorégulation, vérification)

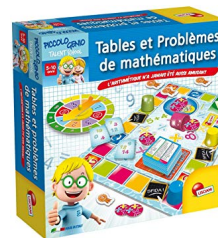
8 ans et + 2j.



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEuMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

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 carte 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.



LANGAGE ORAL et ÉCRIT/FRANÇAIS

CONSCIENCE PHONOLOGIQUE et ALPHABET

- ☆ *Phono Sons*, par Andrée Gaudreau, 55,95\$
(conscience phonologique : rimes, syllabes, phonèmes; possibilité de 6 jeux)

***Il faut commander directement chez Chenelière ou Renaud Bray.
5 ans et plus



- ☆ *Alpha Détective*, par Ludik Qc, 19.99\$
(apprentissage des lettres majuscule et minuscule, phonème de la lettre, lecture de premiers mots)
4 et 6 ans et + 2 à 4j.



VOCABULAIRE

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



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEuMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

- ☆ *Mille Sabords*, par Éditions du Sac-à-dos, 24,99\$,
(évoocation lexicale, vocabulaire; travailler le vocabulaire en formant des mots composés)
2e cycle 2 à 4 j.



- ☆ *Les mots enchainés*, par Éditions du Sac-à-dos, 14,99\$,
(évoocation lexicale, vocabulaire ; faire des associations en catégorisant et en élargissant les champs lexicaux)
5 ans + 2 j. +



- ☆ *Moris 1*, par Éditions du Sac-à-dos, 18,99\$,
(évoocation lexicale, vocabulaire ; reconnaissance et identification des concepts spatiaux gauche, droite, sur, sous, dans)
4 ans + 2 j. +



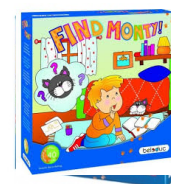
- ☆ *Moris 2*, par Éditions du Sac-à-dos, 18,99\$,
(évoocation lexicale, vocabulaire ; reconnaissance et identification des concepts spatiaux à l'intérieur, à l'extérieur, devant, derrière, à côté, en dessous, à gauche, à droite)
4 ans + 2 j. +



- ☆ *Headbanz*, par Pressman, 15,99\$
C'est HedBanz maintenant, par Spinmaster, les prix varient Entre 22.99\$ et 24,99\$ et les boites sont changées
(évoocations visuelles, description/vocabulaire/catégorisation) 7 ans et

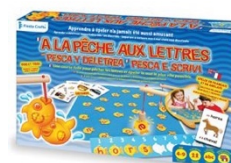


- ☆ *Fin Monty ! (Il est où le minou?)*, par Beloduc, environ 26.99\$,
(organisation dans l'espace, imagerie mentale, consignes orales données et reçues, notions spatiales dessus, dessous, en avant, derrière, à gauche, à droite, à côté...)
4 ans et +, 2 à 5 j.



ORTHOGRAPHE d'USAGE

- ☆ *La pêche aux lettres*, par Fiesta crafts, 29.99\$
(orthographe d'usage, premiers écrits, voie d'assemblage et d'adressage; il faut récolter les lettres d'un mot donné, le plus vite possible, à l'aide d'une canne à pêche)
6 ans et + 2 j.



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEuMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

☆ *Flippit*, par Family Games, 10,99\$

(apprentissage de l'orthographe (mots); formulation du mot ,
manipulation des lettres du mot, évocation mentale du mot.
6 ans et +



☆ *Transformamot 1, 2 ou 3*, par Éditions du Sac à dos, 29.99\$ chez Éditions du Sac à dos
(apprentissage des mots d'orthographe en passant par la voie simultanée-non verbale)
conforme aux listes orthographiques du MEESR 1er cycle, 2e cycle et 3e cycle)



CONSCIENCE et STRUCTURE du RÉCIT

☆ *Il était une fois...*, par Darwin Project,
Changement de boîtes et de prix : 19.99 ou 29.99\$ dépendant
Du modèle

(schéma du récit; bâtir des histoires à l'aide de cartes personnages,
événements, actions, lieux...les dessins sont très beaux!)
7 ans



☆ *Story Line*, Asmodée, 29,99\$

(schéma du récit; bâtir des histoires à l'aide de cartes personnages,
événements, actions, lieux, moments
7 ans



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



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEuMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

☆ *Speech*, par Gigamic, 19,95\$

(banque d'images pour faire des histoires ou raconter ou classer des événements...)

3 ans et +, 1j. +



PHRASES

☆ *Construisons des phrases simples*, par Éditions Passe-Temps, environ 29\$,

(construire une phrase simple à partir d'une image situation donnée. Utilisation du QUI? FAIT? QUOI? Et des déterminants et pronoms personnels)

4 ans et +, 1 j. +



☆ *Qui va sauver la princesse*, par Placote Éditions passe-temps, 29,99\$

(Compréhension de questions à partir des pronoms interrogatifs Où, Qui, Avec quoi, Quand vocabulaire relié aux réponses aussi)

3 ans + 1j. +



☆ *Inventa Game*, par Éditions Zagg Jr, 34,99\$ à l'Imaginaire

(cartes images variées pour travailler vocabulaire, catégorisation,

associations d'idées, éléments de la phrase Qui? Fait quoi/où?)

4 ans et +, 4 à 8j.



VERBES et autres CLASSES de MOTS + ACCORDS

☆ *Verbojeu*, par leverbojeu.com., 29,99\$ ch.,

(jeu 1 et 2= **verbes** 1^{ier} et 2^{ième} gr au présent, impératif, futur, imparfait, p.c

jeu 3 et 4 = verbes 3^{ième} gr au présent, impératif, futur, imparfait, p.c.

jeu 5 et 6= verbes 1^{ier}, 2^{ième}, 3^{ième} gr présent, impératif, futur, imparfait, p.c.

participe présent et passé, identification et accord des p.p.

jeu 7 et 8=verbes 1^{ier}, 2^{ième}, 3^{ième} gr au conditionnel, futur antérieur, plus-que-parfait, passé simple, subjonctif présent)



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEuMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre
nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

- ☆ *Verbarium*, par Éditions du Pied-de-vent, 24,99\$
(conjugaisons de verbes)
7 ans et +



- ☆ *Conjugodingo CE 1, CE2, Etc.*, par Cocktail Games, 17,99\$
(conjugaisons et orthographe des verbes à tous les temps ***Voir les temps selon la boîte/le niveau scolaire de la boîte)
7 ans et + 2 à 6 j.



- ☆ *Conjugaison-je comprends tout !* par Nathan, 19,99\$
(conjugaisons à un temps demandé en phrases illustrées ; temps : imparfait, simple, passé composé, passé simple)
7 ans et + 2 j.



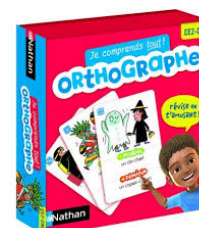
- ☆ *Le Douanier*, par Éditions du sac-à-dos, 29,99\$
(comprendre la notion de genre et de nombre dans le groupe du nom)
1 e cyle et + 2j. +



- ☆ *Le grand tournoi*, par Éditions du sac-à-dos, 24,99\$
(identifier la construction du groupe du nom)
2 e cyle et + 2j. +



- ☆ *Orthographe-je comprends tout !-* par Nathan, 19,99\$
(Accords Gn en genre et en nombre)
7 ans et + 2 j.



LIENS et INFÉRENCES

- ☆ *Compatibility*, par Cocktail Game, 35,99\$,

(évoocation lexicale, vocabulaire, mettre du **verbal sur du non verbal**, catégorisation, récit... ; il faut trouver les cartes images les plus en lien avec un thème donné)
10 ans et + 3 à 10 j.

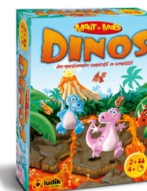


Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEuMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

- ☆ *Mont-à-mots Croco-*, par Ludik Québec, 24,99\$
(devinettes et images)
3 ans et +, 2 à 4 j.



- ☆ *Mont-à-mots Dinos*, par Ludik Québec, 24,99\$
(cartes comportant des questions au recto et une image au verso. Excellent pour travailler les questions/réponses vrai ou faux et élaborées)
2 ans et +, 2 à 4 j.



- ☆ *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.)
8 ans et + 3 à 6 j.



- ☆ *Inférence (1^{er}, 2^e et 3^e cycles disponibles)*, par Lecture à la carte des Éditions de 19,99\$
(mini textes avec des questions d'inférence)

***N.B. : Aussi disponibles dans la collection : Mots question, Repérage, Stratégies de lecture)



- ☆ *Pourquoi les carottes ont-elles disparues?*, par Les éditions Passe-Temps, 29,99\$
(inférences/déduction verbales et non verbales par des questions débutant par Pourquoi?)
3 ans +, 1 j. et +



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



- ☆ *Qui perd gagne*, par Scorpion masqué, 34,99\$
(Faire des liens entre deux images parmi les 10 images disposées au milieu de la table)
10 ans + conseillé, mais 4 ans et + capable d'y jouer 1j. +



- ☆ *Fast Fouille*, par Cocktail Games, 39,99\$
(Faire des liens entre des images à partir d'un thème donné)
Simultané
7 ans + 2 j. et +
Simultané



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent varier d'une boutique à l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

☆ *Dinoutou*, par Calligram, 25,95\$
(Répondre à des questions posées, **doubles questions parfois**)
7 ans et + 2 à 4 j.



Idées de jeux faciles à transporter; Habillez-vous, apportez ce qu'il faut pour vous faire un petit feu et aller jouer dehors dans le bois ou dans la cours!!!

Astuces!!!

D'abord, laissez-moi vous partager quelques idées visant à faciliter le transport de vos jeux de société :

- Choisissez des jeux fabriqués en «format voyage», toujours conçus pour faciliter les déplacements (petits formats, jeux aimantés, boîte de rangement rigide ou sac de transport, etc.);
- Utilisez des sacs de transport de style «Ziploc» de grand format et, à mon conseil, identifiés «congélateur», car ils sont plus résistants. Il en existe des très grands formats géants. Vous disposez tout le contenu de votre jeu dans ce sac et le tour est joué! Ça entre mieux dans un sac-à-dos par exemple ou dans tous les cas, cela occupe beaucoup moins d'espace dans les bagages. En plus, ce type de sac permet de protéger contre les intempéries ou les dégâts!
- Si votre boîte de jeux est petite, munissez-la d'un élastique pour ne pas que la boîte ouvre pendant le transport;

JEUX FACILES À TRANSPORTER

☆ Les collections *IQ* ou *TRAVEL*, par Smart Games, environ 19\$/25\$
(boîtier plastique, jeu aimanté)



Idées de jeux pour stimuler les fonctions cognitives et exécutives nécessaires aux apprentissages et qqes autres idées pour les connaissances scolaires (document créé le 20 septembre 2002/révisé le 21 mars 2020).
Document fait Par Anick Pelletier, orthopédagogue, Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE
*Les prix sont à titre indicatif mais peuvent variés d'une boutique l'autre. Merci d'encourager nos boutiques locales avec vos commandes en ligne!

☆ *Dans ma valise*, par Gladius, 19,99\$
(boitier petite valise de transport)



☆ **Slack Jack**, par Gladius 19.99\$
(vitesse d'exécution, m.c.t., m.d.t., flexibilité, inhibition)
6 ans et + 2j.



☆ *La collection de jeux de cartes*, par DJECO, environ 12\$/25\$
(boîte très robuste de petit format et cartes très rigides)

***ATTENTION!!! Il faut s'assurer d'avoir seulement des cartes; certains de ces jeux contiennent de petites pièces.



☆ *La collection de jeux FORMAT VOYAGE*, par DJECO, environ 12\$/29\$
(boitier de métal)



☆ *La collection de jeux JEUX DE VOYAGE*, par Jumbo, environ 5\$/10\$
(boitier de plastique)



☆ *La collection de jeux JEUX DE VOYAGE*, par Schmidt, environ 5\$/10\$
(boitier de métal)



☆ Quelques idées de jeux petit format, par Gigamic, MJ Games, Blue Orange, Asmodée...

