

ENSEIGNANTS(ES) et ÉDUCATEURS(TRICES)
Inscrivez-vous au
www.galerie-dujouet.com

GUIDE PÉDAGOGIQUE

DES **JEUX-**
éducatifs

2021-2022

*Pour apprendre
tout en s'amusant!*



Galerie du
Jouet

**Depuis
1985**

Galerie du Jouet



La Galerie du jouet est une magnifique chaîne de magasins de jouets employant une soixantaine de passionnés. Nous sommes fiers d'être 100 % familial et 100 % régional. Qui plus est, nous sommes l'une des plus grandes chaînes de magasins de jouets indépendants au Québec! Notre pouvoir d'achat nous permet d'offrir des prix compétitifs et notre longue expérience de plus de 35 ans en affaires confirme que nous savons prendre soin de chaque client! Nous offrons des marques exclusives et un choix incomparable de jouets en toute saison. Ne cherchez plus! Nous avons les meilleurs jouets sur le marché!

Récompenses offertes par la Chambre de commerce et d'industrie Lac-Saint-Jean-Est et celle de Saguenay-Le Fjord :

- Commerce de l'année *2021
- Transfert d'entreprise
- Croissance et dynamisme
- Choix du public



 [Facebook.com/galeriedujouet](https://www.facebook.com/galeriedujouet)

 [Instagram.com/galeriedujouet](https://www.instagram.com/galeriedujouet)

 [Youtube.com/galeriedujouet](https://www.youtube.com/galeriedujouet)

 [Tiktok.com/galeriedujouet](https://www.tiktok.com/galeriedujouet)

TABLE DES MATIÈRES

Fiches de jeux de société	p. 4 - 59
- Amélio Éducation	p. 4 - 11
- Collection Ludo & Méninge	p. 30 - 37
Jeux pour les tout-petits	p. 60 - 61
Jeux de raisonnement logique	p. 62 - 63
Casse-têtes	p. 64 - 65
Accessoires	p. 66
Jouets (Fait semblant)	p. 67 - 71
Loisirs créatifs	p. 72-73
Aide à l'apprentissage	p. 74 - 77
Peluches lourdes et réconfortantes	p. 78
Le coin des profs	p. 79 - 82

LÉGENDE - FICHES DE JEUX

CYCLE(S) CIBLÉ(S)

Les jeux sont classés par les cycles scolaires principalement visés.



PASTILLES D'HABILITÉS COGNITIVES ET SCOLAIRES

Retrouvez dans les fiches de jeux les différentes pastilles d'habiletés cognitives et scolaires sollicitées.



ON AIME

Découvrez les points forts de chaque jeu!

INFORMATIONS SUR LE JEU



Âge



Nombre de joueurs



Bilingue



Français seulement

COUPS DE CŒUR



Coups de cœur des spécialistes

Ce petit cœur vous guidera vers les jeux préférés des spécialistes de l'éducation à l'enfance. Ces derniers sont d'excellents outils pour travailler différentes situations et habiletés avec les élèves.



Coups de cœur des élèves

Les spécialistes de l'éducation à l'enfance ont attribué des coups de cœur aux jeux favoris des élèves! Il y en a pour tous les goûts, pour les grands comme pour les petits!

REMERCIEMENTS

Ce guide n'aurait pu voir le jour sans la précieuse collaboration de ces femmes d'exception. Nous tenons à remercier Anik Bois, Geneviève Dontigny, Claudia Duquette et Vanessa Giguère, orthopédagogues de la clinique L'Écriteau, pour leur précieuse collaboration à l'analyse des jeux présentés dans ce guide.

Mention spéciale à Catherine Dupuis, co-fondatrice d'Amélio Éducation, pour la rédaction d'articles créés pour le guide.



MERCI D'INVESTIR LOCALEMENT!

UN OUTIL POUR VOUS!

POURQUOI ENSEIGNER AVEC DES JEUX?

En voici les bienfaits...

Le cerveau a besoin de stimulation. Il aime le mouvement, les surprises et les découvertes. Les capacités d'apprentissage des enfants sont meilleures quand ils reçoivent de nouvelles connaissances dans l'action et avec une rétroaction immédiate.

C'est pourquoi, pour apprendre efficacement, l'idéal est :



D'ÊTRE ACTIF

Le mouvement stimule différentes zones cérébrales, ce qui multiplie les connexions neuronales. Il apporte aussi une dimension sensorielle aux apprentissages, ce qui favorise la mémorisation.



DE JOUER POUR JOUER

Le jeu crée un espace sécuritaire et amusant, propice à l'apprentissage. Il apporte une rétroaction immédiate qui permet aux joueurs d'apprendre de leurs erreurs dans le plaisir et la bonne humeur.



D'AVOIR DU PLAISIR

Quand les joueurs ont du plaisir à apprendre, ils y prennent goût et ils sont plus motivés. Cela devient ainsi beaucoup plus naturel pour eux de se concentrer.



DE DIVERSIFIER LES ACTIVITÉS

Pour faciliter et accélérer l'apprentissage, proposer des activités courtes et variées qui stimulent les 5 sens.

LE JEU : UNE APPROCHE QUI A FAIT SES PREUVES

Les neurosciences ont démontré que le stress est l'ennemi numéro 1 de l'apprentissage. Elles font l'éloge du jeu comme outil d'apprentissage par excellence car il favorise l'état de «flow». C'est un état où les joueurs sont concentrés et complètement plongés dans une activité. En jouant, les enfants développent leurs fonctions exécutives (mémoire, concentration, capacité d'inhibition, etc.). Ils développent aussi toutes sortes d'autres compétences et qualités telles que la gestion de leurs émotions, leur flexibilité et leur créativité.

À peu près tout s'enseigne par le jeu, il s'agit de choisir les jeux appropriés ou d'exprimer sa créativité pour en créer de nouveaux. Les jeux d'apprentissage bien conçus se préparent rapidement, favorisent le développement global des joueurs et s'adaptent à différents types d'apprenants. C'est ainsi qu'un grand nombre d'enfants réussissent à atteindre les objectifs d'apprentissage visés.

Les enfants sont toujours partants pour jouer. Le jeu est donc une belle façon de nourrir leur motivation et de les aider à faire une association puissante en eux :

APPRENDRE = PLAISIR

ÉLÈVES EN DIFFICULTÉS D'APPRENTISSAGE? MOBILISEZ LEUR CERVEAU TOUT ENTIER!

Nous avons tous des difficultés d'apprentissage, moi la première. Certains enfants sont excellents en français, mais ils n'arrivent pas à comprendre les interactions humaines. D'autres ont une grande facilité à apprendre un nouveau sport, mais n'ont jamais réussi à dessiner autre chose qu'un bonhomme allumette. Est-ce que c'est une fatalité de la vie? Pas du tout!

Une métaphore qui illustre bien les difficultés d'apprentissage

Imaginez que le cerveau est une main et qu'un défi mathématique est une bouteille d'eau. La personne qui éprouve des défis d'apprentissage aura tendance à prendre la bouteille avec le petit doigt. C'est inconfortable et rapidement douloureux! Vu ainsi, c'est évident qu'il vaut mieux utiliser tous les doigts. Malheureusement, le cerveau n'est pas si visible; la manière de procéder est donc moins évidente. Au niveau cérébral, cela signifie qu'il est préférable de répartir le poids du défi d'apprentissage dans plusieurs zones du cerveau au lieu de le concentrer dans une seule zone.

Comment mobiliser le cerveau tout entier?

Les enfants activent certaines zones de leur cerveau lorsqu'ils sont assis avec un papier et un crayon. C'est bien, c'est parfois suffisant, mais c'est loin d'activer leur plein potentiel. Ils activent mieux leur cerveau lorsqu'ils sont en mouvement, qu'ils stimulent tous leurs sens et qu'ils ont du plaisir. C'est plus facile de lever une bouteille d'eau en utilisant tous ses doigts. C'est exactement ce que font les enfants lorsqu'ils sont engagés dans un jeu d'apprentissage bien conçu. Par essais et erreurs, ils expérimentent différentes stratégies jusqu'à trouver celles qui fonctionnent le mieux pour eux. En plus d'apprendre ainsi plus facilement, ils sont davantage détendus, confiants et motivés.

Le développement global des joueurs

Les bons jeux ne sont pas uni-dimensionnels. Ils permettent de développer des compétences transversales. Un jeu d'équipe qui sert à enseigner les chiffres et les nombres aura des bénéfices au niveau de la collaboration, de la capacité de concentration et bien plus. Ainsi, les joueurs acquièrent toutes sortes de compétences qui leur permettent d'apprendre de plus en plus facilement. C'est encore plus facile de lever une bouteille d'eau quand l'ensemble des muscles sont bien développés!

Des jeux pour tous les types d'apprenants

Les enfants n'apprennent pas tous de la même façon. Il est bon de pouvoir présenter la matière de différentes façons. Lorsque l'approche habituelle ne fonctionne pas pour certains, les jeux d'apprentissage ouvrent d'autres options. Vous pouvez choisir des jeux qui mettent les enfants en mouvement ou d'autres qui leur permettent d'apprendre en explorant ou en collaborant.

Bien des jeux se préparent en quelques minutes seulement. Vous pouvez les proposer à la classe entière, à des sous-groupes ou à ceux qui ont terminé avant les autres. C'est aussi une belle façon de nourrir votre relation avec les enfants et de renouveler leur motivation.

Alors, on joue?

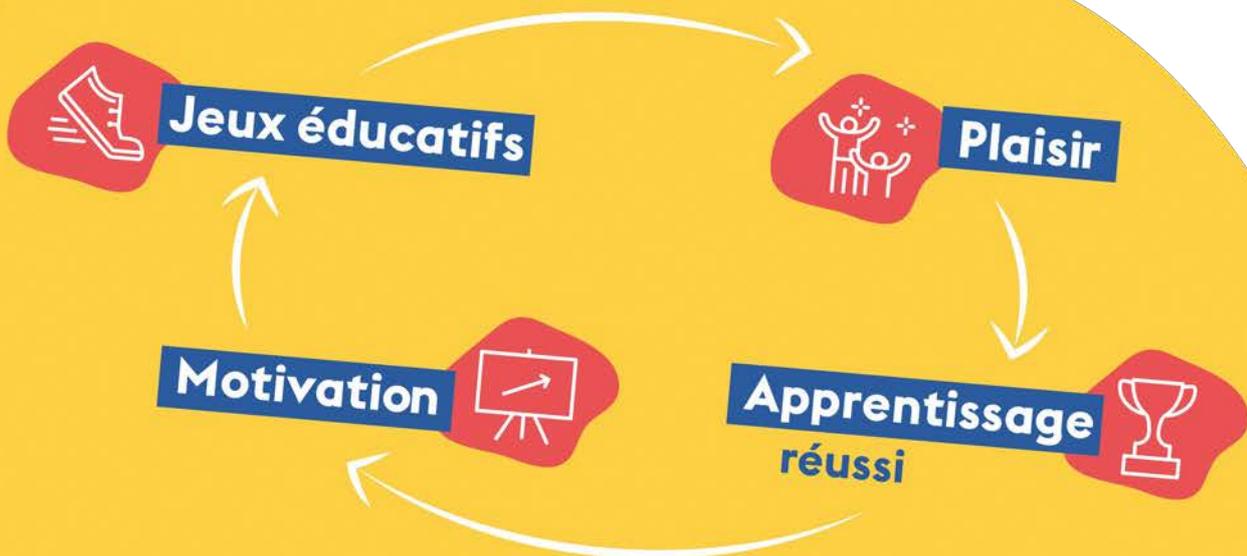


APPRENDRE
EN JOUANT?

OUI,



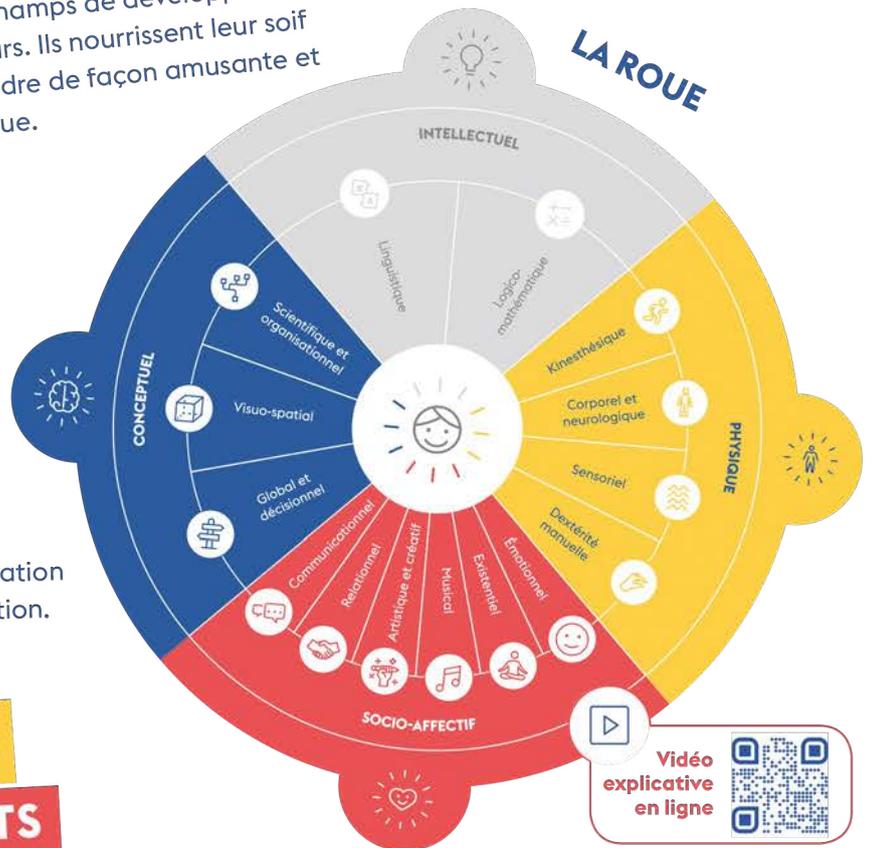
C'EST POSSIBLE!



Des jeux éducatifs qui favorisent

LE DÉVELOPPEMENT GLOBAL DES ENFANTS

Les jeux sont conçus pour stimuler tous les champs de développement des joueurs. Ils nourrissent leur soif d'apprendre de façon amusante et dynamique.



Vidéo explicative en ligne

amelio.tv/roue

L'apprentissage par le jeu favorise leur motivation et leur donne le goût de poursuivre l'exploration.

Des jeux pour tous LES TYPES D'APPRENANTS

EXPLORATEUR

RELATIONNEL

DYNAMIQUE

ANALYTIQUE



Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

Motricité globale



Motricité fine



Lecture/Écriture



- Concentration
- Mémoire



SÉRIE : PRÉPARATION À LA LECTURE ET À L'ÉCRITURE

Ces jeux préparent les enfants à la lecture et à l'écriture... sans crayon. Ces derniers tracent les lettres avec leurs doigts ou des objets. Ils lancent une balle sur la lettre demandée. Il y a toutes sortes de façons d'apprendre en jouant!

- Les enfants se familiarisent avec les lettres
- Ils développent leur motricité fine et globale.
- Ils améliorent leurs compétences exécutives (mémoire, concentration, contrôle inhibiteur).



AU JEU!

Apprends à écrire sans crayon - motricité fine - AM0126

Chaque carte propose un défi amusant pour apprendre à écrire... sans crayon! Les enfants découvrent les lettres en étant libres de toute pression. Les défis sont conçus pour développer la motricité fine, la coordination œil/main et les fonctions exécutives (la mémoire, la concentration et le contrôle inhibiteur, qui est bien utile pour arrêter le trait au bon endroit).

Apprends à écrire sans crayon - motricité globale - AM0107

Combinez les cartes afin de créer 1 001 défis amusants pour apprendre à écrire... sans crayon! En plus de découvrir les lettres, les enfants apprennent à contrôler l'ensemble de leur corps, développent leur tonus musculaire et gagnent de la stabilité (mains, poignets, épaules). Ils sont ainsi bien préparés pour maîtriser le crayon!

Apprends à lire sans livre - AM0106

Les jeux proposés sont conçus pour développer les habiletés essentielles à la lecture (discrimination visuelle, capacité de faire des liens, langage expressif, latéralité, conscience phonologique et discrimination auditive). L'idée est de mettre les enfants en contact avec l'écriture dans de nombreux contextes amusants. Les enfants explorent en jouant, en bougeant et en étant libres de toute pression. Ils établissent ainsi une connexion puissante : lecture = plaisir!

PISTES D'INTERVENTION :

- Utilisez ces jeux pour offrir aux enfants la possibilité d'écrire tous les jours de façon amusante. La régularité fait une grande différence.
- Utilisez les cartes « Cherche et trouve » du jeu de lecture pour mettre les enfants en contact avec la lecture quotidiennement. Vous serez impressionné par leurs progrès.

ON AIME...



Les jeux proposent une progression des apprentissages permettant aux enfants de faire leurs premiers pas dans l'univers des mots écrits. Les enfants y prennent plaisir et leur réussite rapide leur donne le goût de poursuivre l'exploration.



Les activités proposées sont rapides à préparer et s'intègrent facilement dans l'horaire de votre journée.



FR

Description détaillée avec vidéos explicatives
amelio.tv/ecrire-sans-crayon-fine
amelio.tv/ecrire-sans-crayon-globale
amelio.tv/lire-sans-livre

**Types d'intervention :**

- Groupe-classe
- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

abc Lecture/Écriture

a...z Langage

📄 Mémoire

- Concentration
- Communication verbale

SÉRIE : APPRENDRE À LIRE

Cette série de jeux permet aux enfants d'apprendre tout ce qu'il faut pour lire. Les enfants commencent par découvrir l'alphabet et la structure des mots. Ensuite, ils complètent toutes sortes de missions d'agents secrets pour apprendre à décoder les syllabes, des plus simples aux plus complexes. Les jeux suivent une progression des apprentissages et présentent des options pour que vous puissiez les adapter à votre réalité.

**AU JEU!****L'alphabet - AM0135**

Les mini-jeux proposés sont conçus pour découvrir les lettres de l'alphabet. C'est en jouant que les enfants découvrent les sons associés à chacune des lettres (conscience phonologique), qu'ils apprennent leur nom et l'ordre dans lequel elles aiment se présenter (ordre alphabétique) et qu'ils s'entraînent à les reconnaître sous leur forme minuscule et majuscule (graphie).

Les mots photos - AM0134

Découvrez une série de mini-jeux conçus pour explorer les mots. Les enfants découvrent comment les mots sont construits (lettres, syllabes orales, syllabes écrites). Ils explorent les notions de nombre (singulier/pluriel) et de genre (masculin/féminin). Il y a même un jeu pour les aider à distinguer les lettres qui se ressemblent (ex. : d, b, p, q).

Les syllabes - Niveau 1 - AM0131 / Niveau 2 - AM0132 / Niveau 3 - AM0133

Invitez les enfants à devenir des agents secrets en mission. C'est en jouant qu'ils apprennent graduellement à lire des syllabes simples directes et inverses (ex. : « ba » et « ab »). Ils évoluent ensuite vers la lecture de syllabes plus complexes (ex. : « sim-ple », « chè-vre », « bran-che ») et de sons complexes (ex. : « ouille ») jusqu'à être capables de lire avec fluidité et de plus en plus rapidement.

PISTES D'INTERVENTION :

- Ces jeux sont aussi bien adaptés à l'enseignement explicite, une méthode d'enseignement préconisée par Amélio. Cette approche est expliquée dans les livrets de jeux et sur le site Web d'Amélio.
- Utilisez la technique de mémorisation en 3 temps expliquée dans les livrets de jeux. Elle favorise la mémorisation des syllabes plus complexes (ex. : « aille », « eille »).

ON AIME...

Le jeu d'alphabet contient des lettres « monstres » électrostatiques que les enfants peuvent fixer au mur ou aux fenêtres de la classe.



Les jeux contiennent des passeports, des coffres-forts et toutes sortes d'accessoires d'agent secret.



Le site Web d'Amélio regorge de vidéos explicatives complémentaires. Ces vidéos expliquent les jeux et proposent des stratégies d'enseignement intéressantes.



FR

Description détaillée avec vidéos explicatives
amelio.tv/alphabet amelio.tv/syllabes-2
amelio.tv/mots-photos amelio.tv/syllabes-3
amelio.tv/syllabes-1

Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

Connaissances
générales



Mémoire



Communication
verbale



- Concentration
- Coopération

**SÉRIE : MATHÉMATIQUES ET SCIENCES**

Les sciences ouvrent aux enfants un univers de découvertes fascinantes. Elles leur permettent de prendre conscience de la richesse de la vie. Ces jeux sont conçus pour élargir leurs connaissances, piquer leur curiosité et établir une association : sciences = plaisir!

AU JEU!**Les animaux - AM0104 / Les mammifères - AM0125**

Plongez dans l'écosystème des animaux et des mammifères pour découvrir leur mode de vie, leur habitat, leur alimentation et leurs caractéristiques les plus inusitées. Les enfants doivent collaborer pour devenir les meilleurs zoologistes de la planète.

Les reliefs géographiques - AM0103

Préparez votre boussole! Vous découvrirez des reliefs célèbres et des faits surprenants à leur sujet. Le jeu vedette stimule la créativité et l'imagination. Aussi, plus de 50 autres façons de jouer avec les reliefs vous sont proposées.

Les chiffres et les nombres - AM0105

Les enfants sont des agents secrets qui doivent décrypter le code des 6 représentations des nombres. En mission, ils associent des quantités, reconnaissent des symboles et, au final, maîtrisent la numération!

Les systèmes du corps humain - AM0124**L'anatomie du corps humain - AM0137**

Le corps humain est fascinant pour les enfants. Ils le découvriront en créant des créatures bizarres et en se transformant en apprentis médecins. Ils découvriront aussi les principales parties de l'anatomie et les organes importants des 11 principaux systèmes du corps humain. Plusieurs jeux préparatoires permettent d'acquérir graduellement toutes ces connaissances.

PISTES D'INTERVENTION :

- Les animaux fascinent les enfants. Vous pouvez profiter de cet intérêt pour leur enseigner d'autres notions avec les mêmes jeux (ex. : classement, association, etc.).
- Ces jeux sont une belle façon d'enrichir le vocabulaire des enfants. Ces derniers sont bien fiers de parler de leur hallux à leurs parents quand ils rentrent à la maison!

ON AIME...

Il y a plus de 50 façons de jouer avec chacun des jeux. Il y a des options pour tous les types d'apprenants.



Une série de mini-jeux est proposée pour favoriser un apprentissage progressif.

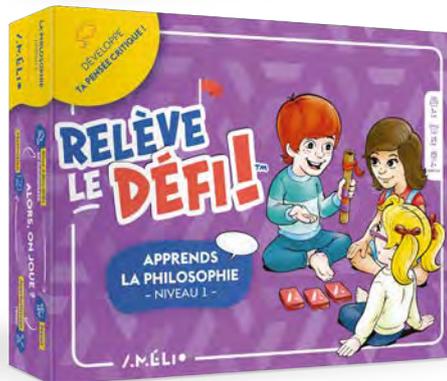
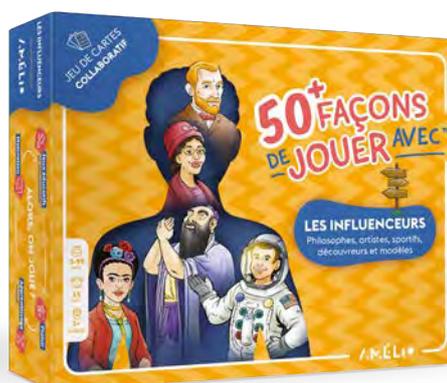


Chaque jeu est présenté sur le site Web d'Amélio avec une vidéo et une fiche descriptive détaillée.



FR

Description détaillée avec vidéos explicatives
amelio.tv/animaux amelio.tv/anatomie
amelio.tv/mammiferes amelio.tv/systemes
amelio.tv/reliefs amelio.tv/chiffres-et-nombres

**Types d'intervention :**

- Groupe-classe
- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :Connaissances
générales

Mémoire

Communication
verbale

- Concentration
- Coopération
- Développement social
- Développement affectif
- Gestion de l'impulsivité

SÉRIE : CULTURE GÉNÉRALE ET PHILOSOPHIE

Ces jeux permettent d'élargir la culture générale des enfants. En jouant avec les personnages inspirants qui ont transformé le monde, vous les exposez au monde des sciences, des arts, de l'entrepreneuriat et bien d'autres encore. En jouant avec les moyens de transport, vous élargissez leur vocabulaire et leur faites découvrir toute la créativité que les humains déploient pour se déplacer. En philosophant avec les enfants, vous les aidez à mieux se connaître, à exprimer leurs idées et à mieux comprendre celles des gens qui les entourent.

AU JEU!**Les scientifiques inspirants - AM0102**

Marie Curie, Hubert Reeves, Galilée... Quels scientifiques choisirez-vous pour accomplir les missions? Plus de 50 scientifiques inspirants sont prêts à vous aider! C'est en jouant que les enfants feront la rencontre de scientifiques passionnés qui ont changé le monde. Ils seront curieux d'explorer le monde de la médecine, des mathématiques, de la biologie et bien d'autres encore.

Les influenceurs - AM0138

Bob Marley, Frida Kahlo, Jane Goodall... Ils ont découvert de nouveaux territoires, poussés les limites de la performance sportive et ouvert nos esprits à de nouvelles idées. C'est en jouant avec ces influenceurs que les enfants apprendront à les connaître et qu'ils découvriront comment ils ont transformé le monde. Quelles belles sources d'inspiration!

Les moyens de transport - AM0101

Jouez avec plus de 50 moyens de transport. Sur la terre, dans les airs et dans l'eau, vous avez tout ce qu'il vous faut! Les enfants enrichissent leur vocabulaire, découvrent des faits amusants et apprennent à développer des stratégies. Assis autour d'une table ou en mouvement, il y a plus de 50 façons amusantes de jouer avec les moyens de transport!

Apprends la philosophie - niveau 1 - AM0127

Voici un jeu pour les enfants de 3 à 8 ans. Il vous guide dans l'animation d'une série d'activités créatives et de discussions portant sur 8 thèmes importants : les émotions, le respect des règles et des limites, la gestion des désaccords, etc. Ces activités favorisent le développement de qualités sociales importantes telles que l'empathie, la tolérance et le respect.

PISTES D'INTERVENTION :

- Ces jeux proposent une technique de mémorisation en 3 temps. Cette technique aide les enfants à mémoriser rapidement de nouvelles connaissances.
- Les jeux de philosophie, d'influenceurs et de scientifiques inspirants se combinent bien. Les gens qui ont changé le monde sont source de belles discussions!

ON AIME...

Les illustrations des scientifiques et des influenceurs sont magnifiques! Elles ont été réalisées par des artistes québécois.



Il y a plus de 50 façons de jouer avec les jeux de cette collection. Il y a des options pour tous les types d'apprenants.



Le jeu de philosophie propose des exercices de pleine conscience qui favorisent le calme et la concentration. Simples et rapides à utiliser, ils vous aideront à maintenir une belle ambiance.



3+



1+

FR

Description détaillée avec vidéos explicatives
amelio.tv/scientifiques-inspirants
amelio.tv/influenceurs1
amelio.tv/moyens-de-transport
amelio.tv/philosophie1

Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

Motricité globale



Motricité fine



Mémoire de travail



- Coopération
- Classification
- Jeu symbolique
- Flexibilité cognitive
- Développement cognitif

**SÉRIE : DÉVELOPPEMENT SENSORIEL ET MOTEUR**

Voici 3 jeux qui favorisent le développement sensoriel et moteur des enfants. Ces derniers développent leur motricité fine et globale, activent tous leurs sens et explorent leur créativité avec plaisir.

AU JEU!**Exprime ta créativité - AM0130**

Chaque carte est une proposition d'activité créative, conçue pour laisser libre cours à l'imagination des enfants et stimuler tous leurs sens. Ce jeu s'inspire de la pédagogie Reggio. La nature et l'enchantement sont au cœur de cette approche qui permet aux enfants de déployer leur créativité et de mobiliser tous leurs sens en apprenant.

Accomplis des parcours d'aventures - AM0108

Créez toutes sortes de parcours qui stimulent les neurones et satisfont la bougeotte des enfants. Proposez des défis amusants, conçus pour développer la motricité, la coordination et l'équilibre.

Explore des bacs d'aventures sensorielles - AM0136

Créez des mini-univers qui stimulent les 5 sens, activent l'imagination et développent l'agilité des enfants. Ces derniers doivent explorer, manipuler et découvrir les différents objets qui sont présents dans le bac. C'est ainsi qu'ils pourront trouver des solutions en s'amusant.

PISTES D'INTERVENTION :

- Ces jeux proposent des étapes à suivre pour favoriser une progression efficace des apprentissages.
- Combinez les cartes de parcours avec les fanions mignons Amélio pour créer des stations.

ON AIME...

La description de chaque bac sensoriel inclut une histoire qui présente une mission pour engager les enfants dans l'exploration.



Du ruban adhésif et de la craie sont inclus dans le jeu de parcours. Il y a tout ce qu'il faut pour créer des aventures.



FR

Description détaillée avec vidéos explicatives
amelio.tv/parcours
amelio.tv/creativite
amelio.tv/bacs-sensoriel

**Types d'intervention :**

- Groupe-classe
- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

- Classification
- Flexibilité cognitive
- Développement cognitif

ACCESSOIRES COMPLÉMENTAIRES

Ces accessoires sont compatibles avec tous les jeux de cartes Amélio. Ils ouvrent toutes sortes de nouvelles possibilités. Vous pouvez inventer vos propres jeux éducatifs ou mettre en action ceux qui sont proposés sur le site Web d'Amélio. Chaque jeu y est présenté avec une vidéo et une fiche descriptive détaillée.

AU JEU!

Fanions mignons - AM0119

Les fanions mignons portent les cartes en hauteur afin qu'elles soient visibles pour tous les joueurs. Ajoutez du mouvement à vos jeux d'apprentissage et organisez des jeux de classement, d'association ou de regroupement.
Inclus : cinq fanions et cinq bases de plastique.

Masque d'aventurier - AM0113

L'exploration des sens et des mondes imaginaires est plus facile avec ce masque conçu pour les enfants. Vous pouvez y fixer une carte Amélio afin de jouer à une panoplie de jeux.
Inclus : un masque ajustable.

Dé à surprises - AM0123

Le dé est lancé... Quel défi proposera-t-il? Chacune de ses faces porte une carte qui orientera le jeu dans une nouvelle direction... mais laquelle? Le hasard est un allié de choix pour ajouter du plaisir et de l'excitation à toutes sortes de jeux.

Inclus : un dé en polyester avec pochettes.

Dossards connectifs - AM0109

Êtes-vous prêts pour une course folle? Enfilez vos dossards, c'est le temps de jouer! Vous devez attraper les bonnes cartes dans le dos de vos camarades.
Inclus : deux dossards en nylon.

PISTES D'INTERVENTION :

- Utilisez les fanions mignons pour lancer des défis de classement à vos élèves. Pouvez-vous placer les nombres en ordre croissant? les mots en ordre alphabétique? les animaux en ordre pour former une chaîne alimentaire?

ON AIME...



Des pochettes avec velcro sont fournies avec les dossards. Vous pouvez y insérer des cartes Amélio et les fixer aux dossards, qui ont également des velcros.



Le masque permet de bloquer complètement la lumière tout en gardant les yeux ouverts. Il est ajustable et de taille bien adaptée aux enfants.



FR

Description détaillée avec vidéos explicatives
amelio.tv/masque-aventurier
amelio.tv/fanions-mignons
amelio.tv/dossards-connectifs-enfants
amelio.tv/de-a-surprises

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

Repérage visuel



Langage



Mémoire de travail



• Attention



MON 1^{ER} LOTO GLA8022

Avec le jeu *Mon 1^{er} Loto*, les tout-petits prendront plaisir à explorer le merveilleux monde qui les entoure. Les planches de jeu les initieront à divers métiers, aux sports, aux animaux et aux fruits et légumes. Pour augmenter le degré de difficulté, jouez avec le côté des silhouettes! But du jeu : être le premier à remplir sa planche de jeu à l'aide des cartes que l'on prend au hasard.

Ce jeu est basé sur le principe d'un jeu de Bingo classique (carte pleine). Chaque joueur pige une carte au hasard et la montre aux autres joueurs. Le joueur qui possède l'image correspondant à la carte pignée prend la carte et la place au bon endroit. De cette façon, les joueurs doivent repérer la bonne image en se basant sur la catégorie représentée par leur propre planche de jeu.

Pour une option plus avancée, il est possible de retourner la planche de jeu du côté présentant uniquement la silhouette des images. Chaque joueur peut donc placer sa planche de jeu du côté correspondant à son niveau (image distincte ou silhouette). Dans le but de faire travailler la mémoire des petits, le joueur qui prend une carte qui ne correspond pas à sa planche de jeu peut la retourner face cachée. Les autres joueurs peuvent alors mémoriser celle-ci et la retourner à leur tour afin de compléter leur planche de jeu. Le premier joueur à compléter sa planche de jeu est le gagnant.

CONTENU : 4 planches réversibles (animaux, fruits/légumes, métiers et sports), 36 cartes, règles du jeu.



PISTES D'INTERVENTION :

Dans un but pédagogique, le choix de ce jeu est pertinent afin de travailler la catégorisation avec les enfants. Il permet aussi de développer le vocabulaire associé aux catégories présentées (animaux, fruits/légumes, métiers et sports). L'option permettant de faire travailler la mémoire visuelle est intéressante afin d'amener l'enfant à améliorer ses habiletés de mémorisation. Une habileté qui est d'ailleurs très sollicitée par l'ensemble des apprentissages scolaires. L'option « silhouette » est aussi intéressante puisque l'enfant doit être attentif aux détails pour placer correctement l'image sur sa planche de jeu. Son attention et sa concentration sont alors sollicitées.

ON AIME...

- ♥ L'option multinationale qui permet de jouer plus longtemps et avec des joueurs de niveaux différents.
- ♥ Le boîtier de plastique pour le rangement des cartes dans la boîte permet de conserver les cartes en bon état.



Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

- Mémoire
- Attention
- Raisonnement logique
- Langage

MON 1^{ER} JEU DE MÉMOIRE GLA8021

Mon 1^{er} Jeu de mémoire aide les enfants à améliorer leur mémoire et leur sens de l'observation, en plus de leur sens de la logique. Le jeu offre deux façons de jouer grâce à ses cartes évolutives. Jouez au jeu classique en associant des paires d'images identiques ou encore ajoutez un peu de défi en associant les deux images qui forment une suite logique! But du jeu : former le plus de paires identiques ou qui forment une suite logique!

AU JEU!

Jeu de mémoire classique comportant des variantes intéressantes. Chaque joueur retourne deux cartes à tour de rôle. Si les cartes retournées sont identiques, le joueur les conserve. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes à retourner. Il est possible de jouer en réduisant le nombre de cartes afin d'initier les tout-petits au jeu de mémoire. Afin de développer davantage le sens de la logique ainsi que les habiletés d'observation, il est possible de jouer en jumelant des images évolutives qui correspondent à une suite logique. Il ne faut donc pas chercher les deux images identiques, mais plutôt une évolution de cette dernière. Par exemple, la carte « chenille » pourrait être jumelée avec la carte « papillon ». Cette dernière option est même adaptable pour les tout-petits en sélectionnant une partie des cartes seulement.

CONTENU : 72 cartes, règles du jeu.



PISTES D'INTERVENTION :

Dans une perspective pédagogique, les jeux de mémoire sont un bon choix pour développer les habiletés de mémorisation des petits. L'habileté à mémoriser des informations est d'ailleurs très sollicitée par l'ensemble des apprentissages scolaires. Lorsque vous amenez l'enfant à nommer les objets trouvés, il développe son langage. En utilisant l'option « raisonnement logique », vous amenez l'enfant à créer des liens entre les images. Il peut aussi être très intéressant de l'amener à verbaliser le lien qui unit les images choisies. Après la joute, il est aussi possible d'amener l'enfant à catégoriser les cartes images (animaux, nourriture, vêtements, objets du quotidien, etc.).

ON AIME...

- Le boîtier de plastique pour le rangement des cartes dans la boîte permet de conserver les cartes en bon état.
- L'option « raisonnement logique » qui amène le jeu à un autre niveau.

Type d'intervention :

• Atelier

**Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :**

Mémoire



Attention



Langage



JEU DE MÉMOIRE D'ANTAN GLA4101

Grâce aux images de la « belle époque », le *Jeu de mémoire d'Antan* aide les personnes de tous âges à améliorer leur mémoire et leur sens de l'observation. Pour gagner, les joueurs doivent retourner deux cartes identiques pour former le plus de paires. De plus, les images d'époque vous feront voyager à travers le temps!

AU JEU!

Jeu de mémoire classique comportant des variantes intéressantes. Chaque joueur retourne deux cartes à tour de rôle. Si les cartes retournées sont identiques, le joueur les conserve. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes à retourner. Il est possible de jouer en réduisant le nombre de cartes afin d'initier les tout-petits au jeu de mémoire.

Afin de développer davantage le vocabulaire de l'enfant, il est possible de jouer avec la variante « Posez des questions! ». Les 72 cartes sont alors disposées de manière à voir les objets. Le joueur le plus âgé peut donc poser des questions sur l'utilité des objets visibles. Ainsi, le ou les joueurs les plus rapides à aller chercher une carte correspondant à la question la conservent, après avoir expliqué leur choix. Le joueur qui accumule le plus de cartes est déclaré gagnant!

CONTENU : 72 cartes illustrées, règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

Dans un but pédagogique, le choix de ce jeu est pertinent afin de travailler les habiletés d'observation lorsque l'enfant est amené à repérer deux images identiques. La mémoire est aussi très sollicitée durant la joute. Il est aussi possible de développer le langage en demandant aux joueurs de nommer les objets d'autrefois aperçus sur les cartes. Les objets étant moins connus par l'enfant, cela l'amène à apprendre de nouveaux mots. De plus, la joute donne la possibilité d'amorcer de belles histoires intergénérationnelles grâce aux images d'autrefois lorsque l'enfant joue avec ses grands-parents, par exemple. Si l'enfant en est capable, il est intéressant que le joueur le plus âgé pose des questions sur l'utilité des objets observés. Par exemple : « Quel objet sert à écouter de la musique? »

ON AIME...



La simplicité et la rapidité de la joute pour les jeunes enfants puisque cela permet de conserver leur attention et leur intérêt.



BL



Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :



Mémoire



Attention



Langage

- Catégorisation

LA FERME DE FOIN-FOIN EN CHANSONS GLA2720

Amusez-vous avec Foin-Foin et ses amis avec les 12 chansons du disque!

JEU DE MÉMOIRE - LA FERME DE FOIN-FOIN^{MC} GLA1780

Ce jeu de mémoire contient des images « fixes » et « en action » ainsi que deux façons d'y jouer pour deux fois plus de plaisir : en jumelant des paires de cartes identiques ou en associant des trios représentés par des pictogrammes. Avec ce jeu 2-en-1, les enfants découvriront le petit monde de *La ferme de Foin-Foin* tout en développant leur mémoire visuelle et en effectuant des ancrages pour leur apprentissage futur de la lecture et d'une langue seconde.

AU JEU!

Il s'agit d'un jeu de mémoire classique avec des cartes bilingues pour permettre l'initiation à une seconde langue et présentant une variante intéressante. Chaque joueur retourne deux cartes à tour de rôle. Si les cartes retournées sont identiques, le joueur les conserve. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes à retourner.

Afin de développer davantage la mémoire visuelle, il est possible de jouer en jumelant des trios de cartes représentées par le même pictogramme, soit un pictogramme d'animaux, d'aliments, de l'univers de la ferme ou de Foin-Foin en action. Dans cette variante, il est possible d'accélérer le déroulement du jeu en retournant trois cartes par tour de jeu.

CONTENU : 72 cartes illustrées (permettant d'associer 36 paires ou 24 trios), règles du jeu.



BL

PISTES D'INTERVENTION :

Dans une perspective pédagogique, les jeux de mémoire sont un bon choix pour développer les habiletés de mémorisation des petits. Ils sont également pertinents pour travailler les habiletés d'observation lorsque le joueur est amené à repérer deux images identiques. En amenant l'enfant à nommer les objets trouvés, il développe son langage. Ce jeu inclut aussi les mots en anglais. Il est donc possible d'initier les jeunes à la langue anglaise. Dans la variante « pictogramme », il est très intéressant d'amener l'élève à verbaliser le lien qui unit les images, permettant ainsi de développer la catégorisation.

ON AIME...



La variante « pictogramme » qui amène le jeu à un autre niveau.



Les cartes bilingues qui permettent l'initiation à une langue seconde.



La thématique de la ferme qui est amusante pour les joueurs.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

Motricité fine

Logico-
mathématique

Langage



- Mémoire
- Coopération

**CROQUE-NOISETTE** GLA6000

Vous craquerez pour ce jeu haut en couleur! Roulez les deux dés, puis trouvez le nombre de noisettes qui correspondent au chiffre et à la couleur indiqués sur les dés pour nourrir Fuzzy l'écureuil! Le premier joueur qui réussit à donner toutes ses noisettes à Fuzzy remporte la partie!

AU JEU!

Fuzzy l'écureuil vous fera craquer avec son air si mignon et si doux au toucher. Les enfants l'adorent! Avant de débiter la partie, chaque joueur doit recevoir une quantité égale de noisettes. À tour de rôle, il suffit de brasser les deux dés (couleurs et quantité de 1 à 3) pour nourrir la peluche. Le dé chiffré indique le nombre de noisettes à insérer dans la bouche de l'écureuil tandis que le dé de couleur indique la couleur de celles-ci. Par exemple, si un joueur obtient « 1 » et « bleu », il doit insérer une seule noisette bleue à l'intérieur de la bouche de Fuzzy. Le jeu se poursuit de cette façon jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de noisettes. Ce jeu offre plusieurs variantes intéressantes telles que des parties plus courtes en retirant le dé chiffré lorsque les joueurs ont moins de 3 noisettes dans leur réserve, une variante coopérative en faisant une grande réserve commune au centre de la table ou une variante d'éveil à la mémoire en demandant à un joueur de nourrir Fuzzy en réalisant une séquence de couleurs nommée au préalable par un autre joueur.

CONTENU : 30 noisettes en bois, 2 dés en bois, 1 peluche Fuzzy l'écureuil, règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

Dans un but pédagogique, l'enfant développe sa motricité fine en nourrissant Fuzzy avec les noisettes. Ce jeu permet également de développer les habiletés de dénombrement de manière ludique. Il est même possible de pratiquer le compte à rebours avec des joueurs plus avancés. Les joueurs sont amenés à développer la reconnaissance des couleurs. Il est aussi possible de les catégoriser. La variante « mémoire » est aussi très stimulante pour les enfants et les amène à développer une des habiletés les plus sollicitées dans les apprentissages scolaires.

ON AIME...

- Les nombreuses opportunités pédagogiques offertes par ce jeu.
- La peluche en forme de tête d'écureuil.
- La durabilité des pièces de bois (noisettes et dés).





Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :



Logico-mathématique



Développement social



Attention

- Compétition
- Vitesse d'exécution (variante du jeu)

JEU DE BATAILLE - JUNGLE GLA3201

Anthony part à l'aventure et découvre les animaux de la jungle dans ce jeu palpitant où hasard et rapidité sont de la partie. En tournant les cartes, le joueur qui possède l'animal le plus grand remporte la main. En cas d'égalité, une grande bataille s'enclenche... Rempotez toutes les cartes du jeu et gagnez la partie!

AU JEU!

Ce jeu est basé sur le principe d'un jeu de cartes classique : la bataille. Les cartes doivent être distribuées équitablement selon le nombre de joueurs. Chaque joueur retourne la première carte de son paquet. Celui qui possède la carte présentant le chiffre le plus élevé (1 à 8) remporte les cartes. Le principe de la bataille entre en jeu lorsque deux joueurs retournent deux cartes identiques. À ce moment, les joueurs laissent les cartes dévoilées sur la table et retournent simultanément les cartes suivantes de leur paquet jusqu'à ce que l'un d'eux retourne une carte identique à celle ayant provoqué la bataille. De ce fait, il remporte toutes les cartes retournées lors de cette bataille. La joute se termine lorsqu'un joueur a en sa possession l'entièreté des cartes (48 cartes). Afin d'ajouter davantage d'excitation à la partie, il est possible d'ajouter une variante de vitesse!

CONTENU : 48 cartes, règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

Dans un but pédagogique, le choix de ce jeu est pertinent afin de travailler les chiffres de 1 à 8. De plus, il favorise la compréhension de la valeur de ces nombres à l'aide de l'échelle graduée présente sur les cartes. À travers la partie, les enfants apprennent aussi à accepter de perdre des cartes et d'en gagner à leur tour. Ainsi, les habiletés sociales peuvent se développer.

ON AIME...



L'association des chiffres avec la grandeur d'un animal, ce qui aide l'enfant à comprendre la valeur des chiffres présentés dans le jeu.



La grandeur des cartes qui les rend faciles à manipuler.



BL

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :Communication
verbale

Coopération



Langage



- Développement social
- Lecture/Écriture
(intervention ciblée)

Nouveau
2021Surveillez
sa sortie à
l'automne!**INVENTE-MOI UNE HISTOIRE^{MC}** - NOUVELLE ÉDITION GLA1602

Invente-moi une histoire vous plongera dans un monde parfois imaginaire et fantastique, parfois dans la réalité du quotidien. Mais peu importe où vous serez, vous vivrez une belle histoire. Le but du jeu : inventer des histoires, seul ou en groupe, en se laissant inspirer par les pastilles magnifiquement illustrées. La seule règle : avoir du plaisir! Qui inventera l'histoire la plus farfelue, la plus incroyable, la plus amusante?

AU JEU!

Ce jeu encourage la coopération entre les enfants, favorise leur estime personnelle et les amène à s'exprimer et à développer leur imagination. Les joueurs doivent inventer une histoire en se laissant inspirer par les pastilles pigées au hasard ou préalablement choisies qu'ils déposent au fur et à mesure sur le tapis.

Ce qui est absolument génial, c'est que chaque histoire est unique, il n'y a jamais de mauvaise réponse! Et il n'y a pas de compétition non plus. Seulement un monde de possibilités et des histoires à raconter à l'infini! De plus, puisque le jeu se joue avec des pastilles illustrées, il n'est pas nécessaire de savoir lire ou écrire. Ce jeu est donc parfait pour les petits comme pour les grands! Qui inventera la plus farfelue ou la plus incroyable des histoires? Laissez aller votre imagination!

CONTENU : 120 pastilles, 1 tapis de jeu, règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

Ce jeu est très pertinent pour développer les habiletés langagières. Le langage expressif et le langage réceptif sont sollicités durant la joute. Lors d'une partie coopérative, la cohérence des idées est importante, ce qui amène l'enfant à considérer les idées des autres pour arriver à y inclure les siennes. Pour les enfants qui éprouvent de la difficulté à trouver leurs propres idées, celles des autres peuvent leur servir de modèles. Pour les jeunes d'âge scolaire, il est possible de leur faire écrire, individuellement ou en groupe, leur histoire. De plus, il est possible d'ajouter des contraintes de temps ou d'imposer un thème en particulier afin d'ajouter un niveau de difficulté pour les joueurs plus âgés ou pour une intervention ciblée. Une belle occasion d'entrer en relation avec les autres tout en développant ses propres habiletés langagières.

ON AIME...

La variété des pastilles de jeu et les possibilités infinies d'histoires à inventer.



BL

Nouveau
2021

Surveillez
sa sortie à
l'automne!



Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :



Communication
verbale



Classification



Coopération

- Développement affectif
- Développement social

NOMME-MOI...^{MC} - NOUVELLE ÉDITION GLA1652

Nomme-moi... permet à l'enfant d'apprendre à nommer les situations et les émotions qu'elles lui font vivre. Tout en s'amusant, les enfants peuvent apprendre à s'interroger, à reconnaître leurs propres désirs, leurs préférences, leurs peurs, leurs inquiétudes, mais surtout à les exprimer. Ce jeu non compétitif vous fera passer du rire à la surprise, selon les réponses données par les joueurs, grâce aux multiples situations illustrées sur les pastilles de jeu.

AU JEU!

Un jeu rempli d'émotions, de plaisir, d'échanges, d'apprentissage, de découvertes et bien plus! Les joueurs lancent le dé et s'amusent à nommer le nombre de choses demandées sur les pastilles correspondant au chiffre obtenu.

Les enfants sont amenés à s'exprimer sur différents sujets du quotidien en passant par leurs craintes, leurs goûts, leurs préférences, etc. Un jeu très pertinent pour la connaissance de soi, des autres et du monde qui nous entoure. L'enfant pourra apprendre à mettre des mots sur ses émotions et à les associer à différentes situations. Une entrée en matière parfaite pour ouvrir la discussion avec les plus timides du groupe. Vous serez surpris par certaines de leurs révélations!

PISTES D'INTERVENTION :

Sur le plan pédagogique, ce jeu permet aux joueurs de développer leur vocabulaire sur différentes situations de la vie. Les enfants seront invités à écouter les réponses des autres joueurs et à s'ouvrir à eux à leur tour. Les habiletés de langage expressif et réceptif sont grandement sollicitées. Dans certains cas, les pastilles peuvent être préalablement choisies afin d'atteindre des objectifs d'intervention spécifiques.

ON AIME...



La grande variété des pastilles et des sujets abordés.

Les discussions et les révélations engendrées par le jeu.

CONTENU : 108 pastilles, 1 dé, 1 tapis de jeu, règles du jeu.



BL

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

Repérage visuel



Attention



Langage



- Développement social (variante du jeu)

**CHERCHE ET TROUVE^{MC} - MONDE ANIMAL** GLA8030

Les jeunes s'amuseront à découvrir des endroits magnifiques dans ce jeu de *Cherche et trouve^{MC}* qui stimulera leur sens de l'observation et leur concentration. Les animaux se sont cachés dans les différentes planches de jeu illustrant les magnifiques paysages de l'Asie, de l'Australie, des forêts tropicale et boréale, du désert et de la savane africaine. But du jeu : amasser le plus de cartes possible en trouvant les images correspondantes cachées dans les planches de jeu.

AU JEU!

Observation et concentration sont de mise avec ce *Cherche et trouve* amusant! Des animaux de partout dans le monde se sont donné rendez-vous pour une partie de cache-cache dans ces planches de jeu colorées. En solo ou en groupe, les enfants sont invités à partir à leur recherche!

Il est possible de jouer à plusieurs joueurs sur une même planche de jeu pour davantage de compétition ou bien sur des planches distinctes.

Le jeu comprend même quelques questions d'observation à poser aux enfants pour chacune des planches de jeu!

PISTES D'INTERVENTION :

Dans un but pédagogique, le choix de ce jeu est pertinent afin de travailler les habiletés d'observation lorsque l'enfant repère l'image sur sa planche de jeu. Il doit être attentif afin de trouver les images qui peuvent être partiellement dissimulées derrière d'autres images. Le balayage visuel est d'ailleurs une habileté fortement liée à l'apprentissage de la lecture. Il est aussi possible de développer le langage en lui demandant de nommer les images à chercher. Si l'enfant en est capable, nous pouvons aussi l'amener à répondre aux questions d'observation du feuillet explicatif. Le langage est alors stimulé. Pour une option plus avancée, il est possible de demander à l'enfant de créer lui-même des questions d'observation selon les différentes planches de jeu. De plus, lors d'une joute en équipe, les enfants sont amenés à communiquer adéquatement, à s'entraider, et ainsi à développer leurs habiletés sociales.

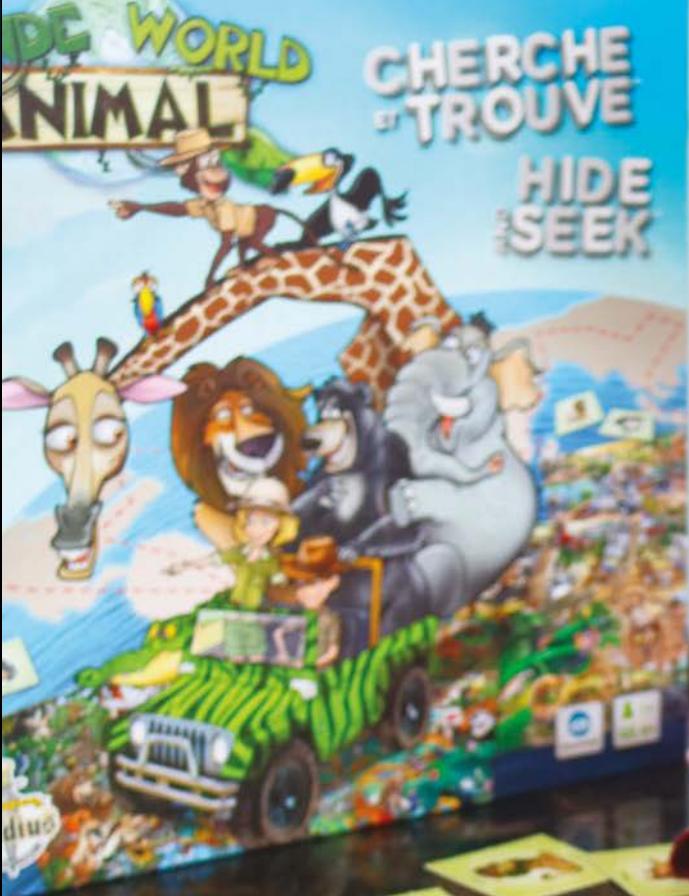
CONTENU : 3 planches réversibles (6 surfaces de jeu), 25 cartes, règles du jeu.



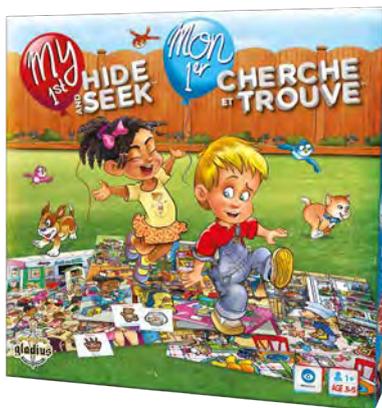
BL

ON AIME...

L'ajout de questions d'observation afin de favoriser le développement du langage.



DANS LA MÊME COLLECTION - CHERCHE ET TROUVE^{MC}



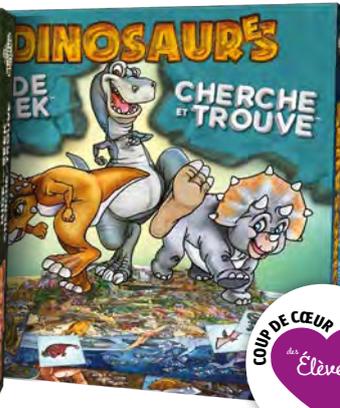
MON 1^{ER} CHERCHE ET TROUVE
GLA8020

Les tout-petits ne sont pas en reste dans ce *Cherche et Trouve* représentant des situations de la vie quotidienne : la garderie, le parc, la cour d'école, la chambre à coucher et bien plus!



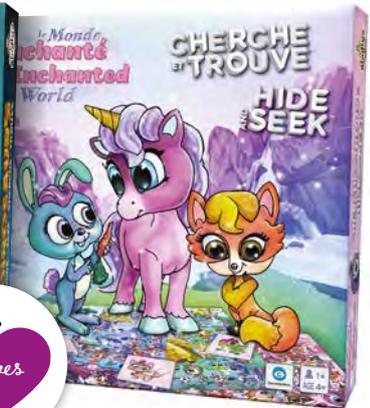
DRAGONS
GLA8010

Les petits chevaliers partent à l'aventure dans l'univers mythique et fabuleux des dragons! Quels objets découvriront-ils sur ces planches de jeu?



DINOSAURES
GLA8000

Les paléontologues en herbe seront ravis de faire un saut dans le monde jurassique : la forêt, les montagnes, les volcans, l'ère de glace et bien plus!



LE MONDE ENCHANTÉ
GLA8031

De la magie, des paillettes et des petits personnages mignons s'amuse dans la forêt enchantée, la maison dans les arbres, le château et bien plus!



Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

Repérage visuel



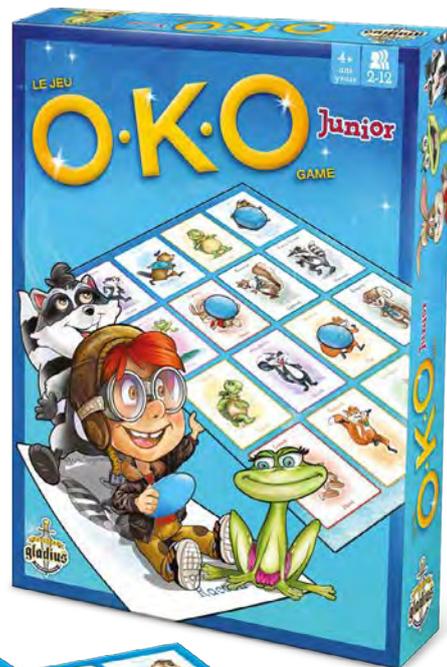
Langage



Attention



- Développement social
- Compétition

*Aussi offert!***O·K·O**
GLA3902*Nouveau look revampé!***O·K·O JUNIOR** GLA3905

Les petits auront du plaisir autant que les grands avec les neuf animaux en pleine action qui s'amuse en riant, en sautant et en courant. Avec ses cartes bilingues, O·K·O JUNIOR est idéal pour initier les petits à une langue seconde. Retournez les cartes et alignez les jetons sur votre planche. Quel joueur sera le premier à aligner quatre jetons sur sa planche de jeu pour gagner la partie?

AU JEU!

Ce jeu est basé sur le principe d'un jeu classique de Bingo. Dès le départ, un maître de jeu est désigné et chaque joueur reçoit une planche de jeu présentant des animaux et des jetons. Lors de la joute, le maître du jeu tourne les cartes une à une et les joueurs doivent repérer si l'image correspondante à la carte se trouve sur leur planche. Lorsqu'un joueur trouve l'image, il doit placer un jeton sur celle-ci. Attention! Les animaux sont présents plusieurs fois sur une même carte. Il faut donc bien observer l'action réalisée par l'animal (rire, courir ou sauter).

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur complète une ligne horizontale, verticale ou diagonale de quatre jetons. Il est aussi possible de varier le jeu en complétant les quatre coins, en formant un « X » ou une carte pleine.

PISTES D'INTERVENTION :

Dans un but pédagogique, le choix de ce jeu est pertinent afin de travailler les habiletés d'observation lorsque l'enfant repère l'animal sur sa planche de jeu. Il est aussi possible de développer le langage en lui demandant de nommer les neuf animaux présentés dans le jeu (castor, grenouille, moufette, tortue, renard, etc.). Si l'enfant en est capable, nous pouvons aussi l'amener à formuler une courte phrase en mentionnant l'action réalisée par l'animal. Par exemple, « La moufette court ». Ce jeu inclut aussi les mots en anglais; il est donc possible d'initier les jeunes à la langue anglaise.

ON AIME...

La simplicité et la rapidité de la joute pour les jeunes enfants puisque cela permet de conserver leur attention et leur intérêt.



La possibilité de jouer à plusieurs joueurs en même temps.

CONTENU : 12 planches de jeu, une centaine de jetons, 27 cartes O·K·O JUNIOR, règles du jeu.

**BL**



Nouveau
2021



Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :



Lecture/Écriture



Logico-mathématique



Attention

- Repérage visuel
- Langage
- Développement social
- Compétition

O•K•O CHIFFRES ET LETTRES GLA3906

Apprenez et jouez avec les chiffres et les lettres dans cette version du populaire jeu O•K•O! Dans cet univers coloré et joyeux, les chiffres (1 à 20), les lettres de l'alphabet et les premières additions et soustractions n'auront plus de secrets pour vos tout-petits. Distribuez une planche de jeu à chaque joueur, présentez les cartes et déposez les jetons sur votre planche si vous pouvez faire la bonne association. Soyez le premier à aligner quatre jetons sur votre planche de jeu pour gagner la partie!

AU JEU!

O•K•O Chiffres et lettres permet de développer la connaissance des lettres de l'alphabet, la conscience phonologique, la reconnaissance des nombres 1 à 20 ainsi que la maîtrise des algorithmes d'addition et de soustraction de petits nombres.

Dès le départ, un animateur est désigné et chaque joueur reçoit une planche de jeu et des jetons. Selon le niveau de difficulté choisi, avec une carte Alphabet, l'animateur doit montrer le côté présentant une lettre aux plus petits qui doivent l'associer avec la majuscule, et le côté illustré aux plus grands qui doivent l'associer avec la première lettre du mot. Avec une carte Chiffre, l'animateur doit montrer le côté présentant un chiffre aux plus petits qui doivent l'identifier sur leur planche, et le côté d'opération mathématique simple aux plus grands qui doivent l'associer avec le résultat du calcul. Quatre jetons alignés accordent une victoire. C'est vraiment ça, apprendre en s'amusant!

CONTENU : 12 planches de jeu, 46 cartes (26 cartes Alphabet, 20 cartes Chiffres), une centaine de jetons, règles du jeu.



PISTES D'INTERVENTION :

Un jeu idéal pour les enseignants du préscolaire et de 1^{re} année qui souhaitent former des sous-groupes de besoin. Les élèves s'amuseront en travaillant l'apprentissage des lettres de l'alphabet et des nombres 1 à 20 selon leur niveau. Grâce à son approche évolutive, le jeu permet aux plus grands de travailler sur le calcul mental et les habiletés d'écriture et de lecture.

ON AIME...

- ♥ L'opportunité de jouer avec plusieurs joueurs ainsi que différents groupes d'âge en même temps.
- ♥ Le visuel coloré et attrayant des planches de jeu.
- ♥ Un jeu bilingue qui peut être utilisé en classe d'anglais.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

Motricité globale



Développement social



Compétition



• Coopération



Aussi offert!

SACS DE SABLE
GLA910

JEU DE PochES ACTION 500 GLA500

Un classique qui traverse le temps, une génération après l'autre. Marquez le plus de points pour remporter la partie. Doublez votre plaisir grâce à la façade réversible! Amusez-vous à lancer vos sacs de sable dans les trous les plus payants, puis retournez la façade pour transformer le jeu en partie de baseball! En classe, au gymnase, etc., le jeu de poches se trimballe partout! C'est le moment de pratiquer vos meilleurs lancers!

AU JEU!

Plus qu'un simple jeu de poches! La version du jeu « Action 500 » est basée sur le même principe qu'un jeu de poches traditionnel. Le joueur ou l'équipe qui a accumulé le nombre total de points prédéterminés gagne la partie.

Pour la version « Baseball », il s'agit d'une réelle partie de sport. La partie se joue en lançant les sacs de sable dans les trous qui, à leur tour, nous indiquent une action (coup sûr, retrait, double, circuit ou triple). La façon dont le sac de sable est lancé a aussi son influence sur la partie. Les joueurs doivent ensuite se déplacer vers les trois buts et retourner au marbre afin de compléter les neuf manches et de gagner la partie. Plaisir assuré!

CONTENU : Panneau réversible, 8 poches de sable, règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

Dans un but pédagogique, le simple fait de compter les points aide les enfants à pratiquer leurs habiletés de calcul mental. Il est aussi possible d'exploiter ce jeu autrement en y incluant des notions scolaires précises. De cette manière, en lançant le sac de sable dans un trou, l'enfant peut, par exemple, lire un mot affiché, donner une réponse à une équation mathématique, etc. Les possibilités sont infinies!

ON AIME...



La possibilité de faire bouger les enfants et leur permettre de se dépenser.



Les deux options de jeu grâce à la façade réversible.



BL

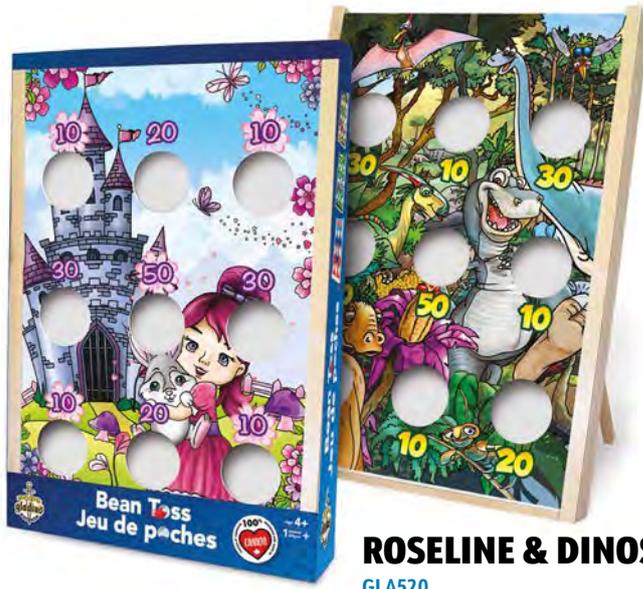


DANS LA MÊME COLLECTION - JEUX DE POCHE



SPORTS

GLA510



ROSELINE & DINOS

GLA520



Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Équipes de travail

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

Repérage visuel



Attention



Compétition



• Développement social

**YUM JUNIOR SAFARI** GLA5010

Cinq personnages, cinq tours de jeu. Lancez les dés pour obtenir le plus de personnages identiques et déposez le nombre de jetons correspondants sur votre carte. Recommencez avec un autre personnage au prochain tour pour continuer à remplir votre carte!

AU JEU!

Yum Junior Safari est un jeu amusant qui se joue selon des règles simples. Le visage de six animaux différents se retrouve sur les faces de chacun des cinq dés (éléphant, crocodile, singe, girafe, hippopotame et lion). Les joueurs doivent, à tour de rôle, rouler les cinq dés et tenter d'obtenir le plus de visages identiques possible pour remplir leur planche de jeu en utilisant des jetons. Le joueur se prévaut de trois lancers pour tenter d'obtenir des visages identiques. Par exemple, si le joueur obtient trois éléphants, une girafe et un singe à son premier lancer, il conservera les trois éléphants et lancera à nouveau les deux autres dés dans le but d'obtenir davantage d'éléphants. Attention, le lion, roi de la jungle, occupe un rôle particulier! Il peut, à la manière d'un atout, remplacer n'importe quel animal et permettre aux joueurs de remplir davantage leur planche de jeu!

CONTENU : 4 planches de jeu, 5 dés, 1 gobelet, une centaine de jetons, 30 autocollants, règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

Yum Junior Safari est un jeu qui permet à l'enseignant de travailler les habiletés de repérage visuel des élèves. En effet, ils doivent observer attentivement les dés roulés et identifier les figures à conserver pour progresser dans la partie. De plus, les règles simples du jeu permettent aux jeunes élèves d'interagir entre eux et de développer leurs habiletés sociales (respect des tours de jeu, communication).

ON AIME...

Le visuel coloré des planches de jeu qui est attrayant pour les enfants.



La thématique « safari » qui est un thème amusant pour les jeunes joueurs.



BL



Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :



Motricité fine

Raisonnement
logiqueGestion de
l'impulsivité

- Repérage visuel
- Coordination oculo-motrice

LE JEU DU BEIGNE GLA6020

Lancez le dé et retirez délicatement un bâton de la couleur indiquée. Les bâtons ont plusieurs grosseurs; les plus gros sont plus risqués, mais ils procurent plus de points. Observez, analysez... Et choisissez le bon bâton! Prenez une grande respiration et rappelez-vous : ne faites pas tomber le beigne!

AU JEU!

Le jeu du beigne propose un défi moteur amusant aux joueurs. Pour débiter la partie, il faut positionner 30 bâtonnets colorés au centre d'un beigne en bois. Après avoir roulé le dé, les joueurs doivent réussir à retirer un bâton (de la couleur indiquée par le dé) du centre du beigne, sans faire tomber ce dernier. Le joueur qui fait tomber le beigne est éliminé et la partie prend fin.

Chaque couleur de bâton est associée à un certain pointage. Les joueurs devront calculer leur total de points obtenus pour déterminer le grand gagnant à la fin de la partie.

PISTES D'INTERVENTION :

Le jeu du beigne permet, entre autres, de travailler le raisonnement logique en contexte d'ateliers. Les bâtonnets de différentes tailles exigent que l'élève observe et analyse avant d'en retirer un. Bien que les plus gros bâtons valent davantage de points, ils sont plus difficiles à retirer. Une belle occasion de travailler la gestion de l'impulsivité et les habiletés motrices de vos élèves!

ON AIME...



La qualité et la durabilité des pièces faites en bois qui permettent une utilisation de longue durée.

La délicieuse thématique colorée.

CONTENU : 30 bâtons en bois, 1 beigne en bois, 1 dé de couleurs en bois, règles du jeu.



5+



2-4

BL

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :Mémoire
(visuelle-auditive)

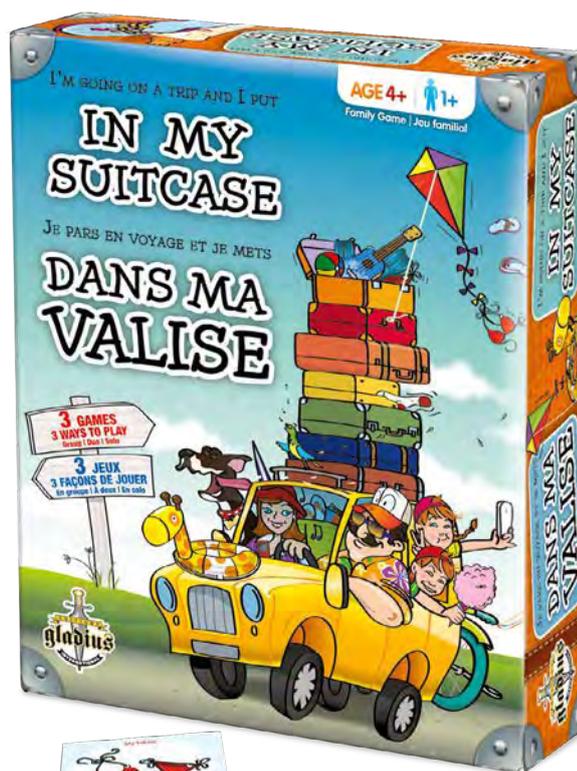
Classification



Langage



Conçu en collaboration avec
Anick Pelletier,
orthopédagogue.

**DANS MA VALISE** GLA3212

Partez en voyage et mettez dans votre valise... vos sandales, le portrait de votre grand-mère et votre bikini. Vous devez vous rappeler de tout ce que vous placez dans votre valise. Jouez seul, à deux ou en groupe aux trois jeux évolutifs proposés. Plus votre valise se remplit, plus il sera difficile pour vous d'énumérer tous les éléments qu'elle contient!

Partir en vacances est synonyme d'aventures pour les enfants. Avec *Dans ma valise*, au-delà de l'aventure, c'est plutôt leur mémoire que les jeunes devront mettre à profit!

En « partant en voyage », les joueurs devront remplir leur valise d'objets loufoques à tour de rôle. Les petits aventuriers, les jeunes globe-trotters et les grands explorateurs devront exercer leur mémoire afin de déclarer au douanier tout ce que contient leur valise. Une bouée girafe, un réveille-matin, une arête de poisson, le portrait de grand-mère, un scooter, des chaussettes pointues, un dentier... Bref, entre deux fous rires, les joueurs devront réussir à ne rien oublier dans leur déclaration. Pour plus de défis, le douanier pourrait même demander aux voyageurs de nommer par cœur les informations qui se trouvent sur leur passeport. Seront-ils capables de traverser le pays?

CONTENU : 52 cartes-valises, 8 cartes « Passeport », 1 boîtier de rangement, règles du jeu.



BL

PISTES D'INTERVENTION :

Ce jeu permet de travailler les fonctions exécutives de manière ludique avec les élèves de tous les niveaux scolaires. À travers le jeu, l'intervenant aura la possibilité d'observer les stratégies mnémotechniques des élèves. Il pourra à son tour modéliser différentes stratégies gagnantes pour organiser des informations en mémoire telles que la catégorisation ou l'imagerie mentale.

ON AIME...

La possibilité de déterminer la durée des parties selon le temps dont nous disposons.



La diversité du nombre de joueurs requis (seul, en duo ou en grand groupe).



La flexibilité qu'a l'intervenant d'adapter le degré de difficulté en fonction du développement de l'enfant ou de l'objectif d'apprentissage poursuivi.



Conçu en
collaboration avec
Anick Pelletier,
orthopédagogue.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :



Gestion de
l'impulsivité



Vitesse
d'exécution



Attention

- Classification

SLACK JACK GLA3100

Slack Jack est un jeu de vitesse et d'observation qui plaira à tous. Pour gagner, soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes. Pour y parvenir, agencez les caractéristiques des cartes selon la couleur, le symbole ou le nombre. Attention aux cartes ARRÊT, elles pourraient vous ralentir... ou vous faire gagner la partie!

AU JEU!

Parfait pour les petites mains rapides, *Slack Jack* est un jeu de vitesse et d'observation dans la thématique de l'automobile où les joueurs tentent de se débarrasser le plus rapidement possible de leurs cartes en faisant des associations de couleurs, de symboles ou de nombres. Dans un premier temps, les joueurs peuvent « s'initier à la course » en jouant avec les cartes régulières. Lorsqu'ils sont plus expérimentés, ils peuvent y aller pour le « Grand Prix », en ajoutant les cadrans de vitesse et les cartes « arrêt ». Ces cartes demandent d'être très attentif, car elles présentent les symboles légèrement modifiés, par exemple le pneu qui est crevé. Si un joueur joue trop vite par-dessus une carte « arrêt », il fait un excès de vitesse et est pénalisé. Avec les différents pièges rencontrés lors du chemin, les joueurs apprendront à gérer leur impulsivité!

CONTENU : 100 cartes de jeu, 4 cadrans de vitesse, règles du jeu.



PISTES D'INTERVENTION :

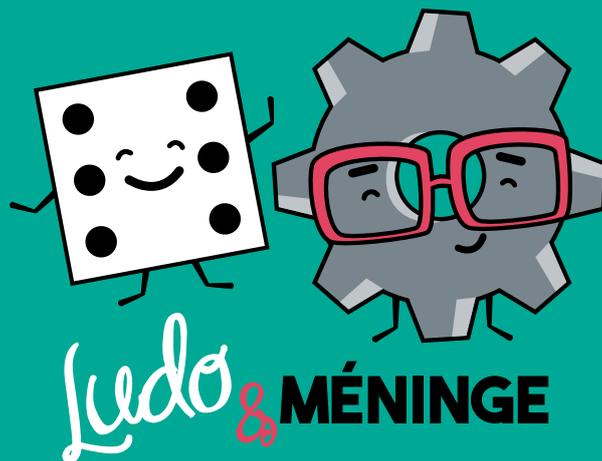
Ce jeu simple d'utilisation permet de travailler à la fois l'attention et la gestion de l'impulsivité à tous les cycles du primaire. Avec les plus jeunes, on peut également miser sur le développement du langage tout en faisant des classifications en lien avec les couleurs, les nombres et les formes. Grâce aux cadrans de vitesse, les élèves verront les avantages de faire preuve d'autocontrôle pour éviter des pièges coûteux, et ce, malgré l'enjeu de vitesse. Enfin, les différentes associations possibles pour se débarrasser d'une carte permettent de travailler la flexibilité cognitive.

ON AIME...

-  Le coffret robuste et compact qu'on peut facilement transporter d'un endroit à l'autre.
-  La simplicité des règles du jeu.



DÉCOUVREZ LA COLLECTION!



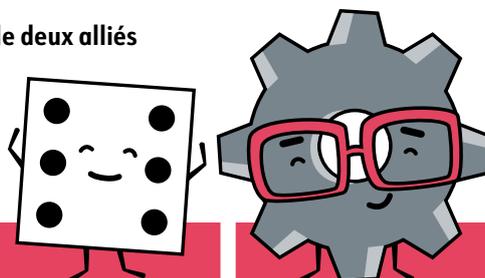
Ludo & MÉNINGE

Une collection de jeux entièrement conçue au Québec.

Ludo & Méninge est une collection de jeux à vocation éducative qui s'adresse aux enfants de 5 à 12 ans et à leur famille. Les jeux de cette collection unique sont créés par des professionnels en éducation (orthopédagogues, orthophonistes, neuropsychologues, ergothérapeutes) et proposent aux enfants des occasions d'apprentissage variées et amusantes.

Née du désir de rassembler les familles autour de jeux de société ludiques et pédagogiques, la collection **Ludo & Méninge** se donne comme mission de soutenir les parents, les enseignants et les professionnels dans l'accompagnement du développement cognitif et scolaire des enfants. Ainsi, c'est grâce à des thématiques attrayantes et des concepts de jeux novateurs qu'il devient un jeu d'enfant de soutenir l'essor des facultés attentionnelles, la capacité à résoudre des problèmes, le raisonnement logique, la gestion de l'impulsivité, les habiletés langagières et la mémoire.

Pour ce faire, les parents auront l'aide de deux alliés bien précieux : Ludo et Méninge.



LUDO

Ludo est un petit personnage qui adore s'amuser. Son rôle est de s'assurer du bon déroulement du jeu et de proposer différentes variantes afin de rendre chaque partie des plus amusantes! Il vous guidera tout au long du jeu pour vous donner des précisions et vous proposer des choix.

MÉNINGE

Méninge est un personnage très intelligent. Son rôle est de prodiguer des conseils éducatifs afin d'optimiser l'utilisation du jeu. Il sera l'allié des parents, des enseignants et des professionnels qui souhaitent maximiser les opportunités d'apprentissage en cours de partie.

Ludo & Méninge est le fruit de plusieurs années d'expérience auprès des enfants et d'une réflexion sur les meilleurs leviers de motivation pour leur permettre de faire des apprentissages signifiants et durables.

Pilotée par Anik Bois, orthopédagogue, la collection **Ludo & Méninge** se compose de jeux pédagogiques attrayants et originaux qui sauront assurément plaire aux enfants et à leur famille!



LES PROFESSIONNELLES



Anik Bois - Orthopédagogue / Créatrice et directrice de la collection Ludo & Méninge

En 2004, Anik Bois débute une formation universitaire de premier cycle en enseignement primaire et préscolaire à l'Université Laval. C'est au cours de cette formation que sa préférence pour les élèves à besoins particuliers s'impose. En 2007, elle fonde L'Écríteau, une clinique qui a pour mission d'aider tous les enfants à développer leur plein potentiel. Parallèlement à ce nouveau défi, elle complète une formation de deuxième cycle universitaire en adaptation scolaire afin de parfaire ses connaissances dans le domaine des difficultés et des troubles d'apprentissage.



Depuis plus de 15 ans, elle s'implique auprès des enfants, des adolescents et de leurs familles afin de leur offrir le soutien dont ils ont besoin pour s'accomplir et atteindre leurs objectifs. Pour elle, l'apprentissage passe d'abord et avant tout par le plaisir. La collection **Ludo et Méninge** dont elle est l'idéatrice et la conceptrice s'inscrit tout naturellement dans son désir d'offrir aux familles des outils ludiques pour apprendre en s'amusant!



Laurence Côté
Orthopédagogue



Véronique Amyot
Orthophoniste



Julie Boutin
Neuropsychologue



Annie Sanscartier
Neuropsychologue



LUDO & MÉNINGE, C'EST:

Des thématiques attrayantes et des concepts de jeux novateurs créés par des professionnels en éducation (orthopédagogues, orthophonistes, neuropsychologues, enseignants).

Des jeux favorisant les différents aspects du développement cognitif de l'enfant. Les différentes fonctions exécutives ou apprentissages scolaires ciblés par chacun des jeux sont identifiés par des pastilles afin de guider les parents, les enseignants et les spécialistes dans leurs choix.

Des jeux clé en main permettant facilement la mise en place d'ateliers en classe et favorisant l'intervention par sous-groupes de besoin.

LA COLLECTION **Ludo & MÉNINGE** OFFRE AUX FAMILLES DES OUTILS LUDIQUES POUR APPRENDRE EN S'AMUSANT. LES JEUX DE LA COLLECTION SONT TOUS CONÇUS EN COLLABORATION AVEC DES PROFESSIONNELS EN ÉDUCATION QUI PRÔNENT L'APPRENTISSAGE PAR LE PLAISIR.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

Attention

Mémoire
(visuelle-auditive)Gestion de
l'impulsivité

- Mémoire de travail
- Imagerie mentale
- Motricité fine
- Stratégies d'étude et de mémorisation



Aussi offert!

**BESTIOLES EN
PLASTIQUE**
GLA3111

LA CHASSE AUX BESTIOLES GLA3110

Prenez part à une chasse aux bestioles qui stimulera votre sens de l'observation et votre rapidité d'exécution. Serez-vous le premier à bien identifier les bestioles, les mémoriser et vous emparer de la loupe? À vos loupes et filets, prêts... partez!

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

La chasse aux bestioles propose une immersion dans le monde des insectes. Le premier jeu inclus dans la boîte se nomme « La collection de bestioles » et se décline en trois différents niveaux. Ce défi propose aux élèves d'identifier et de mémoriser sur chacune des cartes placées devant lui la bestiole manquante. Ils doivent ensuite les garder en mémoire afin d'être en mesure de recréer la séquence des bestioles disparues à l'aide des insectes mis à leur disposition. Le premier joueur à disposer ses insectes dans leur ordre d'apparition et à s'emparer de la loupe remporte la manche.

Dans les niveaux plus avancés, on retrouve des cartes spéciales qui offrent un défi métacognitif supplémentaire puisque chacune de celles-ci sollicite l'utilisation de plusieurs fonctions cognitives. Le deuxième jeu offre quant à lui une expérience sensorielle où les élèves doivent identifier, les yeux fermés, la bestiole manquante en manipulant les insectes et en utilisant leur imagerie mentale.

CONTENU : 24 bestioles, 1 loupe, 36 cartes Bestioles, 4 cartes « Filet », 6 cartes spéciales, 24 feuilles, règles du jeu.



BL

PISTES D'INTERVENTION :

Les deux modes de jeu et les différents niveaux de ceux-ci permettent à l'enseignant d'adapter le jeu selon les capacités de ses élèves et des habiletés qu'il veut travailler. La possibilité d'adapter chacun d'eux selon le niveau des élèves favorise la mise en place de la différenciation pédagogique et facilite l'organisation d'ateliers en sous-groupes de besoin. Un troisième jeu est aussi possible en groupe-classe ou lors d'ateliers. L'enseignant utilise les mêmes règles que pour le premier jeu, mais l'objectif est alors de mémoriser, ensemble, le plus de bestioles possible (les enseignants placent les cartes une à une sur le plancher, face cachée, et créent ainsi un énorme chemin). Les conflits métacognitifs, la discussion engendrée autour des différentes stratégies de mémorisation et la cohésion créée par le désir de vaincre le jeu sont de belles pistes d'apprentissage en classe.

ON AIME...



La thématique des insectes qui passionne les enfants, tout comme la qualité des bestioles qui ajoute une touche de réalisme au jeu.



Les multiples occasions d'apprentissage que propose le jeu permettent aux élèves de stimuler une panoplie de fonctions exécutives essentielles à la réalisation de nombreuses tâches scolaires.



Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

-  Résolution de problèmes
-  Mémoire (visuelle-auditive)
-  Développement cognitif

- Attention
- Mémoire de travail
- Gestion de l'impulsivité
- Raisonnement logique
- Savoirs essentiels mathématiques (=, <, >)

**FRIANDISES EN
PLASTIQUE**
GLA3121

LA FABRIQUE À SUCRE GLA3120

Le Grand Chef de la fabrique à sucre cherche un nouvel apprenti pour l'aider dans la préparation de friandises. Prenez part aux différents défis (décoration de petits gâteaux, fabrication de brochettes et duel de cônes) et démontrez votre talent de confiseur pour être celui qui obtiendra le tablier d'or et deviendra apprenti chef!

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

La fabrique à sucre propose une version réinventée du traditionnel jeu de *Serpents et Échelles*. Chacune des cases du plateau propose au joueur de relever un défi de confiserie qui fera appel à ses habiletés cognitives. Les défis brochettes de bonbons demandent à l'élève de mémoriser une suite de bonbons et de la reproduire à l'aide de sa mémoire visuelle. Les défis petits gâteaux exigent une bonne dose d'attention et un travail de la mémoire auditive puisque c'est un coéquipier qui dictera les décorations à mettre sur les gâteaux sélectionnés. Finalement, les défis cônes de bonbons transportent les élèves dans un duel où pour sortir vainqueur de cette épreuve, il leur faudra faire preuve de logique mathématique et mettre à profit leurs capacités à résoudre des problèmes.

CONTENU : 1 plateau de jeu (4 morceaux), 2 planchettes de préparation, 108 cartes de jeu, 106 friandises, 2 bols de rangement, 4 pions, 2 dés, règles du jeu.



6+



2-4

BL

PISTES D'INTERVENTION :

Les défis proposés dans le jeu sont disponibles dans trois niveaux de difficulté différents, ce qui permet à l'enseignant d'adapter le jeu aux capacités de ses élèves. Ce mode de jeu multiniveaux favorise la mise en place de la différenciation pédagogique et facilite l'organisation d'ateliers en sous-groupes de besoin.

ON AIME...



Les pièces de jeu colorées que les élèves adorent manipuler et la thématique sucrée qui plaît aux plus jeunes comme aux plus vieux.



Les multiples occasions d'apprentissage que propose le jeu permettent aux élèves de stimuler une panoplie de fonctions exécutives essentielles à la réalisation de nombreuses tâches scolaires.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

Attention

Raisonnement
logique

Langage



- Discrimination visuelle
- Vitesse d'exécution



**CÉRÉALES EN
PLASTIQUE**

GLA3126

Aussi
offert!

LA MATINÉE DES MONSTRES GLA3125

C'est la folie matinale dans le « Labo-dortoir » des monstres. Ceux-ci doivent se laver, déjeuner et se déguiser avant de partir pour l'école. Certains petits monstres espiègles se sont cachés pour échapper à la routine du matin. Prenez part aux différents jeux et planifiez bien vos tours afin d'être le premier à rassembler votre troupe de monstres au grand complet, soit trois Bouboules, un Morveux et un Prout.

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

Au « Labo-dortoir », c'est la folie chaque matin, car les monstres tentent d'échapper à la routine matinale. Les joueurs sont donc déterminés à rassembler leurs cinq monstres en premier pour remporter la partie.

Pour y arriver, ils doivent sortir du bain leurs trois « Bouboules » grâce à leur sens de l'observation et leur rapidité d'exécution. Leur raisonnement logique les aidera à faire sortir du lit leur attachant « Morveux » qui ne veut qu'engloutir d'alléchantes céréales colorées. Finalement, l'espiègle « Prout » qui s'amuse à se déguiser sera démasqué grâce à la capacité de déduction des joueurs.

CONTENU : 4 planches « Labo-dortoir », 1 « Lavoire des monstres », 20 monstres, 60 cartes de jeu, 8 supports à cartes, 140 céréales, 90 jetons colorés, 3 dés plats (18 autocollants), règles du jeu.



BL

PISTES D'INTERVENTION :

L'univers imaginaire proposé dans *La Matinée des monstres* suscitera certainement l'engagement des élèves dans le jeu. Le renforcement de diverses habiletés en lien avec les fonctions exécutives passera inaperçu dans un tel contexte! Chez les plus jeunes, le jeu des « Prouts » offre une belle occasion de travailler le vocabulaire en lien avec les thématiques de l'habillement et des couleurs. Au travers de ce jeu, les élèves de tous âges exerceront leur habileté à formuler des questions. En plus d'offrir une occasion de résoudre des problèmes, le défi des « Morveux » constitue une excellente initiation aux jeux de style *Mastermind*. Quant à lui, le jeu du « Lavoire des monstres » s'insère tout aussi bien dans un atelier, un moment de transition ou une fin de séance et permet de travailler diverses aptitudes telles que l'attention et l'observation en amenant l'élève à tenir compte simultanément de différentes caractéristiques visuelles.

ON AIME...



La mise en situation loufoque du jeu qui suscite l'engagement des joueurs.



Les planchettes de jeu qui favorisent la planification et la prise de décision de chacun des joueurs.



La possibilité d'adapter les défis au niveau réel de l'enfant.



Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :



Inférence



Langage



Attention

- Repérage visuel
- Vitesse d'exécution

**DIAMANTS EN
PLASTIQUE**
GLA3131

*Aussi
offert!*

DIAMANTS EXPRESS GLA3130

Dans la noirceur des tunnels de la mine, des centaines de petites créatures travaillent sans relâche à la recherche de pierres précieuses. Les Minus sont des chercheurs de diamants qui accumulent chaque jour des pierres précieuses pour fabriquer de magnifiques bijoux. Aventurez-vous à travers les galeries, montez à bord de leur petit train wagon et affrontez différents obstacles afin de récolter le plus gros butin. À vos pioches, prêts, creusez!

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

Aventurez-vous au pays des Minus, des petits êtres travaillants qui se déplacent dans des souterrains à la recherche de précieux diamants. *Diamants express* est une façon ludique et motivante de faire prendre conscience aux enfants de l'existence, mais surtout de l'omniprésence des inférences au quotidien. Ce jeu vous permettra de rendre transparents les processus métacognitifs entourant la réalisation d'inférences en faisant verbaliser aux joueurs leur raisonnement à voix haute.

Ce jeu innovateur met de l'avant des défis qui ont été très peu explorés jusqu'ici dans le monde du jeu de société et qui permettent de travailler certains types d'inférences à réponses ouvertes (défi Émeraude-Eurêka) ou de déduction en cours de lecture en lien avec le sens des mots ou le contexte de la phrase (défi Améthyste-Paroles de Minus).

CONTENU : Coffret de 90 diamants, 228 cartes, 1 aide-mémoire, 4 planchettes Minus, 4 planches-images, 6 têtes de Minus, 1 dé (6 autocollants), règles du jeu.



2-4

BL

PISTES D'INTERVENTION :

Il est possible de jouer en petits groupes de 2 à 4 élèves. Chaque défi comporte trois niveaux de jeu. Donc, l'enseignant peut sélectionner un niveau en fonction du développement de ses élèves (différenciation pédagogique) ou de leur âge. En grand groupe, l'enseignant peut aussi choisir de sélectionner un seul défi ou tous les défis et de piger l'élève qui répondra en lui remettant la planche de jeu à son tour de jeu. Le matériel peut être utilisé en partie ou dans son ensemble selon les intentions pédagogiques de l'enseignant(e). À titre d'exemple, les planches-images et les personnages pourraient servir d'amorce à une situation d'écriture.

ON AIME...



Les petits diamants colorés et attrayants qui ont de nombreuses utilités dans le jeu.



Les tours de jeu rapides et qui impliquent les autres joueurs pour les garder actifs.

Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

Attention



Mémoire

Fonctions
exécutives

- Activation
- Inhibition
- Flexibilité cognitive
- Mémoire de travail
- Raisonnement logique
- Planification

Nouveau
2021Surveillez
sa sortie à
l'automne!

Aussi offert!

**SUCETTES
GLACÉES**
GLA3136**BORA FRUTA** GLA3135

C'est une chaude journée d'été! Vous rêvez depuis longtemps de participer au party fruité du parc Bora Fruta et surtout de goûter une fameuse sucette glacée trois couleurs! Pour pouvoir l'obtenir, vous devrez relever des défis afin d'obtenir des coupons que vous pourrez échanger contre des morceaux de sucette glacée aux différentes zones du parc. Un jeu amusant et rafraîchissant!

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

Bora Fruta est un jeu novateur qui permet à l'enfant de s'exposer à des défis sollicitant l'attention, la mémoire de travail ainsi que différentes fonctions exécutives, et ce, dans l'univers ludique des fruits, de la plage et des activités estivales! Le jeu exige de planifier et relever dans un temps défini différents défis afin d'obtenir des coupons qui pourront par la suite être échangés contre des morceaux de sucette glacée. Le premier à récupérer les trois morceaux qui forment sa sucette remporte la partie. Le jeu comporte six catégories de défis différents (Défi Mémoire/mémoire épisodique, Défi Savant/raisonnement logique, Défi Détective/attention sélective, Défi Secret/mémoire de travail, Défi Presse-mots/activation ainsi que Défi Stop/inhibition et flexibilité).

CONTENU : 1 plateau de jeu, 2 planchettes cocktail, 4 planchettes joueur, 1 planchette billetterie, 4 sucettes glacées, 92 cartes, 1 carte code, 1 support à carte, 32 jetons-fruités, 12 jetons-numéros, 35 coupons, 4 pions, 1 dé, règles du jeu.

**PISTES D'INTERVENTION :**

Le jeu permet l'enseignement explicite et la modélisation de stratégies métacognitives facilement transférables dans les apprentissages et la vie quotidienne telles que la verbalisation (langage intérieur), l'autorépétition, la visualisation, l'exploration visuelle, le regroupement des éléments en fonction de leurs similarités, l'organisation du matériel, l'autocorrection et l'autoévaluation.

ON AIME...

- Les nombreuses variantes possibles qui permettent d'ajuster la durée du jeu.
- Un des seuls jeux qui visent spécifiquement à développer les habiletés de planification et d'organisation liées à la gestion du temps.
- Deux niveaux de difficulté différents.



Nouveau
2021

Surveillez
sa sortie à
l'automne!



Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :



Mémoire



Raisonnement
logique



Attention

- Vitesse d'exécution
- Gestion de l'impulsivité
- Dénombrement

CAMPING EN FOLIE GLA3140

Envie de partir à l'aventure? Noisette, Pistache et Pacane vous invitent à les accompagner en camping dans la Forêt aux mille noix. Au programme : dégustation de chocolat chaud sous les étoiles, concours de S'mores autour du feu et délicieux pique-nique de noix au soleil. Pour chaque défi relevé, les campeurs pourront mettre des guimauves dans la grande tasse de chocolat chaud. Le premier qui réussira à y mettre toutes ses guimauves remportera la partie.

DESCRIPTION ÉDUCATIVE

Camping en folie transporte les joueurs dans l'univers de la forêt aux mille noix. Apprentis campeurs et campeurs experts s'amuseront au travers des défis ludiques et adaptés à leur niveau d'apprentissage.

Le jeu de dégustation de chocolat chaud sollicitera leur esprit logique et leur capacité d'agir rapidement. La confection de s'mores leur permettra d'exercer leurs habiletés de mémorisation afin de reproduire la recette parfaite. Enfin, le défi du pique-nique leur demandera d'être attentifs pour bien retenir les noix disposées dans leur assiette. Chaque défi relevé leur donnera la possibilité d'ajouter une ou des guimauves dans la grande tasse chocolatée en vue de remporter la partie!

CONTENU : 4 planches de jeu, 1 grande tasse, 1 panier de pique-nique, 1 plaque à biscuits, 30 cartes chocolat chaud, 30 cartes S'mores, 18 noix, 18 pièces de S'mores, 8 morceaux de tasse, coffret de 60 guimauves, 1 sablier, 2 dés (12 autocollants), règles du jeu.



6+



2-4

BL

PISTES D'INTERVENTION :

Ce jeu offre encore une fois beaucoup de flexibilité quant aux façons de renforcer les fonctions exécutives dans un contexte d'apprentissage ludique, et ce, du préscolaire jusqu'au 3^e cycle du primaire. Chez les plus jeunes, il est également possible de renforcer leurs habiletés de dénombrement au moment de disposer et de compter leurs guimauves dans la grande tasse de chocolat chaud. Les différents niveaux de jeu permettent de personnaliser les défis selon les capacités de chacun des élèves en sélectionnant préalablement les défis qui seront à relever. En intervenant dans la zone proximale de développement de l'enfant, nous lui faisons vivre des réussites tout en l'accompagnant en douceur dans la progression de ses apprentissages. Les défis « S'mores » et « pique-nique » vont dans ce sens, offrant une belle opportunité pédagogique pour enseigner via la modélisation les différentes stratégies mnémoniques efficaces qui permettent d'emmagasiner en mémoire un plus grand nombre d'informations.

ON AIME...



Le matériel coloré et attrayant qui met l'eau à la bouche de tous les joueurs.



La grande tasse de chocolat chaud qui amène les élèves à dénombrer pour suivre leur progression en vue de la victoire.



La possibilité d'adapter les défis au niveau réel de l'enfant.

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

Habileté visuo-spatiale



Vitesse d'exécution



Repérage visuel



- Organisation et relations spatiales (géométrie)
- Vitesse de traitement de l'information

**CADRE-MOI ÇA!** GLA6055

Retournez une carte et soyez le plus rapide à recréer le motif illustré à l'aide de vos cadres colorés. Lorsque vous avez terminé, tapez la carte pour remporter le point. *Cadre-moi ça!* nécessite un sens de l'observation aiguisé et une rapidité d'exécution pour trouver les bons cadres et assembler correctement les structures demandées avant vos adversaires!

AU JEU!

Au moment de débiter une partie de *Cadre-moi ça!*, chacun des joueurs place devant lui 12 cadres colorés (vert, mauve, bleu, jaune) de trois tailles différentes (petit, moyen, grand).

Selon l'âge des joueurs, on détermine le niveau de difficulté approprié (débutant, intermédiaire, avancé, expert) pour sélectionner les cartes-images qui seront utilisées.

Le joueur qui arrive à recréer le plus rapidement le motif illustré sur la carte retournée avant ses adversaires gagne cette carte. Le premier joueur à avoir remporté 10 cartes est déclaré vainqueur.

PISTES D'INTERVENTION :

Cadre-moi ça! est un jeu adapté pour travailler les concepts en lien avec le sens spatial et la vitesse d'exécution.

Les élèves peuvent participer de façon autonome à un atelier *Cadre-moi ça!* et développer leurs habiletés visuo-spatiales tout en s'amusant avec leurs camarades.

ON AIME...

Les quatre niveaux de difficulté proposés qui permettent d'offrir des défis adaptés selon l'âge des joueurs.



La qualité et la durabilité des pièces qui permettent une utilisation de longue durée.

CONTENU : 48 cadres colorés en plastique, 50 cartes-images réversibles (100 images à reproduire), règles du jeu.





Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :

-  Motricité fine
-  Planification
-  Gestion de l'impulsivité

- Repérage visuel
- Coordination oculo-motrice

POMME PANIQUE GLA6040

Cette cueillette de pommes au verger pourrait s'avérer plus laborieuse que prévu! Choisissez une pomme et essayez de la retirer sans faire bouger l'arbre. Si vous réussissez, les points sont à vous. Mais si vous échouez, alors la pomme que vous avez prise ne vaut rien. Gardez un œil sur la pomme pourrie! Elle vaut 25 points, mais pourrez-vous vous en emparer sans faire bouger l'arbre? Marquez le plus de points et remportez la partie!

Pomme panique propose un défi de cueillette de pommes dans le grand pommier au tronc rétractable. Dans un premier temps, diverses tailles et couleurs de pommes doivent être placées dans l'arbre de façon aléatoire, puis retenues par la base du tronc (barre horizontale). Les joueurs doivent relever le défi de cueillir un maximum de pommes sans que le tronc du pommier ne bouge. Chacune des pommes récoltées vaut des points.

Attention! Si l'arbre bouge (si la barre horizontale se déplace) ou que des pommes tombent de l'arbre, le joueur n'obtient aucun point pour la pomme cueillie. Les joueurs doivent garder l'œil ouvert sur la pomme pourrie puisqu'elle vaut 25 points! Une pomme pourrie n'aura jamais suscité autant d'attention!

CONTENU : Arbre en bois (cadre de jeu), 34 pommes en bois, règles du jeu.



PISTES D'INTERVENTION :

Une belle occasion d'encourager les élèves à travailler l'algorithme d'addition puisque chacun doit compter les points qu'il a obtenus pendant la partie. La taille variée des pommes permet d'offrir un défi supplémentaire en lien avec le développement des habiletés motrices. Idéal pour permettre aux élèves qui présentent des défis en lien avec l'impulsivité; une cueillette fructueuse exige patience et auto-contrôle. De plus, *Pomme panique* propose une thématique idéale à inclure aux ateliers d'automne en classe.

ON AIME...

-  La qualité et la durabilité des pièces faites en bois permettant une utilisation de longue durée.
-  Des parties rapides qui font qu'on en demande encore!
-  La pomme pourrie qui fera rire à tous coups.

Types d'intervention :

• Atelier

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

Attention

Logico-
mathématique

Compétition

Nouveau
2021Surveillez
sa sortie à
l'automne!

DRAGONS ET ÉCHELLES

 GLA2853

Plongez dans l'univers médiéval fantastique de *Dragons et Échelles*! Une version réinventée du jeu classique « Serpents et Échelles » dans laquelle vous incarnez des héros à l'assaut d'un château et du fabuleux trésor qu'il contient. Mais attention! Ce château est bien gardé par des monstres de toutes sortes! Vous devrez combattre et utiliser vos pouvoirs stratégiquement afin d'atteindre la Salle aux trésors et vaincre le dragon à trois têtes.

AU JEU!

Faites un saut dans le temps en entrant dans cet univers médiéval fantastique! Avant de débiter la partie, chaque joueur choisit un personnage. Après avoir décidé du côté de la planche sur lequel ils souhaitent jouer (jour - version plus courte pour les petits, ou nuit - version plus longue avec davantage de dragons pour les grands), les joueurs doivent parcourir la planche selon le nombre indiqué sur le dé ou selon les actions mentionnées sur les cartes « pouvoirs ». Ils montent dans les échelles ou trébuchent sur les queues des dragons, et ce, jusqu'à ce qu'ils atteignent la « salle aux trésors ». Ils devront également vaincre le dragon à trois têtes pour finalement gagner la partie.

Attention! Durant le parcours, les joueurs seront amenés à combattre les monstres à l'aide de leurs pouvoirs magiques, sans quoi leur ascension dans le château sera compromise.

CONTENU : Planche réversible, 2 dés, 6 pions, 6 cartes Héros, 30 cartes Monstres, 18 cartes Pouvoirs, règles du jeu.



BL

PISTES D'INTERVENTION :

Durant la joute, les joueurs sont amenés à mettre en pratique le dénombrement et leur habileté à calculer en avançant leur pion sur le parcours selon le nombre indiqué sur le dé ou selon les actions mentionnées sur les cartes « Pouvoirs ». En choisissant le parcours « jour », il est possible de jouer avec des enfants de 4 ans et plus.

ON AIME...



Le côté évolutif du jeu qui permet aux plus petits de jouer sur la façade « jour » et aux plus grands de jouer sur la façade « nuit » avec un niveau de difficulté plus élevé.



L'ajout des cartes « Héros », « Monstres » et « Pouvoirs » qui amène le jeu à un autre niveau.



Un thème populaire chez les enfants.



HEROES
MOUNT DRAGON

HEROES
MOUNT DRAGON

gladius

Dark Wizard

Magician

SO

Chi

Ba

M

Types d'intervention :

- Atelier
- Équipes de travail

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :Connaissances
générales

Mémoire



Attention



• Collaboration

**MC WIZ JUNIOR** GLA4720

Tour à tour, seul ou en équipe, répondez aux questions et soyez le premier à compléter votre casse-tête. Chaque bonne réponse vous donne droit à une pièce. Les cartes bilingues sont divisées par groupe d'âge (6-7 ans, 8-9 ans et 10-12 ans) pour permettre aux enfants d'âge différent de jouer ensemble! Du plaisir pour tous!

Avec le *Mc Wiz Junior*, seul ou en équipe, l'idée est d'être le premier à compléter son casse-tête. Chaque joueur (ou équipe) doit choisir un casse-tête illustrant une saison, qu'il place en pièces détachées devant le joueur à sa droite. Ensuite, on place une pile de cartes-questions au centre, face cachée.

Pour assembler les pièces de son casse-tête, chaque joueur doit répondre correctement à une question de connaissances générales posée par le maître de jeu (si un adulte est présent) ou par le joueur qui garde son casse-tête. S'il obtient une bonne réponse, on lui remet une pièce.

Le jeu se joue ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un joueur ait récolté toutes les pièces de son casse-tête!

CONTENU : 300 cartes, 4 casse-têtes, règles du jeu.

6-12  2+

BL

PISTES D'INTERVENTION :

Le *Mc Wiz Junior* est un jeu amusant à intégrer à une rotation d'ateliers de lecture en classe ou pour animer une période récompense. Il permet de travailler la lecture à l'oral, la collaboration entre les joueurs de l'équipe et d'élargir les connaissances générales des élèves. Les règles simples permettent aux élèves de tous âges de mener le jeu de façon autonome en petites équipes.

ON AIME...

Les différents niveaux de difficulté proposés selon le groupe d'âge des joueurs qui permettent à des enfants d'âges variés de jouer ensemble.



Un jeu bilingue qui pourrait être utilisé en classe d'anglais.



Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :Mémoire
(visuelle-auditive)

Attention

Communication
verbale

- Développement cognitif
- Développement du vocabulaire
- Responsabilisation
- Entraide
- Estime de soi

¡HOLA CLARA! - ANGLAIS GLA6100 / ESPAGNOL GLA6110

Les jeux *¡Hola Clara!* sont des jeux et des outils d'apprentissage simples et colorés qui permettent d'apprendre à l'aide de cartes à jouer qui illustrent 650 des mots et des expressions les plus utiles en anglais et en espagnol. Avec la prononciation simplifiée, c'est facile! Chaque mot est décomposé en syllabes qu'il faut lire comme en français.

AU JEU!

Les jeux *¡Hola Clara!* proposent un moyen simple d'acquérir du vocabulaire, que l'élève soit auditif, visuel et/ou kinesthésique. Sur chacune des cartes, du côté face, se trouvent le mot français et une image colorée qui devient le support visuel pour associer l'image au mot. Au verso de la carte est écrit non seulement le mot anglais ou le mot espagnol, mais aussi la façon de le prononcer. (Jeu *Espagnol*: prononciation pour les francophones et les anglophones). Grâce à la vulgarisation de la phonétique, l'élève lit le mot comme s'il lisait du français et une flèche indique précisément où il faut hausser le ton. L'élève peut donc apprendre de façon autonome autant à l'école qu'à la maison. En plus d'être utilisées comme outil d'apprentissage individuel, les cartes permettent d'interagir avec d'autres élèves lors d'activités ludiques telles que proposées dans le livret d'instructions.

CONTENU : 500 cartes (12 catégories), un livret d'instructions.



PISTES D'INTERVENTION :

Les activités comme « jeu de mémoire, mémoire et orthographe, décrire les couleurs, faire deviner un objet ou bataille de mots » permettent à l'enseignant de faire travailler les compétences de la communication orale ou écrite en anglais et en espagnol aux élèves de niveaux et de cycles différents.

ON AIME...

♥ Apprendre en s'amusant avec du vocabulaire clé en main, facile d'accès et attrayant pour tous les âges. Parfait pour toute la famille!

♥ Les mots anglais et espagnols qui au départ n'étaient que des sons inconnus se transforment en images concrètes associées à une musicalité familière qui favorisent grandement la mémorisation et le sentiment de compétence.



7-77 1+



FR

BL

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :Raisonnement
logiqueVitesse
d'exécution

Langage



- Accès lexical
- Mémoire

**DEVINEZ QUOI?** AG270

Testez votre esprit de déduction dans ce jeu de devinettes loufoques! Observez bien les illustrations et soyez le premier joueur à vous emparer de NEZfertiti pour donner le mot qui débute par UN NEZ ou UNE NEZ... Le joueur ou l'équipe qui termine la partie avec le plus haut pointage gagne!

AU JEU!

Devinez quoi? propose des devinettes amusantes qui font appel au sens de l'observation et à l'esprit de déduction logique des joueurs. Tous les mots représentés débute par UN ou UNE NEZ. Il s'agit donc de travailler la liaison phonétique entre le déterminant (un/une) et le mot débutant par le son **é**, **es**, **hé** ou **ex**. Le but du jeu est d'être le plus rapide à s'emparer de la figurine NEZfertiti afin d'identifier correctement le mot représenté sur la carte illustrée qui a été retournée. Il faut également être en mesure d'identifier correctement le genre (masculin ou féminin) du mot. Le joueur ou l'équipe obtient alors 3 points. Dans le cas où aucun joueur n'arrive à donner la réponse uniquement à l'aide de l'image, le meneur du jeu lira alors la définition du mot au dos de la carte. À ce moment, une bonne réponse vaudra 2 points! Attention d'être bien attentif aux illustrations puisqu'elles contiennent de nombreux indices visuels pour vous guider vers la bonne réponse!

CONTENU : 150 cartes illustrées, 1 tablette de feuilles de pointage, 1 crayon de plomb, 1 figurine Nezfertiti, règles du jeu.



FR

PISTES D'INTERVENTION :

Devinez quoi? offre aux enseignants une occasion idéale de travailler le genre des noms communs débutant par é / es / hé / ex. Il est alors possible de demander aux joueurs (équipes) d'utiliser correctement le mot trouvé dans une phrase écrite pour travailler l'accord dans le groupe du nom (ex. : « J'ai vu un hélicoptère noir atterrir en urgence. »)

ON AIME...

- Les trois niveaux de difficulté proposés qui permettent de s'adapter à l'âge des joueurs.
- L'étendue du vocabulaire travaillé qui permet d'élargir le lexique des joueurs et de bonifier leurs connaissances générales à l'aide des définitions proposées.



DANS LA MÊME COLLECTION - IMAGÉMOT

CHAT-RAT-BIA!

AG269

Observez bien les illustrations et soyez le premier joueur à vous emparer de la figurine SaCHAT pour donner le mot qui contient les sons CHAT ou RAT!



NAINPORTE QUI!

AG172

Observez bien les illustrations et soyez le premier joueur à vous emparer de la figurine SaturNAIN pour donner le mot qui débute par UN NAIN...



Types d'intervention :

- Atelier
- Équipes de travail

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :Communication
verbaleConnaissances
générales

Langage



- Mémoire
- Collaboration
- Attention

**LE JEU DE LA BOULETTE** GLA1940

Jeux de devinettes dans lequel vous devez faire preuve de rapidité afin de deviner ou faire deviner des mots inscrits sur des boulettes de papier. Donnez tous les indices que vous voulez, n'utilisez qu'un seul mot, mimez et risquez-vous même à prendre une pose loufoque. À vos marques, prêts... déboulez!

AU JEU!

Le jeu de la boulette est un jeu de devinettes qui se déroule en trois manches. On remet un nombre déterminé de petits papiers à chacun des joueurs. Ensuite, on roule le dé à 12 faces pour déterminer une catégorie parmi la liste fournie dans les règles du jeu. Les joueurs doivent écrire un mot correspondant à cette catégorie, puis chiffonner leur papier qu'ils placeront dans le fond de la boîte. On répète cette opération jusqu'à ce que tous les papiers soient remplis.

Lors de la première manche, on démarre le chrono et le joueur qui débute doit donner un maximum d'indices pour faire deviner les mots inscrits sur tous les papiers pigés. Au cours de la seconde manche, le joueur ne peut dire qu'un seul mot pour faire deviner les membres de son équipe. Puis, à la dernière manche, il doit mimer le mot uniquement. On accorde un point par boulette devinée. Petit truc : soyez très attentifs aux mots clés utilisés lors de la première manche, puisqu'ils vous aideront lors des manches suivantes à vous souvenir des mots écrits sur les boulettes !

CONTENU : 2400 papiers prédécoupés, 1 bloc de feuilles de pointage, 1 crayon, 1 dé à 12 faces, règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

Le jeu de la boulette est idéal pour les enseignants qui souhaitent travailler la mémoire de travail, les habiletés de coopération et les connaissances générales de leurs élèves. On peut choisir une catégorie en lien avec une matière scolaire (ex. : sciences ou univers social) et les nouvelles notions qui ont été apprises en classe. Une façon amusante de consolider et de réinvestir les apprentissages faits.

ON AIME...

- Les suggestions de thématiques proposées dans le feuillet de règles du jeu pour inspirer les joueurs.
- Le niveau optionnel (4^e manche) proposé pour offrir un défi supplémentaire.
- La possibilité de jouer en équipe ou individuellement.



FR



Types d'intervention :

- Atelier
- Équipes de travail

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

123 Logico-
mathématique

Classification

Attention

JOK-R-UMMY JUNIOR® - NOUVELLE ÉDITION GLA5101

Les enfants (ainsi que les grands) prendront plaisir à jouer à cette adaptation du populaire et classique jeu *Jok-R-Umy*. Faites équipe avec Perroquet, Pingouin, Tigre et Zèbre pour accomplir vos missions. Utilisez judicieusement les cartes Singe pour parvenir à vos fins et faites attention aux cartes que vous jouez, car elles pourraient bien avantager vos adversaires... Soyez le premier à effectuer vos quatre missions et vous serez le grand gagnant de l'aventure *Jok-R-Umy Junior*.

AU JEU!

Le but du *Jok-R-Umy Junior* est d'être le premier joueur à réussir quatre missions secrètes inscrites sur les cartes Mission pigées au début et en cours de partie. Pour ce faire, chaque joueur reçoit neuf cartes *Jok-R-Umy Junior* et doit tenter de compléter la suite ou le groupe de cartes de même valeur (même chiffre) que ce qui est illustré sur sa carte Mission. Lorsque son tour vient, le joueur doit obligatoirement piger une carte *Jok-R-Umy Junior* dans la réserve (pioche de cartes, face cachée) ou dans la défausse (cartes jetées par les autres joueurs, face visible). Il doit ensuite se départir d'une de ses cartes pour en conserver seulement neuf en main. Un joueur qui possède les cartes nécessaires pour compléter sa mission doit, lors de son tour, révéler sa carte Mission aux autres joueurs et y déposer les cartes correspondantes.

CONTENU : 92 cartes *Jok-R-Umy Junior*, 38 cartes Mission, règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

Jok-R-Umy Junior s'intègre parfaitement aux ateliers de mathématique en classe. Les plus jeunes auront probablement besoin du soutien d'un adulte pour maîtriser les règles au début, mais ils développeront leurs habiletés logico-mathématiques en s'amusant à relever un défi coloré et chiffré.

ON AIME...

- Le format des cartes qui permet une manipulation facile pour les petites mains.
- Un jeu bilingue qui pourrait être utilisé en classe d'anglais.

Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

Jeu symbolique



Motricité globale



Planification



- Créativité
- Développement affectif



Aussi offert!

**FAIS-MOI
UN MIME**
GLA1935

9+

**FAIS-MOI UN MIME FAMILIAL^{MC}** GLA1936

De drôles de simagrées vous attendent. Lancez le dé, il indiquera l'image que vous devez mimer. Pour encore plus de rires, ajoutez le dé de contrainte. Dans cette version familiale, les cartes sont illustrées pour permettre aux plus jeunes de jouer avec les plus grands!

Un jeu idéal pour vous dégourdir! Les joueurs doivent faire preuve de créativité pour mimer l'image que leur indiquera le dé de couleur. Les plus jeunes pourront tout simplement observer l'image et interpréter l'action à poser alors que les plus grands pourront lire la phrase accompagnant cette image. Chaque joueur-mime dispose de 30 secondes pour s'exécuter et n'a pas le droit de parler. Au moment où le joueur se met en action, les membres de l'équipe peuvent tenter de deviner le mime.

Pour un plus grand défi et pour solliciter davantage les habiletés motrices des élèves, il est possible d'ajouter le dé de contrainte et de les observer faire un mime en sautillant, les mains croisées ou encore les yeux fermés!

CONTENU : 50 cartes de jeu, 2 dés plats (12 autocollants), règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

En plus de favoriser le sentiment de confiance chez les enfants, les jeux de mimes leur permettent d'exprimer leur créativité. De plus, ils doivent réfléchir à une séquence d'actions à mettre en œuvre pour faire deviner le mime aux coéquipiers. Enfin, les mimes demandent aux enfants de faire preuve d'autocontrôle pour n'utiliser que les gestes afin d'arriver à leurs fins!

ON AIME...

Les images simples qui permettent aux élèves qui ne savent pas encore lire de jouer.



Le « dé de contrainte » qui ajoute plaisir et défis d'agilité.



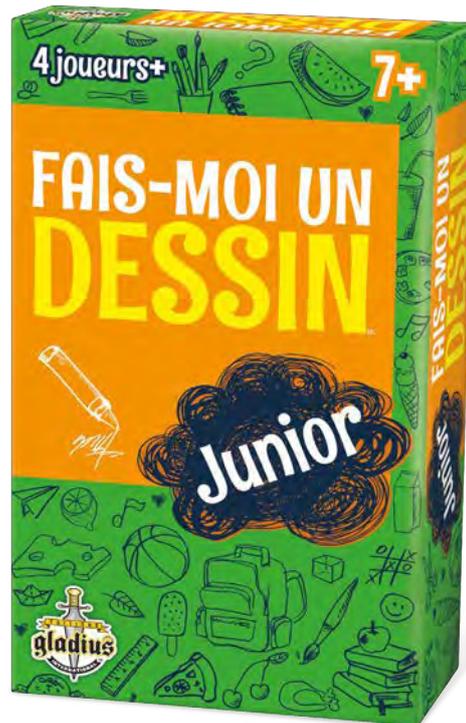
FR



Aussi offert!

VOL. 1
GLA1910VOL. 2
GLA1920

9+



Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier

Habilités cognitives
et scolaires sollicitées :

Coopération

Vitesse
d'exécution

Motricité fine

FAIS-MOI UN DESSIN JUNIOR^{MC} GLA1930

Le jeu idéal pour animer vos activités! Tentez de faire deviner à vos coéquipiers les mots en les dessinant. Les mots de l'édition junior sont plus simples à dessiner et conviennent à tous les cycles.

AU JEU!

Un jeu passe-partout que l'on peut sortir dans toutes les occasions! Ce jeu s'adapte aux petits comme aux plus grands. Les jeunes lecteurs sauront retrouver des mots à dessiner adaptés à leur niveau. Dans un premier temps, les joueurs doivent former des équipes et déterminer qui sera leur premier dessinateur. Le premier joueur à dessiner pige une carte de jeu au hasard et nomme la catégorie du mot à illustrer. Au moment où le crayon se met en action, les membres de l'équipe peuvent tenter de deviner ce que représente le dessin. En aucun cas, le dessinateur ne peut émettre des sons ou des mots, mais il peut dire « oui » lorsque la réponse est trouvée en partie.

Tout comme dans la version régulière, l'objectif demeure le même avec *Fais-moi un dessin Junior*: accumuler le plus grand nombre de points en dessinant avec le plus de précision possible des mots que vos coéquipiers doivent deviner.

CONTENU : 150 cartes, 1 crayon, règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

La contrainte de temps permet de travailler la vitesse d'exécution, c'est-à-dire de se mobiliser rapidement pour réaliser une tâche le mieux possible. À travers le dessin, les élèves peuvent exprimer leur créativité tout en développant leur motricité fine. Ce jeu d'équipe les amène à coopérer pour cumuler le plus de points possible, ce qui favorise leur engagement et leur sentiment d'appartenance.

ON AIME...

- Le fait que les jeunes peuvent jouer avec ou comme les grands.
- Pour le jeu *Mot décomposé*, sous le mot à faire deviner, on trouve des suggestions de dessins pour aider le dessinateur.



FR



Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

Vitesse d'exécution



Motricité globale



Motricité fine



- Coopération
- Planification
- Jeu symbolique

Nouveau
2021



FAIS-MOI UN DESSIN & MIME - HALLOWEEN GLA1932 / NOËL GLA1931

Frissonnez devant les fantômes et laissez-vous emporter par la magie des fêtes grâce à ces jeux de dessins et mimes à thématique! Dessinez, mimez et devinez avec ou sans les défis. Seul ou en équipe, en famille ou entre amis, l'important est de vous amuser! Ajoutez une touche amusante à vos festivités!

AU JEU!

Des jeux idéaux pour vous faire bouger en famille ou en classe! Séparez-vous en plusieurs équipes et déterminez un temps de jeu. Le premier artiste à jouer pige une carte au hasard qui lui dictera s'il doit faire un mime, un dessin ou un sprint (plusieurs petits dessins ou mimes en rafale). Avant de s'exécuter, il lit à voix haute la catégorie, le temps alloué et le pointage inscrits sur la carte.

Si le joueur pige une carte « mime » ou « dessin », il a le choix de lancer le dé de défi qui lui dictera de quelle façon s'exécuter (les yeux fermés, en se servant d'un autre joueur, les mains croisées, etc.), et ce, pour un point supplémentaire.

Dans l'édition Halloween, vous obtiendrez un point gratuitement si vous jouez déguisé. Une excellente façon de fêter l'Halloween avec vos élèves.

CONTENU : 100 cartes, 2 dés plats (12 autocollants), 1 crayon, règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

La contrainte de temps permet de travailler la vitesse d'exécution, c'est-à-dire de se mobiliser rapidement pour réaliser une tâche le mieux possible. À travers le dessin et le mime, les élèves peuvent exprimer leur créativité. Ces jeux d'équipe les amènent à coopérer pour cumuler un maximum de points, ce qui favorise leur engagement et leur sentiment d'appartenance.

ON AIME...



Les thématiques « Halloween » et « Noël » qui sont toujours bien appréciées.



Le dé de défi qui ajoute plaisir et défis d'agilité.



FR

**Types d'intervention :**

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :Vitesse
d'exécutionGestion de
l'impulsivité

Attention

PERDS PAS TA PAIRE AG120-1

Dans ce jeu de vitesse et d'observation, soyez le plus rapide à former des paires de bas identiques à l'aide des cartes que vous avez en main. Le panier à linge vous donnera un coup de pouce, mais gare à la méchante sècheuse... Le premier joueur qui réussit à se départir de toutes ses cartes gagne la partie! Vous n'aurez jamais eu autant de plaisir à faire du lavage!

AU JEU!

Perds pas ta paire est un jeu de vitesse franchement amusant, dans lequel les joueurs souhaitent se débarrasser de l'ensemble de leurs cartes Chaussettes en formant des paires. Pour y arriver, ils doivent repérer le plus rapidement possible la chaussette illustrée sur la carte qui est tournée au centre du jeu afin de former une paire, si possible, avec une carte identique à celle de leur main. Si une carte « méchante sècheuse » est tournée, tous les joueurs se retrouvent avec une chaussette supplémentaire dans leur main. En revanche, si une carte « panier à linge » est tournée, les joueurs pourront saisir l'occasion de se départir de chaussettes identiques.

De plus, lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit imiter le son d'une sècheuse, provoquant assurément l'hilarité générale! Le premier joueur qui vide sa main remporte la partie!

CONTENU : 108 cartes, 1 bas de rangement, règles du jeu.

PISTES D'INTERVENTION :

Ce jeu d'association et de vitesse offre une avenue ludique pour travailler la gestion de l'impulsivité chez les élèves. Ils doivent demeurer attentifs aux chaussettes qui sont présentées les unes après les autres afin de former les paires appropriées. En cas d'une mauvaise association ou d'un manque d'autocontrôle, les élèves doivent reprendre leur carte et en piger une autre.

ON AIME...

- ♥ La chaussette brodée et ornée d'une fermeture éclair qui sert de rangement pour les cartes!
- ♥ Les parties rapides et excitantes qui nous tiennent en haleine tout au long du jeu.
- ♥ Les personnages amusants (les chaussettes et la méchante sècheuse) qui donnent le ton à la partie.



BL

Types d'intervention :

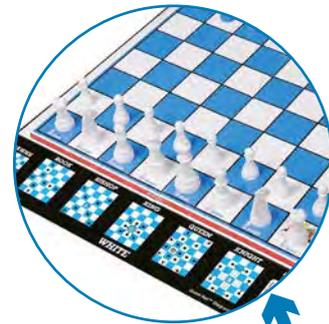
- Atelier
- Suivi individuel

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

Planification

Résolution de
problèmes

Attention

Feuille de référence à
mettre sous l'échiquier

JEU D'ÉCHECS RAPIDES

GLA6035

Jouer aux échecs est facile! Suivez les instructions et vous pourrez commencer à jouer au jeu simplifié en 10 minutes. Progressiez rapidement à travers les différents niveaux de jeu jusqu'à ce que vous ayez une compréhension parfaite du « jeu des rois ». Il ne vous suffit maintenant qu'à retourner l'échiquier pour vous adonner au jeu traditionnel des échecs!

Il peut être laborieux et complexe pour les enfants d'apprendre à jouer aux échecs. Cet apprentissage peut même amener du découragement et de la déception. Cependant, le *Jeu d'échecs rapides* est conçu pour apprendre à jouer aux échecs de manière progressive, rendant le tout facile et motivant.

Grâce à de courts jeux de 10 minutes, les joueurs prennent le temps de se familiariser avec chacune des pièces. Leur esprit d'analyse s'aiguisé et leur rapidité d'exécution se met en place.

Lorsqu'ils seront prêts à jouer une partie traditionnelle, il suffira de retourner l'échiquier et d'utiliser le plateau de jeu régulier.

PISTES D'INTERVENTION :

La structure du jeu est idéale en contexte pédagogique où nous pouvons enseigner de manière séquentielle les déplacements propres à chacune des pièces. Pour les élèves plus jeunes, il s'agit d'une excellente formule pour introduire les échecs. Il pourrait être intéressant, par exemple, de faire un atelier différent pour chacun des jeux proposés dans le guide. Lorsque les élèves maîtrisent l'ensemble des pièces, ils peuvent s'exercer à jouer une partie régulière.

ON AIME...



La clarté du guide d'instructions et les illustrations qui soutiennent les explications.

L'apprentissage du jeu d'échecs en séquence.

CONTENU : 1 échiquier réversible, 32 pièces, règles du jeu.



BL



POUR LES PETITS EXPERTS!



BACKGAMMON, JEUX D'ÉCHECS ET DE DAMES EN BOIS - ENSEMBLE 3-EN-1

GLA6063



JEUX D'ÉCHECS ET DE DAMES EN BOIS ENSEMBLE 2-EN-1

GLA6060



JEUX D'ÉCHECS EN BOIS ENSEMBLE DE LUXE

GLA6062



Types d'intervention :

- Groupe-classe
- Atelier

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

Communication verbale



Connaissances générales



Classification



FAIS-MOI CONFIANCE JUNIOR GLA4415

Fais-moi confiance Junior est un jeu-questionnaire où le bluff est à l'honneur. Il s'agit en fait de duper les adversaires avec des affirmations surprenantes, vraies ou fausses, qui créeront la confusion totale. Tous les joueurs autour de la table peuvent intervenir pour aider ou nuire, c'est selon! Les plus jeunes arriveront-ils à bluffer leurs aînés? Les paris sont ouverts!

AU JEU!

Le jeu *Fais-moi confiance Junior* est un jeu où le « joueur-lecteur » tente de faire croire une affirmation vraie ou fausse au « joueur-répondant » de son choix, qui doit déterminer si l'énoncé est vrai ou faux. Les autres participants peuvent également intervenir en venant aider ou nuire à la prise de décision du « joueur-répondant ». Si le « joueur-lecteur » réussit à bernier son adversaire, il remporte la carte. Sinon, c'est le « joueur-répondant » qui s'en empare.

Lorsqu'une carte « APPEL À TOUS » est piquée, les connaissances des joueurs en lien avec un thème précis sont sollicitées. Les joueurs doivent être attentifs aux mots énumérés par le « joueur-lecteur ». Le premier qui pense avoir identifié un mot qui appartient réellement au thème de la carte doit appuyer sur le « buzzer » pour obtenir la carte. Le joueur qui accumule le plus de cartes remporte la partie!

CONTENU : 396 cartes, 1 « buzzer », règles du jeu

PISTES D'INTERVENTION :

Ce jeu offre une piste intéressante et ludique pour travailler la capacité à s'affirmer et à défendre une position chez le joueur qui tente de convaincre son auditoire. Il en va de même pour les autres joueurs qui interviennent pour appuyer ou semer le doute à partir d'arguments. Ce jeu peut donc servir d'introduction au débat ou au texte argumentatif. Dans un autre ordre d'idées, les cartes « APPEL À TOUS » permettent de travailler la catégorisation alors que les élèves doivent être attentifs pour discriminer ce qui appartient ou non à un thème donné.

ON AIME...

Les affirmations surprenantes qui piqueront la curiosité des jeunes!



FR



Aussi offert!

LE
TRICHEUR
MINI

GLA4135

12+

Type d'intervention :

• Atelier

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

Planification

Connaissances
généralesCommunication
verbale

LE TRICHEUR JUNIOR MINI GLA4136

Le Tricheur est un jeu-questionnaire stratégique dans lequel les joueurs doivent répondre à des questions de connaissances générales (qui touchent davantage à l'univers des jeunes) et accumuler de l'argent. L'un d'entre eux a reçu toutes les réponses : c'est le Tricheur. Son but est d'accumuler le plus d'argent possible sans se faire prendre. Celui des autres joueurs, de le démasquer.

AU JEU!

Le Tricheur Junior Mini est la version adaptée aux plus jeunes du traditionnel jeu-questionnaire télévisé. En répondant à des questions de connaissances générales, les joueurs tentent de cumuler le plus d'argent possible.

Au début de chaque partie, un des joueurs reçoit secrètement la mention de « Tricheur » de même que l'ensemble des réponses aux questions qui seront posées. De façon stratégique, il aura à choisir s'il les utilise ou non. S'il réussit à déjouer ses adversaires en ne laissant rien paraître, il fera ainsi des gains.

De leur côté, les autres joueurs peuvent choisir de bluffer et de se faire eux-mêmes passer pour le « Tricheur ». Au final, ceux qui démasqueront le véritable « Tricheur » seront récompensés!

CONTENU : 15 cartes de l'animateur, 23 cartes Le Tricheur
2 crayons, 1 bloc de feuilles-réponses, règles du jeu.



FR

PISTES D'INTERVENTION :

Le rôle du « Tricheur » amène les élèves à mettre en œuvre une stratégie afin de déjouer leurs adversaires. En cours de route, ils devront faire preuve de flexibilité cognitive en adaptant leur stratégie en fonction du déroulement de la partie ou des soupçons qui se trament. Le « Tricheur » doit également parfaire ses habiletés de communications lorsque vient le temps de dévoiler ses réponses aux autres joueurs. Enfin, tous les participants du jeu ont l'occasion d'élargir leurs connaissances générales en raison du vaste éventail de questions proposées.

ON AIME...



Les thèmes de questions susceptibles d'intéresser les élèves du 3^e cycle (chanteurs populaires, programmes télévisés, jeux vidéo, etc.).

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin
- Suivi individuel

Habiletés cognitives et scolaires sollicitées :

Flexibilité cognitive



Attention



Logico-mathématique

**YUM EXTRA®** GLA5021

Lancez les dés de couleur jusqu'à trois fois pour former la combinaison la plus payante. Utilisez judicieusement vos trois EXTRAS pour augmenter votre pointage. Lancez le dé blanc et tentez de former un « combo » avec les dés de couleur joués par vos adversaires afin d'en tirer avantage. Soyez stratégique : accumulez le plus de points et remportez la partie!

Dans cette version revisitée du classique *Yum*, les joueurs pourront poser des actions « bonus » tant au moment de leur tour actif qu'à celui de leurs adversaires. Comme dans le jeu régulier, le joueur actif lance les dés de couleur jusqu'à trois fois et complète la combinaison la plus payante. Ce qui est intéressant dans cette version, c'est qu'ensuite les autres joueurs lancent chacun leur tour le dé blanc pour tenter de former un combo avec l'un des dés de couleur utilisés par le joueur actif. En formant un combo, ils peuvent par exemple doubler leurs points dans une combinaison ou bien voler les points d'un autre joueur. En extra, chaque joueur a accès au cours de la partie à trois bonus, c'est-à-dire la relance d'un dé de couleur, la relance de tous les dés de couleur ou encore la relance du dé de combo. Au-delà de la « chance », une bonne dose de stratégie est de mise!

CONTENU : 5 dés de couleur, 1 dé blanc, 1 bloc de pointage, 1 tapis de lancer, règles du jeu.



BL

PISTES D'INTERVENTION :

En raison des multiples options possibles à chacun des tours, les élèves doivent demeurer attentifs pour prendre les décisions les plus payantes à chaque lancer. Tour après tour, ils renforcent leurs habiletés de calcul mental en additionnant, soustrayant ou multipliant. L'intervenant pourra donc observer les stratégies de calcul mental empruntées par les élèves et pourra modéliser au besoin. La preuve que les mathématiques sont présentes partout!

ON AIME...

Dans cette version réinventée, les joueurs demeurent actifs tout au long du jeu en raison des interactions entre les joueurs à chacun des tours.



Le tapis de lancer qui permet de limiter les bruits dans un contexte de classe.



DANS LA MÊME COLLECTION - YUM



YUM[®] CLASSIQUE

GLA5000

Lancez les dés jusqu'à trois fois pour former les combinaisons les plus payantes. Prenez les bonnes décisions et accumulez le plus de points possible pour remporter la partie!



YUM[®] - ÉDITION DE COLLECTION

GLA5005

L'original jeu de dés de poker maintenant en édition de collection! Lancez les dés dans le fond feutré de la boîte jusqu'à trois fois pour former les combinaisons les plus payantes. Prenez les bonnes décisions et accumulez le plus de points possible pour remporter la partie!

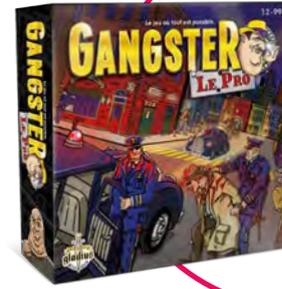
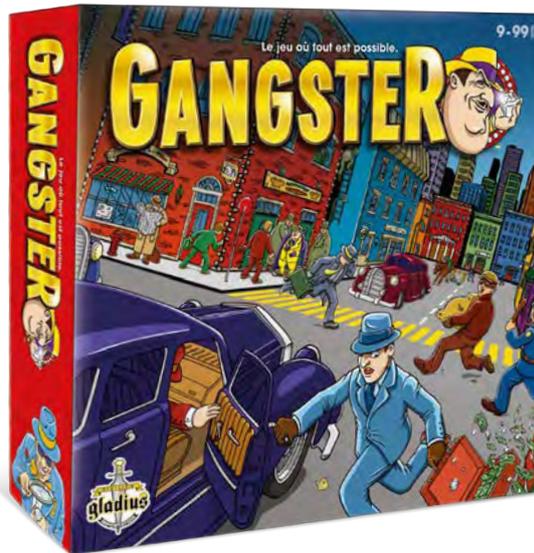


Types d'intervention :

- Atelier (1 heure ou plus)
- Période de jeux libres

Habiletés cognitives
et scolaires sollicitées :

Planification

Flexibilité
cognitiveLogico-
mathématique

Aussi offert!

**GANGSTER
LE PRO**
GLA451


GANGSTER GLA401

Le gangster le plus riche succédera au Parrain et prendra le contrôle du quartier. Faites vos preuves! Utilisez tous les moyens pour accumuler le plus d'argent possible. Magouillez des échanges de pierres précieuses. Dévalisez des banques ou des commerces pour avoir de l'argent vite fait! Usez d'astuce et exploitez toutes les possibilités rencontrées sur votre chemin. Le jeu idéal pour avoir du plaisir entre amis ou en famille dans une partie où se mêlent stratégie et audace.

Gangster est un jeu de table où les joueurs tentent, par tous les moyens, d'acquérir la plus haute somme d'argent possible afin de mettre la main sur le fameux quartier du Parrain. Un groupe de 2 à 6 joueurs peut participer à ce jeu de table. L'un d'entre eux se verra attribuer le rôle du banquier et sera responsable des transactions d'argent.

À tour de rôle, les joueurs lancent le dé, prennent des risques et posent des actions en fonction des cases de jeu : échange de diamants, vols, mises d'argent, enchères, etc. Les jeunes devront user de stratégie pour amasser le plus d'argent possible et recevoir les grands honneurs!

PISTES D'INTERVENTION :

Les joueurs auront l'occasion de planifier leur stratégie et devront faire preuve d'une capacité d'adaptation devant les défis que chacune des cases leur réserve. Ils seront continuellement confrontés à faire des choix et devront faire ce qui est le plus rentable en vue de mettre la main sur le quartier. Enfin, ils pourront s'exercer à faire des calculs tantôt en payant une dette, en empochant une somme, en déduisant la moitié d'une somme ou en arrondissant à la centaine près.

ON AIME...



Les parcours imprévisibles à chaque partie qui demandent aux joueurs de s'adapter continuellement.

Les différentes occasions de faire des calculs durant la partie.

CONTENU : 1 plateau de jeu, 288 cartes, billets de banque, 3 dés, 6 pions, règles du jeu.





Nouveau
2021

Surveillez
sa sortie à
l'automne!

Types d'intervention :

- Atelier
- Sous-groupes de besoin

Habilités cognitives et scolaires sollicitées :



Coopération



Communication
verbale



Inférences

• Logico-mathématique

KRONOLOGIK GLA610

Avez-vous la même perception du temps? Imaginez une situation quelconque décortiquée en 100 étapes. Parlez, échangez et discutez afin de recréer la chronologie de cette situation en plaçant sur une table, en ordre croissant, toutes les cartes que vous avez en main. Saurez-vous positionner vos cartes correctement, les unes par rapport aux autres, pour recréer une « ligne de temps » parfaite?

AU JEU!

Autour d'une discussion thématique, les joueurs doivent travailler ensemble pour reconstituer l'ordre croissant des cartes chiffrées qu'ils ont en main. Seul bémol, il est interdit de divulguer les nombres qui se cachent sur ses cartes personnelles.

C'est en situant des faits et des actions en lien avec la thématique pigée que les joueurs pourront placer la carte qu'ils croient être la plus basse. Ils pourront ensuite situer les autres cartes en fonction des énoncés de chacun.

Un défi de taille à relever en équipe!

PISTES D'INTERVENTION :

Ce jeu permet à l'intervenant de placer les élèves en situation de coopération où chacun des membres joue un rôle important dans l'atteinte du but final. Le jeu favorise le développement des habiletés de communication telles que l'écoute et l'élaboration des idées. Si les joueurs se montrent attentifs aux indices que leur donnent leurs coéquipiers, ils pourront ajuster leur propre raisonnement afin de reconstituer l'ordre des cartes. Enfin, les différents thèmes obligent les élèves à se représenter mentalement les situations afin d'ordonner chronologiquement les événements qui peuvent y être rattachés, travaillant par le fait même le concept d'ordre croissant.

ON AIME...

- ♥ Le vaste potentiel pédagogique du jeu en raison des diverses compétences qu'il permet de travailler.
- ♥ L'interdépendance des joueurs dans l'atteinte d'un but commun.
- ♥ Les défis supplémentaires qui permettent d'élargir les apprentissages. Ex. : facteur temps (vitesse d'exécution).

CONTENU : 100 cartes, 12 jetons Chance, règles du jeu.



BL

JEUX POUR LES TOUT-PETITS

Ideaux pour initier aux concepts mathématiques, à la dextérité et à la créativité.



SERPENTS ET ÉCHELLES

GLA2852

Un classique incontournable! Arrivez le premier à la case n° 100 et remportez la victoire. Mais attention aux queues de serpent, elles pourraient bien vous faire trébucher et glisser! Un jeu de société qui traverse les temps et qui plaira à tous!

4+ 2+ **BL**



PENGUINS ON ICE - DÉCOUVERTE DES MATHÉMATIQUES LER 3311

Avec ce jeu, apprenez le dénombrement, la création de motifs, le tri, les opérations et bien plus! Comprend des barres de glace pouvant contenir jusqu'à 10 pingouins chacune et qui peuvent être reliées de 2 manières : horizontalement (pour former une ligne numérique jusqu'à 100) ou verticalement (pour former une grille).

5+ 1 **BL**



AVALANCHE DE FRUITS

LER 5070

Prêts? Ne renversez pas les fruits! Faites tourner la roue, puis utilisez la pince géante pour cueillir ou placer les fruits. Soyez le premier joueur à récolter un exemplaire de chacun d'eux pour remporter la partie. Ce jeu aide à développer la motricité fine, en particulier grâce à la manipulation de la pince qui prépare les enfants à l'écriture.

3+ 1-4 **BL**



TARTE POUR CLASSER LES ALIMENTS

LER 6216

Apprivoisez les premiers concepts mathématiques tels que le tri, le dénombrement, la structuration et bien plus dans ce jeu délicieux. La tarte possède un plateau de tri amovible permettant aux enfants de trier et de compter de plusieurs façons. Les pincettes incluses donnent aux enfants des opportunités de développer leur motricité fine.

3+ 1-4 **BL**



OURS À COMPTER - THREE BEARS FAMILY COUNTERS LER 0744

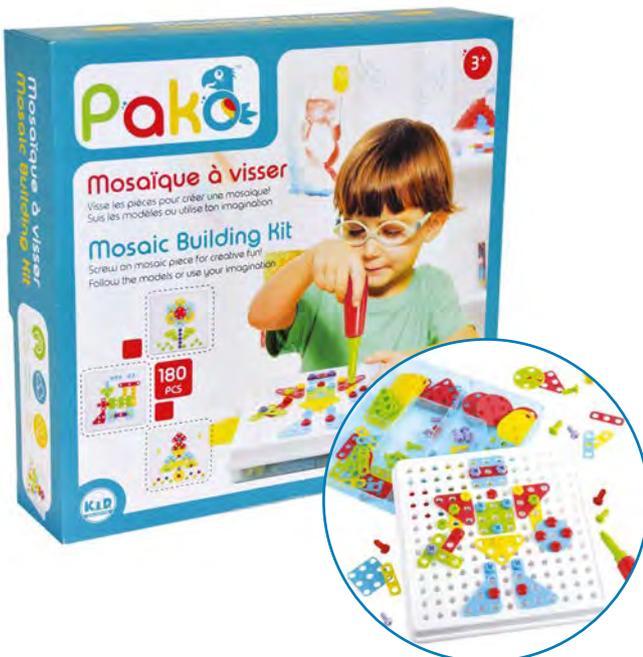
Retrouvez 80 ours en plastique à compter dans trois différents formats, trois différents poids et quatre différentes couleurs. Non seulement vos tout-petits s'amuseront à jouer avec les ours, mais en plus ils pourront apprendre certains concepts mathématiques comme le dénombrement, la comparaison et le triage.



A-B-C-DINO - PAKÖ

63441039

Un jeu éducatif et amusant à la fois! 52 dinosaures pour apprendre les lettres majuscules et minuscules. L'enfant apprend à reconnaître les lettres majuscules et minuscules tout en apprenant l'alphabet! Les dinosaures aident aussi à développer la dextérité, le sens des couleurs et la capacité de réflexion.



MOSAÏQUE À VISSER - PAKÖ

63441011

Ensemble de pièces percées que l'enfant doit fixer, à l'aide de vis et d'un tournevis, sur une planche perforée. Vissez et créez des designs uniques selon l'imagination et la créativité de l'enfant! Toutes les pièces se rangent aisément dans le boîtier compartimenté.



COFFRET GÉOFORME

DJ03130

Ce joli coffret aimanté avec ses pièces colorées permet à l'enfant de développer sa créativité. Le couvercle du boîtier sert de tableau. L'enfant y dispose les formes géométriques aimantées pour reproduire des personnages, des véhicules, des animaux et bien plus, qui sont illustrés sur des cartes répaties en niveaux de difficulté.



JEUX DE RAISONNEMENT LOGIQUE

Se casser la tête, analyser, chercher, comprendre et réussir ce qui au départ semblait presque impossible, c'est ce qui vous est proposé ici! Utilisez de stratégie et de réflexion, parfois même d'un peu de dextérité, pour parvenir à résoudre ces différentes situations de jeux.

100 DÉFIS!



PERPLEXUS

BEAST 8436037973 **EPIC** 8436053141

125 DÉFIS!

Dans ces labyrinthes en 3 dimensions, le défi est de faire progresser la bille sur le circuit en traversant les obstacles, tout cela en bougeant et tournant la sphère. Les jeux Perplexus permettent de travailler la motricité, la dextérité, la coordination œil-main et la concentration.

🕒 9+/10+ 👤 1 🏠 BL



MATCH MADNESS

FOX-MATCH-BIL

Dépêchez-vous d'agencer vos cinq blocs pour reproduire la figure illustrée sur une carte. Le premier joueur à réussir la remporte et une nouvelle course débute. Les tensions montent alors que vous rivalisez avec vos adversaires dans ce jeu de perception ingénieux. Stimulez vos neurones et soyez transportés par Match Madness!

🕒 7+ 👤 1-4 🏠 BL



LUCKY NUMBERS

TIKILNFR1

Piochez des trèfles numérotés, posez-les et organisez judicieusement votre jardin pour provoquer votre chance et atteindre la victoire. Une seule règle : à tout moment, vos trèfles doivent être en ordre croissant dans chaque ligne et chaque colonne! Tout un défi!

🕒 8+ 👤 1-4 🏠 FR



DR EUREKA

BO-EUREKA-002

C'est la folie dans le labo! Dr Eureka a besoin d'aide pour réaliser ses expériences. Pour cela, les joueurs doivent transposer les billes de tube en tube pour réaliser la combinaison imposée par la carte objectif. Le premier qui réalise la combinaison devient le meilleur savant! Ce jeu permet de travailler la dextérité et la résolution de problèmes. Pst... Même pas besoin d'être un scientifique pour y jouer! Pratique!



GO GO GELATO!

BO-GOGO-002

Quelle belle journée ensoleillée! Vous êtes vendeurs de cornets de crème glacée et vos compositions sont tellement originales et rafraîchissantes que la file d'attente ne cesse de s'allonger! Soyez plus rapide que les autres joueurs pour réaliser les commandes de vos clients et votre kiosque de glaces connaîtra un succès mérité.



LES DOIGTS MALINS

20154002

Les Doigts Malins vous propose des modèles à reproduire en positionnant des boules dans un boulier. Mais dans ce jeu d'adresse, vous ne pourrez les manipuler qu'avec vos doigts, au travers d'alvéoles! En solitaire contre le temps ou avec un partenaire, les doigts malins vous défient! Serez-vous assez agile pour relever ce défi?



ZOOLOGIC

FOX-ZOOL0

À l'aide de figures animales et de figures de nourriture, les joueurs doivent résoudre 60 puzzles logiques. Afin d'éviter le chaos, ils doivent respecter certaines règles de placement! Zoologic est un jeu logique et ludique, qui s'adresse à toute la famille car les niveaux de difficulté sont croissants et progressifs.





CASSE-TÊTES

Pour favoriser la concentration des enfants et leur sens de l'observation, l'utilisation de casse-têtes est idéale. De plus, leur dextérité est également mise à profit et le choix des images et des sujets interpelle à tout coup leur imagination pendant la période de jeu.

VISUELS TIRÉS DES JEUX *CHERCHE ET TROUVE* DES ÉDITIONS GLADIUS



LES AMIS DE LA FORÊT

CT10073

24 pièces / 15 x 11,25 po



DÉLICES GLACÉS

CT10074

24 pièces / 15 x 11,25 po



À LA GARDERIE

CT10075

24 pièces / 15 x 11,25 po



DANS LA SAVANE

CT10076

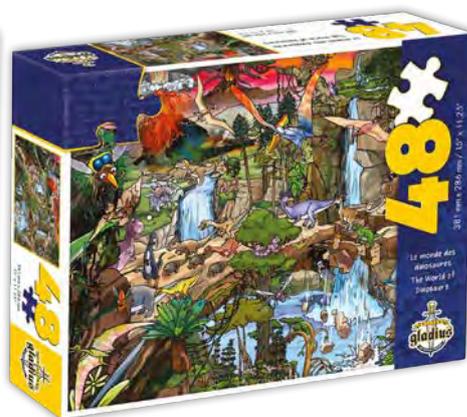
48 pièces / 15 x 11,25 po



LA FORÊT ENCHANTÉE

CT10077

48 pièces / 15 x 11,25 po



LE MONDE DES DINOSAURES

CT10078

48 pièces / 15 x 11,25 po

DE L'ÉMISSION UN ZOO PAS COMME LES AUTRES!

**PROGRESSIF**

MZ10001

4-6-9-12 pièces / 6 x 6 po chacun

**KANA - LOUTRE CENDRÉE D'ASIE**

MZ10002

24 pièces / 15 x 11,25 po

**JENNA & BALTO - LOUVETEAUX**

MZ10003

24 pièces / 15 x 11,25 po

**PATOF - RATON LAVEUR**

MZ10004

48 pièces / 11,25 x 15 po

**BALTO - LOUVETEAU**

MZ10005

48 pièces / 15 x 11,25 po

**CROC-BLANC & ATHÉNA**

- LOUPS GRIS D'AMÉRIQUE MZ10006

100 pièces / 11,25 x 15 po

**SHEIRA - TIGRESSE DE SIBÉRIE**

MZ10007

100 pièces / 11,25 x 15 po

**JENNA & BALTO - LOUVETEAUX**

MZ10008

300 pièces / 24 x 18 po

**RAMSÈS - SERVAL**

MZ10009

300 pièces / 24 x 18 po

LES ACCESSOIRES IDÉAUX!



PLATEAUX COUSSINS

Les pratiques plateaux coussins sont équipés d'une lumière DEL, d'un porte-gobelet ainsi que d'un porte-crayon. Parfaits pour la lecture, le coloriage, les devoirs et plus encore!



GIRAFES AG170

BANDES DESSINÉES

AG171

TAPIS DE JEU 14005

Ce tapis de jeu suscitera des heures de plaisir pour tous! Véritable porte sur leur monde imaginaire, les enfants s'amuseront à y faire rouler des voitures et à y promener différentes figurines. Avec son look coloré, ce tapis de ville fera une décoration originale dans une salle de jeux. Toujours à portée de main, il sera au cœur de toutes les périodes d'activités libres!



- 100% Polyamide
- 95 x 133 cm
- Lavable facilement à la main

FAIT SEMBLANT

« Quand je serai grand, je serai... » Dès la petite enfance, les enfants rêvent à leur avenir. Le monde des adultes les fascine et ils adorent jouer à faire semblant. Cuisiner comme papa, rénover comme maman, faire le ménage comme grand-maman, etc., tout est synonyme de jeux et d'apprentissage! Leur imagination aidant, ils se transforment tantôt en grand chef, tantôt en vétérinaire ou encore en coiffeur! Avec le temps, certaines passions se développeront et définiront tranquillement leur personnalité.



SCIE CIRCULAIRE
BOSCH MINI KL8231
23 cm x 16 cm x 14,5 cm

COFFRE À OUTILS

BOSCH MINI KL8108
32 cm x 20,5 cm x 15 cm



POUR LES AS DE LA RÉNOVATION

Ces modèles pour enfants d'outils Bosch ressemblent à s'y méprendre aux originaux qu'utilisent les grands! Tout en étant adaptés aux enfants, ils fonctionnent de la même façon et leur permettent de s'amuser en toute sécurité! Nous prévoyons beaucoup de rénovations sous votre toit dans les prochains jours!

ENSEMBLE 3 ACCESSOIRES
BOSCH MINI KL8237
19,5 cm x 7 cm x 33,5 cm



PERCEUSE/TOURNE-VIS SANS FIL
BOSCH MINI KL8102
20 cm x 6,5 cm x 19 cm



SCIE SAUTEUSE II
BOSCH MINI KL8105
14,5 cm x 17 cm x 5 cm



ÉTABLI
BOSCH MINI KL8238
39 pièces



CEINTURE À OUTILS
BOSCH MINI KL8109
76 cm x 24 cm x 4,5 cm

Avec tournevis
Ixolino II!



LA PASSION DES VOITURES!

Visser, retirer, installer, visser à nouveau et dévisser est souvent une véritable passion pour les petits comme pour les plus grands! Transportez-vous dans l'univers de la mécanique et de la conduite automobile. Réparez et entretenez voitures et camions! Le son des moteurs est presque déjà audible!



CAMION 3-EN-1
FORD KL3312
30 x 6,5 x 25 cm

VOITURE (ET ENSEMBLE DE MISE AU POINT)
FORD KL3314
30 x 6,5 x 25 cm



STATION-SERVICE
FORD KL3313
39 x 29 x 12 cm





**CAMION DE RANGEMENT
DE COLLECTION**

MACK KL3500
23,6 x 62,9 cm



**CAMION ET SA
BOÎTE À OUTILS**

MACK KL3501
47,3 x 13,8 x 22,3 cm



AMENEZ-EN, DES TRACTEURS!

C'est connu, les tracteurs fascinent les enfants. On les comprend, c'est tout de même impressionnant! Alors, en avoir un en main, pouvoir l'assembler, remplir sa pelle, transporter des petits personnages, travailler sur une ferme, c'est le rêve!

**TRACTEUR (AVEC
CHARGEUR FRONTAL)**

JOHN DEERE KL3913
37 x 13,7 x 22 cm



**TRACTEUR
(AVEC TRANSPORTEUR)**

JOHN DEERE KL3918
59 x 13,7 x 27 cm



TABLE DE JEU (SABLE ET EAU)

JOHN DEERE KL3949
40-60 x 64 cm

MINI-CHEFS EN FORMATION

Tous les jours, les enfants nous observent aux fourneaux. Ils aimeraient tellement faire comme nous! C'est maintenant possible, même pour les tout-petits! Avec ces différents articles de cuisine, les enfants pourront faire comme papa et maman et préparer de «bons petits plats» pour toute la famille! Qui sait, un mini-chef se cache peut-être dans votre groupe!



MALAXEUR
BOSCH KL9524



ROBOT CULINAIRE
BOSCH KL9521



GRILLE-PAIN
BOSCH KL9518



MÉLANGEUR À MAIN
BOSCH KL9532



BOUILLOIRE
BOSCH KL9539



**TERMINAL
ÉLECTRONIQUE**

KL9333



**CAGE
VÉTÉRINAIRE**

KL4831



**VALISE
BEAUTÉ**

BRAUN KL5855



EXPLORER LES MÉTIERS

Développer des passions, rêver à l'avenir, ça commence tôt! Et surtout, tout cela passe par le jeu! Chaque jour, les enfants vont à la rencontre de nouvelles personnes, découvrent de nouveaux métiers. Si l'espace d'une période de jeux, ils peuvent devenir le vétérinaire qui a sauvé leur chien, la coiffeuse qui a coupé leurs cheveux ou même la gentille caissière de l'épicerie, ils auront l'impression d'être des grands et de réaliser de grandes choses!



**ENSEMBLE
DE POMPIER**

KL8950

- Extincteur avec fonction de pulvérisation
- Lampe de poche à piles
- Masque de protection avec bande élastique ajustable



**CHARIOT DE
NETTOYAGE**

VILEDA KL6875

**STATION DE
NETTOYAGE**

VILEDA KL6766

LOISIRS CRÉATIFS

Imaginer, manipuler et créer, c'est le bonheur! En chaque enfant se cache un petit artiste qui ne demande qu'à s'épanouir! Pâte à modeler, Playfoam, crayons à profusion, c'est tout ce qu'il vous faut pour allumer l'étincelle de créativité qui sommeille chez vos élèves. Leur imagination débordante fera le reste!



ENSEMBLE DE 8 PLAYFOAM 1906

Exprimez votre créativité avec le *Playfoam*! Il suffit de le presser, puis de le modeler comme bon vous semble. Recommencez tant et aussi longtemps que vous le souhaitez! La mousse *Playfoam* est parfaite pour sculpter des créations spongieuses n'importe où et n'importe quand. La formule non toxique et sans colle ne sèche jamais, pour que le plaisir et la créativité s'étirent à l'infini! De plus, le *Playfoam* ne cause aucun dégât!

MANIPULER SON IMAGINATION

Permettez à vos enfants de laisser aller leur créativité en plus de travailler leur motricité fine avec cette pâte à modeler de qualité, fabriquée au Québec! De plus, cette pâte à modeler est parfumée et elle est même réhydratable. Les couleurs vibrantes amèneront les enfants à créer tout ce qui leur passera par la tête!



Parfums de
friandises!

Appel à la créativité



PÂTE À MODELER - POTS À L'UNITÉ (100 g) TUTTI FRUTTI

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| VANILLE BJTT12801 | RAISIN BJTT12808 |
| BLEUET BJTT12803 | GOMME BALLOUNE BJTT12807 |
| FRAISE BJTT12804 | POMME VERTE BJTT12814 |
| ORANGE BJTT12806 | |



GRAND ENSEMBLE D'ACCESSOIRES

TUTTI FRUTTI BJTT15042

ENSEMBLE DE PÂTE À MODELER

(6 x 128 g)
TUTTI FRUTTI BJTT00161

Appel à la créativité



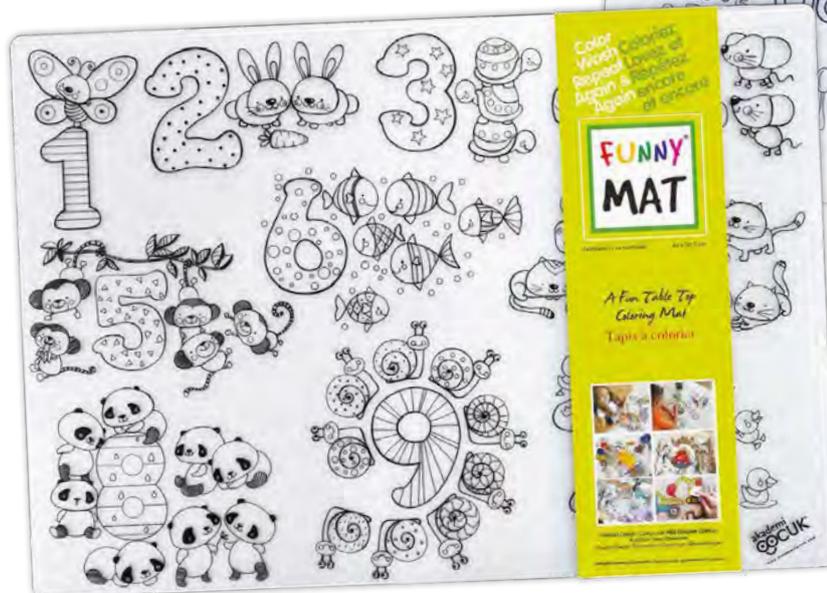
ACTIVITÉ LIBRE
FM-ACTIVITYFREE

LES NAPPERONS FUNNY MAT
(48 x 33,5 cm)

Funny Mat offre des produits pour les petits artistes avides d'apprendre. Les napperons à colorier sont éducatifs et réutilisables, pour le plaisir des enfants. Coloriez avec des peintures ou des feutres à base d'eau, lavez, puis répétez à plusieurs reprises!



L'ALPHABET
FM-ALPHABET



LES NOMBRES
FM-NUMBER

PORTE SUR LE MONDE IMAGINAIRE

Pour créer un arc-en-ciel, donner vie à une licorne ou imaginer un monstre à trois têtes, il n'y a rien de mieux que le coloriage! Mettre des images sur des idées, c'est le début de quelque chose de grand! De plus, le dessin est un excellent moyen de travailler la prise du crayon et la motricité fine.

Appel à la créativité



10 MARQUEURS - TRAIT LARGE
CRAYOLA 56-7910

Les marqueurs Crayola® classiques à trait large sont les marqueurs durables que vous connaissez depuis votre enfance. Ils posent beaucoup de couleurs brillantes, mais ne traversent pas la plupart des papiers. Les marqueurs Crayola à trait large ont des pointes coniques robustes qui les rendent parfaits pour une variété de projets d'art en classe et en groupe. Idéals pour colorier de grandes surfaces, ces marqueurs conviennent aussi bien pour dessiner des lignes fines ou des points.



AIDE À L'APPRENTISSAGE

Aujourd'hui, nous avons la chance de pouvoir avoir à portée de main des outils fabuleux permettant de gérer notre stress et nos émotions, ce qui n'était pas le cas pour tout le monde il n'y a pas si longtemps. Gestion du temps, des défis sonores, des différents besoins sensoriels et tactiles, etc., il y a de tout pour accompagner les enfants autant à la maison qu'à l'école. On prend des notes!

Gestion du temps

LA GAMME TIME TIMER

Quelle belle façon visuelle d'indiquer le temps que prendra une action! Ces cadrans dont la portion rouge diminue à mesure que le temps s'écoule permettent à l'enfant de voir le temps passer sous ses yeux et donc de comprendre la notion du temps sans avoir à connaître l'heure. Totalement silencieux, ils aident à la concentration. Une sonnerie discrète peut aussi être activée pour indiquer la fin de l'activité.



TIME TIMER MOD - BLEU
(3,5 po x 3,5 po) 38SE049BL



**VERT
LIME**
38SE049G



GRIS
38SE049C



**TIME TIMER PLUS
BLANC** (7¼ po x 8¾ po)
38SE048W



**TIME TIMER PLUS
GRIS** (7¼ po x 8¾ po)
38SE048C



TIME TIMER TWIST
(30 cm x 2,5 cm)
38SE051

- Minuteur numérique
- Dos magnétique pour une utilisation partout où vous en avez besoin!



TIME TIMER
12 pouces 38SE050-12
8 pouces 38SE050-8
3 pouces 38SE050-3

Gestion du temps



SABLIERS GÉANTS (16 cm x 8 cm)

Ces sabliers ultrarésistants aux impacts permettent de rendre le concept de temps qui passe tangible. Faits de plastique solide dont les embouts permettent une bonne stabilité sur la plupart des surfaces, chaque couleur de sablier est associée à un temps défini.



ROUGE
KP106-1

BLEU
KP106-2

ORANGE
KP106-3

VERT
KP106-5

MAUVE
KP106-10

Outils sensoriels

MÂCHOUILLES POUR CRAYONS (2,2 cm x 8 cm)

Ces mâchouilles pour crayons peuvent être utilisées pour répondre au besoin de mâchouiller en classe ou pendant les devoirs. Leur poids offre également un *feedback* sensoriel intéressant pour les élèves qui ont un besoin de proprioception lors de l'écriture. Les mâchouilles peuvent être installées sur un crayon HB régulier.



BLEU
KP120BL

VERT
KP120G

ROUGE
KP120R



NOIRES
KP202

Facilement transportable
Ajustable



ROUGES
KP201

Coussin confortable
Ajustable

Aide à la concentration

COQUILLES INSONORISANTES

Ces coquilles résistantes sont idéales pour les enfants qui ont des hypersensibilités auditives ou qui ont besoin d'accroître leur concentration pour certaines tâches telles la lecture ou l'écriture.

Un document de l'Ordre des orthophonistes et audiologistes du Québec offrant des lignes directrices sur l'utilisation des coquilles antibruits est disponible sur leur site au www.ooaq.qc.ca.



POUR ENFANTS
(Diamètre : 33 cm) KP102



POUR ADOS ET ADULTES
(Diamètre : 37 cm) KP115

Aide à la posture
Pour les enfants qui ont besoin de bouger... même assis!

COUSSINS D'AIR ROUNDS

Les coussins d'air ronds activent les muscles intrinsèques du tronc nécessaires à une posture assise stable. Ils permettent le mouvement dans toutes les directions et leur surface texturée sur l'assise offre une légère sensation sensorielle.

- Favorisent une posture optimale et dynamique sur la chaise
- Stimulent l'équilibre et les habiletés de motricité globale
- Aident à demeurer attentif

COUSSINS D'AIR EN ANGLE

Les coussins en angle stimulent le redressement du tronc en position assise, favorisant une posture stable et ergonomique. En classe, ils peuvent être utilisés sur une chaise ou au sol pour répondre au besoin de bouger des enfants.

- Activent les muscles intrinsèques du tronc nécessaires à une posture assise stable
- Favorisent une posture ergonomique
- Aident à demeurer attentif



POUR ENFANTS
(25 cm - 14 degrés) KP108



POUR ADOS ET ADULTES
(33 cm - 12 degrés) KP109

ASTUCE D'ERGO!

Gonfler le coussin d'air selon les besoins et le niveau de tolérance de l'enfant : peu gonflé pour une stabilité maximale et gonflé à moitié pour un enfant qui est en grande recherche de mouvements.



Utilisez les coussins d'air par périodes de 20 minutes consécutives maximales afin d'éviter la fatigue musculaire.

En cas de doute, consultez un professionnel afin de vous assurer que l'utilisation de ce coussin convient à l'enfant.

THÉRAPIES TACTILES

Il y a tellement de bienfaits associés à la thérapie tactile! Pour gérer le stress, rester concentré en classe, combler ses différents besoins sensoriels, ce sont des outils absolument fantastiques! Pâtes thérapeutiques, œufs d'exercice, formes Tangle en tout genre, que ce soit pour vos élèves ou même les plus grands, ces outils feront assurément une différence dans votre quotidien.

ŒUFS D'EXERCICE

(Diamètre : 5 cm)

Les œufs d'exercice sont conçus pour stimuler la musculature du poignet, de la main et des doigts. Leur forme permet une préhension stable dans la main.

Les œufs d'exercice peuvent être utilisés comme Fidget résistant (balle de stress), comme outil en réadaptation physique ou comme jeu pour développer la force de préhension chez les enfants.

Ils peuvent être comprimés, écrasés et manipulés fortement sans perdre leur forme ou résistance.

Outils sensoriels

Texture douce
Plusieurs utilisités



**JAUNE -
RÉSISTANCE
TRÈS FAIBLE**
KP105Y



**VERT - RÉSISTANCE
MOYENNE**
KP105G



**ORANGE -
RÉSISTANCE FAIBLE**
KP105O



**BLEU - RÉSISTANCE
FERME**
KP105BL



PÂTES THÉRAPEUTIQUES

(3 oz)

Vous cherchez une pâte malléable pour le jeu ou pour renforcer la musculature de la main? La pâte thérapeutique, disponible en 4 résistances graduées, permet de développer l'endurance des doigts, de la main, du poignet et de l'avant-bras. Sa texture souple, non huileuse, permet une manipulation sensorielle pour les enfants et les adultes.



Sans odeur
Non toxique



Outils sensoriels

JAUNE - RÉSISTANCE TRÈS FAIBLE

KP103Y

ROUGE - RÉSISTANCE FAIBLE

KP103R

VERT - RÉSISTANCE MOYENNE

KP103G

BLEU - RÉSISTANCE FERME

KP103BL

LA GAMME TANGLE

La Thérapie Tangle est une approche entièrement ergonomique du soulagement du stress et de la douleur. La gamme Tangle comprend plusieurs produits de thérapie des mains et de bien-être de l'esprit qui se composent de pièces torsadables interconnectées - chacune recouverte d'un matériau caoutchouté souple (sans latex) conçu pour une expérience tactile maximale!

Outils sensoriels



TANGLE JR TEXTURES MÉTALLIQUES

7381261

TANGLE THÉRAPEUTIQUE

73813406



TANGLE PALM COULEURS CLASSIQUES ASSORTIES

7381031

PELUCHES LOURDES ET RÉCONFORTANTES

Réconfort sensoriel

Ces belles peluches lourdes et réconfortantes en tissu soyeux viennent combler un besoin sensoriel chez l'enfant. Elles aident l'enfant à rester attentif en classe et à se concentrer pour surmonter la période des devoirs, apaisent ses excès d'énergie et l'amènent tranquillement vers le calme nécessaire au moment du dodo. Elles accompagnent aussi l'enfant dans ses moments de détente, lui permettent de développer son imaginaire et sont toujours disponibles pour un gros câlin! Attachantes, enveloppantes... un coup de cœur assuré chez les petits et les grands.



CHIEN 1 kg
MANIMO 3013-1



CHAT 1 kg
MANIMO 3012-1



TORTUE 2 kg
MANIMO 3011-1

Carapace détachable pour
permettre de travailler le corps
en deux zones!



GRENOUILLE 2,5 kg
MANIMO 0198-2

SERPENT 1,5 kg
MANIMO 0222-26



LÉZARD 2 kg
MANIMO 0185-1



POUR UNE PAUSE BIEN MÉRITÉE!

Que ce soit pour un 5 à 7, votre party de Noël, les vacances ou encore la relâche, vous trouverez dans votre section « Le coin des profs » des jeux qui sauront vous divertir et créer des moments mémorables entre collègues ou encore en famille.

DIS COMME MOI

GLA4911

Complétez les mots de votre liste par le premier mot qui vous vient en tête et découvrez les joueurs qui auront la même réponse que vous. Vous devez ensuite tenter de vous mettre dans la peau des autres joueurs pour deviner leurs réponses afin de marquer des points.



Des jeux pour
susciter rires et
discussions!



T'AIMES-TU ÇA? - CONNEXION

GLA5805

T'aimes-tu ça? est un jeu qui teste la complicité qui règne au sein de duos de joueurs. Pour marquer des points, les joueurs doivent placer pour chaque énoncé le même jeton de niveau d'amour, soit « J'aime », « J'aime pas » ou « Bof ». Vous croyez bien connaître vos proches? Vous risquez d'être surpris!



ENT'NOUS AUTRES! - CONNEXION

GLA5806

Ent'nous autres! est un jeu qui teste la complicité qui règne au sein d'un groupe de joueurs. À travers les 3 jeux proposés, les joueurs qui auront la meilleure connaissance des autres marqueront plus de points et remporteront la partie. Le jeu idéal pour susciter des rires, des discussions et, surtout, des confidences étonnantes!



Des jeux de groupe pour animer une soirée!



Nouveaux
2021

**LES DOIGTS
DANS LE NEZ!**
GLA1953

**LES POPULAIRES
D'ICITTE!**
GLA1954



CONNAIS-TU TES EXPRESSIONS?

Trouvez les 20 mots et expressions à l'aide des cartes-images rigolotes et des indices. Tout au long de la soirée, tentez de trouver les bonnes réponses et notez-les sans les montrer aux autres joueurs. À la fin de l'activité, l'animateur interrogera les participants sur les réponses qu'ils auront trouvées et dévoilera les vraies réponses! Riez de bon cœur des expressions que vous inventerez!

12+ 3+

Des jeux d'évasion
directement à la maison!



Nouveau
2021



3 aventures à découvrir!



LE SECRET DU SCIENTIFIQUE

ESCAPE ROOM PUZZLE AVENTURE 5271

Révélez le mystère pièce par pièce dans cette aventure palpitante! Vous devrez résoudre une enquête en progressant dans un manoir rempli de secrets. Faites le puzzle, résolvez les énigmes et découvrez le secret du scientifique...

14+ 1-2

COFFRET JUMANJI - ÉDITION FAMILIALE

ESCAPE ROOM LE JEU 5066

Le Coffret Jumanji contient 3 aventures différentes qui, mises ensemble, forment une seule et grande aventure! Chacune des aventures se divise en 3 parties. Pour chaque partie, vous devez trouver un code qui se compose de quatre clés à mettre dans le décodeur. Trouvez les 3 bons codes en moins de 60 minutes pour gagner!

16+ 3-5

Nouveau
2021



Testez vos connaissances avec
les jeux-questionnaires!



BATS LE BOOST!

GLA4915

Choisissez votre adversaire selon le thème imposé et remportez le duel pour inscrire des points. Restez attentif, car en cas de mauvaise réponse des deux duellistes, vous pourriez marquer des points et remporter la partie. Des questions de tous horizons et de différents thèmes tels que : super-héros, bouffe, séries télé, animaux, sports et bien plus encore!



Le retour
d'un grand
classique!

MC WIZ

GLA4710

Le jeu-questionnaire Mc Wiz contient 2100 questions dans cinq catégories différentes : arts, sciences, temps et lieux, sports et poubelle (méli-mélo). Tour à tour, seul ou en équipe, répondez aux questions et soyez le(s) premier(s) à atteindre la «sagesse du hibou».



LE TRICHEUR

GLA4130

Un tricheur se cache parmi vous... Saurez-vous le démasquer? Et si vous êtes le Tricheur, saurez-vous déjouer vos amis? *Le Tricheur* est un jeu-questionnaire stratégique dans lequel les joueurs doivent répondre à des questions de connaissances générales et accumuler de l'argent.



Nouveau
2021



30

GLA5065

Risque, attaquez ou payez-en le prix! Lancez les six dés et tentez d'accumuler plus de 30 points pour pouvoir attaquer un adversaire! Attention, car si vous n'atteignez pas 30, vous perdrez vous-même des points. Éliminez tous les autres joueurs et remportez les grands honneurs!



Pour les amateurs
de jeux de dés!



10 000

GLA5060

Tentez d'obtenir les combinaisons les plus payantes afin d'accumuler les 10 000 points requis pour gagner la partie. Pousserez-vous votre chance pour avoir une combinaison encore plus payante, ou osez-vous voler des points... au risque de tout perdre?



Un grand
classique
québécois!



JOK-R-UMMY - ÉDITION DE VOYAGE

AG113

Amusez-vous à former des suites ou à réunir des groupes de cartes de même valeur avec les cartes à jouer JOK-R-UMMY. Utilisez de stratégie pour être le plus rapide à relever les défis imposés par les cartes-programmes. Grâce au format de voyage, apportez votre jeu Jok-R-Ummy partout avec vous!



TRANSFORMEZ VOTRE PROCHAINE RÉUNION D'AMIS EN SOIRÉE D'INTRIGUE!

Pendant qu'une tempête fait rage au Québec, un drame se joue à Playa del Madeleine, sur la plage du Coconut Grand Resort. Le corps d'Alvaro, la vedette des G.O., a été découvert sur la plage. Il avait une gougoune dans la bouche et ses lunettes, qui le rendaient irrésistible, avaient disparu... Ne voulant pas avoir de démêlés avec la police de ce pays des tropiques, qui a la réputation d'avoir des méthodes d'emprisonnement douteuses, les 8 suspects ont décidé de se réunir pour élucider ce meurtre.

Écrit avec une touche
d'humour par l'animateur
Jean-François Baril!

MEURTRE TOUT INCLUS

COLLECTION DRAME ET ENQUÊTE

GLA1480

Invitez vos convives à se déguiser et incarner un personnage. Vous devrez livrer vos répliques en jouant votre rôle le temps d'une soirée mémorable, où le but est de découvrir l'auteur du meurtre, ou de ne pas vous faire prendre si c'est vous le meurtrier!



Procédure pour commander

8 étapes faciles :

1. Accédez à notre site internet : www.galeriedujouet.com;
2. Magasinez dans l'une des boutiques en ligne les plus diversifiées au Québec, comprenant une variété de plus de 10 000 jeux et jouets différents;
3. Utilisez nos catégories ou notre loupe pour faciliter vos recherches;
4. Ajoutez au panier les articles désirés;
5. Une fois votre sélection terminée, cliquez sur votre panier dans le coin supérieur droit;
6. Suivez les étapes de paiement;
7. Un courriel de confirmation vous sera envoyé une fois la commande complétée;
8. Nos employés travailleront rapidement pour expédier votre commande à l'adresse donnée ou pour une cueillette en magasin.

*Si vous avez des questions
pour commander en ligne*

Via Messenger : facebook.com/galeriedujouet
Courriel : info@galeriedujouet.com
Téléphone : 418 662-6221, poste 2111 ou 1 855 525-1525

Galerie du
Jouet



Galerie du Jouet



Galerie du Jouet JFA
1435, avenue du Pont Sud
Alma (Québec)
G8B 2V9

418 662-6221

Galerie du Jouet Jonquière
3460, boul. Saint-François
(Centre Jonquière)
Jonquière (Québec)
G7X 8L3

418 547-5361

Galerie du Jouet Roberval
1221, boul. Marcotte
(Carrefour Jeannois)
Roberval (Québec)
G8H 3B8

418 275-6429

Galerie du Jouet Chicoutimi
1401, boul. Talbot
(Place du Royaume)
Chicoutimi (Québec)
G7H 5N6

418 696-2664

www.galeriedujouet.com