

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


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

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

***Je vous invite à visiter la section de jeux spécialisée «pédagogie par le jeu» des boutiques l'Imaginaire et Librairie Moderne, offrant un classement comme dans le présent document, dans le but de faciliter la recherche de vos jeux . ***

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

Idées de jeux pour les Fonctions exécutives 6 ans et +

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

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

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

#1 = Jeux pour le vocabulaire des émotions

2.2

2.1

2.3

☆ *Mémo Émos*, par Amalgame/Pierre-Belvédère, 19,99\$
(apprendre à reconnaître, nommer, identifier les diverses émotions positives et négatives; faire des paires de cartes masculin/féminin d'émotion...ex : garçon joyeux avec fille joyeuse)
3 ans et +, 2-4 j. +



☆ *Le loto des émotions avec la règle Niveau 2*, par Placote, 26,99\$
(identifier les diverses émotions de base, les reconnaître et les nommer)
1/12 ans +, 2 à 4j.



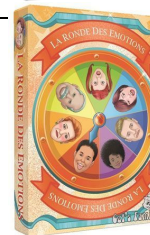
☆ *Fam-Fam*, par Amalgame, 16,99\$
(apprendre à reconnaître, nommer, identifier les diverses émotions positives et négatives sous la forme du jeu des 7 familles)
5 ans, 2 à 4 j.



☆ *La boîte calme*, par Placote, 59,99\$
(apprendre à reconnaître, nommer, identifier les diverses émotions + à les identifier en contexte INTERNE et EXTERNE, moyens de régulation émotionnelle proposés, guidance parentale proposée pour accompagner l'enfant à la gestion de ses émotions)
4+ ans, 2 à 4 j.



☆ *La ronde des émotions*, par Cat's Family, 20,99\$ ***France
seulement***
(vocabulaire simple et complexe sur les émotions, reconnaissance en contexte interne)
6+ ans, 2 à 6 j.



#2 = Jeux pour mettre des émotions en

2.2

2.1







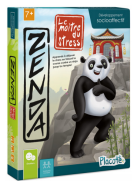
2.3

Contexte EXTERNE à l'élève/scénarios sociaux





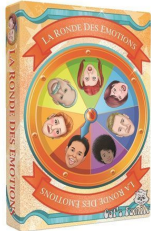
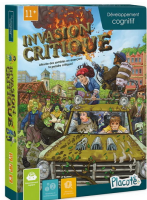
☆ *L'école des monstres*, par Placote, 39,99\$
(par diverses situations énoncées à l'élève, réagir sur des composantes liées à l'empathie et La façon de réagir avec les autres)
3-7 ans, 2 à 4j.








<p>☆ <i>Impro social</i>, par Placote, 29,99\$ (par diverses situations énoncées à l'élève, réagir sur des composantes liées à l'estime de soi, la connaissance de soi, le sentiment d'appartenance et le sentiment de compétence)</p> <p>8 ans+ 3j. et +</p>	
<p>☆ <i>Le laboratoire des émotions</i>, par Placote, 39,99\$ (classer par émotion diverses situations émotionnelles illustrées)</p> <p>4 ans+ 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Les émotions</i> par Passe-Temps, 16,95\$ (reconnait des émotions semblables par des visages)</p> <p>4 ans+ 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Feelings Activity Set</i> par Learning Ressources, 33,95\$ (reconnait des émotions semblables par des visages, des situations et des petits bonshommes)</p> <p>4 ans+ 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>La boîte calme</i>, par Placote, 59,99\$ (apprendre à reconnaître, nommer, identifier les diverses émotions + à les identifier en contexte INTERNE et EXTERNE, moyens de régulation émotionnelle proposés, guidance parentale proposée pour accompagner l'enfant à la gestion de ses émotions)</p> <p>4+ ans, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Invasion Critique</i>, par Placote, 49,99\$ (discuter, argumenter et prendre position sur des situations de la vie courante, personnelle et sociale à l'adolescence)</p> <p>11 ans+</p>	

#3 = Jeux pour mettre des émotions en	
Contexte INTERNE à l'élève/scénarios sociaux	
<p>☆ <i>Feelings</i>, par Dude, 39,99\$ (apprendre à reconnaître, nommer, identifier les diverses émotions positives et négatives à travers des situations de vie réelles)</p> <p>8 ans, 3 à 8j. ****TOUS les jeux de la game FEELINGS/FEELINKS***</p>	
<p>☆ <i>Le monstre des couleurs</i>, par Purple brain/Asmodée, 44,99\$ (application du livre «La couleur des émotions»; il faut nommer une situation de vie déjà vécue qui représente l'émotion sur laquelle s'arrête le monstre des couleurs. Une portion mémoire est présente.)</p> <p>4 ans, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>L'école des monstres</i>, par Placote, 39,99\$ (par diverses situations énoncées à l'élève, réagir sur des composantes liées à l'empathie et La façon de réagir avec les autres)</p> <p>3-7 ans, 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Impro social</i>, par Placote, 29,99\$ (par diverses situations énoncées à l'élève, réagir sur des composantes liées à l'estime de soi, la connaissance de soi, le sentiment d'appartenance et le sentiment de compétence)</p> <p>8 ans+ 3j. et +</p>	
<p>☆ <i>Dis Ta Vie</i>, par Placote, 24,99\$ (par diverses situations énoncées à l'élève, réagir sur des composantes liées à l'avenir, les souvenirs, les relations, l'identité la société. ***Situations 12 ans+)</p> <p>12 ans+ 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Dis Ta Vie JUNIOR</i>, par Placote, 24,99\$ (par diverses situations énoncées à l'élève, réagir sur des composantes liées à l'avenir, les souvenirs, les relations, l'identité la société***situations 8ans+)</p> <p>8 ans+ 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Zenda</i>, par Placote, 44,99\$ (par diverses situations énoncées à l'élève, réagir sur des composantes liées à l'avenir, les souvenirs, les relations, l'identité la société)</p> <p>7 ans+ 2 à 6 j.</p>	




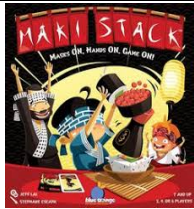


Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
Clinique Optineurones / Formations Optifex
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.






<p>☆ Le laboratoire des émotions, par Placote, 39,99\$ (classer par émotion diverses situations émotionnelles illustrées)</p> <p>4 ans+ 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ Totem, par Éditions ADA, 24,99\$ (Construire son propre totem en choisissant des animaux porteur d'une caractéristique (force-faiblesse-valeur...); les autres peuvent aussi nous décrire par un totem, etc.)</p> <p>8 ans, 2 à 6j.</p>	
<p>☆ Le code social, par Placote, 44,99\$ (se mettre à la place des autres, donner son opinion dans une situation sociale particulière, réagir à une situation de problématique sociale, etc.)</p> <p>6 ans+ 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ La boîte calme, par Placote, 59,99\$ (apprendre à reconnaître, nommer, identifier les diverses émotions + à les identifier en contexte INTERNE et EXTERNE, moyens de régulation émotionnelle proposés, guidance parentale proposée pour accompagner l'enfant à la gestion de ses émotions). 4+ ans, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ La ronde des émotions, par Cat's Family, 20,99\$ ***France seulement*** (vocabulaire simple et complexe sur les émotions, reconnaissance en contexte interne)</p> <p>6+ ans, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ Invasion Critique, par Placote, 49,99\$ (discuter, argumenter et prendre position sur des situations de la vie courante, personnelle et sociale à l'adolescence)</p> <p>11 ans+</p>	

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

Régulation émotionnelle et comportementale	
Les jeux de la section 2.3 Gestion de l'impulsivité peuvent aussi être utilisés	
2.2	
<p>☆ <i>La boîte calme</i>, par Placote, 59,99\$ (apprendre à reconnaître, nommer, identifier les diverses émotions + à les identifier en contexte INTERNE et EXTERNE, moyens de régulation émotionnelle proposés, guidance parentale proposée pour accompagner l'enfant à la gestion de ses émotions)</p> <p>4+ ans, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Trésor des dragons</i>, par Oya, 27,99\$ ***France seulement*** (mémoire visuelle, anticipation, gestion de l'impulsivité, inhibition émotionnelle; il faudra trouver des paires, des triples et des quadruples, voire même des simples, de cartes afin d'être celui qui en aura récolté le plus à la fin de la partie. Mais il faudra savoir s'arrêter avant de tourner une araignée ou un dragon avec un trésor!</p> <p>6 ans et + 2 à 5 j.</p>	
<p>☆ <i>Perfection</i>, par Jouets Hasbro, 41,99\$ (agilité pour mettre dans chaque encave la pièce qui y va...pendant que le jeu bouge un peu en attendant d'exploser bientôt!!!) ***joute en simultanée***</p> <p>5 ans et + 2 j.</p>	

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

<p>☆ <i>Kaboom Zoo</i>, par ROO, 34,99\$, (grimper au haut de l'arbre le premier sans que le koala ne redescende; Régulation émotionnelle) 3 ans et +, 1 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Jenga</i>, par Hasbro, 27,99\$ (Enlever des pièces d'une tour jusqu'à ce qu'elle s'écroule) 6 ans et + 1 j. + ***Autre utilisation : inscrivez des mots ou des choses à travailler sur les blocs et l'élève doit les lire ou répondre aux questions inscrites lorsqu'il tire un bloc***</p>	
<p>☆ <i>Rhino Hero</i>, par Haba, 20,99\$ (construire de façon coopérative un immeuble à l'aide de cartes; il faut être agile, car la tour peut tomber à tout moment, et il faut être indulgent à l'égard des choix des autres) ***Gestion de frustration car il est très facile de faire tomber la construction.*** 5 ans et +, 2 à 5j.</p>	
<p>☆ <i>Maki Stack</i>, par Blue Orange, 34,99\$ (<u>Régl. Émotionnelle</u>= empiler des éléments selon une carte demandée avec un seul doigt contre le doigt de notre coéquipier ou avec deux de nos doigts adjacents formant une pince ou les yeux bandés : ***Gestion de frustration car nous ne devons pas prendre les nerfs après notre coéquipier ni après nos compétences motrices*** 7 ans et +, 4 à 6j.</p> <p>***JEU REMPLAÇABLE PAR :</p> <p>☆ <i>Les rondins des bois</i>, Happy Baoba, 31,99\$ <u>Régl. Émotionnelle</u>= empiler des éléments selon une carte demandée le plus vite possible contre les autres joueurs : ***Régulation émotionnelle car ça va vite, les pièces ne sont pas évidentes à empiler, il faut faire plus vite que les autres sans faire tomber... *** 6 ans + 2-5 j.</p>	 
<p>☆ <i>Bermudas Pirates</i>, par Foxmind, 34,99\$ (faire glisser son bateau à l'aide du bout d'un index pour récolter des bijoux, mais attention aux tempêtes aimantées cachées à l'intérieur du plateau!) 7 ans et +, 2 à 4j.</p>	

<p>☆ <i>Crazy Tower</i>, par Synapses Game, 29,99\$ (être le premier à se débarrasser de ses blocs en les ajoutant à la tour + gestion d'actions spéciales; inhibition d'impulsivité, régulation émotionnelle, flexibilité) 7 ans +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Go Pop Presto!</i>, par Foxmind, 29,99\$ (être le premier à «popen» les trous demandés par une carte modèle; régulation émotionnelle, gestion impulsivité) 7 ans +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Dodo</i>, par Loki, 54,99\$ (collectivement, réussir à construire les passerelles pour accueillir l'œuf du dodo qui descend doucement, en mémorisant les tuiles préalablement retournées; régulation émotionnelle, gestion impulsivité, mémoire) ***COOPÉRATION*** 6 ans +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Donne-moi ça!</i>, par Blue Orange 22,99\$ (réussir à écrire 1 à 50 sur des patates tout en surveillant le dé qui tourne et qui demande de faire des gestes; activation, attention, md, flexibilité, régulation émotionnelle) 8 ans et +, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Beaver Creek</i>, par FourFun, 27,99\$ (anglais seulement) (poser toutes ces bûches avant les autres...tous jouent sur le même barrage de castor donc flexibilité demandée ++ et contraintes de dés; régulation de l'impulsivité pour déposer les items sans faire tomber, flexibilité, régulation émotionnelle) 8 ans et +, 1 à 5 j. ***Capables de jouer à partir de 6 ans) *** Plateau commun***</p>	

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

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

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



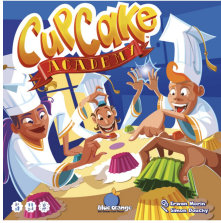

*****En caractère gras = les essentiels à une rééducation optimale**



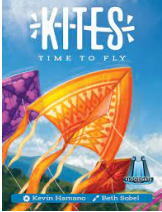



Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue

Clinique Optineurones / Formations Optifex


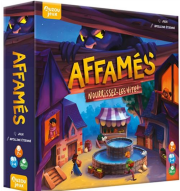

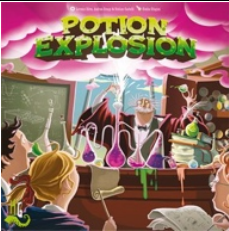


Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.

Jeux pour la flexibilité (régulation de la rigidité) 2.2.1	
<p>☆ Célestia, par Blam!, 42,99\$ (Ramasser le plus grand nombre de points d'envolées en restant dans le ballon dirigeable le plus longtemps possible. Il faut prendre la décision en fonction des cartes estimées des autres joueurs; régulation émotionnelle, flexibilité ++, prises de risque, un peu planification\Organisation\Anticipation) 8 ans et +, 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Entraîner le cerveau à résister</i>, par Nathan, ?? ***Seulement en France*** (Guide pédagogique + Poster + Situations attrape-piège + 240 cartes de jeu) 6 ans à 10 ans,</p>	
<p>☆ <i>Taxi</i>, par Boom, 44,99\$, (Déplacer les cochons en conservant secret sa couleur; Anticipation+++++!!!, planification/organisation, flexibilité++) 5 ans et +, 2j. à 6 j.</p>	
Jeux pour la flexibilité (régulation de la rigidité) 2.2.1	
*** JEUX COOPÉRATION ***	
<p>☆ <i>Maki Stack</i>, par Blue Orange, discontinuée...remplacé par Find Monty (Flexibilité= empiler des éléments selon une cartes demandée avec un seul doigt contre le doigt de notre coéquipier; flexibilité demandée car il faut s'ouvrir aux idées de notre coéquipier) 7 ans et +, 2-4 j. +</p> <p>*** JEU POUVANT ÊTRE REMPLACÉ PAR :</p> <p>☆ <i>Find Monty</i>, par BELODUC, 38,99\$ (fabriquer la chambre de Monty selon une photo de chambre donnée;</p>	 

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

<p>☆ La toupie Voyageuse, par Spinboard, 39,99\$ (système de toupie; faire tourner la toupie et la transférer d'un plateau à l'autre sans qu'elle ne tombe de sorte à arriver à réaliser le chemin demandé en entier; régulation émotionnelle, régulation de l'impulsivité, flexibilité demandée entre les coéquipiers, dextérité, planification-organisation) 6 ans et +, 1 à 4j. ***coopération***</p>	
<p>☆ Carla Caramel, par Loki, 34,99\$ (réussir à distribuer un cornet de crème glacée à tous les enfants avant que le soleil ne fasse fondre toutes les boules de glaces; régulation émotionnelle, flexibilité demandée entre les coéquipiers, planification-organisation) 4 ans et +, 1 à 5j. ***coopération***</p>	
<p>☆ Kites, par Matagot, 34,99\$ (faire voler les cerfs-volants tous ensemble tour à tour en jouant nos cartes), réussir le spectacle avant que le sablier commun ne s'écroule; attention +++, activation, m.d.t., flexibilité, régulation émotionnelle) 8 ans et +, 2 à 6 j. ***coopération***</p>	
<p>☆ The Mind, par OYA, 22,99\$ (tous les joueurs doivent arriver à jouer leurs cartes en les plaçant dans l'ordre croissant sans ne savoir ce que les autres joueurs ont en main!; feeling, ordre croissant-décroissant, régulation de l'impulsivité, flexibilité, inhibition) 8 ans et + 2 à 6 j. ***coopération***</p>	
<p>☆ Complices ou Accomplices par Old Chap, 37,99\$ (les deux joueurs doivent arriver ensemble à récolter le maximum de butins et se communiquant car l'un voit une couleur de laser et l'autre voit l'autre couleur! Flexibilité, régulation de l'impulsivité, planification et organisation, discours interne *décrire de manière précise*) 10 ans et + 2 j. ***coopération***</p>	
<p>☆ Speed Colors Team, par Life style, 20 euros ***seulement France** (mêmes règles de coloriage que Speed Colors, mais les joueurs doivent s'aider dans les couleurs à recevoir et doivent réaliser des féfis; régulation émotionnelle, gestion impulsivité, flexibilité, attention, mct visuelle, mdt, 5 ans et + 2 à 6 j. ***coopération***</p>	

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

<p>☆ <i>Hansel et Gretel</i>, par, Foxmind, 19,99\$, (se sauver de la sorcière à composant des friandises par placements de cartes; petite planification/organisation visuo-spatiale, anticipation, flexibilité) 6 ans et +, 2-4j. ***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Affamés</i>, par, Auzou, 26,99\$, (Décidez tous ensemble quelle action créer, mais une action par joueur; planification/organisation, anticipation, flexibilité, prise de décisions ensemble) 7 ans et +, 2-4j. ***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Gardiens des saisons</i>, par Space Cow, 47,99\$, (Avancer dans une livre d'aventures en prenant des décisions ensemble pour jouer vos personnages contre le loup, mais une action par joueur; planification/organisation, anticipation, prise de décisions ensemble!!!) 7 ans et +, 2-4j. ***coopération***</p>	
<p>Jeux pour la flexibilité (régulation d la rigidité)</p> <p>*** JEUX PLATEAU COMMUN TOUS LES JOUEURS ***</p>	
<p>☆ <i>Potion Explosion</i>, par EDGE, 64,99\$ (anticiper les défilements de billes à la manière «Candy Crush» pour planifier vos potions magiques la réutilisation de ces dernières pour optimiser vos actions par après; flexibilité demandé lorsqu'un adversaire change nos plans anticipés) 8 ans et + 2 à 6j. *** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Crazy Tower</i>, par Synapses Game, 34,99\$ (être le premier à se débarrasser de ses blocs en les ajoutant à la tour + gestion d'actions spéciales; inhibition d'impulsivité, régulation émotionnelle, flexibilité) 7 ans +, 2 à 4 j. *** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Quarto!</i>, par Gigamic, 49,99\$ ou 31,99\$ format mini (axes vertical et horizontal, classification, planification spatiale, déplacements spatiaux, anticipation+++, autorégulation, flexibilité, m.c.t.) 8 ans et + 2j.</p>	

2.2.1

<p>*** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Les tours ambulantes</i>, par Oya, 69,99\$ (arriver à transporter ses magiciens dans le donjon en planifiant leurs déplacements mais attention les autres peuvent changer les plans de vos magiciens; anticipation+++, mémoire, planification/organisation, flexibilité, attention) 8 ans et + 1 à 6 j. *** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Sur le fil</i> par Gigamic, 45,99\$ (Placer des oiseaux sur des fils électriques selon des ordres donnés par des cartes objectif, mais attention car tout le monde peut utiliser les oiseaux des autres! Flexibilité, planification, organisation visuospatiale) 7 ans et + 2j à 4j *** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Colt Express</i>, par LUDONAUTE, 49,99\$ (prévoir toutes les actions à faire, à tour de rôle, avant de mettre en activité toutes ces actions; anticiper nos déplacements et actions tout en essayant de mémoriser la séquence de toutes les actions des autres joueurs aussi; Anticipation +++, planification, organisation, flexibilité++ car les autres joueurs changeront votre propre planification) 10 ans et + 2 à 6j. *** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>River Dragon</i>, par Matagot, 59,99\$ (planifier votre chemin pour arriver à l'autre bout en premier; il faut anticiper tous les coups à venir avant de les jouer; planification, organisation, anticipation, flexibilité ++ car les autres joueurs auront un impact sur vos placements) 8 ans et + 2 à 6j. *** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Beaver Creek</i>, par FourFun, 27,99\$ (anglais seulement) (poser toutes ces bûches avant les autres... tous jouent sur le même barrage de castor donc flexibilité demandée ++ et contraintes de dés; régulation de l'impulsivité pour déposer les items sans faire tomber, flexibilité, régulation émotionnelle) 8 ans et +, 1 à 5 j. ***Capables de jouer à partir de 6 ans) *** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Labyrinthe</i>, par Ravensburger, 39,99\$ (se rendre à l'image défi en fabriquant son chemin dans un labyrinthe qui change continuellement; Planification/Organisation, flexibilité ++) 7 ans + 2 à 4 j. *** Plateau commun***</p>	


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

Régulation de l'impulsivité «va trop vite»

2.3

2- Objectif = Imprégnerez le STOP avant de faire

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

<p>☆ <i>Cake Race</i>, par Blue Orange, 34,99\$ (se déplacer dans l'espace sans faire tomber ses chandelles...obstacles possibles; dextérité, rég. de l'impulsivité, rég.émotionnelle, déplacements visuo-spatiaux, flexibilité, inhibition, m.d.t., rapidité d'exécution)</p> <p>6 ans et +, 2 à 12j.</p>	
<p>☆ <i>Soupe à la grenouille</i>, par Tiki éditions, 24,99\$ (gestion de l'impulsivité, inhibition émotionnelle; il faudra catapulter des grenouilles sur des objets figurés) 5 ans et + 1 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Pas de pitié pour les monstres</i>, par Helvetiq, 34,99\$ (bien lancer les chaussettes sur les monstres pour les faire tomber; coopération, motricité fine et globale, rég. de l'impulsivité, adresse motrice, rég. émotionnelle) 4 ans et +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Beaver Creek</i>, par FourFun, 27,99\$ (anglais seulement) (poser toutes ces bûches avant les autres...tous jouent sur le même barrage de castor donc flexibilité demandée ++ et contraintes de dés; régulation de l'impulsivité pour déposer les items sans faire tomber, flexibilité, régulation émotionnelle) 8 ans et +, 1 à 5 j. ***Capables de jouer à partir de 6 ans) *Plateau commun*</p>	
<p>☆ <i>Opération</i>, par Hasbro, 29,99\$ (bien lancer les chaussettes sur les monstres pour les faire tomber; motricité fine, rég. de l'impulsivité, rég. Émotionnelle, flexibilité) 6 ans et +, 2 à 4 j.</p>	

Régulation de l'impulsivité «va trop vite»







2.3

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

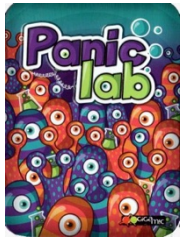






+ transférer après avec des jeux de la section Boucle rouge Anticipation-Planification-Organisation et/ou de la section Organisation en mémoire à long terme

<p>☆ Ghost Blitz, par Gigamic, 26,99\$ (alternance entre deux règles où il faut attraper l'objet demandé le plus rapidement possible; reconnaissance visuelle, flexibilité, inhibition, m.d.t., rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 8 ans et +, 2 à 8j.</p>	
<p>☆ Ghost Blitz The Dice Game, par Gigamic, 23,99\$ (réagir aux dés en traitant deux informations de suite; reconnaissance visuelle, flexibilité, inhibition, m.d.t., rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 8 ans et +, 2 à 8j.</p>	
<p>☆ Fast Flip, par Blue Orange, 16,99\$ ***Seulement France** (alternance entre deux règles en dénombrant des fruits; reconnaissance visuelle, dénombrement rapide de 1 à 5, flexibilité+++, autorégulation, inhibition+++ , m.d.t.+++ , rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 7 ans et +, 2 à 8j.</p> <p>Fast Flip est EMPLACÉ par le jeu :</p> <p>☆ Vachemeuuuhnt vite!, par FLEIXQ, 22,99\$ (alternance entre deux règles de base et même trois règles en version plus avancée en dénombrant des fruits; reconnaissance visuelle, dénombrement rapide de 1 à 5, flexibilité+++, autorégulation, inhibition+++ , m.d.t.+++ , rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 5 ans et +, 2 à 8j.</p>	 
<p>☆ Halli Galli, par Gigamic, 26,99\$ (gagner le plus de cartes possibles en tapant rapidement sur la sonnette lorsqu'il y a une combinaison d'un décompte de 5 fruits identiques; attention de ne pas taper à tort car on perd des cartes. Inhibition, rapidité d'exécution, m.d.t., flexibilité) 6 ans et +, 2 à 4j.</p>	



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

<p>☆ Halli Galli X-trême, par Gigamic, 26,99\$ ***Seulement en France*** (gagner le plus de cartes possibles en tapant rapidement sur la sonnette lorsqu'il y a une combinaison...cartes d'animaux qui ne mange pas ou mange des fruits de plus à gérer; attention de ne pas taper à tort car on perd des cartes. Inhibition, rapidité d'exécution, m.d.t., flexibilité) 6 ans et +, 2 à 4j.</p>	
<p>☆ Speed, par Adlung Speild, 19,99\$ ***France seulement*** (se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en les classant par même couleur, même forme ou même motif -1 règle à respecter-; reconnaissance visuelle, catégorisation, flexibilité, autorégulation, inhibition, m.d.t., rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2j.</p>	
<p>☆ Slack Jack, par Gladius, 24,99\$ (se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en les classant par même couleur, même forme ou même motif une règle à la fois qui change constamment. Il y a des cartes erreurs aussi qu'il faut gérer en plus!; reconnaissance visuelle, catégorisation, flexibilité, autorégulation, inhibition, m.d.t., rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2j.</p>	
<p>☆ Ghost Adventure, par Spinboard, 39,99\$ (système de toupie; faire tourner la toupie et la transférer d'un plateau à l'autre sans qu'elle ne tombe de sorte à arriver à réaliser le chemin demandé en entier; régulation émotionnelle, régulation de l'impulsivité, flexibilité demandée entre les coéquipiers, dextérité, planification-organisation) 8 ans et +, 1 à 4j.</p>	
<p>☆ La toupie Voyageuse, par Spinboard, 39,99\$ (système de toupie; faire tourner la toupie et la transférer d'un plateau à l'autre sans qu'elle ne tombe de sorte à arriver à réaliser le chemin demandé en entier; régulation émotionnelle, régulation de l'impulsivité, flexibilité demandée entre les coéquipiers, dextérité, planification-organisation) 8 ans et +, 1 à 4j.</p> <p>***coopération***</p>	
<p>☆ Ghost Blitz Junior, par Gigamic, 14,99\$ (il faut attraper l'objet demandé le plus rapidement possible tout en éliminant les distracteurs visuels; reconnaissance visuelle, flexibilité, inhibition, m.d.t., rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u>. 4 ans et +, 2 à 6j.</p>	

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

<p>Panic Lab, par Gigamic , 22,99\$ (analyser les cartes pour savoir où le regard doit terminer sa route; reconnaissance visuelle, catégorisation, flexibilité+++ , autorégulation, inhibition+++ , +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ , rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 8 ans et +, 2 à 10j.</p>	
<p>Flip la fenêtre par FlexiQ, 22,99\$ (rapidité d'exécution pour trouver quelle est l'image ou la couleur recherchée; plusieurs règles changeantes : flexibilité+++ , autorégulation, inhibition+++ , m.c.t./m.d.t.+++ , rapidité d'exécution) Joute en <u>simultané</u> 7 ans et +, 2 à 8j.</p>	
<p>☆ Pilo Pilo, par Blue Orange, ??? à venir automne 2024 (réagir en prenant le bon oreiller selon la carte retournée; attention, activation, triple tâche en m.d.t., rapidité d'exécution, flexibilité) *Joute en <u>simultané</u> 7 ans et +, 3 à 6j.</p>	
<p>Beat the ball par Blue Orange 32,99\$ (laisser aller sa bille pour qu'elle tombe juste bien au bon niveau; régulation de l'impulsivité+++) Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2 à 4j..</p>	
<p>Color Addict, par France Cartes, 22,99\$ (repérer les associations le plus vite possible couleur et mots...donc lecture demandée! régulation de l'impulsivité+++) Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2 à 4j..</p>	
<p>Bats la bête, par Flexiq, 22,99\$ (être le premier à repérer une combinaison de 3 couleurs, monstres ou fonds pareils; observation, attentio/activaiton, régulation de l'impulsivité+++ , mdt) Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2 à 8j..</p>	
<p>Happy Fox, par Piatnik 19,99\$ (récolter des cartes; appât du gain...donc régulation de l'impulsivité!, planification petite) 6 ans et +, 2 à 4j.</p>	

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

<p><i>Feu de camp</i>, par Matagot 19,99\$ (bâtir son feu de camp avec des contraintes; dextérité, rég de l'impulsivité, i.m.) * Joute en <u>simultané</u> 10 ans et +, 2 à 6j.</p>	
<p><i>Salade de cafards</i>, par Gigamic, 9,99\$ ***Seulement en France*** (réagir rapidement en analysant des cartes retournées en se souvenant des ingrédients déjà joués; régulation de l'impulsivité, m,d,t+++ , focus attentionnelle) * Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2 à 6j.</p>	

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

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

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

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

2.3

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

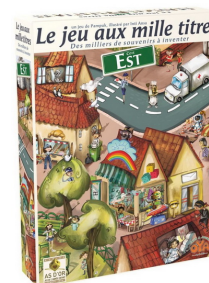
+ transférer après avec des jeux de la section Anticipation-Planification-Organisation et/ou de la section Organisation en mémoire à long terme

1-*** JEUX de MÉMOIRE***

☆ *Chicken cha cha cha (Pique plume)*, par Gigamic, 50,99\$
(mémoire visuelle; il faut aller enlever les plumes des autres en avançant. On avance en trouvant les bonnes images correspondant à celle sur laquelle se retrouve notre poule.)
4 ans + 1 à 4 j. niveau 1



☆ *Le jeu aux mille titres*, par Oya, **Côté EST et Côté OUEST dispos**32,99\$ chaque Côté
(mémoire visuelle; associer le féminin et le masculin de deux personnages, vocabulaire relatif aux notions spatiales et aux divers rôles que peuvent prendre des personnages réels, liens sémantiques servant à expliquer le rapport entre deux personnages, etc.). 5 ans et +, 2 à 6 j. niveau 1 +



2- JEUX de PLANIFICATION

☆ *Six*, par Fox Mind, 19,99\$
(il faut être le premier à former une des trois représentations proposées avec ses pièces de jeu; **anticipation+++**, autorégulation, flexibilité, m.c.t., perception et représentation spatiale en 2D)
7 ans et + 2 à 4j.



☆ *Quarto!*, par Gigamic, 49,99\$ ou 31,99\$ format mini
(axes vertical et horizontal, classification, planification spatiale, déplacements spatiaux, **anticipation+++**, autorégulation, flexibilité, m.c.t.)
8 ans et + 2j.




*** Plateau commun***

TOUT jeu de MÉMOIRE de TRAVAIL**

☆ *Speedy Catch*, par Foxmind, 9,99\$
(observer les cartes à mesure qu'elles sont retournées afin de trouver rapidement les correspondances; discours interne, attention, activation, m.d.t.)








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




7 ans et +, 2 à 6j.	
<p>☆ ,Dutch Blitz, par Dutch Blitz games, 16,99\$ (placer ses cartes le plus vite possible en gérant l'ordre croissant et trois postes de discartes; inhibition, flexibilité+++ , autorégulation, mct visuelle et auditive, mémoire de travail +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ , rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 8 ans et +, 1 à 4 j.</p>	

3 **4**









Gestion de l'Activation + Attention dirigée




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


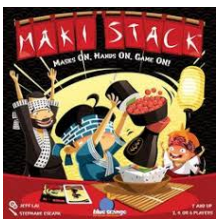
<p>SÉQUENCE de REMÉDIATION PROPOSÉE :</p> <p>1er : ***Tous les jeux qui demandent de l'inhibition + Focus de style «cherche le plus vite possible»</p> <p>2e : ***Tous les jeux de gestion (Planification/organisation/anticipation...) où l'élève doit activer le matériel pour tous, où l'élève doit vous donner du matériel pour jouer, etc.</p> <p>3e : ***Tous les jeux de gestion (Planification/organisation/anticipation...) où il y a un tour de rôle demandé, car l'élève doit se réactiver à chaque fois que vient son tour, en plus de se mettre à jour et de maintenir cette attention sur une période soutenue et continue. ***</p> <p>4e : ***Tous les jeux solo (casse-tête de logique qui se jouent à 1 joueur comme Rush Hour, Lazer Maze, Chocolate Fix,...)***</p>	  
<p>☆ Candy, par Beloduc, 34,99\$ (Il faut trouver rapidement des bonbons identiques; recherche visuelle.) *Joute en <u>simultané</u>. 4 ans + *2 à 4j.</p>	
<p>☆ Tout jeu style «Cherche et Trouve», comme Le Lynx, par ,EDUCA 41,99\$ (Il faut trouver rapidement une image recherchée dans le tableau; recherche visuelle.) *1 à 8j.</p>	

<p>☆ <i>Mon jeu cherche et trouve Astérix</i>, par Deux coqs d'or, 29,99\$ (être le premier à trouver l'item donné par une carte; discours interne, attention, activation, m.d.t.) 7 ans et +, 1 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Speedy Catch</i>, par Blue Orange, 9,99\$ (observer les cartes à mesure qu'elles sont retournées afin de trouver rapidement les correspondances; discours interne, attention, activation, m.d.t.) 7 ans et +, 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Picking Circus</i>, par Auzou, 15,99\$ (observer retournées afin de trouver rapidement les correspondances demandées + la non correspondance à inhiber; discours interne, attention, activation, m.d.t., inhibition) 5 ans et +, 1 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Similix</i>, par Dleco, 24,99\$ (observer retournées afin de trouver rapidement les correspondances demandées + la non correspondance à inhiber; discours interne, attention, activation, mct visuelle) 4 ans et +, 1 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Kites</i>, par Matagot 34,99\$ (faire voler les cerfs-volants tous ensemble tour à tour en jouant nos cartes), réussir le spectacle avant que le sablier commun ne s'écroule; attention +++, activation, m.d.t., flexibilité, régulation émotionnelle) 8 ans et +, 2 à 6 j. ***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Jooky Jooky</i> par Synapses, 29,99\$ (taper Jooky ou la carte selon l'action à faire en réaction à l'analyse d'une carte; rapidité d'exécution, attention, ++\ activation, mct des règ;es, mdt) 6 ans et +, 2 à 6 j. ***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Donne-moi ça!</i>, par Blue Orange 29,99\$ (réussir à écrire 1 à 50 sur des patates tout en surveillant le dé qui tourne et qui demande de faire des gestes; activation, attention, mdt, flexibilité, régulation émotionnelle) 8 ans et +, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Sherlock</i>, par KaléidosGames, 29,99\$ (trouver les erreurs sur deux cartes crime; attention+++ car erreurs très difficiles à trouver, activation) 8 ans et +, 2 à 6 j.</p>	






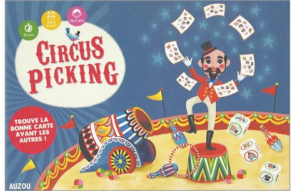
Document conçu par Anick Pelletier, orthopédaque
Clinique Optineurones / Formations Optifex
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.


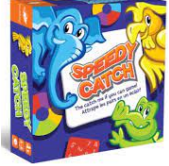




<p>☆ <i>L'Embouilleur</i>, par Dujardins, 29,99\$ (Casque sur la tête, il faut répondre à des questions en même temps qu'on se fait déranger par des sons dans le casque)</p> <p>7 ans et +, 2 j.</p>	
<p>☆ <i>Zookini</i>, par Piatnik, 15,99\$ (Gardez l'attention sur le déroulement des dépôts de cartes jouées par les joueurs tour à tour afin d'arriver à vider son paquet; ***idéalement avec des 6 à 8 ans***)</p> <p>7 ans et +, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Triplett' et Cacahouèt'</i>, par Djeco, 17,99\$ (Observer trois podiums simultanément et nommer le légume qui se pointerait sur trois marches différentes des trois podiums; Attention, activation, mémoire à court terme, m.d.t., **Joute en simultané)</p>	
<p><i>Bats la bête</i>, par Flexiq, 22,99\$ (être le premier à repérer une combinaison de 3 couleurs, monstres ou fonds pareils; observation, attention/activation, régulation de l'impulsivité+++ , mdt) 6 ans et + 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Haut les mains!</i>, par Flexiq, 22,99\$ (être le premier à repérer une combinaison de 3 éléments selon une règle précise; observation, attention/activation, régulation de l'impulsivité, m.d.t.) 7 ans et +, 2 à 6j..</p>	
<p>☆ <i>2 pommes 3 pains</i>, par Prétexte, 16,99\$ (garder le fil du décompte des pommes et des pains à mesure que les cartes sont jouées; dénombrement et petit calcul mental, mémoire à court terme verbale surtout, discours interne, mdt +++) 8 ans et + 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Spot it! Ou Dobble</i>, par Asmodée, 16,99\$ (être le premier à repérer une combinaison selon une règle précise; observation, attention/activation, régulation de l'impulsivité, m.d.t.) 6 ans et +, 2 à 6j..</p>	
<p>☆ <i>Spot it! Ou Dobble ACCÈS+</i>, par Asmodée, 34.50\$ ***Jeu adapté par la gamme de jeux Accès+ pour faciliter l'intervention pédagogique*** (être le premier à repérer une combinaison selon une règle précise; observation, attention/activation, régulation de l'impulsivité, m.d.t.) 6 ans et +, 2 à 6j..</p>	

<p>☆ Animooz, par Widyka!, 17,99\$ <i>(être celui qui trouve le bon nombre de fois que l'animal recherché se trouve sur la table parmi les cartes pêle-mêle sans toucher celles-ci; observation, attention/activation, régulation de l'impulsivité, m.d.t.)</i> 5 ans et +, 2 à 5j..</p>	
<p>☆ Ligretto, par Shimdt, 19,99\$ <i>(se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en gérant 4 plans de dépôts de cartes; observation, attention divisée++, activation, mémoire à court terme, discours interne, mdt+++)</i> 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ ,Dutch Blitz, par Dutch Blitz games, 14,99\$ <i>(placer ses cartes le plus vite possible en gérant l'ordre croissant et trois postes de discartes; inhibition, flexibilité+++ , autorégulation, mct visuelle et auditive, mémoire de travail</i> +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ , rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 8 ans et +, 1 à 4 j.</p>	

<p>Discours interne 5</p>	
<p>☆ <i>Labyrinthe Junior</i>, par Ravensburger, 34,99\$ <i>(voir ppt formation Optifex section Discours interne pour idées d'intervention)</i> 4 ans et + 1 à 4 j. ***Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Maki Stack</i>, par Blue Orange, 34,99\$ <u>Discours interne</u>: se parler en faisant la composition...tout dire à voix haute ou dans sa tête. <u>Élaboration du discours</u>: Décrire une composition à faire à un autre joueur. Il faut être précis dans ses directives afin que l'autre joueur réalise la composition correctement. 7 ans et +, 4 à 6j. ***JEU REMPLAÇABLE PAR :</p>	



<p>☆ <i>Find Monty</i>, par BELODUC, 39,99\$ (fabriquer la chambre de Monty selon une photo de chambre donnée; <u>Discours interne</u> : décrire à voix haute les gestes et séquences réalisées à mesure qu'on les fait 4 ans + 2 joueurs</p> <p>OU</p> <p>☆ <i>Les rondins des bois</i>, Happy Baoba, 31,99\$ <u>Discours interne</u> : décrire à voix haute les gestes et séquences réalisées à mesure qu'on les fait pour construire une carte 6 ans + 2-5 j.</p>	 
<p>☆ <i>Slide Quest</i>, par Blue Orange, 32,99\$ ***Seulement en France*** (se parler mutuellement pour arriver à gérer son bout de plateau chacun dans le but de déplacer un objet à un but précis) 7 ans et +, 1 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Jenga Maker</i>, par Jenga, 34,99\$ (reconstruire une composition 2D en 3D....****faire décrire la construction pendant que l'élève construit ou lui demander de décrire comme il faut à qqn pour que cette personne construise) 8 ans et +, 2 à 4 j.</p> <p>i.m. kinesthésique</p>	
<p>☆ <i>Galapa Go</i>, par MJ Games, 39,99\$ (repérage visuel, m.c.t./m.d.t. +++, attention divisée, inhibition, rapidité d'exécution; il faut retrouver rapidement les cartes recherchées par une combinaison d'animaux) * Joute en <u>simultané</u> 6 ans et + 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Picking Circus</i>, par Auzou, 15,99\$ (observer retournées afin de trouver rapidement les correspondances demandées + la non correspondance à inhiber; discours interne, attention, activation, m.d.t., inhibition) 5 ans et +, 1 à 6 j.</p>	

<p>☆ Quick Cups, par Amigo, 22,99\$ (organiser les cups de couleur selon la carte demandée; discours interne, mct visuelle, organisation spatiale) +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++, rapidité d'exécution) 6 ans et +, 2 à 4j.</p>	
<p>☆ Speedy Catch, par Blue Orange, 9,99\$ (observer les cartes à mesure qu'elles sont retournées afin de trouver rapidement les correspondances; discours interne, attention, activation, m.d.t.) 7 ans et +, 2 à 6j</p>	
<p>☆ Complices ou Accomplices par Old Chap, 37,99\$ (les deux joueurs doivent arriver ensemble à récolter le maximum de butins en se communiquant car l'un voit une couleur de laser et l'autre voit l'autre couleur! Flexibilité, régulation de l'impulsivité, planification et organisation, discours interne *décrire de manière précise*) 10 ans et + 2 j. ***coopération***</p>	
<p>☆ Costu Monsters, par Blue Orange, 19,99 euros ***Seulement en France*** (Déguiser rapidement les monstres en équipe ou non; pour stimuler le discours interne, demandez à l'élève de dire à voix haute ce qu'il recherche comme éléments de déguisement) 5 ans et + 2 à 6j. + ***coopération***</p>	
<p>☆ 2 pommes 3 pains, par Prétexte, 16,99\$ (garder le fil du décompte des pommes et des pains à mesure que les cartes sont jouées; dénombrement et petit calcul mental, mémoire à court terme verbale surtout, discours interne, mdt +++) 8 ans et + 2 à 6j.</p>	
<p>☆ Poulpyz, par LifeStyle, 24,99\$ (Soyez le premier à réaliser le poulpe demandé à superposant des cartes transparentes! Parlez-vous pour y arriver et imaginez ce que donneront vos superpositions; discours interne, mct verbale et visuelle, mdt +++, rapidité d'exécution) 8 ans et + 2 à 6j.</p>	

Images mentales (i.m.)

6

☆ *Jenga Maker*, par Jenga, 34,99\$
(reconstruire une composition 2D en 3D...****faire piger les yeux cachés des pièces du jeu pour développer l'i.m.)
8 ans et +, 2 à 4 j.

i.m. kinesthésique



***Tous les jeux qui demandent une construction en 2D/3D comme : Architek, Tangram, Cliko, Color Cubes (matériel Learning ressources), Code couleurs, Katamino, Blokus, Blokus 3D, etc...

i.m. constructions 2D/3D



☆ *Maki Stack*, par Blue Orange, **discontinué...donc en marché usagé**
Imagerie mentale= cacher les pièces de sushis + présenter une carte au joueur et celui-ci doit rechercher les pièces à utiliser pour faire la composition sans les regarder...seulement avec son toucher.
Imagerie mentale : faire construire la carte préalablement mémorisée les yeux fermés. 7 ans et +, 4 à 6j.

*****JEU REMPLAÇABLE PAR :**

☆ *Find Monty*, par beleduc, 38,99\$
(voir description Maki Stack ci-dessous et faire pareil...avec le matériel chat/oreiller/édredon/lit/tapis)

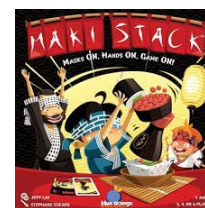
M.C.T. verbale/auditive : prendre une carte composition et la décrire au joueur...celui-ci doit mémoriser les consignes données et faire la composition après.







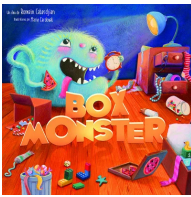
Discours interne : se parler en faisant la composition...tout dire à voix haute ou dans sa tête.

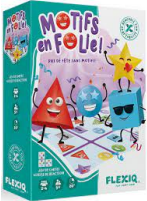






Élaboration du discours : Décrire une composition à faire à un autre joueur. Il faut être précis dans ses directives afin que l'autre joueur réalise la composition correctement.

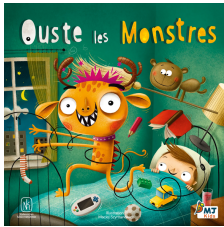






4 ans et +, 2 à 5 j.

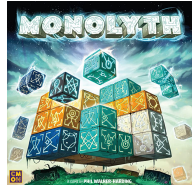
i.m. kinesthésique







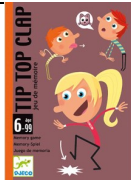
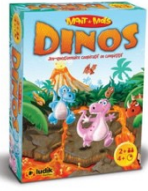
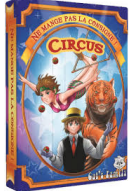




<p>OU</p> <p>☆ <i>Les rondins des bois</i>, Happy Baoba, 31,99\$ <u>I.M.</u> : toucher une construction faite par un autre joueur et une fois mémorisée au touché, la cacher et trouver parmi trois photos de chambres laquelle on vient de toucher 6 ans + 2-5 j.</p>	
<p>☆ <i>Spellcasters Harry Potter-Lanceurs de sors</i>, par Pressman, 22,99\$ (deviner l'image dessinée dans les airs ou dans le dos à l'aide d'une baguette de bois de la part d'un camarade) 7 ans + 3 à 8 j. i.m. : tout !!! i.m. kinesthésique</p>	
<p>☆ <i>El Maestro</i>, par Tiki Éditions, 32,99\$ (deviner l'image dessinée dans les airs en étapes par un meneur de jeu et essayer de reproduire sur votre feuille + deviner la scène!) 7 ans + 3 à 8 j. i.m. : tout !!!</p>	
<p>☆ <i>Recto-Verso</i>, par Tiki, 32,99\$ (planification, organisation, i.m***il faut reproduire une construction à deux joueurs mais chaque joueur ne voit qu'une face de la construction!) 8 ans et +, 2-6j.</p>	
<p>☆ <i>Robot Face Race</i>, par Educationnal Insight, 39,99\$ (planification, organisation, i.m***stocker en mémoire une composition de robot à rechercher. 4 ans et +, 2-4j.</p>	
<p>☆ <i>Ze Morror Animals. Images ou Faces</i>, par Djeco, 39,99\$ (planification, organisation, i.m***il faut reproduire une image en ayant recours au miroir que, par réflexion, reproduit la deuxième partie de l'image) 6 ans et +, 1j. ***VERSION Petits = 4 ans Ze Mirror Images</p>	
<p>☆ <i>BoxMonster</i> par Dude, 29,99\$ (Retrouver des images cartonnées en 2D avec une main à l'intérieur de la boîte pour réaliser un défi de recherche demandée; i.m., mct visuelle, régulation de l'impulsivité, communication) ***coopération**** 5 ans et +, 2-4j. i.m. kinesthésique</p>	

<p>☆ <i>Motifs en folie</i>, par FlexiQ, 16,99\$ (Reproduire un motif donné à l'aide de cartes munies de 4 logos tout en faisant agencer les logos; i.m., mct visuelle, flexibilité, attention) 5 ans et +, 2-4j.</p>	
<p>☆ <i>Orbito</i>, par FlexiQ, 34,99\$ (placements et déplacements de billes par cases amovibles; manipulation mentales visuelles, planification/organisation, anticipation+++), flexibilité 7 ans et +, 2j.</p>	
<p>☆ <i>By the book/Bouquin malin</i>, par Foxmind!, 24,99\$ (organiser les livres sur une ou des tablettes de bibliothèque en respectant les consignes non verbales; planification/organisation visuo-spatiale, i.m., flexibilité, discours interne) ***Voir la chaîne Youtube Optijeu pour toutes les façons de stimuler*** 8 ans et + 1j. +</p>	
<p>☆ <i>Logic! Games / Les acrobasticots</i>, par HABA, 48,99\$ (Réaliser l'image présentée en disposant les pièces à plat et en les superposant; i.m, planification/organisation visuo-spatial, 2D v.s 3D,) 5 ans et + 1j. +</p>	
<p>☆ <i>Tactil Buzz</i>, par Djeco, 34,99\$, (Trouver les pièces demandées en touchant à des pièces cachées dans un sac; il faut donc reconnaître les textures présentées seulement par le touché!) 3 ans et + 1-4j.</p>	
<p>☆ <i>Tastaro</i> par Beleduc, 36,99\$, (Trouver les pièces demandées en touchant à des pièces cachées dans un sac; il faut donc reconnaître les textures présentées seulement par le touché!) 4 ans et + 1 j. + i.m. kinesthésique</p>	
<p>☆ <i>Costu Monsters</i>, par Blue Orange, 19,99 euros ***Seulement en France*** (Déguiser rapidement les monstres en équipe ou non; pour stimuler l'i.M, il faudrait rechercher les pièces les yeux fermés!) 5 ans et + 2 à 6j. + ***coopération***</p>	

<p>☆ <i>Ouste les monstres</i>, par GameWorks, 39,99\$ (Trouver les items à placer dans les chambres sans ne se tromper avec les monstres qui leur ressemblent énormément, en tâtant avec une main dans un sac; excellent pour stimuler l'i.M, il faudrait rechercher les pièces les yeux fermés!)</p> <p>3 ans et + 2 à 6j. +</p> <p>*I.M. Kinesthésique* ***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Cubeez</i>, par Blue Orange, 21,99\$ (Reproduire le modèle de face de robot donnée par une carte commune le plus vite possible; mct visuelle, i.m., mdt)</p> <p>Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Match Madness</i>, par Foxmins, 34,99\$ (Reproduire une séquence visuelle par manipulation de cubes; mct visuelle, i.m., mdt)</p> <p>7 ans et +, 1 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Poulpyz</i>, par LifeStyle, 24,99\$ (Soyez le premier à réaliser le poulpe demandé à superposant des cartes transparentes! Parlez-vous pour y arriver et imaginez ce que donneront vos superpositions; discours interne, mct verbale et visuelle, mdt +++ , rapidité d'exécution)</p> <p>8 ans et + 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Maitre Renard</i>, par Studio H, 34,99\$ (Retrouver les animaux demandés en les tâtant les yeux fermés!; i.m., mct visuelle, rég. De l'impulsivité car les pièces se ressemblent et si ce ne sont pas les bonnes il y a des points en moins.)</p> <p>7 ans et + 2 à 6j.</p> <p>i.m. kinesthésique</p>	
<p>☆ <i>Lazer Maze et Lazer Maze JR</i>, par Smart Games, 44,99\$ (Panifier les placements de pièces pour que le laser poursuivre un chemin correctement une fois que vous activerez sa lumière à la fin planification-organisation, flexibilité, i.m., , mct visuelle,)</p> <p>8 ans et + j.</p>	
<p>☆ <i>Projet L</i>, par Asmodée, 39,99\$ (Organisation de pantominos (blocs comme Tetris) sur un plan 2D; planification-organisation visuo-spatiale, flexibilité, i.m., , mct visuelle,)</p> <p>8 ans et + 2 à 4j.</p>	





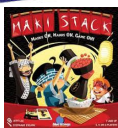

<p>☆ <i>Monolyth</i>, par COMON, 59,99\$ (Organisation de blocs 3D dans un plan 2D-3D superposés; planification-organisation visuo-spatiale, i.m., , mct visuelle,) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
--	---


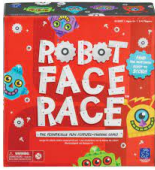




m.c.t./m.d.t. verbale 7.1	
<p>***Tous les jeux de mémoire auditive peuvent être utilisés*** ☆ <i>Simon</i>, par MB, 34,99\$ (ou moins cher format poche) (mémoires visuelle et auditive, inhibition) ***processus séquentiels 7 ans et +, 1 j. niveau 2+</p>	
<p>☆ <i>MEMO Master</i>, par K.I.D., 29,99\$ (mémoire à court terme auditive; il faut mémoriser une séquence de sons et la refaire. Il faut donc d'abord associer le son entendu au thème auquel il appartient (ex : une cloche = objet) + le mémoriser + faire de même pour le prochain et ainsi de suite de sorte à refaire la séquence parfaitement...celle-ci s'allonge de plus en plus. Plus de 6 thèmes de sons en rafale. 4 ans et + 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Cherche, trouve et découvre Les camions</i>, par Placote, 29,99\$ (repérage visuel d'images avec possibilité de consignes/inférences : ex : Trouve le camion qui éteint des feux. Trouve cette fille. Selon toi, quelle émotion vit-elle?) FOCUS + ACTIVE!!!, mct verbale, déduction par indices visuels incluant ou non les états émotionnels) * Possibilité de Joute en <u>simultané</u> 3 ans et + 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Face de bouc</i>, par Cocktail Games, 19,99\$ (mémoire à court terme auditive +++ et mémoire visuelle; il faut donner un nom à chaque monstre et s'en rappeler plus tard lorsqu'il revient) 6 ans +, 2 à 7j. niveau 2</p>	




<p>☆ <i>Tip Top Clap</i>, par DJECO, 14,99\$ (mémoire auditive+++, mémoire visuelle; mémoriser une suite de mimes et de sons) 6 ans + 1 à 8 j.</p>	
<p>☆ <i>Mont-à-mots Dinos</i>, par Ludik Québec, 24,99\$ (compréhension de consignes et raisonnement sur ces consignes; on peut mémoriser l'image et se faire poser 2 questions ou 1 question sur cette image ou encore, répondre à 1 ou 2 questions en regardant l'image) 4 ans + 2j+</p>	
<p>☆ <i>Ne mange pas la consigne</i>, par Cat's Family, 19,99\$***Seulement en France*** (consignes données ou lues et le joueur doit réaliser celles-ci par des emplacements de cartes ou par sélection des bonnes images.) 7 ans + **ENCORE DISPONIBLE en EUROPE</p>	
<p>☆ <i>Mémoire télescopique</i>, par Boxed Game, 34,99\$ (mct, mdt +++ , ; se souvenir de la base d'une phrase et l'allonger le plus possible) 9 ans et +, 2 à 6 j.</p>	
<p>☆ <i>Find Monty</i>, par BELODUC, 39,99\$ (fabriquer la chambre de Monty selon une photo de chambre donnée; <u>Discours interne</u> : décrire à voix haute les gestes et séquences réalisées à mesure qu'on les fait <u>MCT verbale</u> : se faire donner des consignes verbales à réaliser 4 ans + 2 joueurs</p>	
<p>☆ <i>Les rondins des bois</i>, Happy Baoba, 31,99\$ <u>Discours interne</u> : décrire à voix haute les gestes et séquences réalisées à mesure qu'on les fait <u>MCT verbale</u> : se faire donner des consignes verbales à réaliser 6 ans + 2-5 j.</p>	
<p>☆ <i>Costu' Monsters</i>, par Blue Orange, 19,99 euros ***Seulement en France*** (Déguiser rapidement les monstres en équipe ou non; pour stimuler la MCT verbale, décrire ou se faire décrire verbalement par un partenaire le ou les monstres à déguiser, sans ne voir le ou les monstres) 5 ans et + 2 à 6j. + ***coopération***</p>	

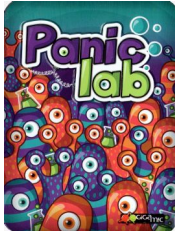

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue
Clinique Optineurones / Formations Optifex
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre éditeur, 2009.


<p>☆ <i>Taco Chapeau Gâteau...</i>, Blue Orange, 19,99\$ (Nommer le bon mot en retournant une carte tout à tour en suivant l'ordre des mots à nommer; Attention, activation, mémoire à court terme verbale, m.d.t.)</p> <p>8 ans + 2-8 j. ***Plusieurs dans la collection***</p>	
<p>☆ <i>2 pommes 3 pains</i>, par Prétexte, 16,99\$ (garder le fil du décompte des pommes et des pains à mesure que les cartes sont jouées; dénombrement et petit calcul mental, mémoire à court terme verbale surtout, discours interne, mdt +++)</p> <p>8 ans et + 2 à 6j.</p>	
<p><i>Haut les mains!</i>, par Flexiq, 22,99\$ (être le premier à repérer une combinaison de 3 éléments selon une règle précise; observation, attention/activation, régulation de l'impulsivité+++ , mdt)</p> <p>7 ans et +, 2 à 6j..</p>	
<p>☆ <i>Poulpyz</i>, par LifeStyle, 24,99\$ (Soyez le premier à réaliser le poulpe demandé à superposant des cartes transparentes! Parlez-vous pour y arriver et imaginez ce que donneront vos superpositions; discours interne, mct verbale et visuelle, mdt +++ , rapidité d'exécution)</p> <p>8 ans et + 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Qui a triché?</i>, par La belette moqueuse, 16,99\$ (Soyez le premier à trouver <i>Qui a triché</i> dans <i>Quelle matière</i> et de <i>Quelle façon</i> en récoltant des indices que vous mémorisez (à la manière de Clue); discours interne, mct verbale +++ et visuelle, mdt +++)</p> <p>7 ans et + 2 à 6j.</p>	

m.c.t./m.d.t. visuelle	
7.2	
***Tous les jeux de mémoire visuelle peuvent être utilisés	
<p>☆ <i>Bug Hunt</i>, par CMON 39,99\$ (mémoire visuelle; on doit imprégner tous les blocs de notre couleur parmi plusieurs autres couleurs) 5 ans +, 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Spellcasters Harry Potter-Lanceurs de sors</i>, par Pressman, 22,99\$ (deviner l'image dessinée dans les airs ou dans le dos à l'aide d'une baguette de bois de la part d'un camarade) 7 ans + 3 à 8 j. i.m. : tout !!!</p>	
<p>☆ <i>Speed Colors, Life Style</i>, 29,99\$ (pour le moment, ***Seulement en France***) (mct visuelle; il faut imprégner une carte dessinée de 6 couleurs et reproduire la séquence de couleur le plus rapidement possible...les bouchons de crayons finissent par être interchangeés.) 5 ans et + 2 à 6 joueurs</p>	
<p>☆ <i>Ne mange pas la consigne</i>, par Cat's Family, 19,99\$ (consignes données ou lues et le joueur doit réaliser celles-ci par des emplacements de cartes ou par sélection des bonnes images. **Jouez de manière à faire mémoriser une carte solution image et le joueur doit ensuite trouver la bonne description écrite.) 7 ans +</p>	
<p>☆ <i>Maki Stack</i>, par Blue Orange, 29,99\$ <u>M.C.T. visuelle</u> : faire mémoriser la carte à l'élève et il doit réaliser la composition de sushis sans regarder la carte à nouveau, seulement de mémoire. 7 ans et +, 4 à 6j. ***JEU REMPLAÇABLE PAR :</p>	
<p>☆ <i>Les rondins des bois</i>, Happy Baoba, 31,99\$ <u>I.M.</u> : toucher une construction faite par un autre joueur et une fois mémorisée au touché, la cacher et trouver parmi trois photos de chambres laquelle on vient de toucher <u>MCT visuelle</u> : mémoriser une photo de chambre à réaliser, la cacher et réaliser la chambre après sans revoir la photo 6 ans + 2-5 j.</p>	





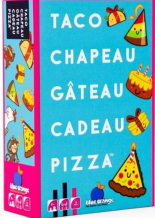
<p>OU</p> <p>☆ <i>Find Monty</i>, par BELODUC, 39,99\$ (fabriquer la chambre de Monty selon une photo de chambre donnée; <u>I.M.</u> : toucher une construction faite par un autre joueur et une fois mémorisée au touché, la cacher et trouver parmi trois photos de chambres laquelle on vient de toucher <u>MCT visuelle</u> : mémoriser une photo de chambre à réaliser, la cacher et réaliser la chambre après sans revoir la photo 4 ans + 2 joueurs</p>	
<p>☆ <i>Robot Face Race</i>, par Educationnal Insight 34,99\$ (planification, organisation, i.m***stocker en mémoire une composition de robot à rechercher. 4 ans et +, 2-4j.</p>	
<p>☆ <i>Similix</i>, par Dleco, 24,99\$ (observer retournées afin de trouver rapidement les correspondances demandées + la non correspondance à inhiber; discours interne, attention, activation, mct visuelle) 4 ans et +, 1 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Costu Monsters</i>, par Blue Orange, 19,99 euros (<i>seulement en France</i>) (Déguiser rapidement les monstres en équipe ou non; pour stimuler la MCT visuelle, mémoriser l'intégralité du ou des monstres à déguiser en les regardant pour ensuite aller chercher les éléments de mémoire sans avoir le ou les monstres sous les yeux) 5 ans et + 2 à 6j. +</p> <p>***coopération***</p>	
<p>☆ <i>Cubeez</i>, par Blue Orange, 21,99\$ (Reproduire le modèle de face de robot donnée par une carte commune le plus vite possible; mct visuelle, i.m., mdt) Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Tapikékoï?</i>, par Djeco, 22,99\$ (Mémoriser une pièce de maison...des éléments vont être retirés et premier joueur à dire ce qui a été retiré; mct visuelle, i.m., mdt) 5 ans et +, 2 à 6j.</p>	



<p>☆ <i>La maison des souris</i>, par Gigamic, 44,99\$ (Mémoriser les éléments d'une pièce de la maison pour être en mesure de dire après si des éléments y étaient ou non; mct visuelle, i.m., mdt) 5 ans et +, 2 à 4j. ***Jeu coopératif***</p>	
<p>☆ <i>Match Madness</i>, par Foxmind, 34,99\$ (Reproduire une séquence visuelle par manipulation de cubes; mct visuelle, i.m., mdt) 7 ans et +, 1 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Poulpyz</i>, par LifeStyle, 24,99\$ (Soyez le premier à réaliser le poulpe demandé à superposant des cartes transparentes! Parlez-vous pour y arriver et imaginez ce que donneront vos superpositions; discours interne, mct verbale et visuelle, mdt +++, rapidité d'exécution) 8 ans et + 2 à 6j.</p>	

<p>Fonction de mise en jour en m.d.t. 7.3</p>	
<p>☆ <i>Panic Lab</i>, par Gigamic, 22,99\$ (analyser les cartes pour savoir où le regard doit terminer sa route; reconnaissance visuelle, catégorisation, flexibilité+++ autorégulation, inhibition+++ +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u>. 8 ans et +, 2 à 10j.</p>	
<p><i>Flip la fenêtre</i> par FlexiQ, 22,99\$ (rapidité d'exécution pour trouver quelle est l'image ou la couleur recherchée; plusieurs règles changeantes : flexibilité+++ autorégulation, inhibition+++ m.c.t./m.d.t.+++ rapidité d'exécution) Joute en <u>simultané</u> 7ans et +, 2 à 8j.</p>	

<p>☆ <i>Les 7 vilains (Die Fiesen)</i>, par Drei Hasen, 19,99\$ ***Seulement en France***</p> <p>(Il faut tenir un décompte de 1 à 7 en ordre croissant et décroissant tout le long du jeu. Pendant ce temps, il faut nommer ou non le décompte où on est rendu à chaque carte retournée selon l'image présentée sur la carte. Parfois il faut faire un geste, parfois dire le décompte, parfois ne rien dire...toujours en tenant le décompte!!)</p> <p>+++fonction de mise à jour en m.d.t.+++, rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 8 ans et +, 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Dutch Blitz</i>, par Dutch Blitz games, 14,99\$</p> <p>(placer ses cartes le plus vite possible en gérant l'ordre croissant et trois postes de discartes; inhibition, flexibilité+++ , autorégulation, mct visuelle et auditive, mémoire de travail</p> <p>+++fonction de mise à jour en m.d.t.+++, rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 8 ans et +, 1 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Sushi Dice</i>, par Site down!, 26,99\$</p> <p>(récolter des éléments en retournant des dés ; , inhibition, flexibilité+++ , autorégulation, mct visuelle et auditive, mémoire de travail</p> <p>+++fonction de mise à jour en m.d.t.+++, rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Speedy Catch</i>, par Blue Orange, 9,99\$</p> <p>(observer les cartes à mesure qu'elles sont retournées afin de trouver rapidement les correspondances; discours interne, attention, activation, m.d.t.)</p> <p>7 ans et +, 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Ghosts</i>, par Asyncon, 14,99\$</p> <p>(mémoriser une séquence de composition de fantômes en faisant les liens et manipulations entre les cartes tournées précédemment et la présente ; , inhibition, flexibilité+++ , autorégulation, mct visuelle et auditive, mémoire de travail</p> <p>+++fonction de mise à jour en m.d.t.+++, rapidité d'exécution) 7 ans et +, 3 à 6j.</p>	

<p>☆ Slam Cup, par Blue Orange, 30,99\$ (placer ses cups très rapidement selon la couleur demandée qui ne cesse de changer dû aux cups placés des autres joueurs : inhibition, flexibilité+++ , autorégulation, mct visuelle et auditive, mémoire de travail +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ , rapidité d'exécution) * Joute en <u>simultané</u></p> <p>6 ans et +, 2 à 4j.</p>	
<p>☆ Tropico, par Gigamic, 24,99\$ ***Seulement en France*** (mémoriser l'ordre des animaux et leur couleur, empilés un au-dessus de l'autre : inhibition, discours interne, mct visuelle et auditive, mémoire de travail +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ , rapidité d'exécution)</p> <p>8 ans et +, 2 à 4j. **ENCORE DISPONIBLE en EUROPE</p>	
<p>☆ Pilo Pilo, par Blue Orange, ??? à venir automne 2024 (réagir en prenant le bon oreiller selon la carte retournée; attention, activation, triple tâche en m.d.t., rapidité d'exécution) 7 ans et +, 3 à 6j</p>	
<p>☆ Picking Circus, par Auzou, 15,99\$ (observer retournées afin de trouver rapidement les correspondances demandées + la non correspondance à inhiber; discours interne, attention, activation, triple tâche en m.d.t., inhibition) 5 ans et +, 1 à 6j.</p>	
<p>☆ Quick Cups, par Amigo, 22,99\$ (organiser les cups de couleur selon la carte demandée; discours interne, mct visuelle, organisation spatiale) +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++ , rapidité d'exécution)</p> <p>6 ans et +, 2 à 4j.</p>	







<p>☆ Kites, par Matagot 29,99\$ (faire voler les cerfs-volants tous ensemble tour à tour en jouant nos cartes), réussir le spectacle avant que le sablier commun ne s'écroule; attention +++, activation, m.d.t., flexibilité, régulation émotionnelle) 8 ans et +, 2 à 6 j. ***coopération***</p>	
<p>☆ Dors dragon d'or, par GmeFlow, 29,99\$ (memoriser des articles à aller chercher après dans le temps du sablier tout en essayant de trouver les articles d'un des autres joueurs; mémoire visuelle, mct visuelle, mdt++, régulation émotionnelle un peu, rapidité d'exécution) +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++</p> <p>6 ans et +, 21 à 5j.</p>	
<p>☆ Bacon Blitz, par Gladius 24,99\$ (memoriser des articles à aller chercher après dans le temps du sablier tout en essayant de trouver les articles d'un des autres joueurs; mémoire visuelle, mct visuelle, mdt++, régulation émotionnelle un peu, rapidité d'exécution) +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++</p> <p>6 ans et +, 2 à 5j.</p>	
<p>☆ Mamma Mia, par OYA, 24,99\$ (memoriser les ingrédients au four et ceux utilisés à mesure que tous les joueurs jouent tour à tour; mémoire visuelle, mct visuelle, mdt++, discours interne, un peu de planification) +++fonction de mise à jour en m.d.t.+++</p> <p>10 ans et +, 2 à 5j.</p>	
<p>☆ Taco Chapeau Gâteau..., Blue Orange, 19,99\$ (Nommer le bon mot en retournant une carte tout à tour en suivant l'ordre des mots à nommer; Attention, activation, mémoire à court terme verbale, m.d.t.) 8 ans + 2-8 j. ***Plusieurs dans la collection***</p>	

<p>☆ <i>MEMO Rush</i>, par Foxmind, 20,99\$ (jeu de mémoire relié au vocabulaire sur les émotions; association image-vocabulaire émotion avec une partie de mémoire ordinaire!) 6+ ans, 2 à 6 j.</p>	
<p><i>Salade de cafards</i>, par Gigamic, 9,99\$ ***Seulement en France*** (réagir rapidement en analysant des cartes retournées en se souvenant des ingrédients déjà joués; régulation de l'impulsivité, m,d,t+++ , focus attentionnelle) * Joute en <u>simultané</u> 6 ans et +, 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>2 pommes 3 pains</i>, par Prétexte, 16,99\$ (garder le fil du décompte des pommes et des pains à mesure que les cartes sont jouées; dénombrement et petit calcul mental, mémoire à court terme verbale surtout, discours interne, mdt +++) 8 ans et + 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Ligretto</i>, par Shimdt, 19,99\$ (se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en gérant 4 plans de dépôts de cartes; observation, attention divisée++, activation, mémoire à court terme, discours interne, mdt +++) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Crazy Kick</i>, par OYA, 24,99\$ (se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en gérant 4 plans de dépôts de cartes; observation, attention divisée++, activation, mémoire à court terme, discours interne, mdt +++) 8 ans et + 2 à 8j.</p>	

Anticipation +++

(suivi de planification/Organisation/Flexibilité stratégique)

8

<p>☆ <i>Les tours ambulantes</i>, par Oya, 69,99\$ (arriver à transporter ses magiciens dans le donjon en planifiant leurs déplacements mais attention les autres peuvent changer les plans de vos magiciens; anticipation+++, mémoire, planification/organisation, flexibilité, attention) 8 ans et + 1 à 6 j. *** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Kamisado</i>, par Huch!, 39,99\$ (Atteindre le premier la rangée de base de l'adversaire...avancer autant que vous voulez et la case sur laquelle s'arrête votre pion établit la couleur de pion que devra jouer votre adversaire; anticipation+++, flexibilité, planification/organisation) 10 ans et + 2j. ***capable à partir de 7 ans***</p>	
<p>☆ <i>Quarto!</i>, par Gigamic, 49,99\$ ou format mini à 32,99\$ (axes vertical et horizontal, classification, planification spatiale, déplacements spatiaux, anticipation+++, autorégulation, flexibilité, m.c.t.) 8 ans et + 2j.</p>	
<p>☆ <i>Coffee Rush</i>, par Korea Boardgames, 49,99\$ (MAGNIFIQUE jeu!!!! Super beau! Réaliser des commandes passées à votre café par des cartes pour lesquelles vous devrez aller récolter les bons ingrédients, les stocker et les jouer judicieusement. Planification/Organisation, anticipation +++, déplacements visuo-spatiaux) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>ONIX</i>, par Blue Cocker, 24,99\$ (Placements de cartes, mais avant de choisir votre carte à chaque tour vous devez anticiper le pouvoir qu'elle va enclencher; Planification/Organisation, Anticipation +++) 7 ans et + 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Taxi</i>, par Boom, 44,99\$, (Déplacer les cochons en conservant secret sa couleur; Anticipation+++++!!!, planification/organisation, flexibilité++) 5 ans et +, 2j. à 6 j.</p>	

Anticipation/**Planification/Organisation**, flexibilité stratégique

9

Bambino Gestion (petite enfance/environ 2 à 5 ans)

☆ **Little cooperation**, par DJECO, 24,99\$,
 (jeu de coopération où il faut faire la directive demandée par le dé lorsque vient son tour de jeu; respect du tour de jeu, adresse pour enlever soigneusement les blocs de glace, patience)
 2 ans et +, 2 à 5j.



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

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

Toute la collection 2 ans +

☆ **The littles firefighters**, par FoxMind, 24,95\$,
 (avancer le pompier demandé lors de son tour de jeu, apprendre à avancer son jeton en respectant la correspondance terme-à-terme)
 4 ans et +, 1 à 6 j.



☆ **Le bal masqué des coccinelles**, par Matagot, 37,99\$,
 (attendre son tour de jeu, reconnaissance des couleurs, dénombrement; couvrir toutes les coccinelles à l'aide des récoltes)
 2 à 5 ans et +, 2-4j. **jeu coopératif**









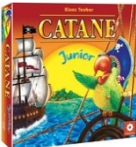
Mini Gestion (petite enfance/environ 5 à 7 ans)

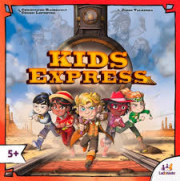





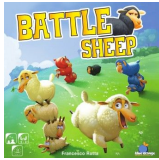
☆ **La course farfelue des souris des champs**, par Zoé Yatéka, 34,99\$,
 (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; jeu de parcours où des embûches peuvent survenir et où on doit gérer notre pion et parfois réussir à ralentir nos adversaires.
 5 ans et +, 2 à 4 j.





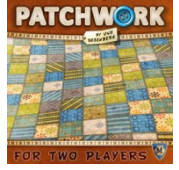

☆ **Mmm!**, par Matagot, 34,99\$,
 (tourner les dés et décider ceux que l'on conserve ou non pour tenter de récolter le plus d'aliments que possible; planification, organisation, appât du gain, gestion de l'impulsivité)
 5 ans et + 2-6j. **jeu coopératif**







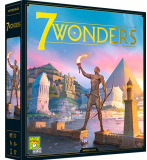
<p>☆ Monza, par Haba, 29,99\$ (Planification, anticipation+++, flexibilité cognitive...; il faut faire avancer sa voiture le plus vite possible en étant le plus stratégique) 5 ans et +, 2 à 6 j.</p> <p>***Augmenter le niveau de jeu en donnant un pointage en plus à celui qui aura utiliser le plus de dés pour avancer tout au long de la partie. Ainsi, l'élève est amené à prendre le temps de planifier ses déplacements dans le but d'avancer le plus loin possible, tout en utilisant le plus possible de dés.</p>	
<p>☆ <i>Mon premier Carcassonne</i>, par SCHMIDT, 44,99\$, (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut faire des chemins pour arriver à mettre nos personnages en premier, mais attention car les autres joueurs jouent avec les mêmes chemins que nous!) 4 ans et +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>La course des tortues</i>, par Oya, 24,99\$, (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut amener sa tortue au bout du chemin le plus rapidement possible, afin de lui faire manger de la salade, 2 niveaux de jeux. 4 ans et +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Singe en fuite</i>, par Placote, 34,99\$, (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...) 5 ans et +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Age de pierre Junior</i>, par Asmodée, 49,99\$, (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut planifier la récolte de vives pour les échanger contre des habitations) 5 ans et +, 2 à 4 j.</p>	
<p><i>Cröa</i>, par Superlode, 29,99\$ planifier ses déplacements de grenouilles pour arriver à vaincre la reine adverse; anticipation ++, planification/organisation) 7 ans et +, 2 à 4 j.</p>	
<p>☆ <i>Catane Junior</i>, par Kosmos, 49,99\$, (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut planifier la récolte de vives pour les échanger contre des bateaux et des repères de pirate) 6 ans et +, 2 à 4 j.</p>	





<p>☆ <i>Kids Express</i>, par Ludonaute, 39,99\$, (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; il faut sauver les passagers et les bagages tout en éliminant les bandits!) 5 ans et +, 1j. à 4 j. ***Coopératif***</p>	
<p>☆ <i>Fluffy Valley</i>, par Loki, 51,99\$, (Planification, anticipation, flexibilité cognitive...; préparer les chiens de prairie à l'hiver en récoltant tous leurs besoins!)*Très beau jeu!* 6 ans et +, 1j. à 4 j. ***Coopératif***</p>	
<p>Petite Gestion (environ 7 ans et +)</p>	
<p>☆ <i>Kamisado</i>, par Huch!, 39,99\$ (Atteindre le premier la rangée de base de l'adversaire...avancer autant que vous voulez et la case sur laquelle s'arrête votre pion établit la couleur de pion que devra jouer votre adversaire; anticipation+++, autorégulation, flexibilité, planification, organisation) 10 ans et + 2 j. ***capable à partir de 7 ans***</p>	
<p>☆ <i>Six</i>, par Fox Mind, 19,99\$ (il faut être le premier à former une des trois représentations proposées avec ses pièces de jeu; anticipation+++, autorégulation, flexibilité, m.c.t., perception et représentation spatiale en 2D) 7 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Gobblets Gobblers</i>, par Blue Orange, 29,99\$ (axes vertical et horizontal, classification, planification spatiale, déplacements spatiaux, anticipation, autorégulation, flexibilité, m.c.t.) 5 ans et + 2j.</p>	
<p>☆ <i>Chabyrinthe</i>, par Cocktail games, 24,99\$, ***Seulement en France*** (planification et organisation spatiale du même type qu'un labyrinthe, anticipation+++, flexibilité, autorégulation) 8 ans + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Battle Sheep</i>, par blue orange, 34,99\$ (déplacer ses piles de moutons en jugeant combien en déplacer à la fois de sorte à bloquer l'adversaire tout en essayant de couvrir le plus de parties de pâturage possible; anticipation+++, planification, organisation, autorégulation...) 7 ans et + 2 à 4j.</p>	

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

<p>☆ <i>Quarto!</i>, par Gigamic, 49,99\$ ou 31,99\$ format mini (axes vertical et horizontal, classification, planification spatiale, déplacements spatiaux, anticipation+++, autorégulation, flexibilité, m.c.t.) 8 ans et + 2j. *** Plateau commun***</p>	
<p>☆ <i>Orbito</i>, par FlexiQ, 34,99\$ (placements et déplacements de billes par cases amovibles; manipulation mentales visuelles, planification/organisation, anticipation+++), flexibilité 7 ans et +,2j.</p>	
<p>☆ <i>PatchWork</i>, par Fun Forge, 29,99\$ (Confectionner sa courte-pointe en laissant le moins d'espace) 8 ans et + 2j.</p>	
<p>☆ <i>Kingdomino</i>, par blue orange, 24999\$ (placer ses tuiles de sorte à former le plus grand village et les dominos de même couleur collés) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Chocoly</i>, par Fox Mind, 24,99\$ (placer ses tuiles chocolat de sorte qu'il y ait le plus de carrés de sa saveur de chocolat visibles du dessus à la fin de la partie) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Cosy Casa</i>, par Gigamic, 56,99\$ (placer ses tuiles chocolat de sorte qu'il y ait le plus de placer des articles dans sa bibliothèque en essayant de réaliser les objectifs personnels et communs; anticipation, planification, organisation, flexibilité) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Icing on the cake/C'est du gâteau</i>, par Fox Mind, 19,99\$ (confectionner son gâteau en faisant des étages en tenant compte des contraintes de confettis et de glaçage; planification, organisation, traitement visuo-spatial 2D, superpositions visuelles, im) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	

<p>☆ <i>Monsieur Facteur junior</i>, par Pierre-Belvédère, 24,99\$ (Planifier la livraison de son courrier; planification, organisation, anticipation) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<h2>Grande Gestion (environ 8 ans et +)</h2>	
<p>☆ <i>Camelup</i>, par Filsofia, 49,99\$ (gagner des paris sur une course en estimant l'ordre d'arrivée des chameaux; ***déduction et probabilités à anticiper***) 8 ans et + 2 à 4j.</p> <p>**Extension disponible**</p>	
<p>☆ <i>River Dragon</i>, par Matagot, 59,99\$ (planifier votre chemin pour arriver à l'autre bout en premier; il faut anticiper tous les coups à venir avant de les jouer; planification, organisation, anticipation, flexibilité ++ car les autres joueurs auront un impact sur vos placements)</p> <p>8 ans et + 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Jamaïca</i>, par GAMEWORKS, 59,99\$ (gestion de ses vives et de son argent pour être le pirate le plus rapide et le plus riche en fin de partie)</p> <p>8 ans et + 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Acropolis</i>, par Gigamic, 39,99\$ (construction de son empire par juxtaposition et superpositions; anticipation, planification/organisation, flexibilité)</p> <p>8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Azul</i>, par Pan B, 49,99\$ (placement de pièces sur un tapis de sorte à garnir le tapis le plus payant. Beaucoup d'anticipation demandée!)</p> <p>8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Queendomino</i>, par Blue Orange, 49,99\$ (même fonction de jeu que Kingdomino mais avec plus de contraintes et de choix à faire en planification)</p> <p>8 ans et + 2 à 4j.</p>	

<p>☆ <i>Potion Explosion</i>, par EDGE, 69,99\$ (anticiper les défilements de billes à la manière «Candy Crush» pour planifier vos potions magiques la réutilisation de ces dernières pour optimiser vos actions par après) 8 ans et + 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>Coffee Rush</i>, par Korea Boardgames, 49,99\$ (MAGNIFIQUE jeu!!!! Super beau! Réaliser des commandes passées à votre café par des cartes pour lesquelles vous devrez aller récolter les bons ingrédients, les stocker et les jouer judicieusement. Planification/Organisation, anticipation +++, déplacements visuo-spatiaux) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Les aventuriers du rail</i>, par Days of Wonder, entre 50\$ et 75,99\$ (Construire ses chemins de fer en récoltant des cartes wagons. Planification/Organisation, anticipation, organisation visuo-spatiale) 8 ans et + 2 à 5j.</p>	
<p>Gestion Pro (environ 8 à 10 ans et +...dès les jeux de Grande Gestion sont ok) (***)pas nécessaire de les posséder...seulement les conseiller)</p>	
<p>☆ <i>Océanos</i>, par iello, 46,99\$ (prévoir des collections de cartes contenant des éléments de la mer, ceux-ci permettant d'améliorer votre sous-marin dans le but d'obtenir le plus de points possible à la fin du jeu; anticipation +++, prise de chances, choix, planification/organisation, autoévaluation) 8 ans et + 2 à 5j</p>	
<p>☆ <i>Colt Express</i>, par LUDONAUTE, 49,99\$ (prévoir toutes les actions à faire, à tour de rôle, avant de mettre en activité toutes ces actions; anticiper nos déplacements et actions tout en essayant de mémoriser la séquence de toutes les actions des autres joueurs aussi; Anticipation +++, planification, organisation, flexibilité++ car les autres joueurs changeront votre propre planification) 10 ans et + 2 à 6j.</p>	
<p>☆ <i>7 Wonders</i>, par Repos Productions, 69,99\$ (gestion des avoirs, planification de mise en place de cartes et «d'achat» de cartes qui nous serviront pour plus tard dans la partie; il faut bâtir une des 7 merveilles du monde) 10 ans et + 2 à 7j.</p>	
<p>☆ <i>Evergreen</i>, par Gigamic, 64,99\$ (gérer sa plantation selon les 4 saisons en planifiant où placer ses arbres et autre tout en tenant compte de l'ombrage que fera le soleil tantôt! Anticipation, Planification/Organisation, im, traitement visuo-spatial) 10 ans et + 2 à 4j.</p>	

<p>☆ <i>Takenoko</i>, par , 64,99\$ (Gérer des missions de plantation de bamboo! Anticipation, Planification/Organisation, traitement visuo-spatial) 10 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Chakra</i>, par Blam!, 36,99\$ (Gérer ses chakras en faisant des placements; Anticipation, Planification/Organisation, traitement visuo-spatial) 8 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Rallyman (GT ou Dirt)</i>, par Rallyman, 54,99\$ (Gérer sa course de rallye et son bolide; Anticipation, Planification/Organisation, traitement visuo-spatial) 9 ans et + 2 à 4j.</p>	
<p>☆ <i>Calico</i>, par entre 54,99\$ (Organiser sa courte-pointe pour loger les chats; Planification/Organisation, anticipation, organisation visuo-spatiale) 10 ans et + 1 à 4j.</p>	

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

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

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

- **Mini Gestion** («Petites f.ex.») :
 - La course farfelue des souris des champs
 - **Monza**
 - **Mon premier Carcassonne**

Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue

Clinique Optineurones / Formations Optifex

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

- Viva Topo
- Age de pierre Junior
- La course des tortues
- Crôa!
- **Catane Junior**
- Etc.

- **Petite Gestion :**
 - **Six**
 - Quoridor
 - **Battle Sheep**
 - Icing on the cake/C'est du gâteau
 - Chocoly
 - Kingdomino
 - Kingdom Run
 - **Quarto!**
 - Quirkle!
 - Othello
 - Abalone
 - Éclipse
 - Gobbler Gobblers
 - Chabyrinth
 - **Patchwork**
 - Etc.

- **Grande Gestion :**
 - **River Dragon**
 - **Camelup**
 - **Potion explosion**
 - Cottage Garden
 - Jamaica
 - Les aventuriers du rail
 - Azul
 - Takenoko
 - Indian Summer






Document conçu par Anick Pelletier, orthopédagogue

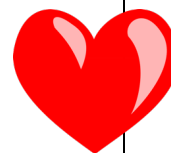
Clinique Optineurones / Formations Optifex

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

- Acropolis
- Carcassone
- Queendomino
- Azul Les vitraux de Sintra

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

Optimisation du RAISONNEMENT :	
10	
Endurance au raisonnement +++	
<p>☆ <i>Diamond Quest</i>, par SmartGames, 36,99\$ (planification, organisation, autorégulation, flexibilité; organiser votre manne de diamants en utilisant les codes) 10 ans et + 1j.</p>	
<p>☆ <i>Diamond Quest</i>, par SmartGames, 42,99\$ (planification, organisation, autorégulation, flexibilité; placer les oiseaux dans l'arbre en respectant les consignes données) 5 ans et + 1j.</p>	
<p>☆ Mastermind, par Hasbro, environ 34,99\$, partout (probabilités, flexibilité, planification, autorégulation, vérification) 8 ans et + 2j.</p>	
<p>☆ Mastermind JR, par Pressman, environ 29,99\$, internet (probabilités, flexibilité, planification, autorégulation, vérification) 6 ans et + 2j.</p>	
<p>☆ <i>By the book</i>, par Foxmind!, 24,99\$ (organiser les livres sur une ou des tablettes de bibliothèque en respectant les consignes non verbales; planification/organisation visuo-spatiale, i.m., flexibilité, discours intetne) ***Voir la chiane Youtube Optijeu pour toutes les façons de stimuler*** 8 ans et + 1j. +</p>	



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

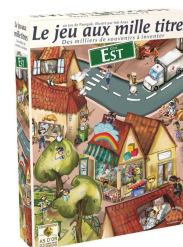
Optimisation du RAISONNEMENT:	
10	
Déduction +++	
<p>☆ <i>Chocolate Fix</i>, par Think Fun, 25,99\$ (organisation spatiale par DÉDUCTION, planification spatiale, flexibilité, autorégulation; organiser des chocolats dans une boîte de chocos) 8 ans et + 1j.</p>	
<p>☆ <i>Smart Cookies</i>, par Fox Mind, 24,99\$ (organisation spatiale par DÉDUCTION, planification spatiale, flexibilité, autorégulation; organiser des biscuits sur une plaque à cuire) 8 ans et + 1j.</p>	
<p>☆ <i>Hotel-Gamme Logic-</i>, par Bankiiz Éditions, 22,99\$ (organisation spatiale par DÉDUCTION, planification spatiale, flexibilité, autorégulation) 7 ans et + 1j.</p>	
<p>☆ <i>Jungle-Gamme Logic-</i>, par Bankiiz Éditions, 22,99\$ (organisation spatiale par DÉDUCTION, planification spatiale, flexibilité, autorégulation) 7 ans et + 1j.</p>	

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

☆ *Chicken cha cha cha (Pique plume)*, par Gigamic, 49,99\$
(mémoire visuelle; il faut aller enlever les plumes des autres en avançant. On avance en trouvant les bonnes images correspondant à celle sur laquelle se retrouve notre poule.)
4 ans + 1 à 4 j. niveau 1



☆ *Le jeu aux mille titres EST et OUEST*, par Oya, 32,99\$ chaque moitié (EST ou OUEST)
(mémoire visuelle; associer le féminin et le masculin de deux personnages, vocabulaire relatif aux notions spatiales et aux divers rôles que peuvent prendre des personnages réels, liens sémantiques servant à expliquer le rapport entre deux personnages, etc.)
5 ans et +, 2 à 6 j. niveau 1 +



☆ *Dans ma valise*, par Gladius, 19,99\$
(mémoires visuelle et/ou auditive)
***excellent pour observer enseigner les processus de mémorisation
4 ans et + niveau 2



☆ *Sardines*, par DJECO, 17,99\$
(mémoire visuelle, reconnaissance visuelle)
5 ans et + 2 à 4 j. niveau 2





☆ *Tours ambulantes*, par OYA, 69,99\$
(attendre le donjon en premier en mémorisant et planifiant comme il faut; mémoire, planification-organisation, anticipation, flexibilité)
8 ans et + 1 à 6 j. niveau 3



☆ *Château Roquefort*, par Rio Grande Game, 58,99\$
(Réussir à ramasser tous les fromages avant les autres en se déplaçant sur les toits des bâtiments!; mémoire, planification-organisation, anticipation, flexibilité)
8 ans et + 2 à 4 j. niveau 3



<p><i>Labyrinthe magique</i>, par Drei Magier Spiele, 32,99\$, (mémoire visuelle, réflexion, représentations mentales 3D; il faut mémoriser les barrières cachées en dessous du plateau, à mesure qu'on avance notre pion qui lui-même fait avancer une bille de métal aimantée) 6 ans +, 2 à 4j. niveau 3</p>	
<p>☆ <i>Prépare ton hamburger</i>, par EDUCA, 29,99\$ (retrouver tous les ingrédients pour faire son hamburger en premier; mct + MLT visuelle) 4 ans et +, 2 à 4 j.</p>	

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

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

☆ *Soupe à la grenouille*, par Tiki éditions, 24,99\$
(**gestion de l'impulsivité, inhibition émotionnelle**; il faudra catapulter des grenouilles sur des objets figurés)
5 ans et + 1 à 4 j.



☆ *Pigs on trampolines*, par PlayMonster, 31,99\$
(faire catapulter des cochons en passant par un trampoline)
6 ans et + 2 à 3 j.



☆ *Le jeu des Cat-Tapultes*, par Asmodée, 49.99\$
(Très drôle!!! Catapulter des bouboules à l'aide d'une patte de chat aimantée; dextérité, régulation de l'impulsivité, régulation émotionnelle)
7 ans et + 2j.



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