

Didacthèque pour les parents et élèves

**De l'école Notre-Dame-des-
Victoires et Annexe**



Votre enfant éprouve-t-il de la difficulté à trouver le sommeil ? Alors ce livre est pour vous!

Pourquoi les bébés et les enfants refusent-ils souvent de dormir, malgré une fatigue évidente?

La réponse est très simple: selon eux, il y a mieux à faire, à expérimenter ou à vivre.

Avant l'âge de cinq ans, ils prennent des habitudes de sommeil qui les suivront toute leur vie.

C'est le moment d'agir! Grâce à cette boîte à outils, vous serez en mesure d'aider votre enfant à:

- s'endormir seul
- gérer ses éveils et se rendormir la nuit, sans votre intervention
- faire la sieste
- bien réagir aux changements d'heure
- dormir ailleurs qu'à la maison, ou dans un nouveau lit
- adopter une routine du dodo

Ponctué de situations vécues et de trucs pratiques ayant fait leurs preuves, cet ouvrage sympathique améliorera à coup sûr les nuits de votre enfant... et les vôtres!

175 pages.



Tous les parents souhaitent créer un climat familial empreint d'écoute et d'ouverture. Malgré tout, ils voient tous un jour ou l'autre leur enfant faire des crises, être insolent, s'opposer, s'isoler, vivre de la tristesse ou de l'anxiété...

Ils se sentent alors bien impuissants devant ces réactions. Comment intervenir pour éviter que la distance et l'incompréhension s'installent dans la famille?

Comment approfondir leur relation avec leur jeune? Selon Benoît Hammarrenger, la meilleure manière de surmonter les situations difficiles vécues en famille, c'est de cultiver une communication profonde et authentique, au-delà des mots, là où se jouent les vrais enjeux.

Dans ce livre, il aide les parents à faire alliance avec leur jeune, à intervenir en fonction de la courbe de l'émotion, à apaiser la colère et les émotions plus difficiles, à cultiver l'esprit d'équipe dans la famille, à exercer une autorité légitime, que l'enfant aura envie de suivre et, surtout, il explique pourquoi on devrait arrêter de parler de bière lorsque le jeune, lui, parle d'ours.

200 pages



Pour jouer, pour pratiquer certaines activités et bien sûr pour apprendre, votre enfant doit pouvoir se concentrer.

Dès l'entrée à l'école, la concentration est un atout indispensable aux apprentissages et favorise tant la réussite scolaire que plus tard la réalisation de projets personnels.

Or, savoir se concentrer n'est pas inné, cela s'apprend.

En 50 clés concrètes (des éclairages, des conseils, des activités), ce guide, conçu par une professeure des écoles spécialiste de la petite enfance, vous permettra de comprendre les mécanismes de la concentration, d'identifier ce qui l'entrave et d'aider votre enfant à la développer.

152 pages



Votre enfant fait face à un deuil? Alors ce livre est pour vous!

Les enfants de tout âge sont affectés par différentes pertes : décès d'un proche ou d'un animal de compagnie, déménagement, départ d'un professeur...

Tristesse, colère, sentiment d'impuissance et culpabilité viennent assombrir leur quotidien. Rien ne sera plus jamais comme avant.

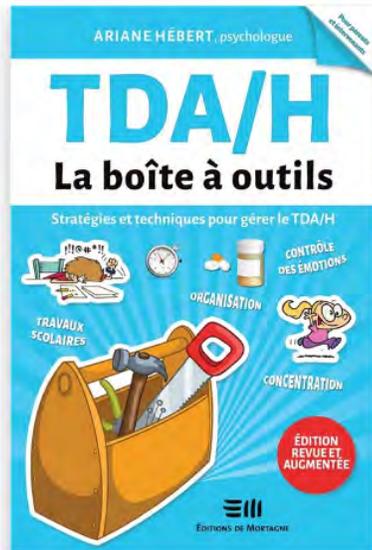
Bien que leur conception du changement et de la mort diffère en fonction de leur développement, une constante demeure : ils doivent avoir la certitude d'être aimés peu importe la façon dont ils réagissent.

Dans ce guide, vous trouverez des réponses à de nombreuses questions:

- Quelles sont les principales pertes vécues pendant l'enfance?
- Comment les enfants perçoivent-ils la mort?
- Comment leur annoncer un changement important ou un décès?
- Les jeunes doivent-ils participer aux rites funéraires?
- Quelle est la durée d'un deuil?
- Quand faut-il recourir à une aide professionnelle?

Ponctué d'anecdotes, de contes et de techniques pour mieux communiquer, ce livre vous permettra d'accompagner l'enfant qui traverse un deuil, de quelque nature qu'il soit.

183 pages.



Vous pensez que votre enfant a un trouble du déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDA/H)? Alors ce livre est pour vous !

Quels sont les signes qui permettent de détecter le TDA/H?

À qui doit-on s'adresser pour que son enfant soit évalué et quelles sont les démarches à suivre?

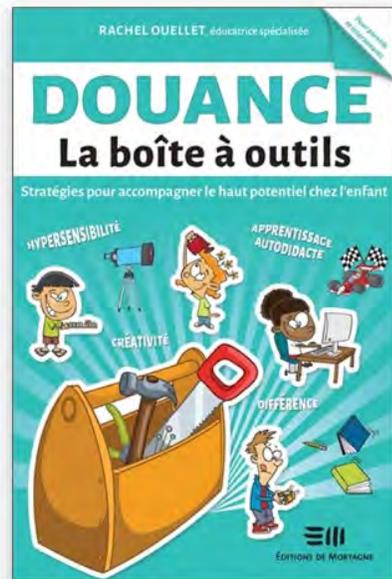
Une fois le diagnostic confirmé, comment prendre une décision éclairée concernant la médication?

Découvrez des outils pour apprendre à l'enfant présentant un TDA/H à :

- Ne rien perdre
- Ne rien oublier
- S'organiser
- Être moins agité
- Rester concentré pendant les cours ou les devoirs
- Gérer son impulsivité
- Diminuer sa colère
- Mieux vivre ses émotions
- Maîtriser son anxiété

Ariane Hébert nous offre ici une version bonifiée de son ouvrage à succès, à la fine pointe des recherches sur l'évaluation et le traitement de ce trouble.

Vous y retrouverez ses stratégies et trucs concrets, faciles à mettre en pratique et ayant fait leurs preuves, qui vous permettront d'intervenir adéquatement.



Votre enfant montre des signes de douance? Alors ce livre est pour vous!

Est-ce que votre enfant s'ennuie en classe?

Son désintérêt se manifeste-t-il par un manque de participation, voire des troubles du comportement?

Autodidacte, il préfère apprendre mille et une choses par ses propres moyens?

Ou, au contraire, s'agit-il de l'élève modèle qui collectionne les trophées et les 100%, et est incapable de composer avec l'échec?

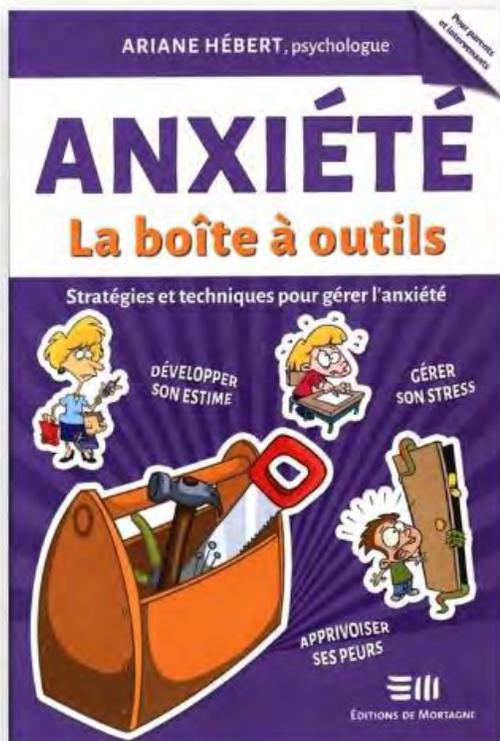
Dans ce livre, vous aurez l'occasion de voir plus loin que le cliché du petit génie à lunettes!

Découvrez entre autres comment:

- motiver l'enfant à haut potentiel, à l'école et à la maison
- l'aider à gérer ses émotions
- stimuler sa réflexion et sa créativité
- répondre à ses questions particulières
- établir une routine du sommeil
- valoriser sa différence
- favoriser le développement harmonieux de ce beau potentiel

Ponctué d'exemples et de trucs pratiques, cet ouvrage sympathique sera à coup sûr une aide précieuse pour vous!

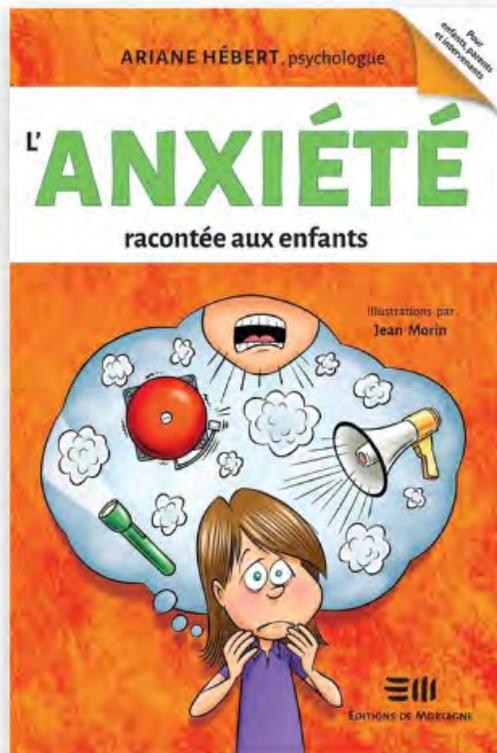
264 pages.



Comment apprendre à l'enfant à gérer son anxiété en nourrissant son estime personnelle? Développer ses habiletés sociales? Utiliser des techniques de relaxation et de respiration? Remplacer ses pensées négatives par des pensées positives et l'inciter à apprivoiser ses craintes au lieu de les fuir?

Ponctué de fait vécus, de cas cliniques et de réflexions, cet ouvrage est sympathique et stimulant. La boîte à outils sera à coup sûr une aide précieuse pour les parents... et enfants!

175 pages.

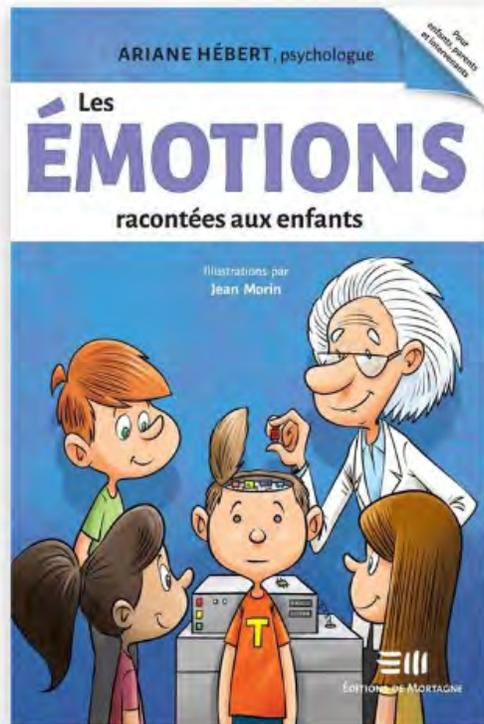


Béatrice est bouleversée d'apprendre que les malaises qu'elles ressent ont une cause: l'anxiété! Avec le soutien d'une psychologue zoothérapeute et de ses collègues à quatre pattes, la jeune fille découvre les différentes facettes des troubles anxieux et comment les apprivoiser.

Votre enfant voit-il des dangers partout? S'alarme-t-il sans raison? Envisage-t-il le pire de toute situation? Perçoit-il les tâches à accomplir comme une montagne? A-t-il peur de l'échec? Si vous avez répondu oui à l'une de ces questions, ce conte illustré vous permettra d'aborder l'anxiété avec lui, d'une façon simple et imagée.

Un outil indispensable pour les parents, les intervenants et les enfants pour aider à mieux comprendre ses symptômes grâce à la section "auto-observation" de ce petit livre sympathique et coloré. Faites le plein de trucs applicables au quotidien afin de surmonter les difficultés liées à l'anxiété. Vous verrez ce n'est pas si compliqué!

55 pages.



Christophe, Lili et Beth ont de la chance ! Ils assistent à la dernière étape avant la mise en marche de Tom, le robot. Professeur doit programmer six émotions : la joie, la peur, la colère, le dégoût, la tristesse et l'amour. Les enfants préféreraient qu'on laisse de côté celles qui sont déplaisantes, mais le scientifique leur explique pourquoi elles sont essentielles.

Votre enfant sait-il reconnaître et nommer ses émotions ? Comprend-il bien leur rôle ? Contrôle-t-il ses réactions ? Si vous avez répondu non à l'une de ces questions, ce conte illustré vous permettra d'aborder le sujet avec lui, d'une façon simple et imagée.

La section « auto-observation » de ce petit livre sympathique et coloré le conduira à mieux distinguer ses émotions et les sensations physiques qui les accompagnent.

Faites le plein de trucs applicables au quotidien afin d'aider votre enfant à assimiler, puis à gérer ce qu'il ressent. Vous verrez, ce n'est pas si compliqué !

71 pages.



Petites ou grandes séparations, devoirs du soir, temps des repas, du coucher, timidité, agression à l'école, jalousie, insolence, mensonge...

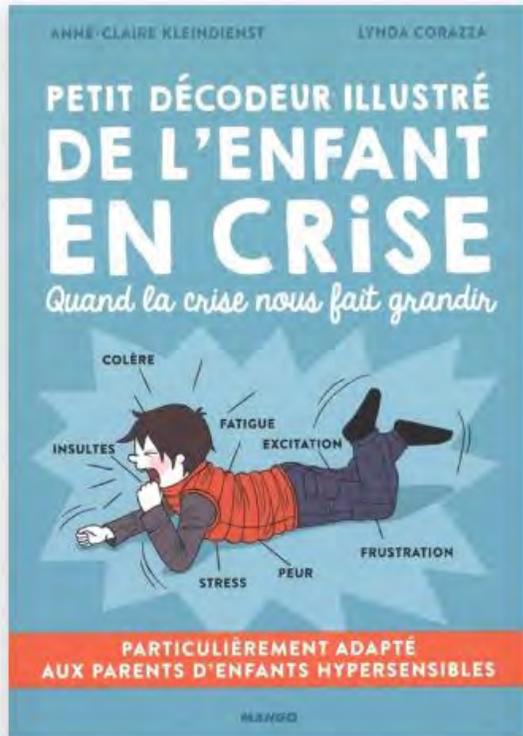
Dans les multiples situations de la vie quotidienne :

- Que dire ou ne pas dire à nos enfants ?
- Quels mots employer pour les encourager, leur transmettre l'amour ?
- Comment leur donner des repères, les aider à se construire ?

Ce livre offre aux parents toute une panoplie de paroles bienveillantes pour gérer les tensions et éduquer leurs enfants au beau, au vrai, à la liberté, à l'autonomie, au respect, etc. Loin de culpabiliser les enfants, de les contraindre ou de les enfermer, ces mots justes les font grandir et constituent le socle d'une bonne confiance en soi.

Ces petites phrases positives sont des cadeaux à leur faire pour leur vie entière.

191 pages.



Ce livre est né de la rencontre entre deux mamans. Ensemble, et en croisant leurs points de vue, leurs sensibilités et leurs expériences, elles invitent chaque parent à changer de regard pour comprendre son enfant et ce qui se joue dans la relation conflictuelle au quotidien.

Élaborées pour les enfants hypersensibles (avec ou sans hpi, tdah, tsa, dys, etc.) les pistes proposées fonctionnent aussi pour tous les autres enfants.

189 pages.

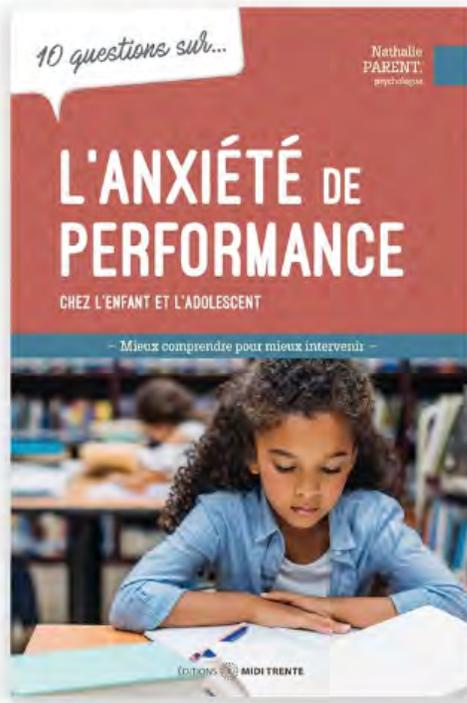


Crises de larmes, agitation, comportements d'opposition, timidité excessive... Lorsqu'il vit de l'anxiété, le tout-petit peut l'exprimer de toutes sortes de manières. Or, il n'est pas toujours évident pour les parents ou pour les éducatrices de cerner ce qui se passe réellement et de savoir comment agir pour aider l'enfant à développer sa sécurité affective tout en s'adaptant aux diverses situations du quotidien.

Reprenant les principes de la méthode « gros bon sens » pour une éducation positive et bienveillante, ce guide complet vous permettra non seulement de mieux comprendre l'anxiété, ses origines et ses manifestations dans la petite enfance, mais surtout de vous guider dans vos choix d'intervention et dans la mise en place de stratégies de prévention et d'adaptation efficaces et concrètes qui contribueront à :

- instaurer un climat sécurisant, tant à la maison qu'en milieu de garde;
- aider l'enfant à avoir confiance en son environnement;
- le soutenir dans l'expression de ses besoins et de ses émotions;
- nourrir son super héros intérieur, c'est-à-dire son courage et sa force;
- enrichir son estime personnelle et sa confiance en lui.

189 pages.



10 questions sur... L'anxiété de performance chez l'enfant et l'adolescent pour mieux comprendre et mieux intervenir.

Nous connaissons tous des jeunes qui craignent d'obtenir de mauvais résultats à leurs examens alors qu'ils s'en sortent généralement bien, qui se retirent des jeux ou des compétitions auxquels ils ont peur de perdre ou encore qui ressentent des symptômes physiques à l'approche des situations d'évaluation. Ces jeunes vivent de l'anxiété de performance. Mais qu'est-ce qui alimente l'anxiété de performance au juste? Que faire en cas de crise? Comment aider les jeunes à sortir du cercle vicieux de l'anxiété pour avancer avec plus de confiance? Voilà seulement quelques-unes des questions abordées dans ce livre destiné aux parents, aux intervenants, aux enseignants et aux entraîneurs.

Inspiré d'une approche biopsychosociale de la santé, ce guide d'intervention simple et accessible propose des pistes de réflexion et des stratégies concrètes pour mieux intervenir auprès des enfants et des adolescents.

144 pages

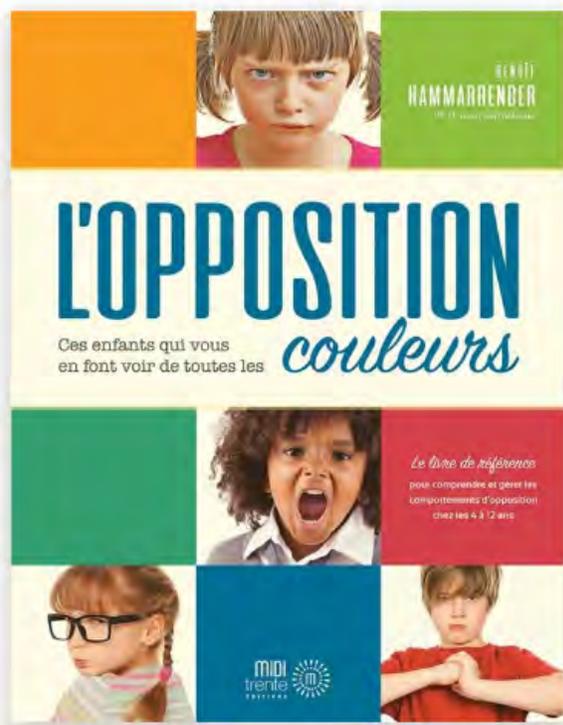


La colère est une émotion normale et essentielle. Cependant, cette émotion peut être difficile à vivre pour l'enfant et sa gestion inadéquate peut occasionner de multiples crises. Que faire alors pour aider l'enfant à vivre sainement la colère? Comment l'aider à se sentir calme et bien dans sa peau tout en respectant ses besoins?

Écrit dans un langage clair et abondamment illustré, ce guide d'intervention permettra à l'enfant de trouver une foule de stratégies pour mieux gérer sa colère, pour explorer ses émotions, ses attentes et ses perceptions, et pour trouver des solutions positives qui lui permettront de mieux répondre à ses besoins.

Voilà donc un outil concret et accessible pour aider nos jeunes « héros » à mieux vivre la colère, l'agressivité et l'impulsivité, en plus de trouver des outils pour s'exprimer sainement et pour se sentir plus calmes et posés dans leur vie de tous les jours.

48 pages.

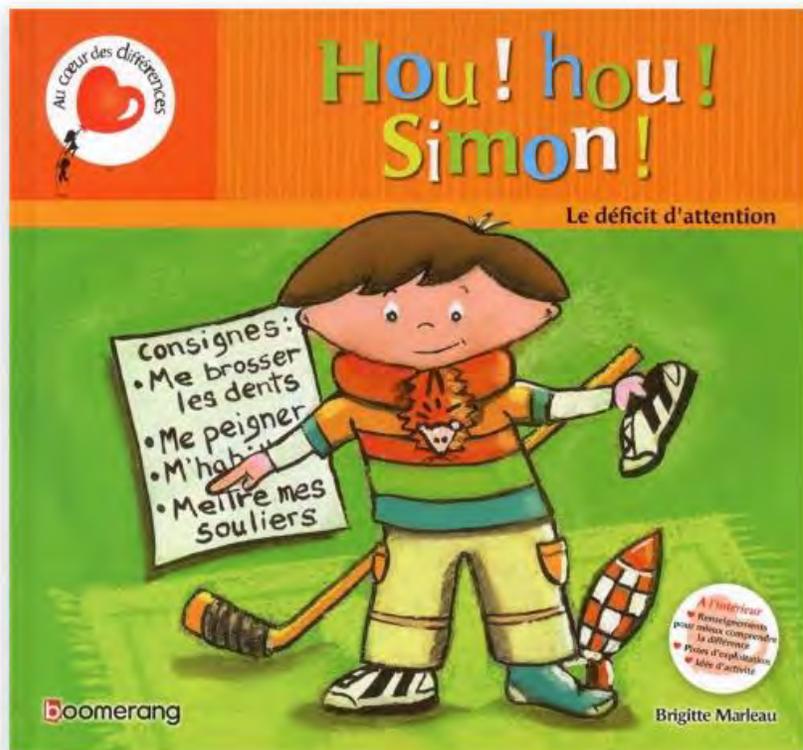


La plupart du temps, l'opposition n'est pas un trouble en soi. Il s'agit plutôt d'un symptôme, d'une manifestation visible (et parfois difficile à comprendre) de quelque chose d'autre. Bien sûr, l'opposition peut être tributaire d'un syndrome neurologique hors du contrôle de l'enfant. Mais dans bien d'autres cas, elle émerge plutôt de facteurs présents dans son environnement.

Ce livre ne traite donc pas uniquement d'opposition. Plusieurs autres questions importantes y sont abordées: le développement du cerveau, les styles d'autorité, les conflits familiaux, l'anxiété, le TDAH, le syndrome de Gilles de Tourette, la douance... Des interventions spécifiques, ciblant les causes réelles des comportements d'opposition, sont ensuite détaillées.

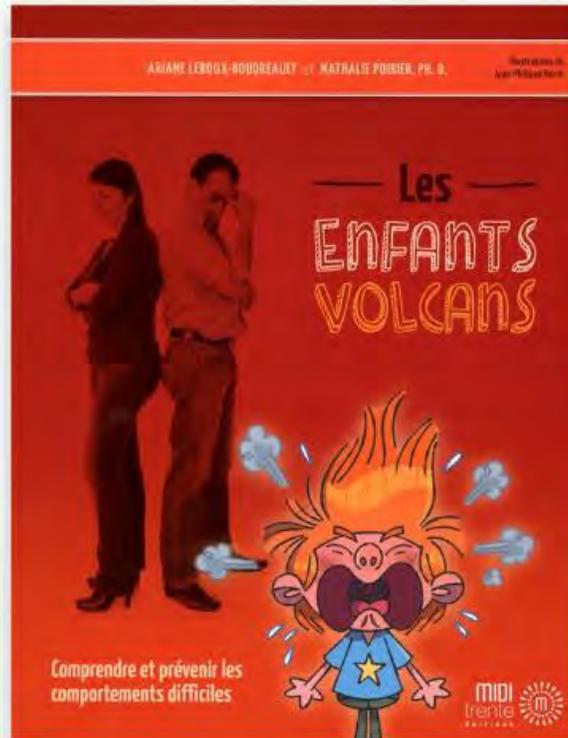
Dans cet ouvrage, le neuropsychologue Benoît Hammarenger y communique son expertise de manière simple et accessible, car selon lui: " les parents et les intervenants seront nettement plus efficaces s'ils parviennent à cibler les causes sous-jacentes aux manifestations d'opposition du jeune et à intervenir à la source du comportement".

230 pages.



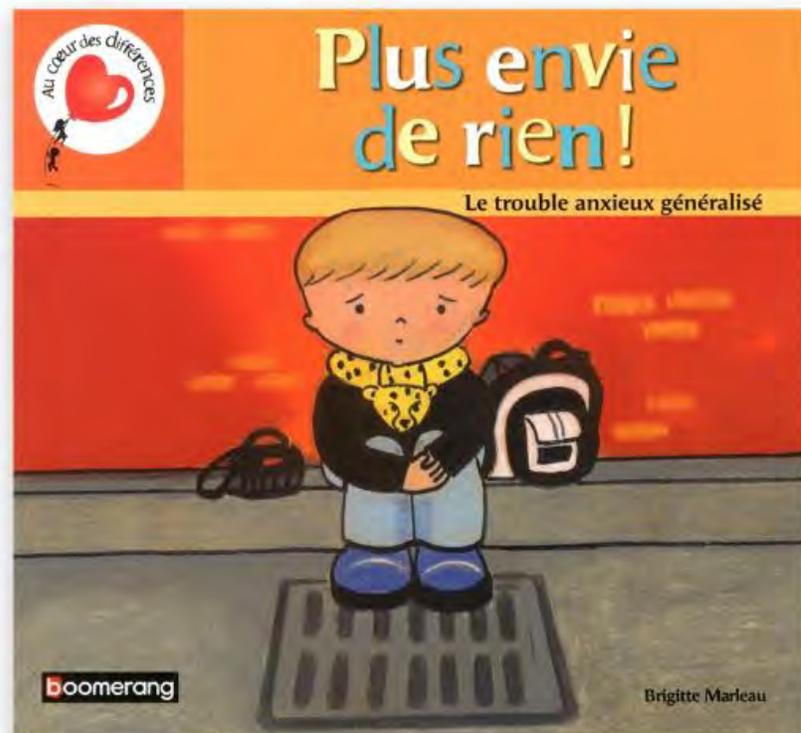
Avant de savoir que j'avais un trouble de l'attention, je ne me trouvais pas bon. Maintenant, je sais que je suis très intelligent et que j'ai du talent. Mon cerveau à moi a des difficultés à se concentrer sur une seule chose à la fois. C'est un peu comme avoir dans la tête... des petits papillons.

25 pages.



Les enfants volcans peuvent manifester leurs frustrations de façon explosive, sans qu'on ne s'y attende vraiment. Ces comportements se présentent sous plusieurs formes: colère, agressivité, impulsivité, opposition ou provocation. Que peut-on faire quand le volcan est en ébullition? Quels sont les signes avant-coureurs des crises? Si, malgré tous nos efforts, le volcan explose, que pouvons-nous faire pour gérer les crises et surmonter les difficultés? Et enfin, comment intervenir après les crises.

64 pages.



Thème: le trouble anxieux généralisé.

«Je m'appelle Enzo et j'ai neuf ans. Je ne sais pas ce qui m'arrive. Je n'ai plus envie de rien. Je suis fatigué. Je ne dors pas bien. J'ai des peurs que je n'avais pas avant. J'ai peur du noir. J'ai peur de ne pas être capable de m'endormir. J'ai mal en dedans de moi. J'ai même de la difficulté à respirer. J'ai comme une boule qui grandit dans mon ventre et qui prend trop de place. J'ai rencontré le médecin. J'ai appris que ma boule en dedans s'appelle de l'anxiété et qu'il y a plusieurs enfants qui vivent la même chose que moi. Heureusement que j'ai eu de l'aide. Quelquefois mon anxiété arrive à s'envoler».

24 pages.



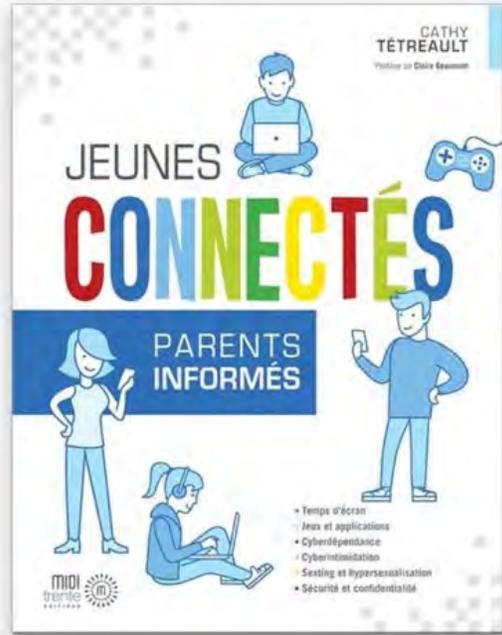
Gaston est une petite licorne comme toutes les autres, ou presque... Sa crinière arc-en-ciel change de couleur en fonction de ses émotions!

En jouant, Joséphine, trébuche et casse le pot de fleurs de Gaston. Elle a beau s'excuser, rien n'y fait: Gaston est en colère et ne veut plus jouer avec elle.

Mais quand il abîme à son tour la peluche de Joséphine, sans faire exprès, Gaston se rend compte qu'on peut faire de la peine aux autres sans le vouloir.

Dans ces cas-là, il est important de savoir pardonner et de chercher ensemble une solution pour réparer ses torts.

28 pages



Les TIC, c'est-à-dire les technologies d'information et de communication, font maintenant partie de la réalité de nos enfants.

Il n'y aura pas de retour en arrière, les technologies sont là pour rester. Comment s'assurer alors que les jeunes en font une utilisation saine et sécuritaire?

Quels sont les impacts de ces technologies dans leur vie quotidienne? Comment s'outiller pour intervenir efficacement en cas de difficulté?

Ce guide pratique simple et complet a pour but de répondre à toutes les questions en lien avec le cyberspace et la manière dont les TIC affectent le développement et le bien-être des enfants et des adolescents.

Il prend de front des phénomènes importants comme la cyberdépendance et la cybercriminalité, en plus d'aborder au passage les sujets sensibles du sexting chez les jeunes et de la cyberintimidation.

Conçu pour permettre aux parents, mais également aux enseignants et aux intervenants, de mieux comprendre ce qui se passe, ce livre offre donc tous les outils nécessaires pour agir en confiance tout en optimisant les aspects constructifs des technologies.

159 pages



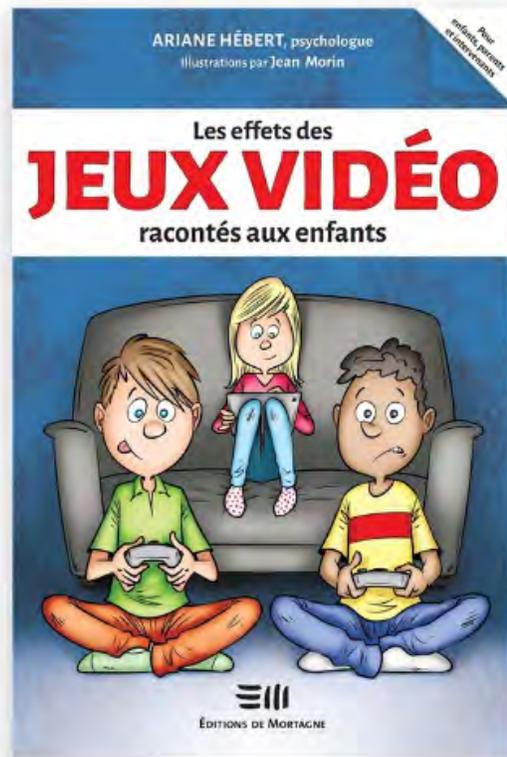
Beaucoup, BEAUCOUP, de jeunes se font taquiner dans une journée. Est-ce que ça t'est déjà arrivé? Souvent, les gens nous agacent gentiment, mais se faire taquiner peut rapidement devenir blessant. Si c'est ton cas, tu n'as pas à endurer ça!

Quelle est la différence entre les taquineries amusantes et les moqueries malveillantes? Quels sont les dix meilleurs trucs pour affronter les jeunes qui se moquent de toi? Lis ce livre! Tu découvriras comment avoir le courage de dire: Les moqueries, non merci!

Destinés aux jeunes de 6 ans et plus, Les moqueries, non merci! est un guide rempli d'humour, d'illustrations rigolotes et de trucs pratique pour leur donner le courage de s'affirmer et pour éviter de se faire intimider.

À la fin du livre sont proposées des activités complémentaires pour apprendre aux jeunes à contrôler leurs réactions, à reprendre le contrôle des situations difficile et à mettre fin aux moqueries dans leur vie.

96 pages

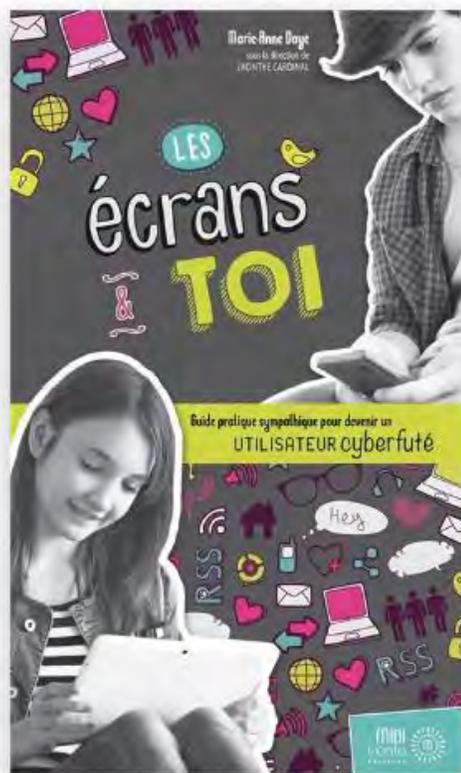


Mahée, Nicolas et Olivier adorent les jeux vidéo. Résultat : ils passent trop de temps devant les écrans. Leurs parents ont tenté de fixer des règles, mais des conflits éclatent souvent à ce propos. Heureusement, Professeur est là pour expliquer aux enfants ce qui les rend aussi accros à cette activité!

Votre enfant accorde-t-il beaucoup de temps aux jeux vidéo? Délaisse-t-il d'autres activités pour s'y consacrer? A-t-il des changements d'humeur lorsqu'il cesse d'y jouer? Si vous avez répondu oui à l'une de ces questions, ce conte illustré vous permettra, à vous et à votre enfant, de comprendre les effets des jeux vidéo sur son cerveau. Vous serez ainsi plus outillé pour l'aider à faire de bons choix pour lui.

Faites le plein de trucs et de stratégies pour l'aider à diminuer son temps de jeu ! Vous verrez, le quotidien de toute la famille en profitera!

56 pages

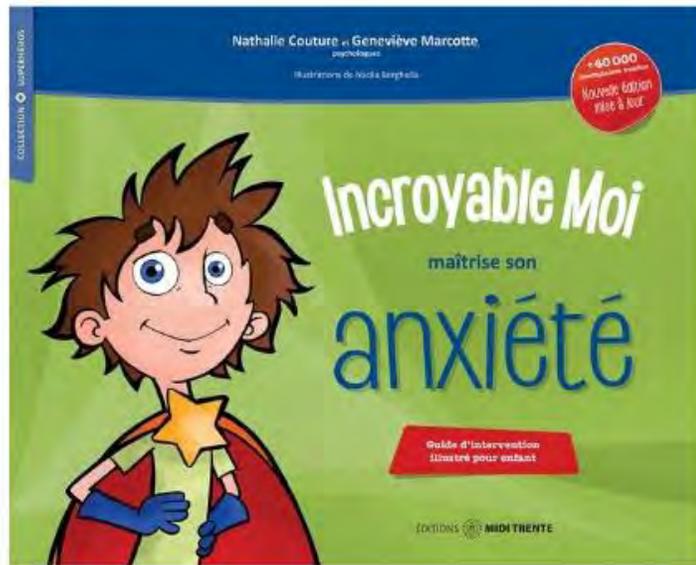


Guide pratique sympathique pour devenir un utilisateur cyberfuté. Ordinateur, téléphone intelligent, tablette, iPod... Les écrans sont partout et on les utilise de toutes sortes de manières pour communiquer, pour travailler, pour apprendre et même pour avoir du plaisir?

C'est super d'avoir accès aux écrans, mais encore faut-il savoir s'en servir intelligemment. Voici donc un guide pratique et super sympathique! conçu pour t'aider à mieux comprendre ce qu'il y a derrière ces technologies, à les utiliser de manière saine et sécuritaire et à maintenir de bonnes relations avec les autres.

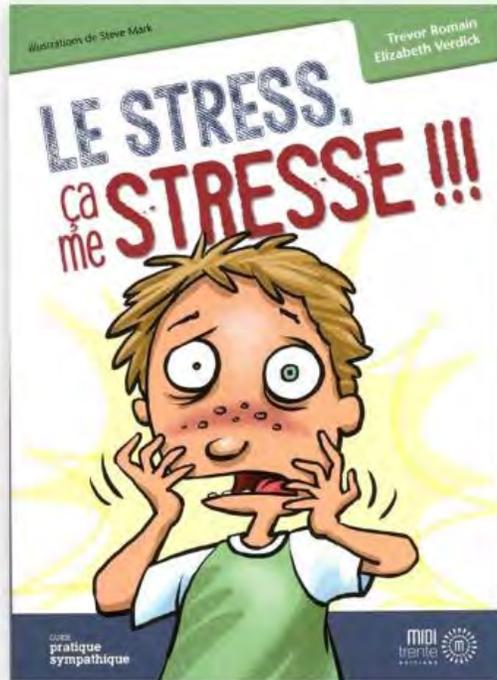
Car on le sait bien, l'omniprésence des écrans peut parfois créer certaines tensions? Comment faire pour préserver l'harmonie et pour devenir un utilisateur averti? C'est ce que tu vas découvrir ici?

120 pages.



Voici un guide d'intervention illustré conçu pour aider les enfants à mieux comprendre les manifestations physiques, cognitives et émotionnelles du trouble anxieux. Chacune des sections présente une introduction théorique à l'intention des adultes et est suivie d'explications simples et imagées, dans des mots d'enfants. Plusieurs exercices concrets et des illustrations amusantes complètent cet ouvrage.

48 pages.



S'il t'arrive de te sentir si tendu que tes épaules touchent tes oreilles ou si tu souhaites secrètement te faire kidnapper par des extraterrestres pour échapper à tes soucis, sache que tu as du pouvoir sur la situation.

Le stress peut te bouleverser, te secouer, te faire perdre tous tes moyens, mais tu peux trouver de bonnes stratégies pour y faire face et pour te sentir mieux.

Ça tombe bien, ce livre en est plein ! Rempli d'humour, d'illustrations sympathiques et de plusieurs exemples, ce livre t'aidera à bien comprendre ce qu'est le stress.

Tu y apprendras des stratégies d'adaptation faciles à mettre en pratique, tout en t'amusant. Parce que le rire est aussi une excellente stratégie antistress.

103 pages



Retrouver son calme lorsqu'on est stressé, agité ou en colère, ce n'est pas toujours facile! Colorés et originaux, ces cartons proposent 27 suggestions d'activités visant à outiller et à responsabiliser les enfants afin qu'ils puissent gérer leurs émotions.

27 pages.

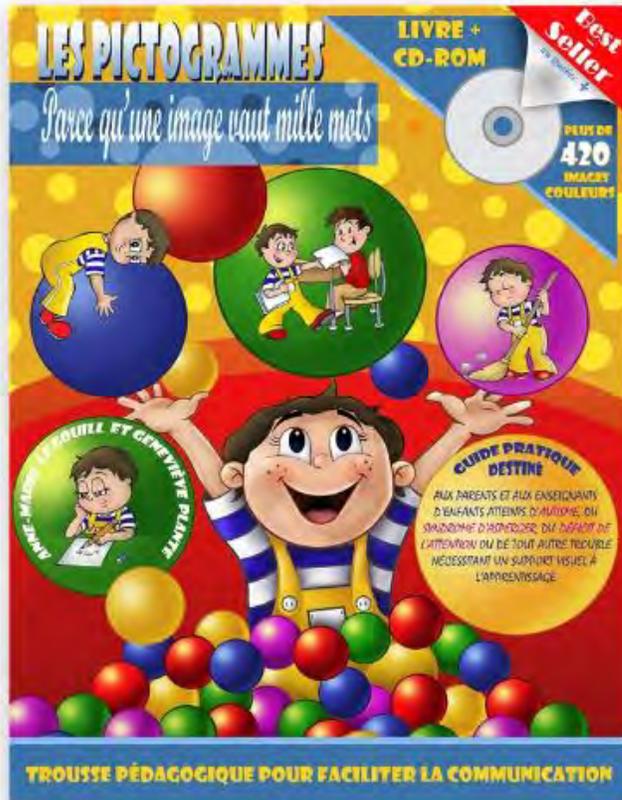


As-tu déjà clavardé? Le clavardage, c'est génial! Ça nous permet de parler sur Internet avec nos amis et amies, mais aussi avec des personnes qu'on ne connaît pas. Quand on clavarde, on doit suivre des règles de sécurité. Le personnage principal de cette histoire, une jeune fille, croit que les règles de sécurité sont une perte de temps. Elle clavarde avec un garçon qu'elle ne connaît pas.

Elle se sent tellement en sécurité chez elle, derrière son écran d'ordinateur, qu'elle baisse la garde et lui donne trop de renseignements sur elle, comme son surnom. Un jour, pendant sa partie de soccer à l'école, elle entend un homme l'appeler par son surnom. Elle sait tout de suite que quelque chose ne va pas, car elle ne connaît pas cet homme.

C'est à ce moment qu'elle comprend que les règles ne sont pas une perte de temps et qu'elles existent pour une raison: la garder en sécurité.

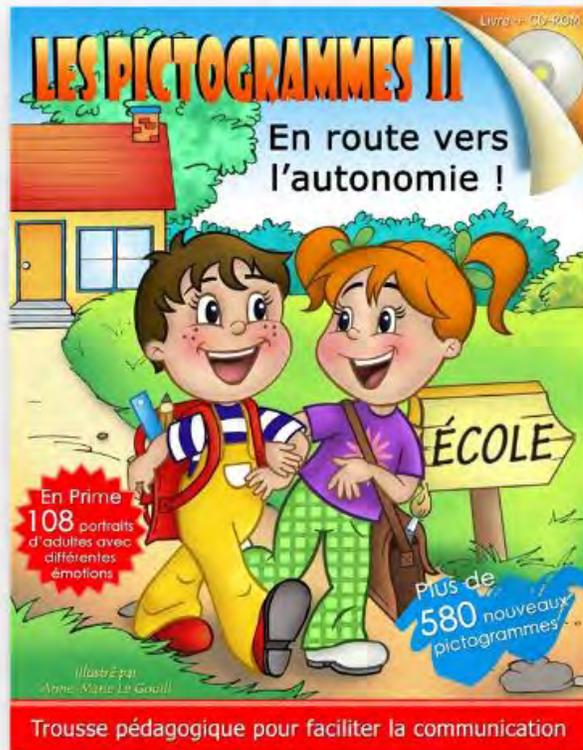
32 pages.



Ce guide pratique, simple et ludique s'adresse aux parents et aux enseignants d'enfants atteints d'autisme, du syndrome d'Asperger, du déficit de l'attention et de tout autre trouble nécessitant un support visuel pour l'apprentissage de l'autonomie et du langage.

Avec ses 420 pictogrammes (4 x 4 cm) classés par thèmes et le code téléchargement vous aidera à construire un horaire, à illustrer des séquences et à composer vos propres scénarios sociaux.

Contenu: 1 livre (134 pages) et 1 Code de téléchargement.



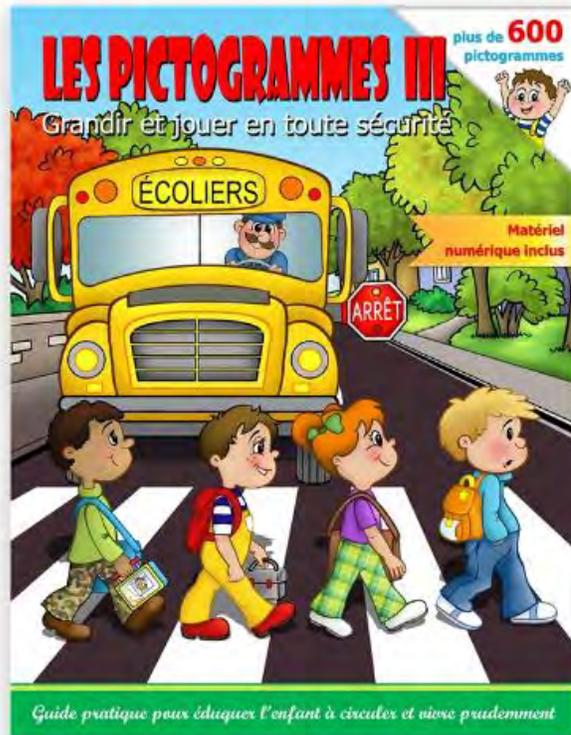
Les pictogrammes enrichissent l'apprentissage et sont spécialement conçus pour aider à développer l'autonomie et le langage.

Que vous soyez parents, enseignants, éducateurs, orthophonistes ou tout autre intervenant, ce guide vous permettra d'offrir aux enfants, des repères visuels.

Il vous permettra d'approfondir certains sujets comme le sens, les émotions et les habiletés sociales. Des nouveaux thèmes sont abordés comme le corps et l'alimentation.

Il vous permettra de passer par le biais d'illustrations afin d'inculquer la propreté, faciliter les transitions et structurer l'enseignement.

Contenu: 1 livre abondamment illustré contenant 580 pictogrammes (4 x 4 cm) mettant des filles et des garçons en vedette (138 pages), 1 code de téléchargement.

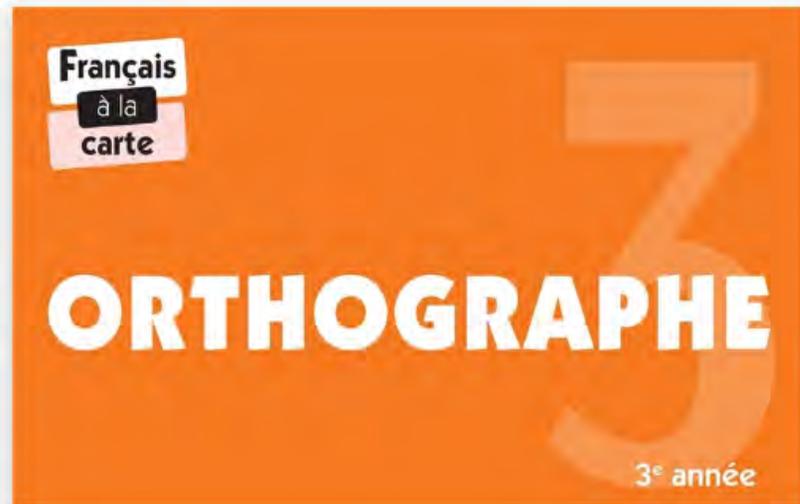


Ce guide aidera le parent ainsi que l'intervenant à sensibiliser l'enfant à certains dangers et à lui apprendre à agir adéquatement afin de les éviter.

Comprend plus de 600 pictogrammes (dont 500 illustrations totalement inédites) et un riche éventail de jeux et d'outils en format numérique prêts à imprimer.

Ce guide est un merveilleux complément aux tomes 1 et 2 de la même collection. Cependant, il se suffit très bien à lui-même pour ce qui est d'aborder l'apprentissage des dangers avec l'enfant.

Osez l'aventure et prenez plaisir à créer des projets personnalisés qui aideront vos enfants ou vos élèves à apprendre la sécurité tout en s'amusant.



La série Français à la carte – Orthographe propose une méthode originale et efficace pour travailler les mots de la liste orthographique du programme.

Avec un crayon effaçable à sec, l'élève peut faire les exercices et les recommencer à maintes reprises afin d'apprendre la graphie des mots ciblés à son niveau scolaire.

Niveau: 3e année

Contenu: 44 cartes



La série Français à la carte – Orthographe propose une méthode originale et efficace pour travailler les mots de la liste orthographique du programme.

Avec un crayon effaçable à sec, l'élève peut faire les exercices et les recommencer à maintes reprises afin d'apprendre la graphie des mots ciblés à son niveau scolaire.

Niveau: 4e année

Contenu: 44 cartes



La série Français à la carte – Grammaire présente une multitude d'exercices liés à la grammaire de la phrase.

En répondant aux diverses questions en lien avec les notions grammaticales du programme, l'élève sera amené à développer ses connaissances tout en s'amusant!

Employées avec un crayon effaçable à sec, les cartes pourront être utilisées à plusieurs reprises en groupe-classe, en atelier ou en tant qu'outil de révision.

Niveau: 5e année

Contenu: 44 cartes



La série Français à la carte – Vocabulaire contient 150 questions à choix de réponses sur plusieurs concepts liés aux mots de vocabulaire.

En explorant les différents thèmes, l'élève sera amené à développer son vocabulaire et à l'enrichir.

Les cartes peuvent être utilisées en groupe, individuellement ou en atelier.

Niveau: 5e année

Contenu: 43 cartes



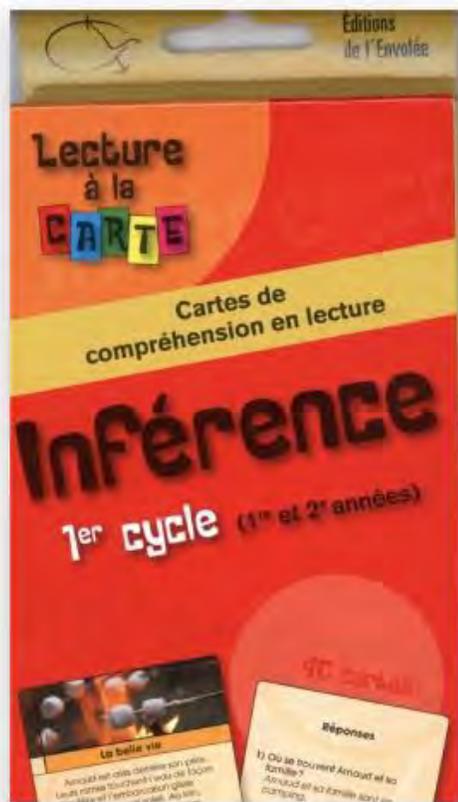
La série Français à la carte – Vocabulaire contient 154 questions à choix de réponses sur plusieurs concepts liés aux mots de vocabulaire.

En explorant les différents thèmes, l'élève sera amené à développer son vocabulaire et à l'enrichir.

Les cartes peuvent être utilisées en groupe, individuellement ou en atelier.

Niveau: 6^e année

Contenu: 43 cartes

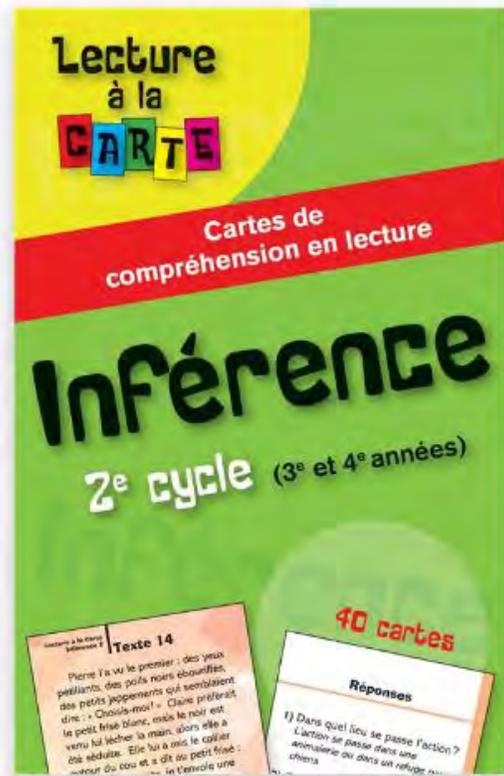


Cartes de compréhension en lecture 1er cycle (1ère et 2e années).

Ce jeu de la collection Lecture à la carte présente quarante courts textes suivis de questions d'inférence. Conçu pour être joué oralement, on s'y adonne en groupe, en équipe, ou individuellement puisque les réponses sont inscrites au verso des cartes.

Chaque jeu de quarante cartes de la série Lecture à la carte possède un modèle distinct de questions afin de développer l'habileté des élèves à repérer divers types d'information. Les sujets des textes sont diversifiés.

Format des cartes: 9 x 14cm (3,5" x 5,5")



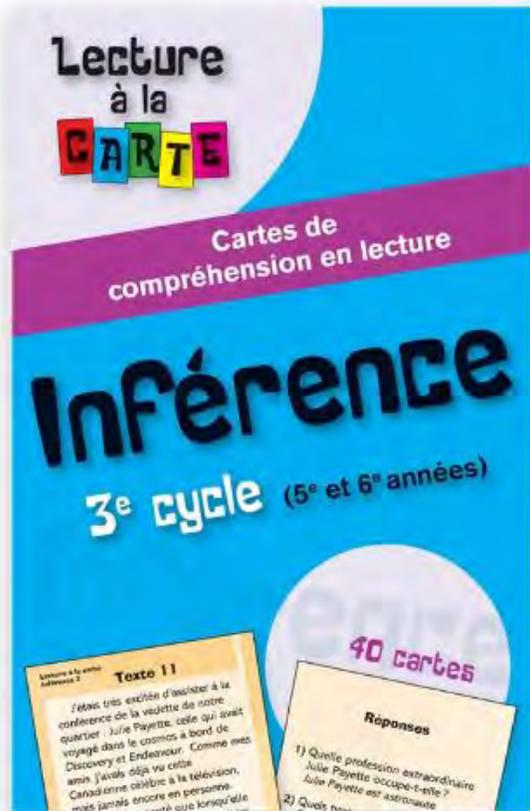
Cartes de compréhension en lecture 2e cycle (3e et 4e années).

Ce jeu de la collection Lecture à la carte présente quarante courts textes suivis de questions d'inférence. Conçu pour être joué oralement, on s'y adonne en groupe, en équipe, ou individuellement puisque les réponses sont inscrites au verso des cartes.

Chaque jeu de quarante cartes de la série Lecture à la carte possède un modèle distinct de questions afin de développer l'habileté des élèves à repérer divers types d'information. Les sujets des textes sont diversifiés.

Contenu: 40 cartes

Format des cartes: 9 x 14cm (3,5" x 5,5")



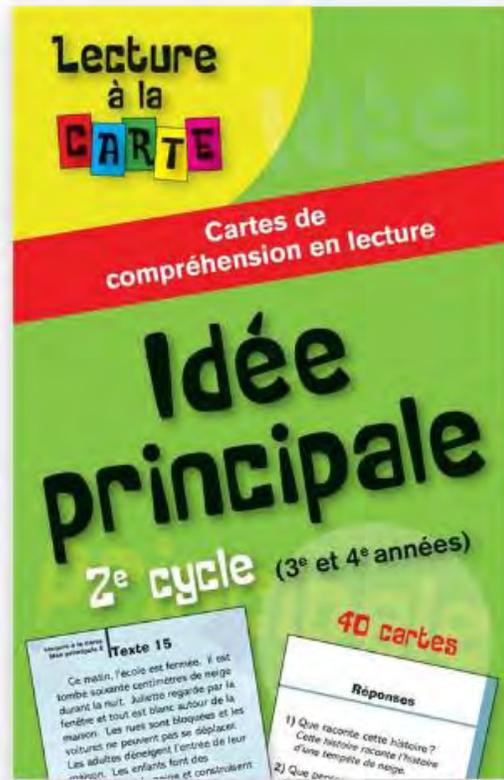
Cartes de compréhension en lecture 3e cycle (5e et 6e années).

Ce jeu de la collection Lecture à la carte présente quarante courts textes suivis de questions d'inférence. Conçu pour être joué oralement, on s'y adonne en groupe, en équipe, ou individuellement puisque les réponses sont inscrites au verso des cartes.

Chaque jeu de quarante cartes de la série Lecture à la carte possède un modèle distinct de questions afin de développer l'habileté des élèves à repérer divers types d'information. Les sujets des textes sont diversifiés.

Contenu: 40 cartes

Format des cartes: 9 x 14cm (3,5" x 5,5")

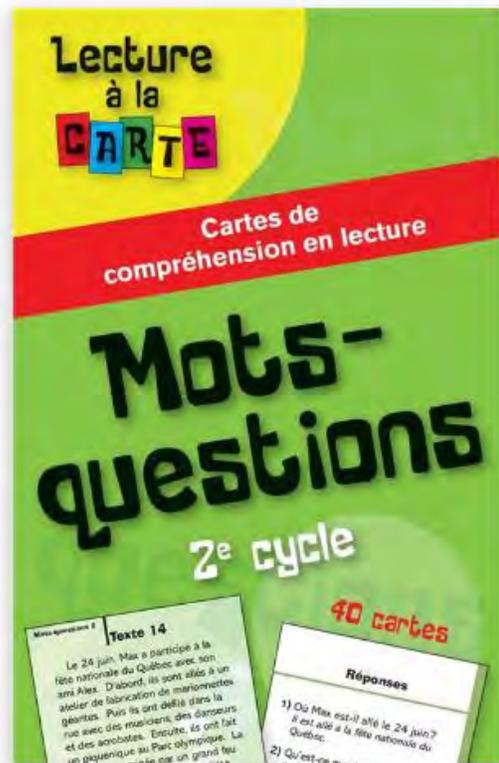


Cartes de compréhension en lecture 2ème cycle (3ème et 4ème années).

Ce jeu de la collection Lecture à la carte présente 40 courts textes suivis de questions visant à trouver l'idée principale. Conçu pour l'oral, il se joue en groupe, en équipe, et même en solitaire, puisque les réponses sont au verso des cartes.

Chaque jeu de 40 cartes de la série Lecture à la carte possède un modèle distinct de questions afin de développer l'habileté des élèves à repérer divers types d'information. Joués oralement, ces jeux stimulent la mémoire.

Format des cartes: 9 x 14cm (3,5" x 5,5")

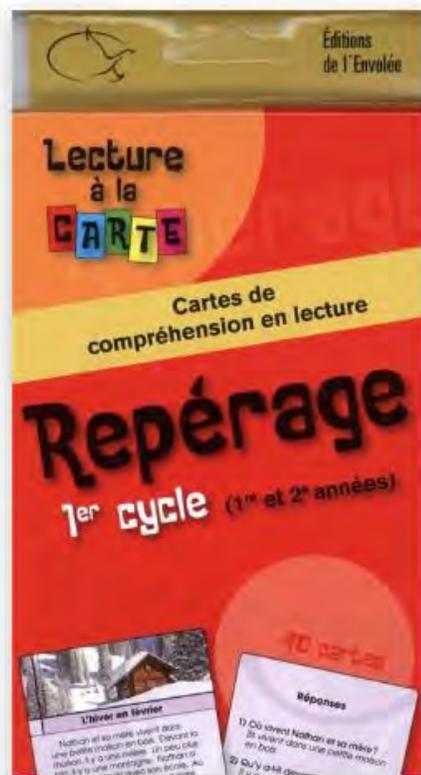


Cartes de compréhension en lecture 2ème cycle (3ème et 4ème années).

Ce jeu de la collection Lecture à la carte présente 40 courts textes suivis de questions posées à l'aide des mots-questions. Conçu pour l'oral, il se joue en groupe, en équipe, et même en solitaire, puisque les réponses sont au verso des cartes.

Chaque jeu de quarante cartes de la série Lecture à la carte possède un modèle distinct de questions afin de développer l'habileté des élèves à repérer divers types d'information. Les sujets des textes sont diversifiés.

Format des cartes: 9 x 14cm (3,5" x 5,5")

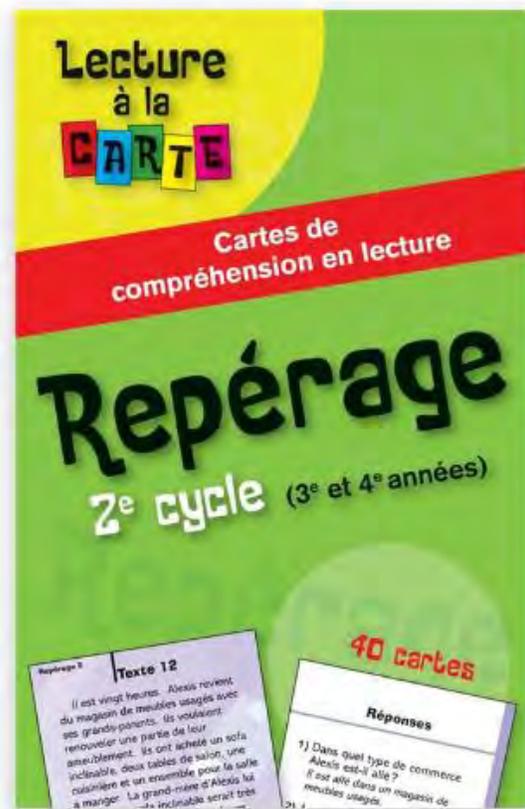


Cartes de compréhension en lecture 1er cycle (1ère et 2ème années).

Ce jeu de la collection Lecture à la carte présente quarante courts textes suivis de questions de repérage. Conçu pour l'oral, il se joue en groupe ou en équipe, mais aussi en solitaire, puisque les réponses sont au verso des cartes.

Chaque jeu de quarante cartes de la série Lecture à la carte possède un modèle distinct de questions afin de développer l'habileté des élèves à repérer divers types d'information. Les sujets des textes sont diversifiés.

Format des cartes: 9 x 14cm (3,5" x 5,5")

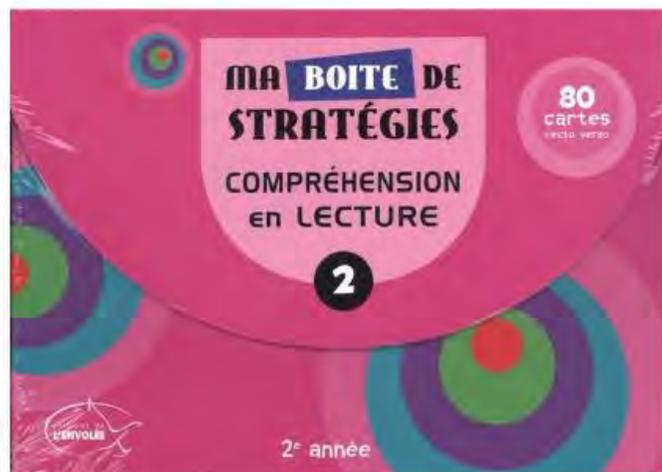


Inspirée des textes de la série de cartes de lecture Lecture à la carte, cette activité présente quarante courts textes avec questions et réponses, pour exercer la compréhension en lecture et la représentation d'un texte, tout en y recherchant l'idée principale.

40 cartes.

N.B. Aucun retour et remboursement sur les livres et matériels didactiques.

Format : 9 x 14.5 cm (3.75x5.5")



Résolution stratégique de problèmes : des exercices tout droit sortis de la boîte !

La série Ma boîte de stratégies – Compréhension en lecture permet de développer et d'améliorer les compétences en compréhension de texte à l'aide de courts exercices de lecture. Cette série est composée de sept sections consacrées aux compétences suivantes : inférence, idée principale, prédiction, cause et effet, ordre séquentiel, vocabulaire, ainsi que repérage.

Au sein d'une section, chaque court texte est suivi d'une question de compréhension qui vise à guider l'élève dans l'acquisition de la compétence ciblée.

Contenu: 80 cartes recto-verso.

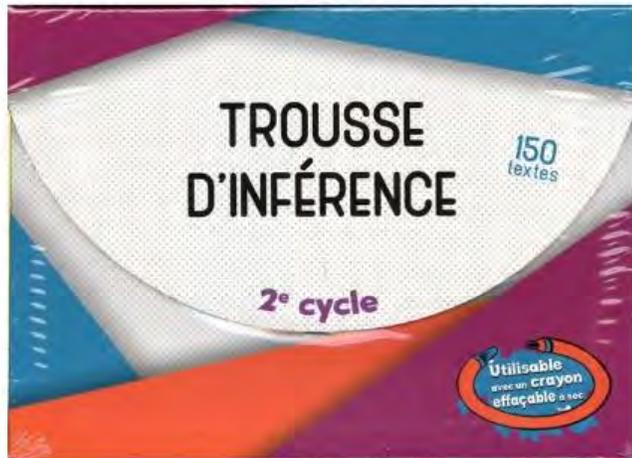


Résolution stratégique de problèmes : des exercices tout droit sortis de la boîte !

La série Ma boîte de stratégies – Compréhension en lecture permet de développer et d'améliorer les compétences en compréhension de texte à l'aide de courts exercices de lecture. Cette série est composée de sept sections consacrées aux compétences suivantes : inférence, idée principale, prédiction, cause et effet, ordre séquentiel, vocabulaire, ainsi que repérage.

Au sein d'une section, chaque court texte est suivi d'une question de compréhension qui vise à guider l'élève dans l'acquisition de la compétence ciblée.

Contenu: 80 cartes recto-verso.



La Trousse d'inférence est constituée de cent-cinquante textes visant à développer la compréhension en lecture et à travailler la compétence à inférer les éléments d'information implicites d'un texte.

Chaque texte est suivi de trois stratégies et d'une question se rapportant à l'inférence.

L'élève est donc amené à faire des liens entre les divers indices contenus dans le texte et à déduire la réponse.

Contenu: 150 textes.

Utilisable avec un crayon effaçable à sec.



Jeu de cartes rigolo, rapide et stimulant pour toute la famille.

Retourne une carte et essaie d'être le premier à repérer quelles lettres correspondent à la première lettre d'une ou de plusieurs images pour gagner la carte.

Contenu: 60 cartes recto verso (9 x 9 cm) et les règles du jeu.

Durée: 15 min / 2 à 6 joueurs / 6 ans et plus



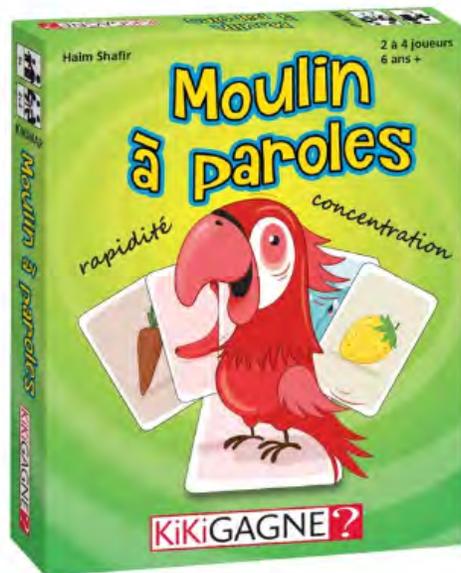
À tour de rôle, prononcez un mot qui ne contient aucune des lettres visibles sur la table... et qui est lié au mot précédent!

Ça chauffe, car on ajoute une lettre à chaque tour!

Jouons! Je viens de dire "Mexique", trouvez un mot lié au mien qui ne contient pas les lettres... V, T, O, D.

Contenu: 49 cartes jeu en forme d'avocat (7 x 10.5 cm), 1 carte flèche et 1 livret de règles.

Durée: 15 min / 2 à 8 joueurs / 10 ans et plus



Une banane rouge? J'annonce « Fraise », logique non?

Attention! C'est la couleur et non l'objet qu'il faut annoncer et, si ce n'était pas assez mêlant comme ça, le perroquet change la règle et les doubles foutent la pagaille!

Apprends des nouveaux trucs à ton cerveau et ne mélange pas tes pinceaux!

Contenu: 110 cartes (5,5 x 8,5 cm) et les règles du jeu.

Durée: 15 min / 2 à 4 joueurs / 6 ans et plus



Une série de cataclysmes a créé un fouillis au Pays des mots.

Des aventuriers s'engagent à remettre de l'ordre malgré les nouvelles catastrophes qu'ils pourraient rencontrer.

Leur outil: la formule magique «Kiddi».

Afin de remplir sa mission, l'aventurier doit réussir à ordonner toutes ses cartes.

Créez des liens logiques, rigolos et souvent farfelus entre les cartes. Mais attention, ils doivent être approuvés par les autres joueurs.

Place à la discussion!

Jeu conçu, illustré et produit au Québec, le tout en utilisant des matériaux locaux et éco-responsables tel que du carton 100 % canadien.

Contenu: 80 cartes illustrées et traduites en 4 langues (français, anglais, portugais et espagnol) (8,5 x 8,5 cm) et les règles du jeu.

5 ans et plus



Jeu de vocabulaire et de mouvements de la collection Mont-à-mots 5 minutes.

Pourras-tu décoder le mot de passe pour accéder à l'hôtel réservé aux agents secrets?

Observe les mouvements effectués par un des joueurs et repère les lettres correspondantes sur ton décodeur pour découvrir le mot de passe.

En 5 minutes, l'enfant développe sa coordination, son habileté à épeler et pratiquer son écriture.

Contenu: 200 cartes Mot de passe (10 x 7 cm), 3 décodeurs recto-verso (19 x 25 cm), 1 bloc-notes, 3 crayons et les règles du jeu.

Durée: 5 min / 2 joueurs et plus / 7 ans et plus



Un jeu pour travailler l'attention, le raisonnement logique et le langage.

C'est la folie matinale dans le «Labodortoir» des monstres. Ceux-ci doivent se laver, déjeuner et se déguiser avant de partir pour l'école.

Certains petits monstres espiègles se sont cachés pour échapper à la routine du matin.

Prenez part aux différents jeux et planifiez bien vos tours afin d'être le premier à rassembler votre troupe de monstres au grand complet, soit 3 Bouboules, 1 Morveux et 1 Prout.

Contenu : 4 planches « Labo-dortoir » (43.5 x 24 cm), 1 Lavoir des monstres, 20 monstres, 60 cartes de jeu (7 x 10 cm), 8 supports à carte, 140 céréales, 90 jetons colorés, 3 dés et les règles du jeu.

2 à 4 joueurs / 6 ans et plus



Envie de partir à l'aventure? Accompagne Noisette, Pistache et Pacane à travers divers défis qui te permettront de travailler:

- le raisonnement logique
- la vitesse d'exécution
- la mémoire de travail
- la gestion du temps
- l'attention
- la mémoire visuelle

Les défis s'adaptent en fonction des aptitudes des enfants.

Contenu: 4 planches de jeu (25,5 x 25,5 cm), 1 grande tasse (17,5 cm), 1 panier de pique-nique (19 x 13,5 cm), 1 plaque à biscuits (19 x 13,5 cm), 30 cartes Chocolat chaud (9 x 9 cm), 30 cartes S'mores (9 x 9 cm), 18 noix, 60 guimauves, 8 morceaux de tasse, 18 pièces de S'mores, 1 sablier, 2 dés, 12 autocollants et les règles du jeu.

2 à 4 joueurs / 6 ans et plus



Un jeu pour travailler les inférences, le langage et l'attention.

Dans la noirceur des tunnels de la mine, des centaines de petites créatures travaillent sans relâche à la recherche de pierres précieuses.

Les Minus sont des chercheurs de diamants qui accumulent chaque jour des pierres précieuses pour fabriquer de magnifiques bijoux.

Aventurez-vous à travers les galeries, montez à bord de leur petit train wagon et affrontez différents obstacles afin de récolter le plus gros butin.

À vos pioches, prêts, creusez.

Contenu : Coffret de 90 diamants, 228 cartes, 1 aide-mémoire, 4 planchettes Minus (25.5 x 10.5 cm), 4 planches-images (25.5 x 25.5 cm), 6 têtes de Minus, 1 dé (6 autocollants) et les règles du jeu.

2 à 4 joueurs / 6 ans et plus



Apprenez à jouer avec les chiffres et les lettres dans cette version du populaire jeu O-K-O.

Les chiffres (1 à 20), les lettres de l'alphabet et les premières additions ne seront plus un secret pour vos tout-petits.

Distribuez une planche de jeu à chaque joueur, présentez les cartes et déposez les jetons sur votre planche si vous pouvez faire la bonne association.

Contenu: 12 planches de jeu, 20 cartes Chiffres, 26 cartes Alphabet, une centaine de jetons et les règles du jeu.

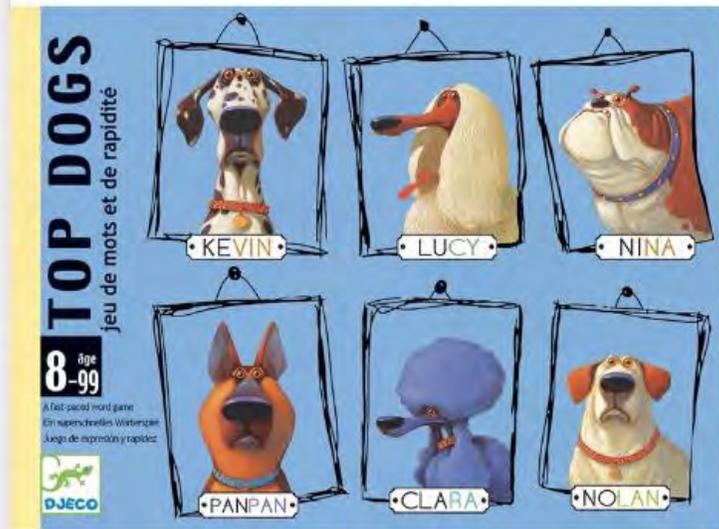
2 à 12 joueurs / 6 ans et plus



Cartes avec lettres majuscules et minuscules.

Contenu: 36 cartes et jetons.

3 à 36 joueurs / 4 ans et plus.



Jeu de mots et de rapidité sur les syllabes.

Qui sera le plus rapide à énoncer le nom du chien en utilisant les bonnes syllabes?

Top dogs est aussi un jeu de bataille revisité puisqu'il y a bataille si 2 cartes forment le nom d'origine du chien.

Contenu: 64 cartes (7 x 10,5 cm) et les règles du jeu.

Durée: 20 min / 2 à 3 joueurs / 8 ans et plus



Tout au long du circuit, les joueurs s'entraînent en orthographe et enrichissent leur vocabulaire en donnant la première expression des cartes au pluriel, en épelant la fin des mots et en mettant la seconde expression au féminin.

Les réponses sont au dos des cartes.

Cartes défis: pour développer l'expression orale, il y a aussi des histoires à inventer à partir de débuts proposés.

Contenu: 1 planche de jeu (25 x 13 cm), 80 cartes (7 x 10.5 cm), 2 pions en bois, 1 sablier et les règles du jeu.

Durée: 10 minutes / 2 joueurs / 8 ans et plus



Tout au long du circuit, les joueurs s'entraînent en conjugaison et enrichissent leur vocabulaire.

Selon la couleur de la case sur laquelle se trouve leur pion, le joueur doit mettre la phrase au futur, à l'imparfait, au passé composé ou au passé simple.

Les réponses sont au dos des cartes.

Cartes défis: pour développer l'expression orale, il y a aussi des histoires à inventer à partir de débuts proposés.

Contenu: 1 planche de jeu (25 x 13 cm), 80 cartes (7 x 10.5 cm), 2 pions en bois, 1 sablier et les règles du jeu.

Durée: 10 minutes / 2 joueurs / 8 ans et plus



Questions sur les familles de mots, les contraires ou les synonymes pour enrichir le vocabulaire à travers un circuit à parcourir.

Les réponses sont au dos des cartes.

Cartes défis: pour développer l'expression orale, il y a aussi des histoires à inventer à partir de débuts proposés.

Contenu: 1 planche de jeu (25 x 13 cm), 80 cartes (7 x 10.5 cm), 2 pions en bois, 1 sablier et les règles du jeu.

Durée: 10 minutes / 2 joueurs / 8 ans et plus



Un jeu pour découvrir et mémoriser d'une manière dynamique et par étape les lettres de l'alphabet et 120 mots originaux associés à 6 paysages que les enfants adorent : la forêt enchantée, l'île des pirates, le château hanté, le cirque magique, pique-nique à la campagne et Noël à la montagne.

Un matériel de jeu très résistant, maniable et très coloré qui propose 6 jeux faciles, amusants et progressifs.

Jeux d'observation et d'association pour les 3/4/5 ans, jeu de réflexion, lecture et écriture pour les 5/6 ans.

Contenu : 6 planches paysages, 6 planches-mots, 120 cartes-mots et les règles des jeux.

1 à 6 joueurs / 3 ans et plus



Qui aura le PREMIER mot? Soyez le plus rapide pour trouver un mot débutant par la lettre qui correspond à la bonne catégorie pour gagner la carte. Possédez le plus grand nombre de cartes à la fin de la partie pour être déclaré vainqueur. Jeu adapté pour les daltoniens!

Durée : 15 minutes / 2 à 6 joueurs / 8 ans et plus.



À l'aide de votre bâton à ventouse, attrapez rapidement des mots liés à la carte retournée.

Il suffit de trouver des noms ayant un lien avec l'adjectif retourné ou vice-versa.

Si un joueur fait un lien discutable, faites couiner votre bâton pour le défier.

Contenu : 50 cartes adjectifs (9 cm), 50 cartes noms, 4 bâtons à ventouse et 1 livret de règles.

Durée: 15 minutes / 2 à 4 joueurs / 7 ans et plus



Les histoires amusantes de Passe-Montagne sont maintenant réunies dans cette jolie boîte de jeu comprenant 12 casse-têtes de 3 morceaux.

Reconstitue correctement chaque casse-tête, puis raconte l'histoire à ton tour en te référant au livret dans la boîte ou sers-toi de ton imagination pour inventer une toute nouvelle aventure.

Avec plusieurs variantes de jeu passionnantes, l'heure du conte n'aura jamais été aussi divertissante grâce à Passe-Partout.

Contenu: 12 casse-têtes de 3 morceaux, 1 livret réunissant les contes de Passe-Montagne et les règles du jeu.

Durée: 10 minutes / 1 joueur et plus / 4 ans et plus.



Qu'est-ce qui peut bien se cacher dans la boîte à devinettes?

Réunis tes amis et, à tour de rôle, tentez de deviner ce que renferme la jolie boîte bleue.

Pose tes questions auxquelles tes partenaires de jeu peuvent répondre seulement par «oui» ou «non».

Plusieurs trucs et astuces te sont aussi proposés pour réinventer le jeu.

Allez! Découvre les merveilles de la fameuse boîte à devinettes.

Contenu: 60 cartes-devinettes, un support en bois et les règles du jeu.

Durée : 15 min / 2 joueurs et plus / 3 ans et plus.

Format : 19 x 9 x13 cm (7.25x3.5x5.25")



«La fourmi le dit, la souris le crie, c'est ici que c'est écrit!» Tout comme Passe-Carreau et Passe-Montagne, amuse-toi à inventer des phrases avec les carreaux logiques de Passe-Partout.

Chante les comptines pour sélectionner deux cartes-mystères, puis réponds à la grande question: Est-ce que ça se peut? «Je parle avec... une citrouille!», est-ce que ça se peut? Non!

Découvre une foule de phrases rigolotes dans ce jeu haut en couleur.

Contenu: 18 cartes rouges, 18 cartes vertes, 1 carte comptines et les règles du jeu.

Durée: 15 minutes / 2 joueurs et plus / 4 ans et plus



Fais comme Cannelle et Pruneau et amuse-toi à remplir ton petit panier d'aliments frais du marché. Écoute bien tes partenaires de jeu, car tu devras te rappeler et nommer tous les aliments se trouvant déjà dans le panier. Céleri, yogourt, laitue, bleuets et... qu'est-ce qui venait ensuite?

Que de plaisir vous aurez dans les allées du marché à jouer comme dans Passe-partout!

Contenu: 40 cartes illustrées d'aliments du marché et les règles du jeu.

Peut être utilisé avec la [boîte à devinettes](#).

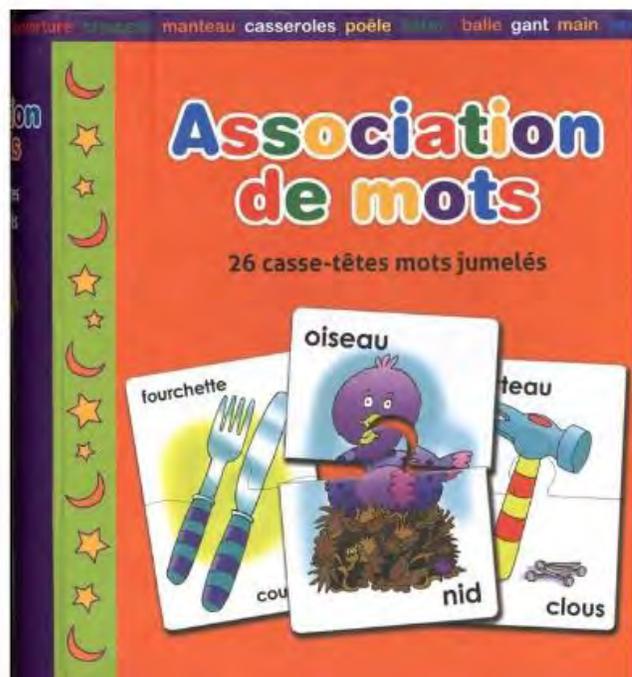
Durée : 15 minutes / 2 joueurs et plus / 5 ans et plus



Travaille ton sens de l'observation et ta mémoire en jouant les détectives. Regarde bien les cartes-images placées sur la table car il y en aura une qui va disparaître grâce à la couverture magique. Sauras-tu l'identifier?

Contenu: 40 cartes-images, 1 couverture magique et les règles du jeu.

Durée: 10 min / 2 joueurs et plus / 4 ans et plus



Association de mots est un casse-tête d'images aux couleurs éclatantes qui est conçu pour aider les enfants d'âge préscolaire à apprendre du vocabulaire, à se demander ce que signifient les mots et pourquoi certains d'entre eux sont associés.

Contenu: 26 casse-têtes.

2 à 5 ans

Format : 11 x 16 cm (4,25x6,25")



Double sens est un jeu amusant pour toute la famille pour jouer avec les homonymes. À partir d'une définition ou d'un indice, vous devez trouver les illustrations correspondant à un homonyme parmi les 60 suggestions. Toutes les illustrations sont sur la table. Il y en a tellement que vous ne savez plus où regarder!

L'indice qui vous est donné ne correspond à aucune illustration sauf qu'il y en a une parmi le lot qui a la même consonance que le mot recherché.

Alors pensez rapidement et trouvez l'illustration qui correspond à l'indice avant les autres joueurs!

Contenu: Une grande feuille (61 x 89 cm) contenant 60 illustrations, un livret de règlements avec questions et réponses, un bloc-notes et un crayon.

4 à 16 joueurs / 10 ans et plus



Double sens est un jeu amusant pour toute la famille pour jouer avec les homonymes. À partir d'une définition ou d'un indice, vous devez trouver les illustrations correspondant à un homonyme parmi les 63 suggestions. Toutes les illustrations sont sur la table. Il y en a tellement que vous ne savez plus où regarder!

L'indice qui vous est donné ne correspond à aucune illustration sauf qu'il y en a deux parmi le lot qui forment la consonance du mot recherché.

Alors pensez rapidement et trouvez les deux illustrations qui correspondent à l'indice avant les autres joueurs!

Contenu: Une grande feuille (61 x 89 cm) contenant 63 illustrations, un livret de règlements avec questions et réponses, un bloc-notes et un crayon.

4 à 16 joueurs / 10 ans et plus



Auto-Correct-Art est une méthode d'apprentissage ludique et stimulante.

L'enfant travaille à son rythme, s'autoévalue et s'autocorrige de façon amusante.

Réussite garantie à la fin de chaque exercice ! Auto-Correct-Art grandit avec l'enfant. Il est toujours à son niveau.

Il lui permet de développer ses connaissances grâce à des mises en situation faisant appel à l'observation et du raisonnement.

L'enfant en demande et en redemande !

Compréhension de phrases, compréhension de textes, vocabulaire enrichi, séquences à ordonner, phrases à compléter, culture générale.

Contient 16 carreaux détachables.

6 ans et plus



Jeu de société coopératif. Afin de faire avancer le pion, les joueurs doivent énumérer des mots contenant le son, le sujet ou la catégorie indiquée sur chaque carte.

2 niveaux de difficulté.

Contenu: 1 plateau de jeu, 99 cartes, 1 carte "mémoire", 1 pion "Sam", 1 dé spécial et les règles du jeu.

Durée : environ 25 minutes / 2 à 10 joueurs / 4 ans et plus

N.B. Ce jeu doit se jouer en compagnie d'une personne sachant lire.



Un jeu questionnaire bilingue parfait pour pratiquer la langue seconde.

Tour à tour, seul ou en équipe, répondez aux questions et soyez le ou les premiers à compléter votre casse-tête. Chaque bonne réponse vous donne droit à une pièce.

Les cartes sont divisées par groupe d'âge (6-7 ans, 8-9 ans et 10-12 ans) pour permettre aux enfants d'âge différent de jouer ensemble!

Des sujets pour tous les goûts: le sport, la culture populaire, les langues, les mathématiques, les sciences, la géographie et l'histoire.

Contenu: 300 cartes BILINGUES (900 questions), 4 casse-têtes et les règles du jeu.

2 joueurs et plus / 6 à 12 ans



Deux jeux évolutifs pour s'amuser à trouver des mots le plus vite possible.

Version recherche et trouve: Il faut trouver dans les images un mot qui commence par la lettre indiquée.

Version le petit bac: les joueurs doivent trouver des mots qui commencent par la lettre selon une des six catégories (ex de catégories: ça sent fort, ça pique et ça fait peur).

Contenu: 48 grandes cartes images de 10,5 x 14,5 cm (4,1" x 5,7"), 42 cartes thèmes, 40 jetons, 1 roue des lettres et les règles du jeu.

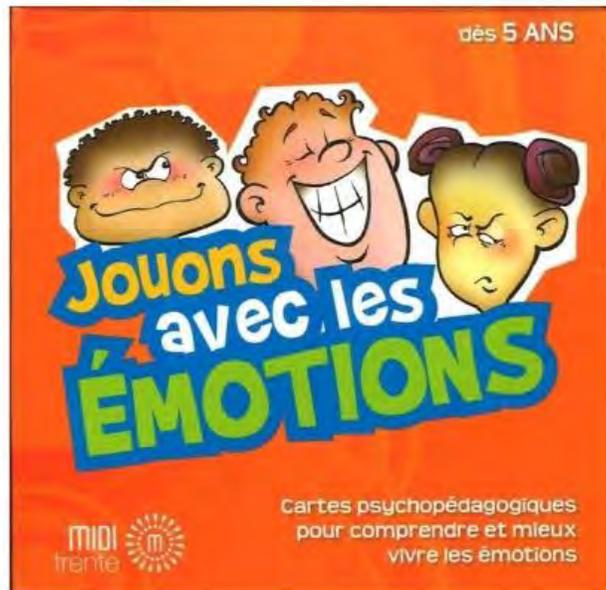
2 joueurs et plus / 6 ans et plus.



Quel est l'animal de ton adversaire? Pose des questions pour le découvrir et élimine les animaux les uns après les autres en les rayant sur ton plateau. Le premier qui a trouvé gagne!

Contenu: 1 plateau réversible pour 2 niveaux de jeu, 2 feutres effaçables, 72 cartes (36 par niveaux).

2 joueurs / 5 ans et plus.



La vie affective des enfants est très riche mais il peut parfois leur sembler difficile de savoir exprimer ce qu'il ressentent. Cet ensemble comprend 27 cartes colorées représentant des émotions ainsi que 27 cartes avec des activités qui faciliteront l'apprentissage tout en offrant l'occasion aux enfants de développer leur intelligence émotionnelle.

27 pages.



La collection Premières énigmes offre des jeux d'observation et de déduction qui permettent de développer le langage et le vocabulaire.

Découvrez l'une après l'autre les 3 illustrations pour trouver l'aliment ou l'ustensile.

Contenu: 40 énigmes illustrées (7 x 11,5 cm), 1 cache-carte, 1 plateau de jeu, 1 jeton en bois et les règles du jeu.

Durée: 10 minutes / 1 à 4 joueurs / 3 ans et plus



Qui sera le plus rapide pour associer les trois indices illustrés sur les cartes énigmes et ainsi deviner les objets? Une route, un volant, des roues.. c'est une voiture! Une fleur, quelques gouttes d'eau, un jardin... c'est un arrosoir, bien sûr!

Contenu: 42 énigmes illustrées et les règles du jeu.

Durée: 20 minutes / 1 à 6 joueurs / 3 ans et plus.



La collection Premières énigmes offre des jeux d'observation et de déduction qui permettent de développer le langage et le vocabulaire.

Découvrez l'une après l'autre les 3 illustrations pour trouver le véhicule dont il est question.

Contenu: 40 énigmes illustrées (7 x 11,5 cm), 1 cache-carte, 1 plateau de jeu, 1 jeton en bois et les règles du jeu.

Durée: 10 minutes / 1 à 4 joueurs / 3 ans et plus



Jeu de mémoire et d'association où il faut être le premier à rassembler les 7 ustensiles et aliments nécessaires pour que son chef puisse préparer un repas.

Contenu: 4 cartes «assiette» en carton épais et durable de 18.5 x 19 cm (lorsque assemblé), 28 cartes «ingrédients», 1 flèche tournante à assembler et les règles du jeu.

Durée: 2 à 4 joueurs / 3 à 6 ans.



Jeu de mémoire où il faut tenter de retrouver les articles d'épicerie sur notre liste pour les ajouter à notre panier.

Le premier à retrouver tous ses articles gagne!

Les cartes sont bilingues (français / anglais) en carton épais et durable.

Contenu: 2 cartes "chariot" (18 x 13 cm), 2 cartes "panier" (18 x 13cm), 4 listes des courses, 32 cartes "article" et les règles du jeu.

Durée: 15 minutes / 2 à 4 joueurs / 3 à 7 ans.



Amusant jeu de mémoire où il faut être le premier joueur à retrouver les produits sains de sa boîte à lunch.

Planches et cartes en carton épais et durable.

Contenu: 4 planches de jeu «boîtes à lunch» en 2 pièces de 17.5 x 24.5cm (6.9 " x 9.6 "), 24 cartes «produits» et les règles du jeu.

Durée: 15 minutes / 2 à 4 joueurs / 3 à 7 ans



Les joueurs pigent une carte, la placent au centre de la table, puis activent la bombe.

Chacun leur tour, les joueurs devront trouver un mot se rapportant au thème illustré sur la carte et se passer la bombe avant qu'elle n'explose!

Contenu: 55 cartes de jeu, une minuterie Tic Tac Boum et les règles du jeu.

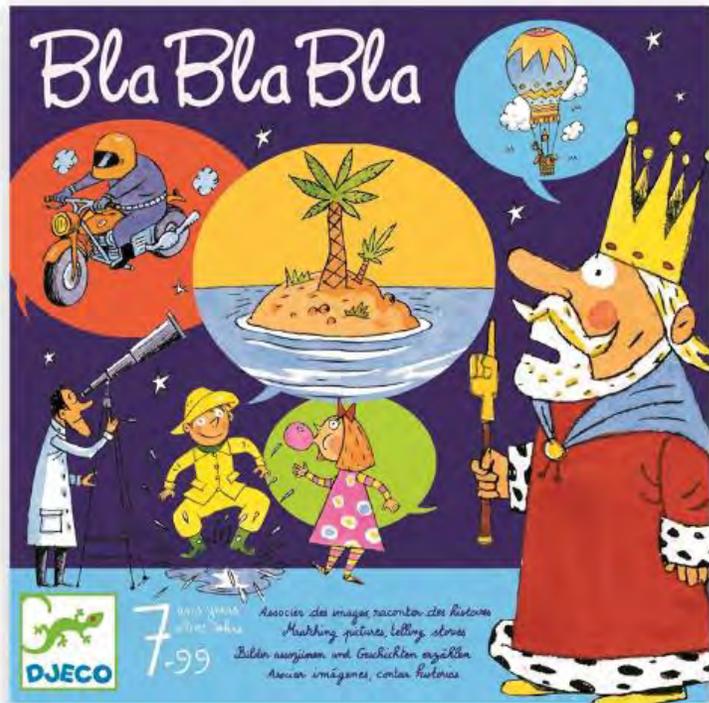
Durée: 30 minutes / Nombre de joueurs illimité / 5 ans et plus.



Les joueurs pigent une carte syllabe, la placent au centre de la table, lancent le dé, puis activent la bombe. Chacun leur tour, les joueurs devront trouver un mot qui contient la syllabe pigée à l'endroit où le dé l'aura défini, soit au début, au milieu ou à la fin des mots.

Contenu: 110 cartes-syllabes, 1 dé et 1 minuterie.

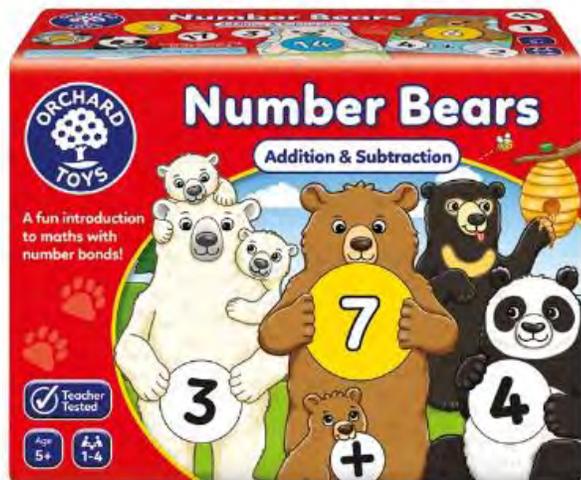
Durée: 30 minutes / 2 à 12 joueurs / 12 ans et plus.



Associer des images, raconter des histoires... un jeu simple et amusant pour favoriser la discussion. Selon le lancé du dé, trois options de jeu sont possibles.

Contenu : 240 cartes (7 x 10.5 cm), 1 dé et les instructions.

Durée: 20 minutes / 3 à 5 joueurs / 7 ans et plus.



Aide ton ours à retourner à la maison et à retrouver sa famille en résolvant des additions et des soustractions.

Contenu: 4 planches Ours, 1 plateau, 4 pièces Ours 3D, 20 cartes Nombre, 42 petites cartes Nombre, 4 cartes Ruche, 1 ligne de nombres à assembler et les règles du jeu.

1 à 4 joueurs / 5 ans et plus



Le coffret «Les nombres de 1 à 10» a été conçu pour apprendre à compter et à exercer sa logique.

Grâce aux 3 modes de jeu, aux jetons colorés et aux cartes avec les animaux, l'enfant apprend à reconnaître le monde des nombres et des quantités.

Contenu: 10 cartes illustrées, 10 jetons/quantités et un livret avec des idées de jeux.

3 à 5 ans



Jeu éducatif pour stimuler les habiletés avec les opérations mathématiques de base.

Le ver de terre s'est fait jouer un tour par les coccinelles, qui ont caché tous ses déguisements. Sois le premier à retrouver les trois pièces du déguisement de ton ver de terre en résolvant des équations (coccinelles ou nombres).

Aussi en version collaborative.

Contenu: 12 pommes (11 x 12 cm), 4 planches Ver (8,5 x 15 cm), 76 jetons Divers et les règles du jeu.

2 joueurs et plus / 5 ans et plus



Seras-tu le zombie qui désamorcera le coffre-fort avant qu'il n'explose?

Tu as 5 minutes pour choisir les bonnes réponses aux questions qui t'indiqueront quels fils retirer et découvrir si tu dégusteras de la cervelle fraîche ou en bouillie.

En 5 minutes, l'enfant :

- Développe ses compétences en répondant à des questions touchant une multitude de branches des mathématiques.
- Exerce ses aptitudes en lecture pour bien saisir le sens des questions.
- Aiguise sa concentration afin de désamorcer le coffre dans le temps alloué.

Contenu: 72 cartes (7.5 x 10 cm) contenant 144 questions, 6 enveloppes, 6 jetons «fil», un coffre-fort (19 x 19 cm) et les règles du jeu.

Durée: 5 min / 1 joueur et plus / 7 ans et plus



Pour pratiquer les additions et les soustractions (1 à 10).

Fais tourner la roue et sois le premier à taper avec ta tapette à mouche l'équation qui équivaut à ce que la flèche à pointer.

Contenu: 4 tapettes à mouche, 90 cartes recto verso, 2 dés numérotés, 1 dé des opérations, une planche avec flèche tournante et les règles du jeu.

1 à 4 joueurs / 5 ans et plus



Résolvez des additions et des soustractions dans un parcours où il faut jouer toutes ses tuiles pour gagner.

Sur le même principe que le jeu Scrabble.

Contenu: 85 tuiles (2.5 x2.5 cm) nombres et symboles, un oeuf en deux parties (14 cm de hauteur) et un guide d'activités.

1 à 4 joueurs / 5 ans et plus



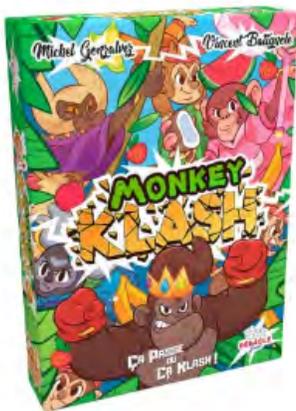
Résumé

Ce jeu de devinettes est une véritable course contre la montre dans laquelle vous devrez être extrêmement rapides pour débouletter les papiers chiffonnés.

Soyez vifs d'esprit pour deviner des mots et faites preuve de créativité pour en faire deviner. Durant la partie, vous donnerez des indices en disant n'importe quoi, en utilisant 1 seul mot ou en mimant. Les plus audacieux pourront même se risquer à prendre une pose loufoque pour parvenir à leurs fins.

Qui seront couronnés les rois de la boulette ?

7 ans et plus
3 joueurs et plus



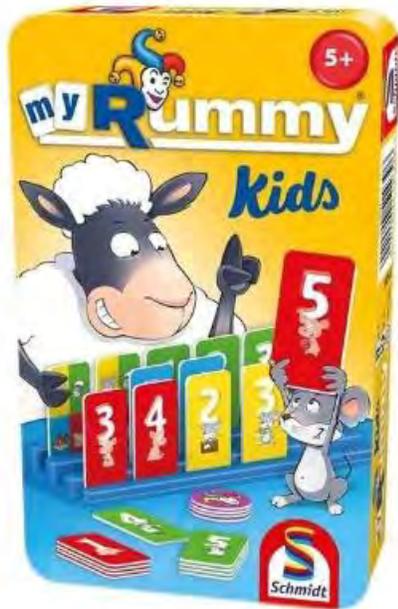
Les joueurs ont la même armée de singes pour récupérer la meilleure part de fruits de la clairière. Soyez le plus malin ou le plus rapide pour être en haut de la Hiérarchie Primate. Car dans la jungle, ça passe ou ça Klash!

Alors, qui sera l'Alpha de la partie?

Jeu de cartes alliant malice et rapidité.

Contenu: 50 cartes Singe (5.7 x 8.9 cm), 54 cartes Jungle et les règles du jeu.

Durée: 20 min / 2 à 5 joueurs / 8 ans et plus



Alignez habilement vos cartes numérotées pour former des séries.

Le premier à aligner toutes ses cartes reçoit un jeton.

Mais quel joueur sera le premier à remporter les 3 jetons myRummy et sera déclaré roi myRummy?

Contenu: 52 cartes (valeurs de 1 à 6 en 4 couleurs), 4 porte-cartes, 9 jetons et les règles du jeu.

Durée: 15 min / 2 à 4 joueurs / 5 ans et plus



Contigloo est un jeu pour introduire les notions de plus et de moins.

Les cartes donnent les instructions et l'enfant place le bon nombre de pièces petit à petit sur la planche.

Au dos des cartes se trouve la solution en image.

Jeu auto-correcteur grâce à la réponse en image au dos des cartes.

Facile à manipuler grâce aux pièces épaisses qui tiennent debout et à la fente dans le support de jeu.

L'enfant additionne et soustrait de 1 à 5.

Contenu: 1 planche perforée en bois (18,5 x 8 cm), 20 cartes recto verso (15,5 x 7,5 cm) et 10 figurines en bois.

3 ans et plus



Pour pratiquer les multiplications.

Celui qui trouve la bonne réponse doit la taper avec sa tapette à mouches. Mais attention, au dos de la carte un obstacle peut vous empêcher de récupérer la mouche.

Contenu: 132 cartes «mouche» (7 x 7 cm) avec code de couleur, 4 tapettes à mouches (23 cm de longueur) et les règles du jeu.

1 à 4 joueurs / 6 ans et plus

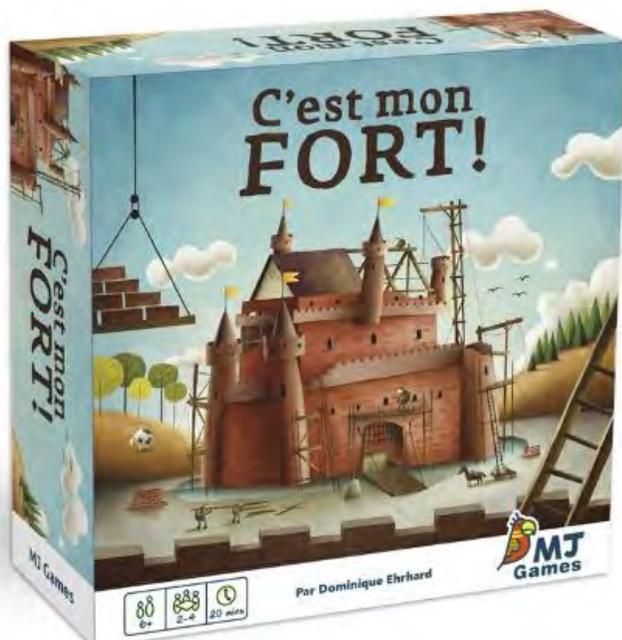


Une introduction au monde des mathématiques!

Additionne ou soustrais, puis place les pions marqués de nombres, allant de 0 à 20, sur le plateau de jeu jusqu'à ce que tous les pions aient été joués.

Le joueur qui obtient le score le plus élevé gagne.

Durée: 30 minutes / 2 à 4 joueurs / 5 ans et plus.



Jeu de mémoire et de stratégie. Soyez le premier à bâtir le mur de votre château en alignant une série de 10 cartes. Comprend une version avancée idéale pour adultes.

Contenu: 45 cartes.

Durée approximative: 20 minutes / 2 à 4 joueurs. / 6 ans et plus.



Shelby a enterré des os partout sur la plage et elle a besoin de votre aide pour les trouver.

Se joue avec une pince. Idéal pour développer la dextérité et les habiletés avec les nombres.

Contenu: 1 plateau de jeu imprimé dans la boîte, 1 pince chien Shelby, 1 double flèche tournante, 40 os et 4 bols.

2 à 4 joueurs / 4 ans et plus.

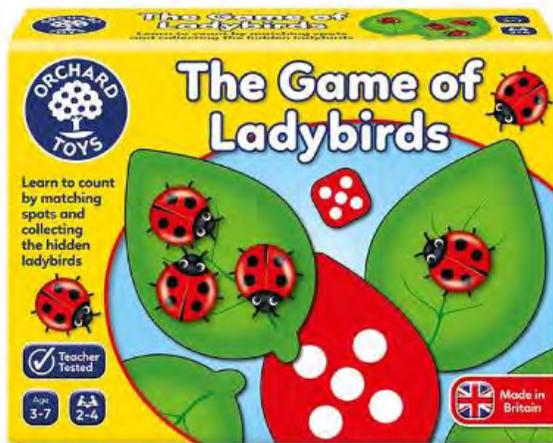


Tourne la roue pieuvre pour connaître le nombre de poissons que tu peux attraper, mais attention au vorace requin!

Contenu : 30 cartes bulles, 4 planches bocal (9 x 14cm), 1 roue pieuvre 3D.

2 à 4 joueurs / 3 ans et plus.

Format : cartes: 7,5 x 5,5cm (3" x 2.2")



Apprends à compter en assortissant les points du dé avec ceux des cartes sur la table. Derrière chaque bonne réponse des coccinelles sont cachées. Accumule-les. Celui qui en a le plus gagne.

Contenu : 1 dé, 1 gobelet et 24 cartes de 7.5 x 5.5cm

2 à 4 joueurs / 3 à 7 ans



Le but du jeu est de retourner à la gare d'autobus avec le plus grand nombre de passagers à bord. Jeu de parcours qui amène le joueur à soustraire et à additionner.

Contenu : 1 plateau ovale de 48 x 34cm, 4 tableaux autobus de 19.5 x 11.5cm, 2 dés et 44 passagers.

2 à 4 joueurs



Contenu : 90 cartes de calcul, une flèche tournante et un guide.

2 à 4 joueurs / 6 ans et plus.

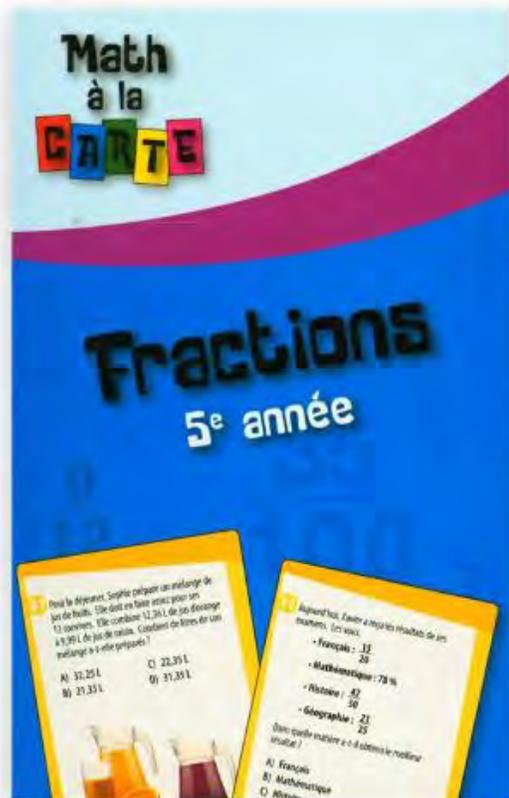


Résumé

Ce jeu comprend quarante cartes présentant cent-vingt questions à choix de réponses. Ces cartes permettent aux élèves de s'exercer sur les savoirs essentiels suivants : les fractions, les nombres décimaux et les pourcentages.

Les cartes peuvent être utilisées de différentes façons :

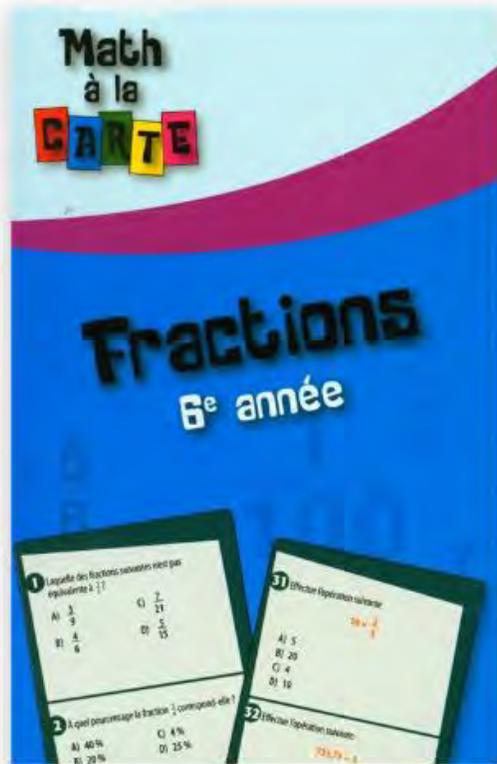
- L'enseignant ou l'enseignante peut lire les questions à voix haute;
- L'élève peut lire les questions, y répondre et se corriger;
- Les élèves peuvent répondre aux questions en petits groupes.



Ce jeu comprend quarante cartes présentant cent-vingt questions à choix de réponses.

Ces cartes permettent aux élèves de s'exercer sur les savoirs essentiels suivants: les fractions, les nombres décimaux et les pourcentages.

Niveau: 5e année



Ce jeu comprend quarante cartes présentant cent-vingt questions à choix de réponses.

Ces cartes permettent aux élèves de s'exercer sur les savoirs essentiels suivants: les fractions, les nombres décimaux et les pourcentages.

Niveau: 6e année

N.B. Aucun retour et remboursement sur les livres et matériels didactiques.

Format : 9 x 14 cm (3.5x5.5")



Ensemble d'activités sur l'apprentissage des émotions.

Plusieurs activités proposées afin d'apprivoiser les émotions.

À l'aide des dés, associe le corps qui va avec les émotions des visages.

Contenu: 30 cartes (10 x 10 cm), 6 blocs (4,5 x 4,5 cm), 1 affiche trilingue et un guide d'activités complet.

3 ans et plus



Les joueurs du Monstre des Couleurs collaborent pour aider le Monstre à comprendre ses émotions.

À tour de rôle, ils lancent le dé qui leur permet de déplacer le Monstre autour du plateau. Lorsque le Monstre se rend dans un espace avec un jeton d'émotion, le joueur peut le ramasser et chercher le bon pot. Les pots sont tous placés sur des étagères avec leurs couleurs cachées. Si le joueur choisit le pot qui correspond à la couleur de l'émotion, il peut alors placer le jeton d'émotion dans le pot. Sinon, le pot retourne tel quel à l'étagère.

Pour ramasser un jeton d'émotion, les joueurs doivent expliquer un souvenir ou une situation dans laquelle ils se sentent comme l'émotion qu'ils ramassent (Bonheur, Tristesse, Colère, Peur ou Calme).

Les joueurs peuvent perdre le jeu si le monstre devient trop confus et ils retournent trop de jarres d'émotions mélangées, ou gagner le jeu quand les émotions sont toutes placées dans leurs pots respectifs.

Contenu: 1 plateau de jeu (28,5 x 49 cm), 1 pion Monstre des couleur (9cm), 1 pion Petite fille (7,5 cm), 1 dé, 8 bocaux pour ranger les émotions, 2 étagères pour les bocaux, 5 jetons pour chaque émotion et les règles du jeu.

Durée: 20 min / 2 à 5 joueurs / 3 ans et plus



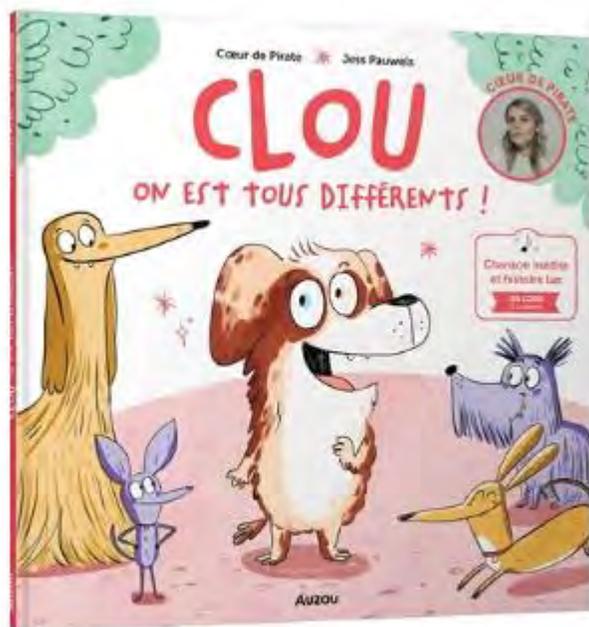
Jeu coopératif dans lequel les joueurs vont découvrir comment gérer leurs émotions.

Des mises en situation du quotidien qui peuvent amener à des sentiments tristes ou de colères sont proposées sous forme d'illustrations.

Les petits détectives devront trouver des raisons à la situation et la ramener à de meilleurs sentiments en amenant des solutions.

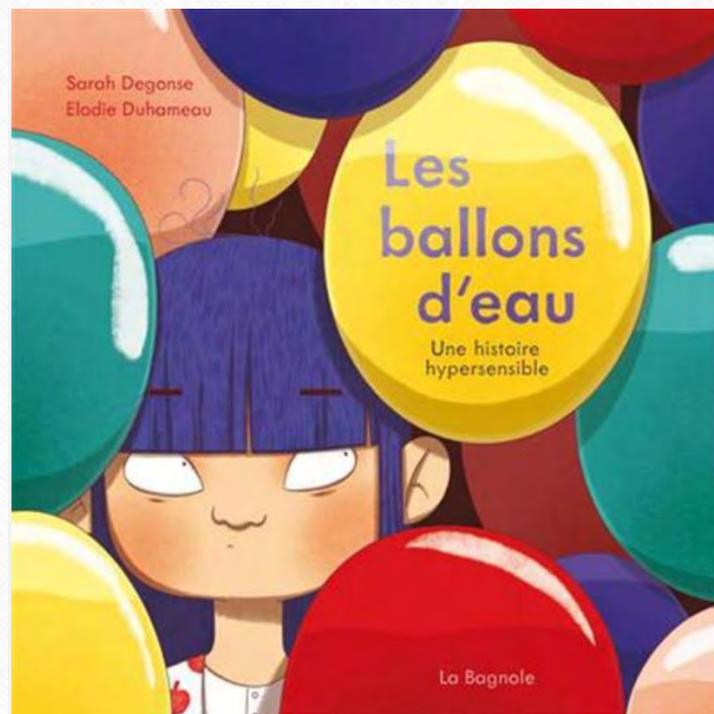
Contenu: 24 cartes (8 x 12 cm), 18 étoiles, 1 roulette, 4 loupes et un guide.

3 à 6 ans.



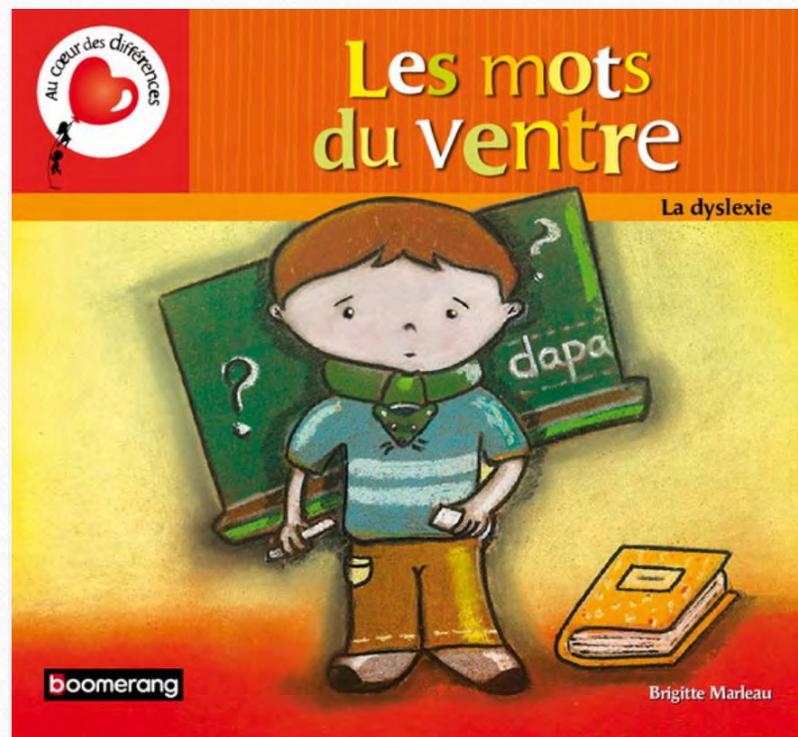
Résumé

Le jour de la rentrée des classes, Clou découvre que les autres chiens se connaissent et rigolent ensemble, sans compter Bisou le chihuahua qui se moque de lui. Avec l'aide de ses parents et de madame Truffe, son enseignante, Clou apprend à avoir confiance en lui. Un QR code permet d'accéder à la version lue de l'histoire ainsi qu'à une chanson.

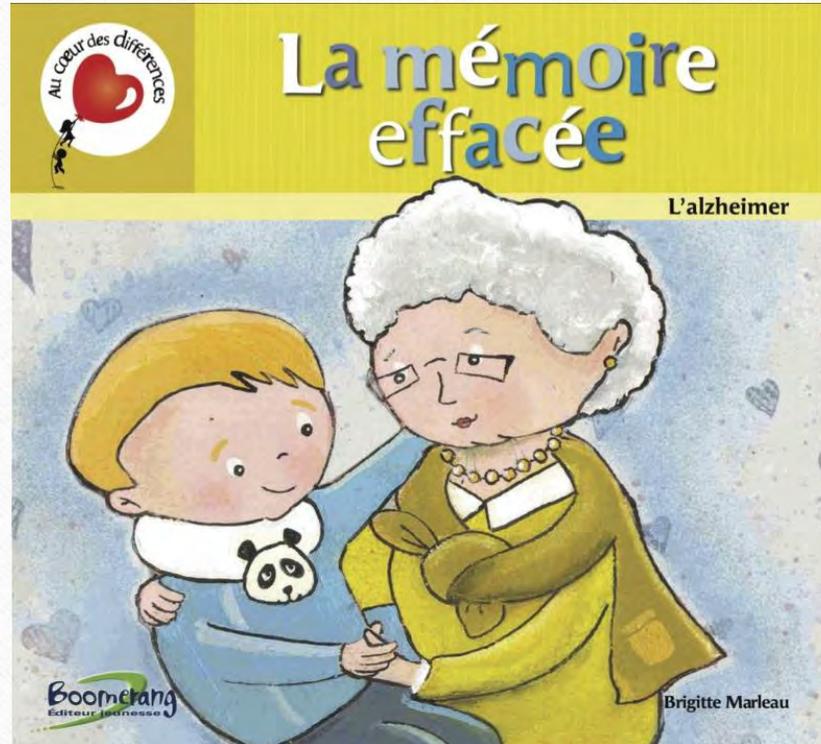


Résumé

Comme beaucoup d'enfants, Charlie est hypersensible. Dans sa tête et dans son coeur, il y a plein d'émotions qui se disputent pour prendre le plus de place possible. Souvent, elle imagine que ses émotions sont des ballons, parfois si légers qu'ils s'envolent, parfois si lourds qu'ils paraissent remplis d'eau... Thèmes abordés dans ce livre : l'hypersensibilité, la gestion des émotions, l'acceptation de soi.



Thème : le dyslexie. En classe, madame Isabelle passe près de moi, s'arrête et me dit : « Nicolas, ce n'est pas le mot qui est écrit au tableau. » J'efface très vite. Je tourne la page et je recommence. Je ne comprends pas ce qui est écrit. J'essuie une larme avec mon gilet. Les autres élèves ont l'air d'avoir compris. Moi, les lettres s'embrouillent dans ma tête et je ne réussis pas à former des mots. Et tout ça, ça me donne des maux de ventre.



Thème : l'Alzheimer. Quelques fois Mamie Rose, elle commence à parler et elle s'arrête le doigt levé. Elle a oublié la question qu'elle voulait me poser. Ce qui est triste, c'est qu'elle ne reconnaît plus du tout papa. Papa dit qu'il faut en prendre bien soin car elle a toujours pris soin de nous avant sa maladie. J'ai demandé : « C'est quoi cette maladie que grand-mère a ? » et papa m'a dit : « l'Alzheimer. »

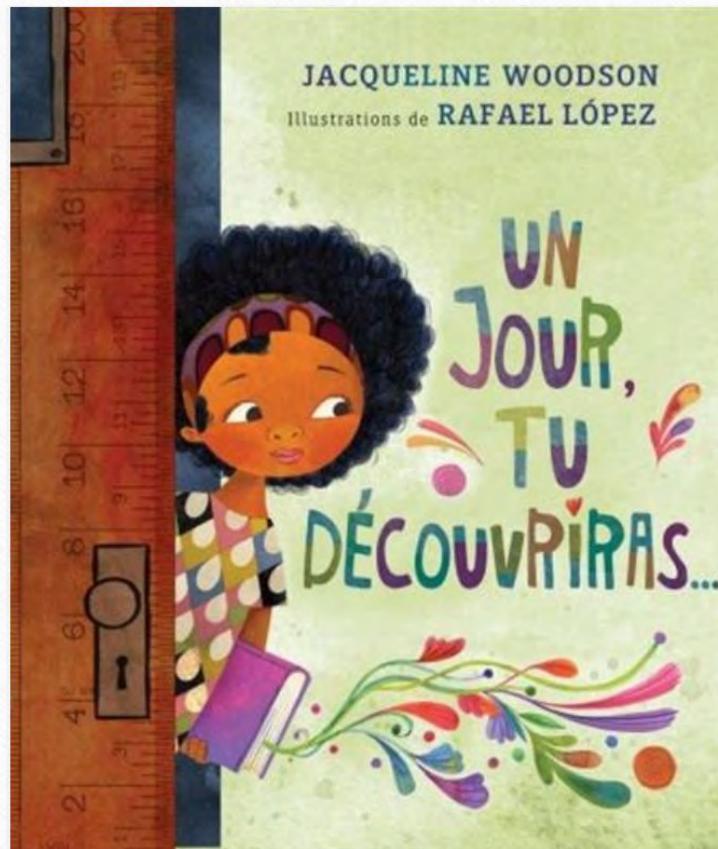
ELISE GRAVEL
en collaboration avec MYKAELL BLAIS

LE ROSE, LE BLEU ET TOI !



Résumé

Est-ce que les garçons ont le droit de pleurer ? Est-ce que les filles peuvent être des patronnes ? Qu'est-ce que ça veut dire, au fond, être un garçon ou une fille ? Devrions-nous avoir le droit d'aimer qui nous voulons ? Un livre rempli de questions pour aborder les genres et les stéréotypes avec les enfants, mais aussi le droit de toute personne d'être qui elle est.



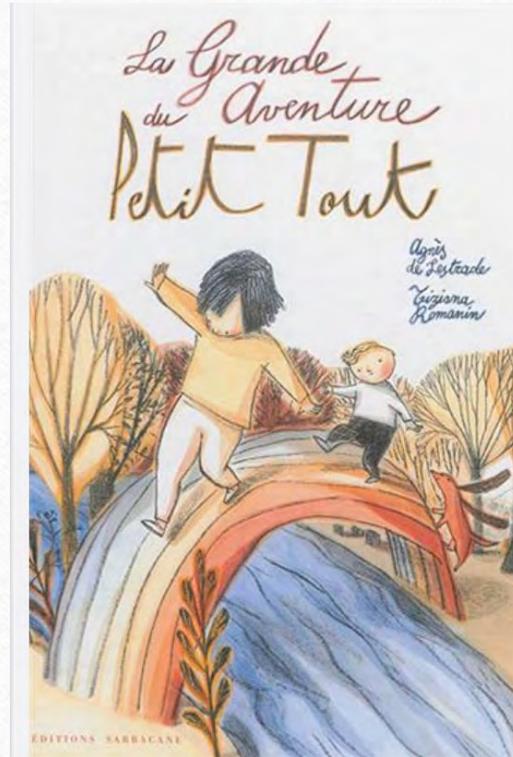
Résumé

Plusieurs raisons expliquent pourquoi certaines personnes se sentent différentes des autres. Peut-être est-ce à cause de leur apparence physique ou de leur façon de parler, de leur nourriture ou de n'importe quel autre détail. Dans tous les cas, il n'est pas toujours facile de faire ses premiers pas dans un environnement où l'on ne connaît personne, et pourtant, c'est bien nécessaire. Le texte percutant de Jacqueline Woodson et les somptueuses illustrations de Rafael López démontrent avec brio que tout le monde se sent parfois étranger et qu'il faut du courage pour continuer son chemin malgré ce sentiment. Cet album prouve également que de bonnes choses peuvent arriver lorsque l'on ose enfin s'ouvrir aux autres!



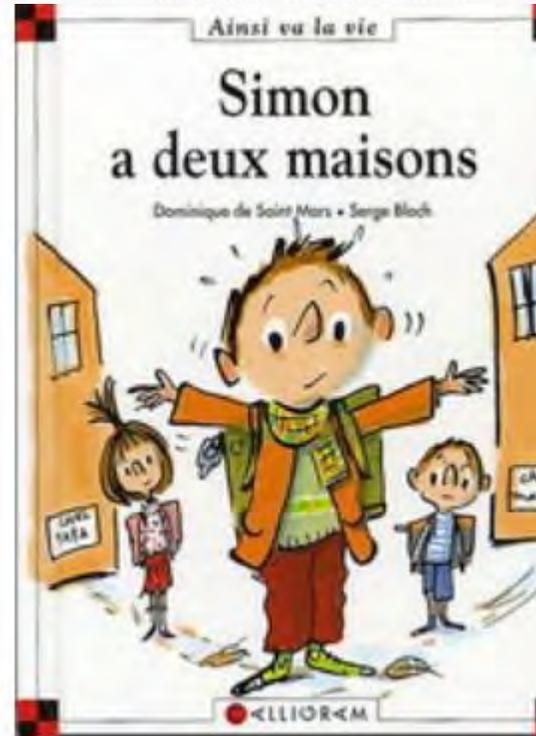
Résumé

Quand ses parents annoncent leur décision de quitter la maison où il est né, le lapin Simon peste et conteste. Mais quand il voit que son petit frère Gaspard est inquiet, Simon le rassure.

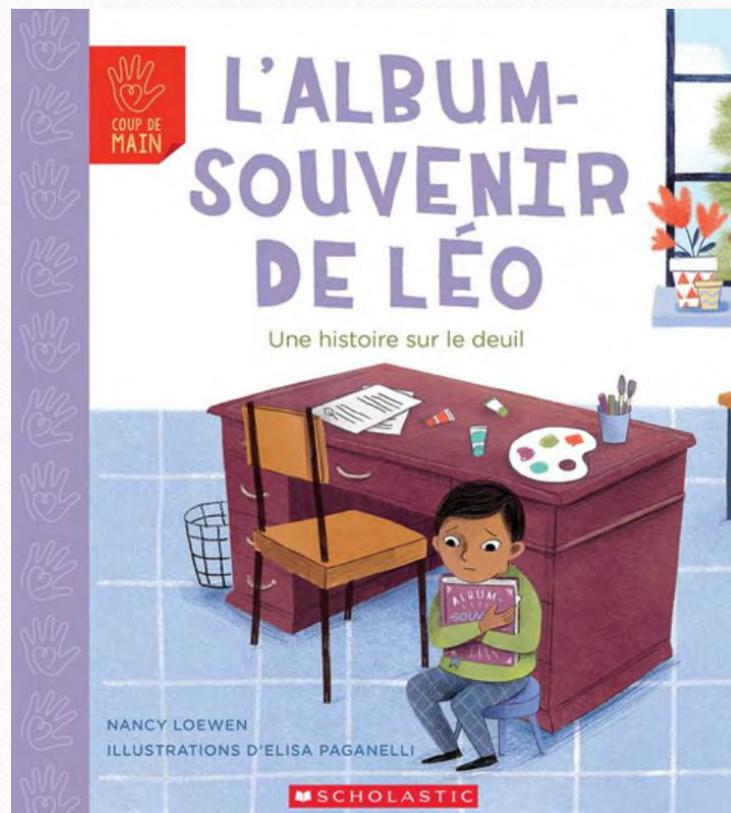


Résumé

Les parents de Petit Tout lui annoncent leur séparation. Il apprend en même temps que sa maman attend un bébé. Comment vivre avec ce nouveau Rien du Tout qui occupe tant de place, quand déjà, on se sent coupé en deux ? Un album sur la séparation, la famille recomposée et la jalousie.

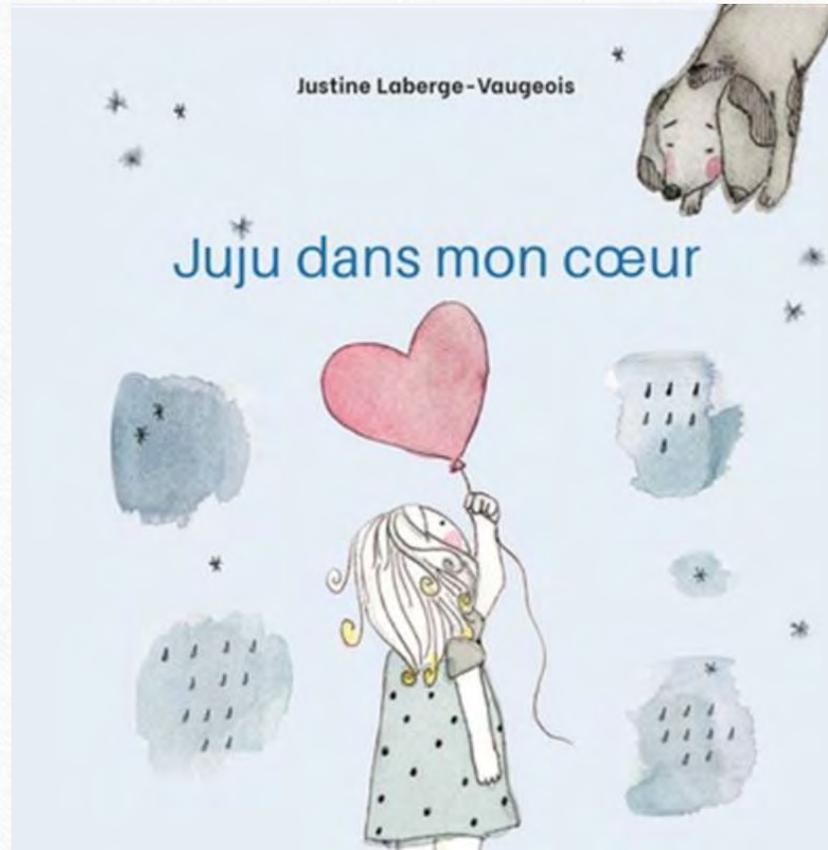


Résumé : Les parents de Simon ont divorcé. Il vit avec sa mère et voit souvent son père. Mais celui-ci se remarie et va avoir un autre enfant. Ne pouvant faire un choix, Simon ne sait plus où aller.



Après avoir perdu sa maman, la première fête des Mères de Léo n'est pas facile. Tous les enfants de l'école peignent des pots de fleurs pour leurs mamans, mais Léo refuse de le faire. Il préfère se concentrer sur le livre de souvenirs qu'il est en train de réaliser. Sera-t-il capable de trouver une nouvelle tradition pour se souvenir de sa maman à la fête des Mères?

Cette histoire poignante explique le deuil en douceur, de façon à ce que les enfants puissent le comprendre et l'accepter.



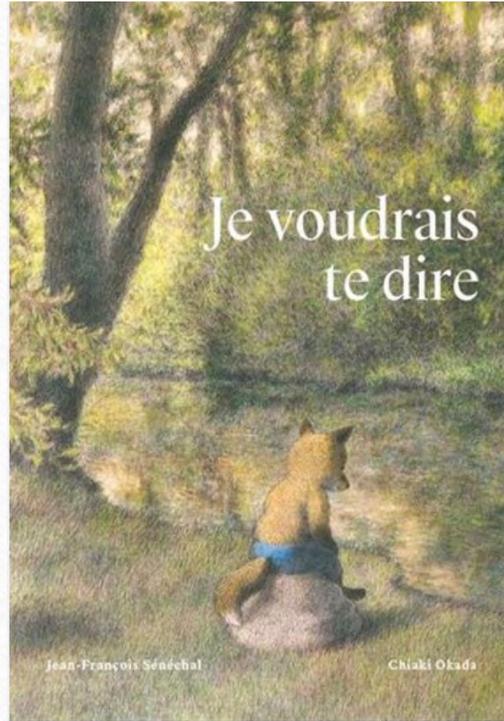
Luna a quatre ans. Elle aime les animaux, et surtout Juju, un teckel qui adore les carottes, le frisbee et les bisous. Mais Juju se fait un peu vieille. Un jour, elle s'endort et ne se réveille pas. Elle manque beaucoup à Luna. Où est-elle maintenant ? Peut-être dans les étoiles ?

Pour se consoler, Luna et sa famille imaginent comment garder Juju dans leur cœur pour toujours.

Une histoire touchante pour aborder le deuil avec délicatesse.

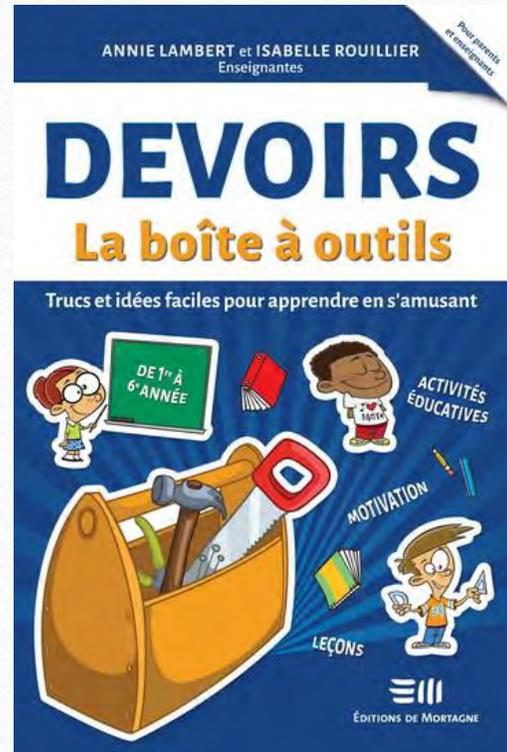


Au pays des vases, tous les vases arborent de beaux bouquets fleuris et exultent de joie. Tous, sauf Henri. Mais pourquoi donc ? Ce questionnement envahit rapidement celui-ci, le submerge et le remplit d'inquiétudes. Comment Henri fera-t-il pour y voir plus clair et contenir ses débordements émotionnels ?



Résumé

Difficile de parler de la mort, surtout quand cette dernière emporte un être aimé, quelqu'un avec qui la vie était douce. Attablé devant sa feuille de papier, un petit renard décide de prendre sa plume pour s'adresser à sa grand-mère disparue. Celle avec qui il aimait contempler la nature, faire des découvertes et vivre de grandes aventures. Alors qu'il cherche sa présence partout, l'écriture fait naître des souvenirs heureux qui permettent d'apaiser sa douleur et son deuil.



Crises, menaces, larmes... difficile de ne pas perdre patience ! Comment encourager les enfants à apprendre leurs leçons et à faire leurs devoirs tout en s'amusant ? Voilà la mission qu'Annie Lambert et Isabelle Rouillier se sont donnée. En se basant sur leurs observations et leur quotidien, ces deux enseignantes vous proposent un éventail d'activités stimulantes, destinées à tous les types d'élèves.

Cette boîte à outils a pour objectif de :

- présenter concrètement aux parents les notions au programme pour chaque cycle du primaire ;
- rendre les enfants plus habiles en français (lecture et écriture) et en mathématiques ;
- montrer que l'apprentissage peut se faire autrement ;
- intégrer les leçons dans le quotidien, sous forme de jeux.