



Jeux à emprunter

Aide aux parents

Jeu no. 1

Résumé



Fais-moi une devinette

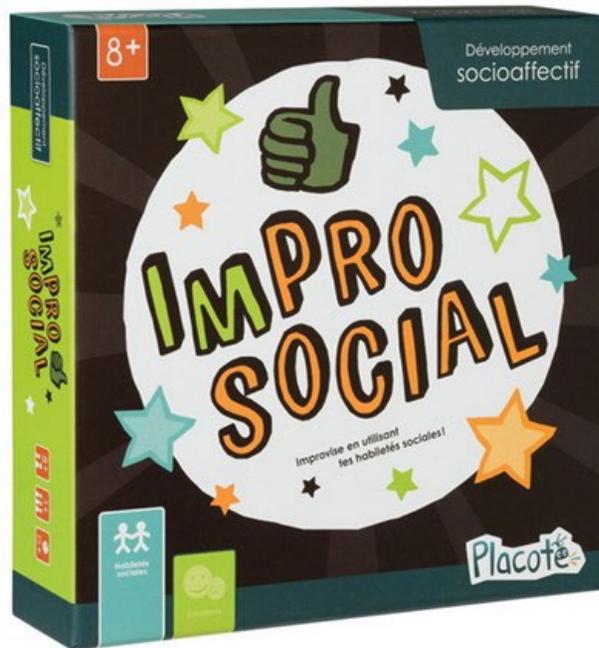
Tu peux devenir le champion des devinettes !
Prends une carte, lance le bon dé et construis ta devinette. Surtout, ne dis pas ce que tu vois sur ta carte. Chut !

Fais-moi une devinette est conçu pour aider les enfants de 3½ ans à 7 ans à formuler une devinette. Les cinq dés-indices leur permettent de décrire une grande diversité d'objets illustrés sur les cartes-images



<https://www.archambault.ca/jeux/fais-moi-une-devinette/placote/pla7/?id=2271061&cat=1884314>

Jeu no. 2



ImProsocial

Résumé

Tu viens de recevoir en cadeau un chandail que tu trouves laid. Ton voisin de classe tente de copier sur toi pendant un examen. Tu as brisé un livre qu'un ami t'a prêté. Que fais-tu dans ces situations ? N'oublie pas d'utiliser tes talents d'acteur !

ImProsocial est conçu pour aider les jeunes de 8 à 14 ans à réfléchir aux différents comportements qu'ils peuvent adopter dans des situations qui mettent leurs habiletés sociales au défi. La roulette qui les invite à faire une improvisation de manière émotive, neutre, enfantine ou prosociale les aide à pousser leur réflexion.



<https://www.archambault.ca/jeux/improsocial/placote/13729847/?id=2587082&cat=1884314>

Jeu no. 3

Résumé



Robomatique

Fais avancer ton petit robot-mécano sur la chaîne de montage en répondant à des questions de mathématiques. Fais vite pour être le premier à arriver aux stations ! Tu pourras ainsi choisir les plus beaux morceaux et construire le meilleur robot.

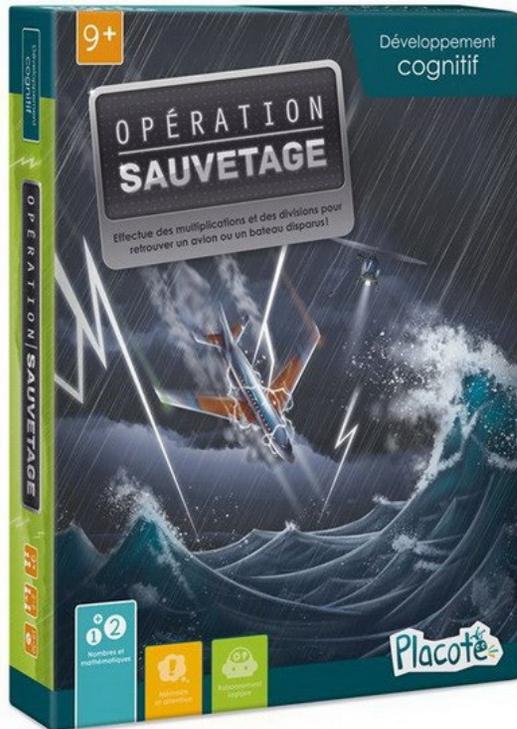
Robomatique est conçu pour aider les enfants de 6 à 10 ans à mieux comprendre les opérations d'addition et de soustraction avec les nombres de 0 à 20. Il les amène notamment à mémoriser les tables et à trouver les termes manquants dans des équations. Les morceaux de robots rigolos les motivent à progresser !



https://www.renaud-bray.com/Jeux_Produit.aspx?id=2951625&def=Robomatique%2CPLA40

Jeu no. 4

Résumé



Opération Sauvetage

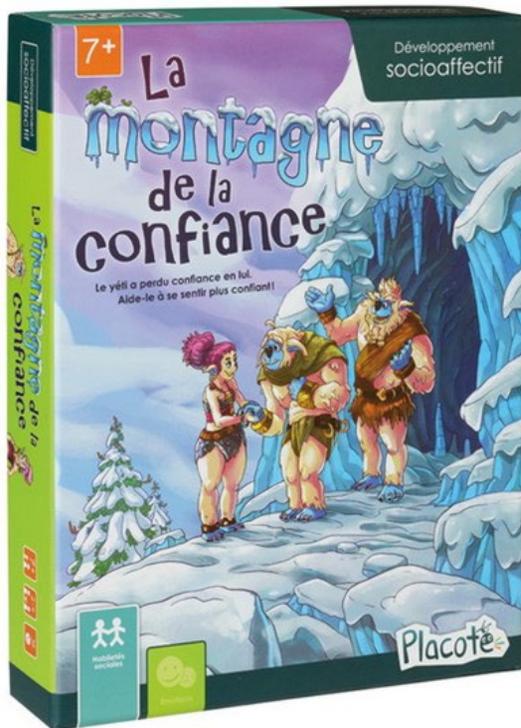
Trouve les coordonnées où a été signalé un avion disparu ou un bateau en détresse en effectuant des équations de multiplication et de division. Essaie de ne pas te tromper en reconstituant le trajet, car si cela se produit, tu auras moins de temps pour réaliser le sauvetage !

Opération Sauvetage est conçu pour aider les enfants de 9 à 13 ans à mieux comprendre les opérations de multiplication et de division. Ce jeu coopératif les amène aussi à mémoriser les tables, à résoudre des problèmes et à trouver des coordonnées sur un plan cartésien. Les trois niveaux de difficulté en font également un jeu évolutif.



<https://www.archambault.ca/jeux/op%C3%A9ration-sauvetage/placote/pla41/?id=2951626&cat=1884314>

Jeu no. 5



La montagne de la confiance

Résumé

Viens en aide à Kili le yéti qui vit au sommet de la montagne afin qu'il retrouve sa confiance en lui. Escalade la montagne, réponds à des questions pour l'aider et va le rejoindre. Attention de ne pas glisser en chemin !

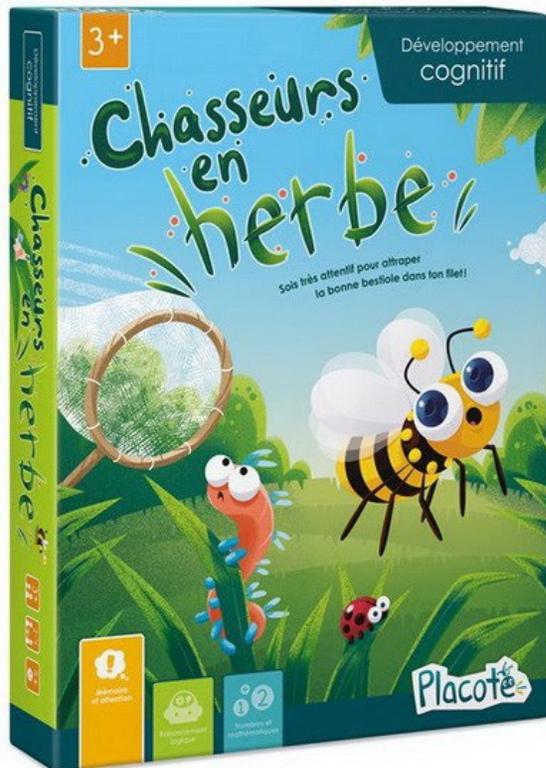
La montagne de la confiance est conçu pour aider les jeunes de 7 à 11 ans à réfléchir aux différentes composantes de l'estime de soi, c'est-à-dire le sentiment de sécurité, la connaissance de soi, le sentiment d'appartenance et le sentiment de compétence. Ils sont appelés à répondre à des questions qui les concernent en faisant le parallèle avec le vécu du yéti.



<https://www.archambault.ca/jeux/la-montagne-de-la-confiance/placote/13729836/?id=2587081&cat=1884314>

Jeu no. 6

Résumé



Chasseurs en herbe

As-tu vu l'étrange chenille mauve à pois rouges ? Non ? Sois attentif et essaie d'être le premier à l'attraper dans ton filet ! Concentre-toi, car certaines bestioles se ressemblent beaucoup ! Seras-tu capable d'en capturer plusieurs ?

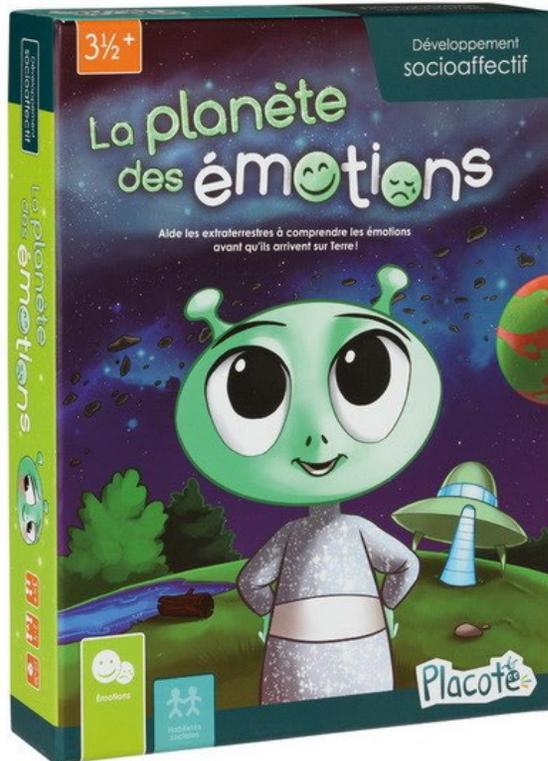
Chasseurs en herbe est conçu pour aider les enfants de 3 à 8 ans à centrer leur attention sur un élément à chercher. Le jeu les amène à se concentrer davantage sur certaines caractéristiques et moins sur d'autres. Il leur permet aussi d'apprendre à être attentifs plus longtemps. Il s'adapte aux plus petits comme aux plus grands en ajustant le nombre de cartes utilisées.



<https://www.archambault.ca/jeux/chasseurs-en-herbe/placote/pla31/?id=2951611&cat=1884314>

Jeu no. 7

Résumé



La planète des émotions

Tu dois montrer aux extraterrestres comment comprendre les émotions, car ils ne savent pas ce que c'est. Aide-les à quitter la planète Padémo pour se rendre sur la Terre et y vivre leur première émotion ! Avance en lançant le dé, prends des cartes et devine les émotions ressenties par les personnages illustrés.

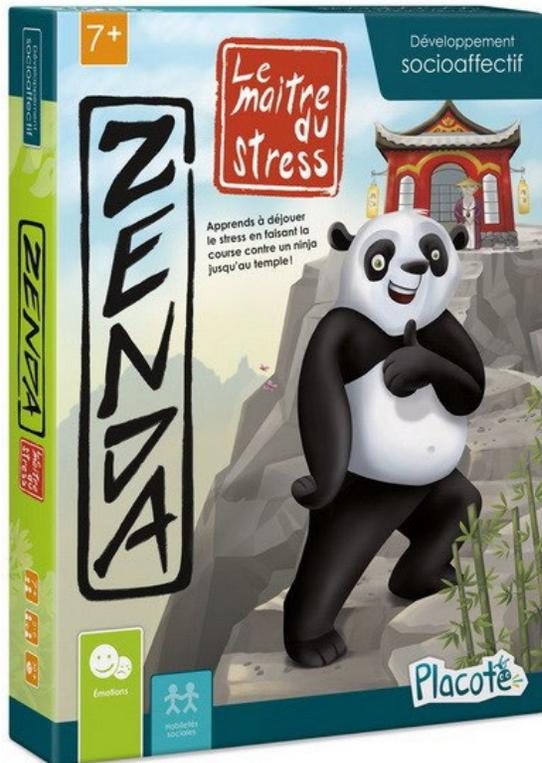
La planète des émotions est conçu pour aider les enfants de 3½ ans à 7½ ans à comprendre les émotions ressenties par plusieurs personnes dans une grande variété de situations, et ainsi favoriser le développement de l'empathie. Ce jeu montre aussi qu'une même situation peut provoquer différentes émotions selon les personnes.



<https://www.archambault.ca/jeux/la-plan%c3%a8te-des-%c3%a9motions/placote/13729814/?id=2587079&cat=188431>

Jeu no. 8

Résumé



Zenda : le maître du stress

Réponds aux questions et réalise des « défis zen » pour faire avancer Zenda jusqu'au temple. Mais attention, tu dois arriver au bout du parcours avant le ninja, qui représente le stress!

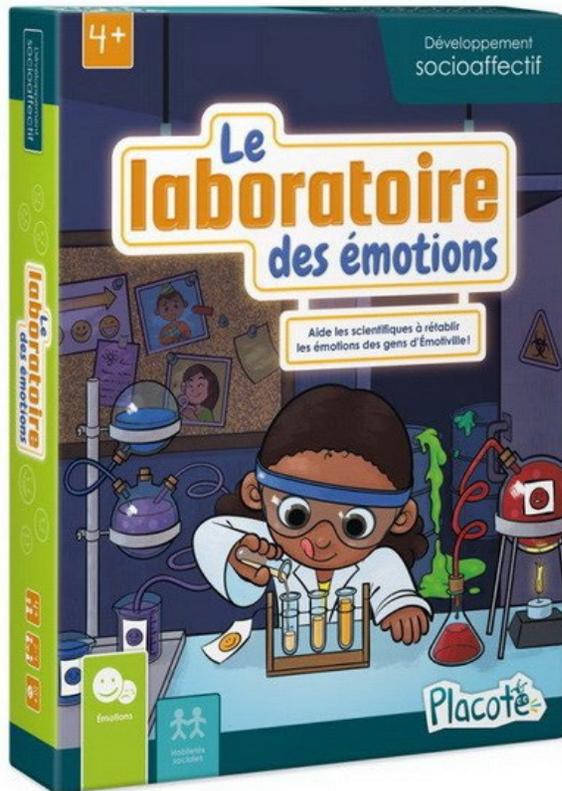
Zenda : le maître du stress est conçu pour aider les enfants de 7 à 14 ans à développer leur compréhension du stress et leur habileté à le gérer dans différentes situations du quotidien. Le jeu les amène aussi à prendre conscience que le stress est une réaction saine et utile qui est différente pour chaque personne.



<https://www.archambault.ca/jeux/zenda-le-maitre-du-stress/placote/pla47/?id=3194372&cat=1884314>

Jeu no. 9

Résumé



Le laboratoire des émotions

Objectif : Reconnaître les émotions et leur degré d'intensité

Malheur! Le savant fou Albus Cœur de pierre a mis une mystérieuse substance dans l'eau d'Émotiville... Depuis, les émotions des gens du village sont complètement mélangées! Aide Miranda et les scientifiques à trouver un antidote capable de rétablir les émotions des gens du village!

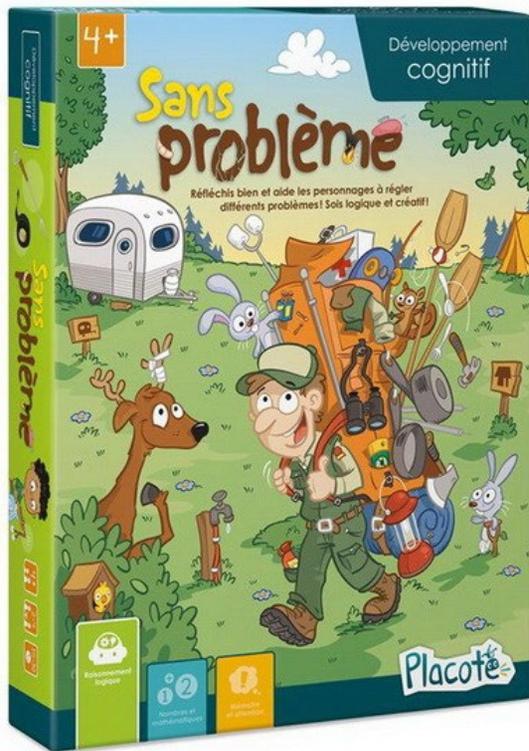
Le laboratoire des émotions est conçu pour aider les enfants de 4 ans à 7 ½ ans à reconnaître des émotions exprimées à différents degrés d'intensité. Le jeu les amène progressivement à distinguer les émotions et leurs nuances en portant attention aux expressions faciales et aux gestes des personnages. Les différentes façons de jouer en font un jeu évolutif qui permet aussi aux enfants de réfléchir au lien entre une réaction émotionnelle et sa cause ainsi qu'au contrôle des émotions dans différentes situations.



<https://www.archambault.ca/jeux/le-laboratoire-des-%c3%a9motions/placote/pla54/?id=3252577&cat=1884314>

Jeu no. 10

Résumé



Sans problème

Il n'y a pas de problèmes, il n'y a que des solutions! En tant que garde-parc, parcours le camping ou la station de plein air avec quelques objets et tente de les utiliser pour régler les problèmes des personnages autour de toi. Ta mission sera accomplie lorsque tu n'auras plus d'objets en main !

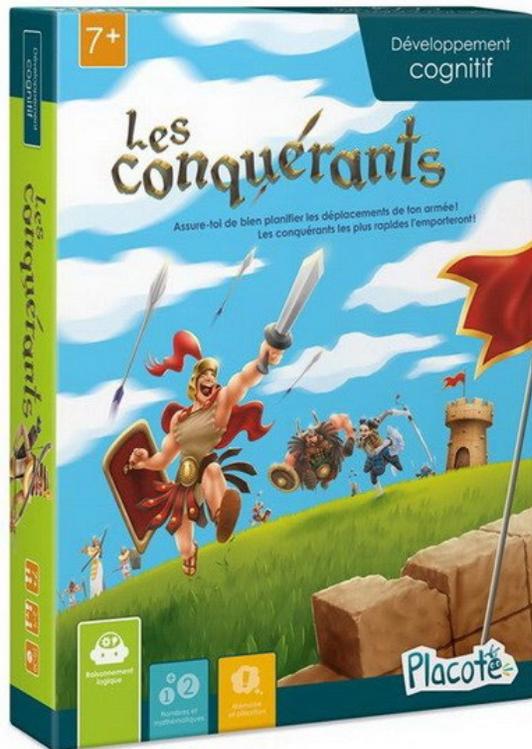
Sans problème est conçu pour aider les enfants de 4 à 9 ans à réfléchir à des problèmes qui peuvent se présenter dans la vie courante. Le jeu leur permet d'envisager différentes solutions pour un même problème. Il les amène ainsi à faire preuve de logique, mais aussi à penser « en dehors de la boîte ».



<https://www.archambault.ca/jeux/sans-probl%C3%A8me/placote/pla34/?id=2951617&cat=1884314>

Jeu no. 11

Résumé



Les conquérants

Les armées viking, japonaise, romaine et égyptienne partent à la conquête du territoire ! Elles gagnent du terrain en construisant des forteresses. Elles doivent faire preuve de stratégie pour contourner ou embêter les rivaux qu'elles croisent en chemin et pour revenir rapidement à leur château.

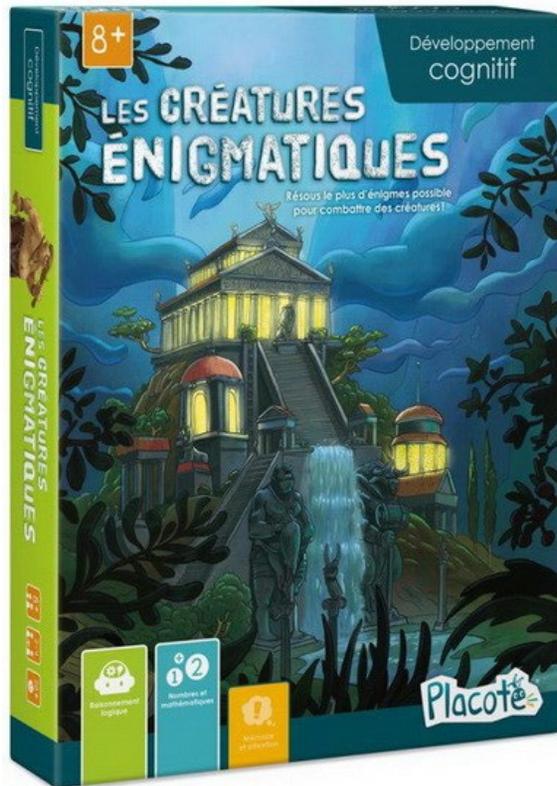
Les conquérants est conçu pour aider les jeunes de 7 à 14 ans à développer leurs habiletés de planification et de flexibilité mentale. Le jeu les amène ainsi à prévoir leurs déplacements et ceux des autres, tout en s'ajustant à chaque tour. Les diverses façons de complexifier le jeu en font une valeur sûre, même pour les adultes !



<https://www.archambault.ca/jeux/les-conqu%C3%A9rants/placote/pla36/?id=2951622&cat=1884314>

Jeu no. 12

Résumé



Les créatures énigmatiques

Objectif : Résoudre des problèmes logiques et mathématiques

Résous le plus d'énigmes possible pour accumuler des jetons d'habileté qui te permettront d'affronter des créatures fantastiques! Sois le joueur qui obtient le plus de points en combattant ces créatures.

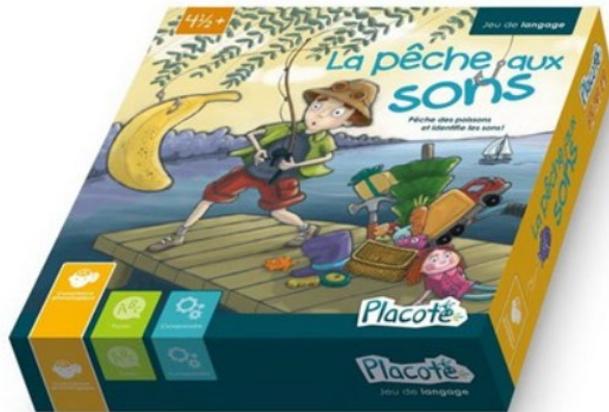
Les créatures énigmatiques est conçu pour aider les enfants de 8 à 15 ans à développer leur habileté à résoudre des problèmes logiques et mathématiques. Le jeu les amène à mobiliser des connaissances variées en mathématiques à travers la résolution de différents types d'énigmes. Les quatre niveaux de difficulté en font un jeu évolutif qui permet aux enfants de s'améliorer progressivement à résoudre des énigmes de plus en plus complexes.



<https://www.archambault.ca/jeux/les-cr%a9atures-%c3%a9nigmatiques-/placote/pla37/?id=3252572&cat=1884314>

Jeu no. 13

Résumé



La pêche aux sons

Es-tu prêt à pêcher des poissons ?

Regarde les images qu'ils cachent, dis les mots à haute voix et écoute bien les sons. Certains poissons voudront retourner à l'eau ! D'autres devront retrouver leur famille. D'autres encore te serviront à nourrir des animaux. Bonne pêche !

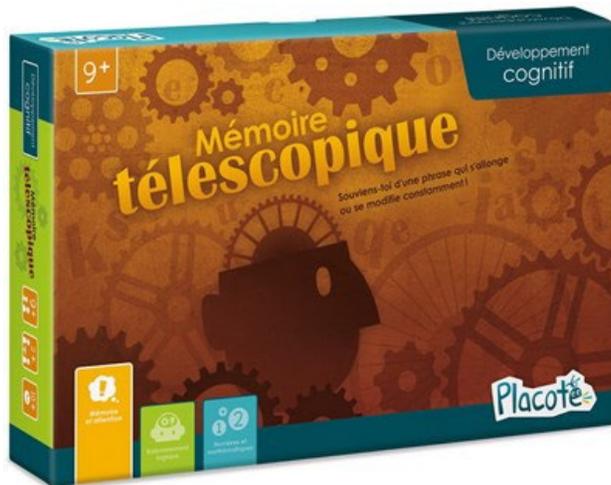
La pêche aux sons aide les enfants de 4 ans à 6½ ans à prendre conscience des syllabes et des rimes. Ce jeu leur permet de développer dans le plaisir cette habileté qui est essentielle pour l'apprentissage de la lecture.



<https://www.archambault.ca/jeux/la-p%C3%Aache-aux-sons/placote/pla15/?id=2086398&cat=1884314>

Jeu no. 14

Résumé



Mémoire télescopique

Le chien mange. Le chien mange un. Le chien mange un biscuit. Le chien mange un biscuit pourri. Jusqu'où sauras-tu allonger et modifier une phrase à mémoriser ? Seras-tu le premier joueur à oublier des parties de phrase ou réussiras-tu plutôt à te surprendre toi-même ? Dans tous les cas, tu risques de rire des phrases que vous allez créer !

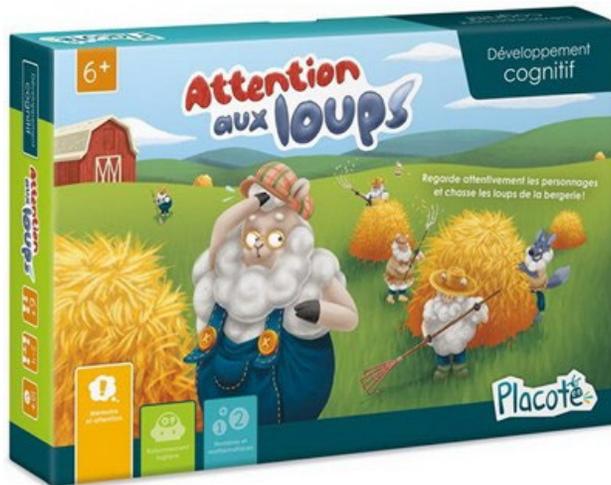
Mémoire télescopique est conçu pour aider les jeunes de 9 à 17 ans à utiliser des stratégies de mémorisation leur permettant de conserver le plus d'éléments possible dans leur mémoire de travail. Les quatre façons de jouer offrent des défis de difficulté croissante aux jeunes... comme aux parents !



<https://www.archambault.ca/jeux/m%c3%a9moire-t%c3%a9lescopique/placote/pla30/?id=2951610&cat=1884314>

Jeu no. 15

Résumé



Attention aux loups

Cherche un personnage qui a un chapeau de paille, mais qui ne porte pas de salopette bleue ! Et un autre qui tient une fourche, mais qui n'a pas de bottes ! Pour réussir, tu dois être très attentif ! Tu dois aussi être rapide... mais pas trop pour ne pas faire d'erreurs ! Seras-tu celui qui chassera le plus de loups de la bergerie ?

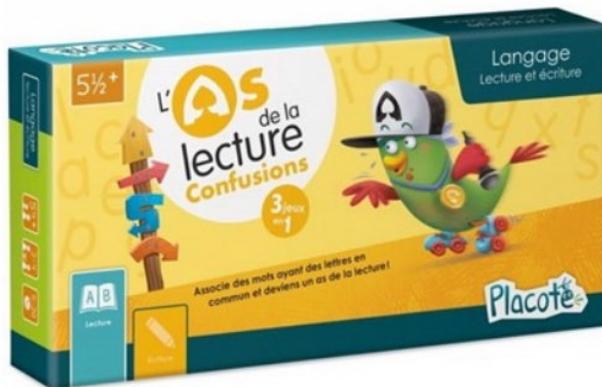
Attention aux loups est conçu pour aider les enfants de 6 à 12 ans à centrer leur attention sur des éléments précis. Le jeu les pousse ainsi à bien sélectionner l'information sur laquelle se concentrer, tout en évitant les réponses trop rapides. Les variantes proposées permettent d'utiliser le jeu de plusieurs façons amusantes.



<https://www.archambault.ca/jeux/attention-aux-loups/placote/pla32/?id=2951614&cat=1884314>

Jeu no. 16

Résumé



L'AS de la lecture : Confusions

Associe des mots ayant des lettres en commun et deviens un as de la lecture!

Amener l'enfant à lire des mots contenant les graphies suivantes :

- (Confusions : b, d, p, q) ba, da, pa, be, de, pe, que, bi, di, pi;
- (Confusions : c et g durs et doux) ca, ce, ci, co, cu, ga, ge, gi, go, gu;
- (Confusions : les accents) dé, mé, mè, mê, pé, pè, ré, rê, té, tê.

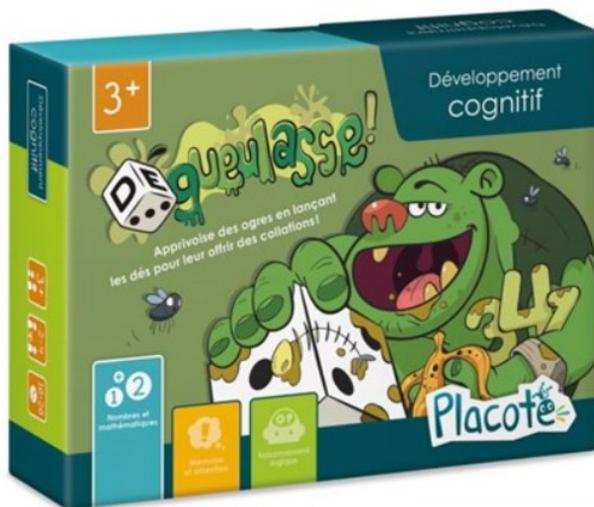
Enrichir le vocabulaire de l'enfant.



<https://www.archambault.ca/jeux/as-de-la-lecture-confusions/placote/pla27/?id=2831102&cat=1884314>

Jeu no. 17

Résumé

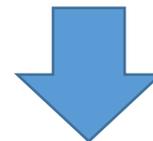


Degueulasse!

Objectif : Dénombrement et calcul.

Apprivoise le plus d'ogres possible en leur offrant des collations à leur goût! Pour ce faire, tu dois obtenir, avec un ou deux dés, un nombre qui correspond à celui sur la carte de l'ogre. Montre tes talents de cuisinier et deviens le maître de ces adorables ogres de compagnie! 3 ans+, 2-4 joueurs, 10-20 min.

D'Égueulasse! est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 9 ½ ans à développer leur compréhension des nombres et leurs habiletés de calcul. Les trois niveaux de difficulté en font un jeu évolutif qui tient compte de l'ordre d'acquisition des différents concepts liés aux nombres.



<https://www.archambault.ca/jeux/d%C3%A9gueulasse/placote/pla53/?id=3252576&cat=1884314>

Jeu no. 18

Résumé



Code Couleur

Cassez le code, couche par couche!

Choisissez l'une des 100 figures et recréez-la en combinant les bonnes plaquettes.

100 challenges ! De facile à experts !

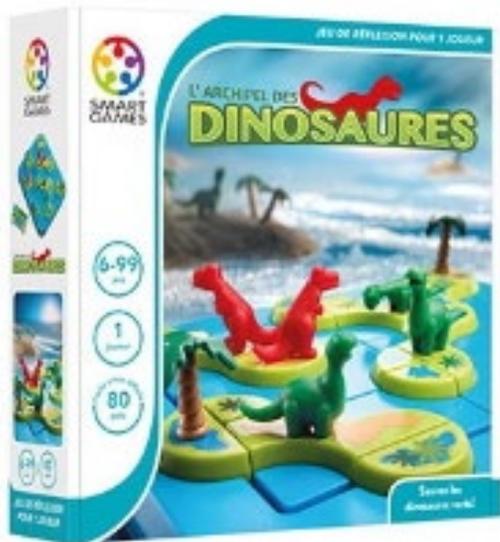
A partir de : 5 ans



https://www.renaud-bray.com/Jeux_Produit.aspx?id=928969&def=Code+couleur%2c513582

Jeu no. 19

Résumé



L'archipel des DINOSAURES

Jeu de logique en relief sur le thème des dinosaures. On sélectionne un défi puis on reconstitue les îles en tenant compte des indices. Sur les premiers défis on a la position et la forme de certaines tuiles. On ne peut pas mettre des carnivores (dinosaures rouges) sur la même île que des herbivores (dinosaures verts). Le design du jeu est superbe!

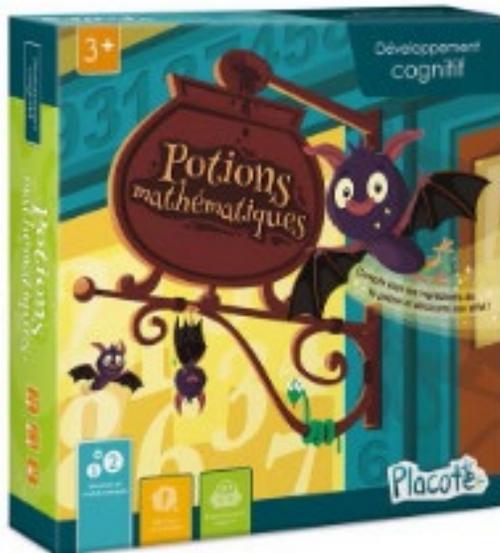
Contenu: 1 socle de jeu (18 x 22 cm) dans lequel s'insèrent les 6 pièces, livret avec 80 défis et solutions pour 4 niveaux de difficulté.



https://www.renaud-bray.com/Jeux_Produit.aspx?id=1944102&def=L%27archipel+des+dinosaures%2c518433

Jeu no. 20

Résumé



Potions Mathématiques

Transforme-toi en apprenti sorcier, sors ton grimoire et suis bien la recette de potion ! Pour y arriver, tu devras bien compter. Lorsque tu auras terminé, tu pourras partager ton drôle de mélange avec tes amis testeurs : la chauve-souris, le hibou, le serpent et l'apprenti magicien... Tu verras, ça leur fera de l'effet ! Mais n'aie crainte, ce sera temporaire ! Potions mathématiques est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 6 ½ ans à apprendre à compter et à reconnaître les nombres écrits de 1 à 10. Le fait d'avoir à dénombrer des ingrédients farfelus comme des bananes pourries et des chaussettes qui puent les motive dans leur apprentissage.

Ce jeu comprend :

- 1 chaudron intégré à la boîte
- 1 planche de classement des ingrédients
- 80 cartes-testeurs
- 65 morceaux-ingrédients
- 1 grimoire
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



https://www.renaud-bray.com/Jeux_Produit.aspx?id=2951624&def=Potions+math%c3%a9matiques%2cPLA39

Jeu no. 21

Résumé



Agent Secret

Jeu de déduction et mathématiques

Jeu de mathématique et de déduction

But du jeu : être le premier joueur à identifier le traître et le pays où il se cache.

Lance les dés et formule une équation mathématique dont le résultat te permettra d'aller interroger des agents. Les informations obtenues te permettront d'identifier qui est le traître parmi les 15 suspects. Le décodeur te permettra de trouver dans quel pays se cache le suspect. 44 missions différentes.



https://www.renaud-bray.com/Jeux_Produit.aspx?id=2085769&def=Mont-%c3%a0-mots+Agent+Secret%2c0107

Jeu no. 22

Résumé



OPÉRATION CERVEILLE

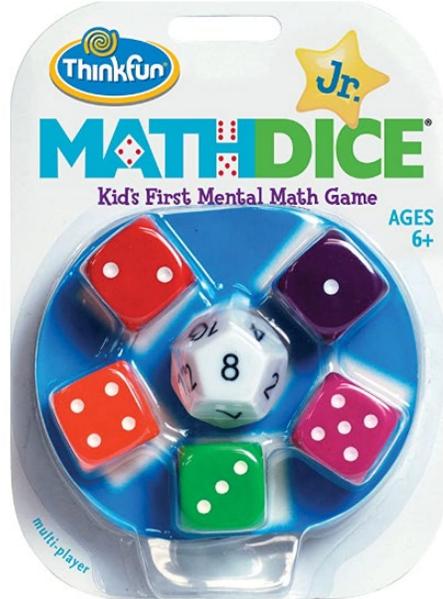
Seras-tu le zombie qui désamorcera le coffre-fort avant qu'il n'explose? Tu as 5 minutes pour choisir les bonnes réponses aux questions qui t'indiqueront quels fils retirer et découvrir si tu dégusteras de la cervelle fraîche ou en bouillie. En 5 minutes, l'enfant développe ses compétences mathématiques, de lecture et sa concentration.



<https://www.archambault.ca/jeux/mont-%c3%a0-mots-op%c3%a9ration-cerveille/ludik-quebec/5007/?id=3663232&cat=1884314-%c3%a0-mots+Agent+Secret%2c0107>

Jeu no. 23

Résumé



MATHDICE JR.

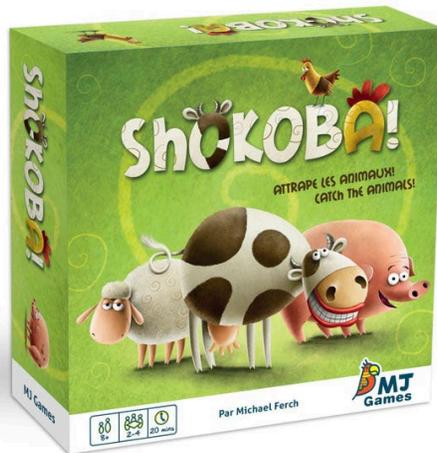
Age range (description)	Kid
Number of players	2
Brand	ThinkFun
Material	Plastic
Included components	dice



https://www.amazon.ca/ThinkFun-1515-Math-Dice-Junior/dp/B004617DEU/ref=sr_1_3?crd=2LGVKD2CZAL2V&keywords=math+dice+jr&qid=1679940809&

Jeu no. 24

Résumé



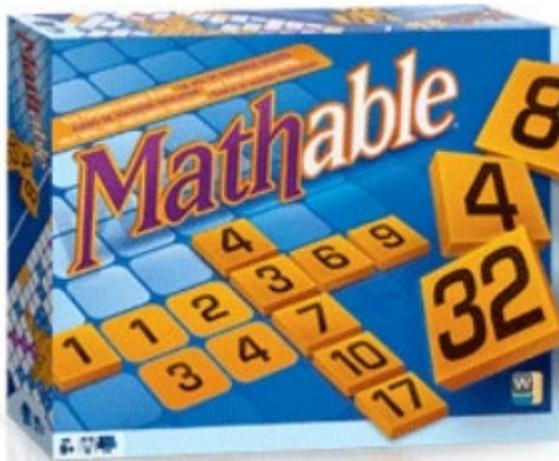
SHOKOBA!

Avec déjà plus de 50,000 exemplaires vendus, shokoba est idéal pour apprendre à compter mentalement car les joueurs le font sans même s'en rendre compte! 40 animaux se sont enfuit de la ferme et il faut les rattraper. adieu veau, vache, cochon, couvée!



https://www.lepanierbleu.ca/fr/produits/js-shokoba-243gf0016mjshoko002?region_id=000001&gclid=EAlaIQobChMIta6_zN38_QIVg_7jBx10EgG9EAQYASABEgK8ZvD_BwE

Jeu no. 25



Mathable

Résumé

Bilingue (français/anglais). Mathable est un jeu de nombres croisés essentiellement centré sur les résultats d'opérations mathématiques qui se forment sur le plateau de jeu.

Le jeu consiste à additionner, soustraire, multiplier ou diviser deux nombres adjacents pour compléter des équations mathématiques en déposant les tuiles résultantes sur les cases vides suivant les équations à résoudre. La tuile de résultat peut être placée à droite ou à gauche, au-dessous ou au-dessus des deux tuiles de l'équation à compléter. Les joueurs doivent tirer avantage des cases principales de la table de jeu, des restrictions, des cases de récompenses et des 106 tuiles numérotées.

Additionnez, soustrayez, multipliez ou divisez en croisant des nombres sur le plateau de jeu. Le placement judicieux de vos jetons vous permettra de cumuler un maximum de points et de remporter la partie.



https://lentrejeux.com/products/mathable-classique?variant=40507702083746¤cy=CAD&utm_medium=product_syn c&utm_source=google&utm_content=sag_organic&utm_campaign=sag_organic &gclid=Cj0KCQjwla-hBhD7ARIsAM9tQKv6VPeo3JnH3-

Jeu no. 26

Résumé



Nu comme un ver

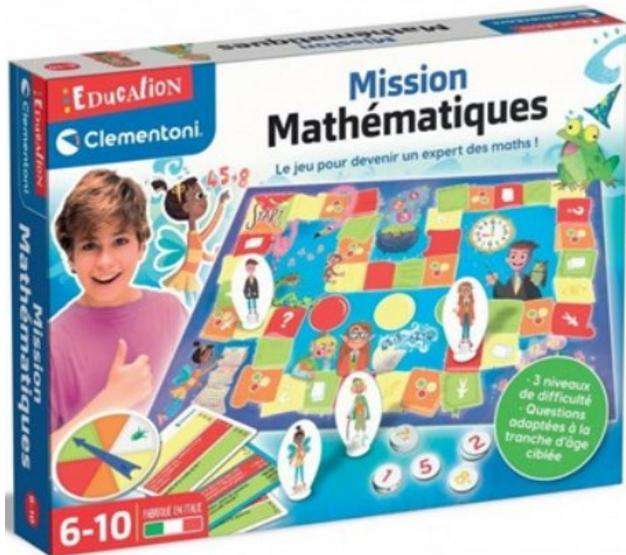
Le ver de terre s'est fait jouer un tour par les coccinelles, qui ont caché tous ses déguisements. Aide-le à les retrouver. Jeu éducatif pour stimuler les habiletés avec les opérations mathématiques de base.



<https://www.archambault.ca/jeux/mont-%c3%a0-mots-nu-comme-un-ver/ludik-quebec/0112/?id=3897216&cat=1884314>

Jeu no. 27

Résumé



Mission Mathématiques

JOUET ENFANT : Un jeu de société original et amusant sur le monde fantastique des nombres, avec de nombreuses questions intéressantes et instructives

LUDIQUE : Tournez la flèche, déplacez votre pion et répondez aux questions pour avancer

EDUCATIF : En complétant du jeu de plateau, l'enfant pourra mettre en pratique ses compétences de calcul et d'orientation spatiale

COFFRET : Avec des quiz sur les nombres, les calculs et les tables de multiplication. Avec différents niveaux de difficulté selon la tranche d'âge (5-6 ans, 7-8 ans et 9+ ans), de 2 à 4 joueurs

CADEAU IDEAL : A offrir dès l'âge de 6 ans.



<https://www.archambault.ca/jeux/mission-mathematiques/clementoni/525942/?id=3699767&cat=1884314>



Jeux à emprunter

Aide aux parents

Jeu no. 1

Résumé



Fais-moi une devinette

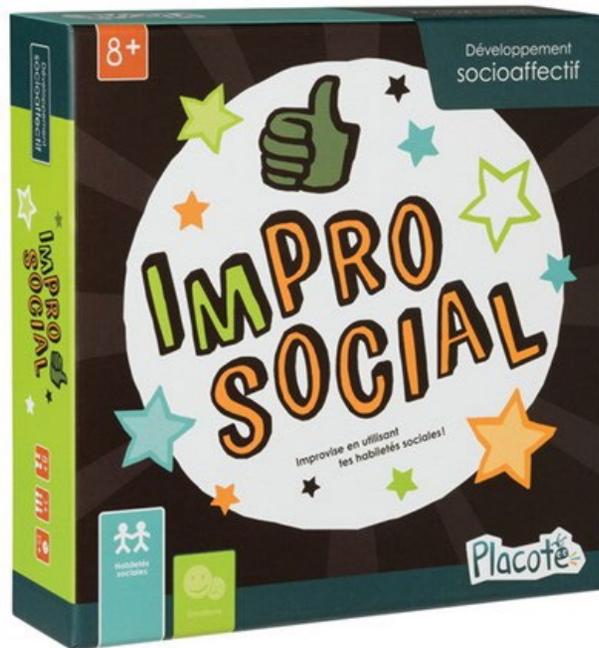
Tu peux devenir le champion des devinettes !
Prends une carte, lance le bon dé et construis ta devinette. Surtout, ne dis pas ce que tu vois sur ta carte. Chut !

Fais-moi une devinette est conçu pour aider les enfants de 3½ ans à 7 ans à formuler une devinette. Les cinq dés-indices leur permettent de décrire une grande diversité d'objets illustrés sur les cartes-images



<https://www.archambault.ca/jeux/fais-moi-une-devinette/placote/pla7/?id=2271061&cat=1884314>

Jeu no. 2



ImProsocial

Résumé

Tu viens de recevoir en cadeau un chandail que tu trouves laid. Ton voisin de classe tente de copier sur toi pendant un examen. Tu as brisé un livre qu'un ami t'a prêté. Que fais-tu dans ces situations ? N'oublie pas d'utiliser tes talents d'acteur !

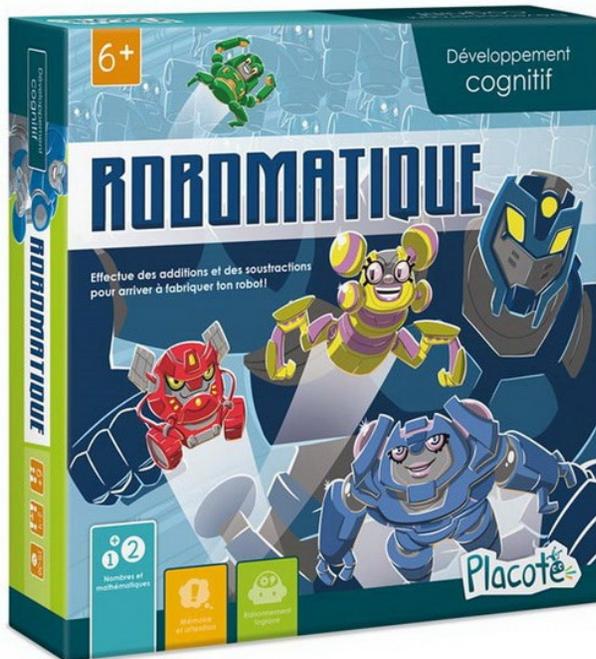
ImProsocial est conçu pour aider les jeunes de 8 à 14 ans à réfléchir aux différents comportements qu'ils peuvent adopter dans des situations qui mettent leurs habiletés sociales au défi. La roulette qui les invite à faire une improvisation de manière émotive, neutre, enfantine ou prosociale les aide à pousser leur réflexion.



<https://www.archambault.ca/jeux/improsocial/placote/13729847/?id=2587082&cat=1884314>

Jeu no. 3

Résumé



Robomatique

Fais avancer ton petit robot-mécano sur la chaîne de montage en répondant à des questions de mathématiques. Fais vite pour être le premier à arriver aux stations ! Tu pourras ainsi choisir les plus beaux morceaux et construire le meilleur robot.

Robomatique est conçu pour aider les enfants de 6 à 10 ans à mieux comprendre les opérations d'addition et de soustraction avec les nombres de 0 à 20. Il les amène notamment à mémoriser les tables et à trouver les termes manquants dans des équations. Les morceaux de robots rigolos les motivent à progresser !



https://www.renaud-bray.com/Jeux_Produit.aspx?id=2951625&def=Robomatique%2CPLA40

Jeu no. 4

Résumé



Opération Sauvetage

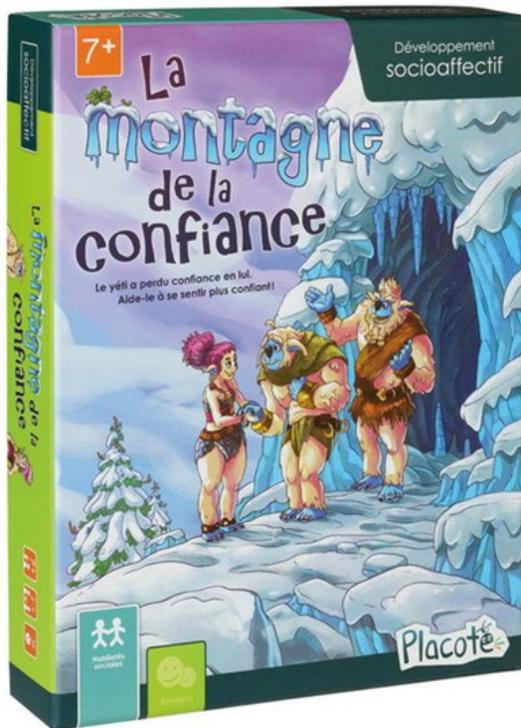
Trouve les coordonnées où a été signalé un avion disparu ou un bateau en détresse en effectuant des équations de multiplication et de division. Essaie de ne pas te tromper en reconstituant le trajet, car si cela se produit, tu auras moins de temps pour réaliser le sauvetage !

Opération Sauvetage est conçu pour aider les enfants de 9 à 13 ans à mieux comprendre les opérations de multiplication et de division. Ce jeu coopératif les amène aussi à mémoriser les tables, à résoudre des problèmes et à trouver des coordonnées sur un plan cartésien. Les trois niveaux de difficulté en font également un jeu évolutif.



<https://www.archambault.ca/jeux/op%C3%A9ration-sauvetage/placote/pla41/?id=2951626&cat=1884314>

Jeu no. 5



La montagne de la confiance

Résumé

Viens en aide à Kili le yéti qui vit au sommet de la montagne afin qu'il retrouve sa confiance en lui. Escalade la montagne, réponds à des questions pour l'aider et va le rejoindre. Attention de ne pas glisser en chemin !

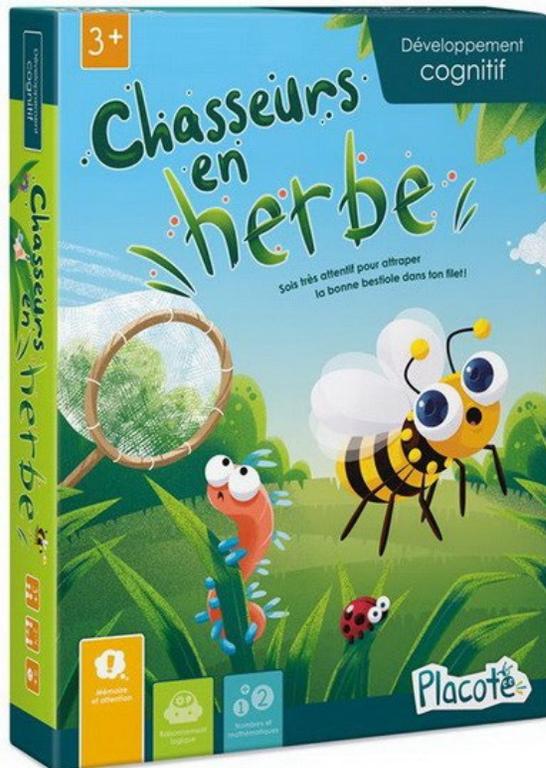
La montagne de la confiance est conçu pour aider les jeunes de 7 à 11 ans à réfléchir aux différentes composantes de l'estime de soi, c'est-à-dire le sentiment de sécurité, la connaissance de soi, le sentiment d'appartenance et le sentiment de compétence. Ils sont appelés à répondre à des questions qui les concernent en faisant le parallèle avec le vécu du yéti.



<https://www.archambault.ca/jeux/la-montagne-de-la-confiance/placote/13729836/?id=2587081&cat=1884314>

Jeu no. 6

Résumé



Chasseurs en herbe

As-tu vu l'étrange chenille mauve à pois rouges ? Non ? Sois attentif et essaie d'être le premier à l'attraper dans ton filet ! Concentre-toi, car certaines bestioles se ressemblent beaucoup ! Seras-tu capable d'en capturer plusieurs ?

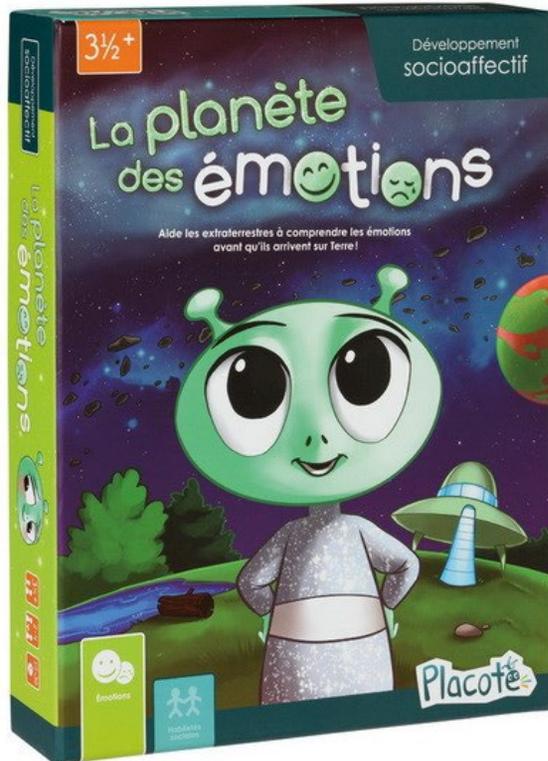
Chasseurs en herbe est conçu pour aider les enfants de 3 à 8 ans à centrer leur attention sur un élément à chercher. Le jeu les amène à se concentrer davantage sur certaines caractéristiques et moins sur d'autres. Il leur permet aussi d'apprendre à être attentifs plus longtemps. Il s'adapte aux plus petits comme aux plus grands en ajustant le nombre de cartes utilisées.



<https://www.archambault.ca/jeux/chasseurs-en-herbe/placote/pla31/?id=2951611&cat=1884314>

Jeu no. 7

Résumé



La planète des émotions

Tu dois montrer aux extraterrestres comment comprendre les émotions, car ils ne savent pas ce que c'est. Aide-les à quitter la planète Padémo pour se rendre sur la Terre et y vivre leur première émotion ! Avance en lançant le dé, prends des cartes et devine les émotions ressenties par les personnages illustrés.

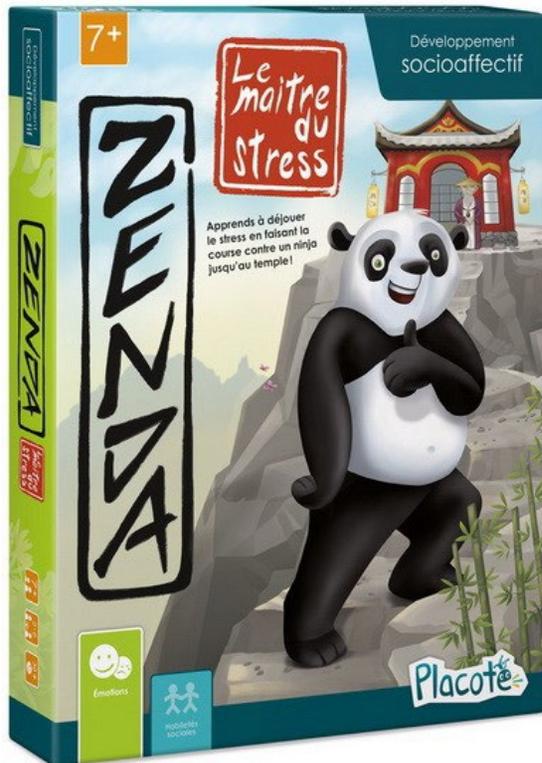
La planète des émotions est conçu pour aider les enfants de 3½ ans à 7½ ans à comprendre les émotions ressenties par plusieurs personnes dans une grande variété de situations, et ainsi favoriser le développement de l'empathie. Ce jeu montre aussi qu'une même situation peut provoquer différentes émotions selon les personnes.



<https://www.archambault.ca/jeux/la-plan%c3%a8te-des-%c3%a9motions/placote/13729814/?id=2587079&cat=188431>

Jeu no. 8

Résumé



Zenda : le maître du stress

Réponds aux questions et réalise des « défis zen » pour faire avancer Zenda jusqu'au temple. Mais attention, tu dois arriver au bout du parcours avant le ninja, qui représente le stress!

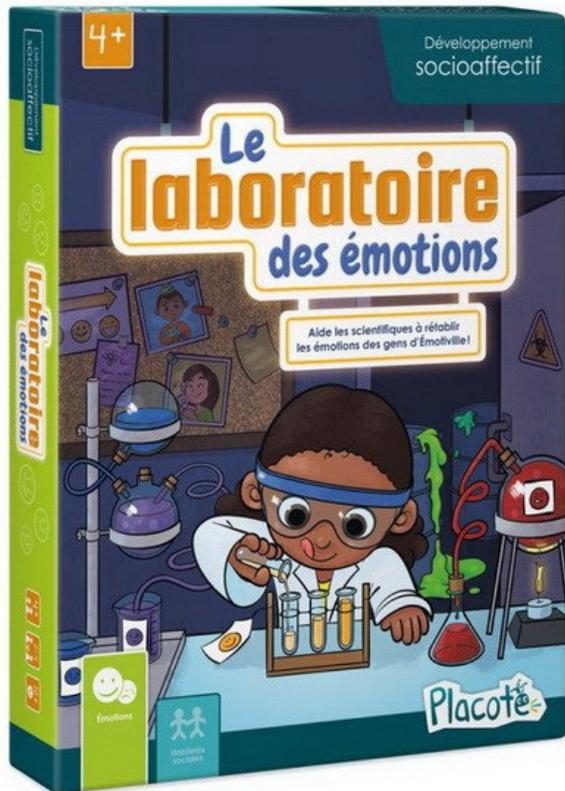
Zenda : le maître du stress est conçu pour aider les enfants de 7 à 14 ans à développer leur compréhension du stress et leur habileté à le gérer dans différentes situations du quotidien. Le jeu les amène aussi à prendre conscience que le stress est une réaction saine et utile qui est différente pour chaque personne.



<https://www.archambault.ca/jeux/zenda-le-maitre-du-stress/placote/pla47/?id=3194372&cat=1884314>

Jeu no. 9

Résumé



Le laboratoire des émotions

Objectif : Reconnaître les émotions et leur degré d'intensité

Malheur! Le savant fou Albus Cœur de pierre a mis une mystérieuse substance dans l'eau d'Émotiville... Depuis, les émotions des gens du village sont complètement mélangées! Aide Miranda et les scientifiques à trouver un antidote capable de rétablir les émotions des gens du village!

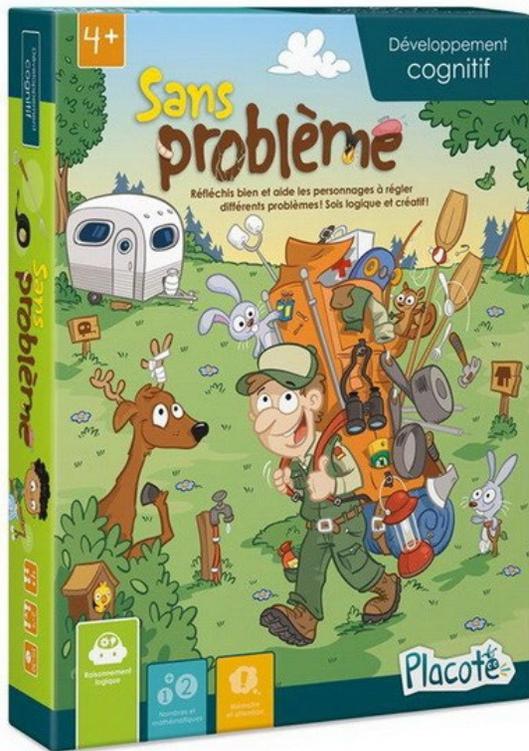
Le laboratoire des émotions est conçu pour aider les enfants de 4 ans à 7 ½ ans à reconnaître des émotions exprimées à différents degrés d'intensité. Le jeu les amène progressivement à distinguer les émotions et leurs nuances en portant attention aux expressions faciales et aux gestes des personnages. Les différentes façons de jouer en font un jeu évolutif qui permet aussi aux enfants de réfléchir au lien entre une réaction émotionnelle et sa cause ainsi qu'au contrôle des émotions dans différentes situations.



<https://www.archambault.ca/jeux/le-laboratoire-des-%c3%a9motions/placote/pla54/?id=3252577&cat=1884314>

Jeu no. 10

Résumé



Sans problème

Il n'y a pas de problèmes, il n'y a que des solutions! En tant que garde-parc, parcours le camping ou la station de plein air avec quelques objets et tente de les utiliser pour régler les problèmes des personnages autour de toi. Ta mission sera accomplie lorsque tu n'auras plus d'objets en main !

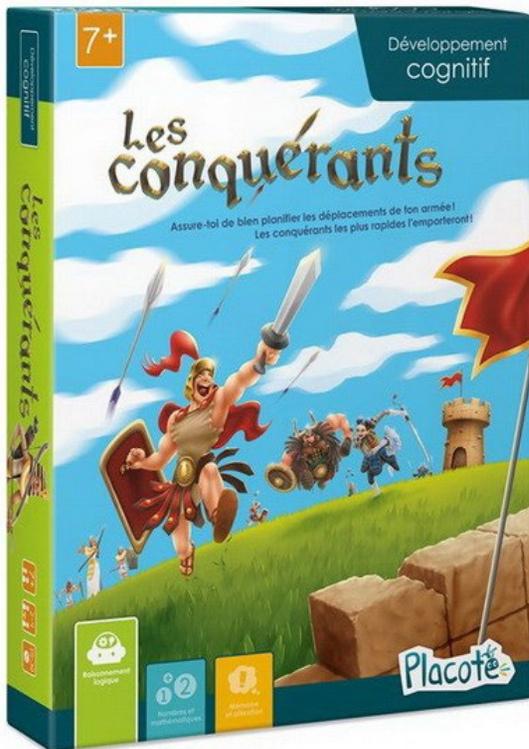
Sans problème est conçu pour aider les enfants de 4 à 9 ans à réfléchir à des problèmes qui peuvent se présenter dans la vie courante. Le jeu leur permet d'envisager différentes solutions pour un même problème. Il les amène ainsi à faire preuve de logique, mais aussi à penser « en dehors de la boîte ».



<https://www.archambault.ca/jeux/sans-probl%C3%A8me/placote/pla34/?id=2951617&cat=1884314>

Jeu no. 11

Résumé



Les conquérants

Les armées viking, japonaise, romaine et égyptienne partent à la conquête du territoire ! Elles gagnent du terrain en construisant des forteresses. Elles doivent faire preuve de stratégie pour contourner ou embêter les rivaux qu'elles croisent en chemin et pour revenir rapidement à leur château.

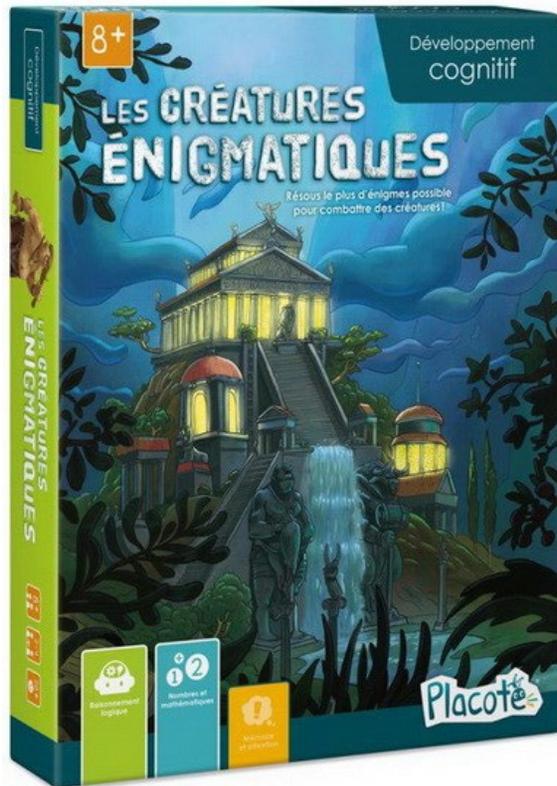
Les conquérants est conçu pour aider les jeunes de 7 à 14 ans à développer leurs habiletés de planification et de flexibilité mentale. Le jeu les amène ainsi à prévoir leurs déplacements et ceux des autres, tout en s'ajustant à chaque tour. Les diverses façons de complexifier le jeu en font une valeur sûre, même pour les adultes !



<https://www.archambault.ca/jeux/les-conqu%C3%A9rants/placote/pla36/?id=2951622&cat=1884314>

Jeu no. 12

Résumé



Les créatures énigmatiques

Objectif : Résoudre des problèmes logiques et mathématiques

Résous le plus d'énigmes possible pour accumuler des jetons d'habileté qui te permettront d'affronter des créatures fantastiques! Sois le joueur qui obtient le plus de points en combattant ces créatures.

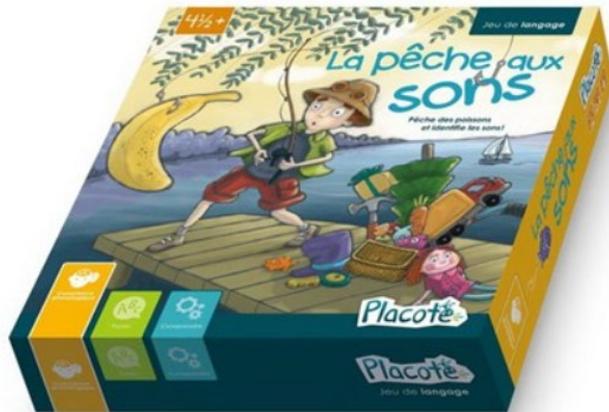
Les créatures énigmatiques est conçu pour aider les enfants de 8 à 15 ans à développer leur habileté à résoudre des problèmes logiques et mathématiques. Le jeu les amène à mobiliser des connaissances variées en mathématiques à travers la résolution de différents types d'énigmes. Les quatre niveaux de difficulté en font un jeu évolutif qui permet aux enfants de s'améliorer progressivement à résoudre des énigmes de plus en plus complexes.



<https://www.archambault.ca/jeux/les-cr%a9atures-%c3%a9nigmatiques-/placote/pla37/?id=3252572&cat=1884314>

Jeu no. 13

Résumé



La pêche aux sons

Es-tu prêt à pêcher des poissons ?

Regarde les images qu'ils cachent, dis les mots à haute voix et écoute bien les sons. Certains poissons voudront retourner à l'eau ! D'autres devront retrouver leur famille. D'autres encore te serviront à nourrir des animaux. Bonne pêche !

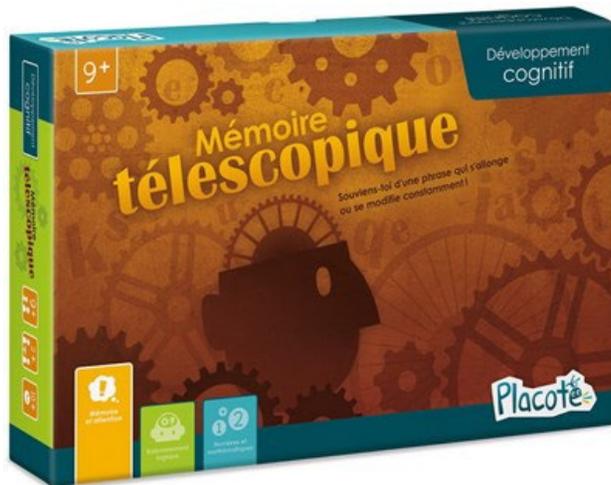
La pêche aux sons aide les enfants de 4 ans à 6½ ans à prendre conscience des syllabes et des rimes. Ce jeu leur permet de développer dans le plaisir cette habileté qui est essentielle pour l'apprentissage de la lecture.



<https://www.archambault.ca/jeux/la-p%C3%Aache-aux-sons/placote/pla15/?id=2086398&cat=1884314>

Jeu no. 14

Résumé



Mémoire télescopique

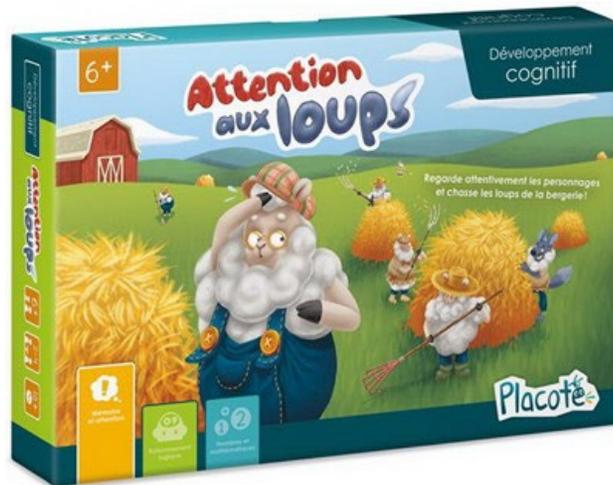
Le chien mange. Le chien mange un. Le chien mange un biscuit. Le chien mange un biscuit pourri. Jusqu'où sauras-tu allonger et modifier une phrase à mémoriser ? Seras-tu le premier joueur à oublier des parties de phrase ou réussiras-tu plutôt à te surprendre toi-même ? Dans tous les cas, tu risques de rire des phrases que vous allez créer !

Mémoire télescopique est conçu pour aider les jeunes de 9 à 17 ans à utiliser des stratégies de mémorisation leur permettant de conserver le plus d'éléments possible dans leur mémoire de travail. Les quatre façons de jouer offrent des défis de difficulté croissante aux jeunes... comme aux parents !



<https://www.archambault.ca/jeux/m%c3%a9moire-t%c3%a9lescopique/placote/pla30/?id=2951610&cat=1884314>

Jeu no. 15



Attention aux loups

Résumé

Cherche un personnage qui a un chapeau de paille, mais qui ne porte pas de salopette bleue ! Et un autre qui tient une fourche, mais qui n'a pas de bottes ! Pour réussir, tu dois être très attentif ! Tu dois aussi être rapide... mais pas trop pour ne pas faire d'erreurs ! Seras-tu celui qui chassera le plus de loups de la bergerie ?

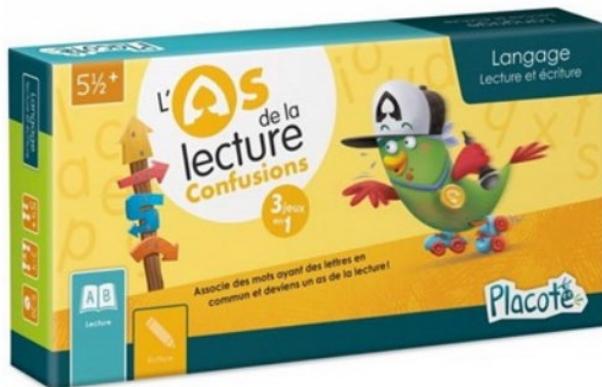
Attention aux loups est conçu pour aider les enfants de 6 à 12 ans à centrer leur attention sur des éléments précis. Le jeu les pousse ainsi à bien sélectionner l'information sur laquelle se concentrer, tout en évitant les réponses trop rapides. Les variantes proposées permettent d'utiliser le jeu de plusieurs façons amusantes.



<https://www.archambault.ca/jeux/attention-aux-loups/placote/pla32/?id=2951614&cat=1884314>

Jeu no. 16

Résumé



L'AS de la lecture : Confusions

Associe des mots ayant des lettres en commun et deviens un as de la lecture!

Amener l'enfant à lire des mots contenant les graphies suivantes :

- (Confusions : b, d, p, q) ba, da, pa, be, de, pe, que, bi, di, pi;
- (Confusions : c et g durs et doux) ca, ce, ci, co, cu, ga, ge, gi, go, gu;
- (Confusions : les accents) dé, mé, mè, mê, pé, pè, ré, rê, té, tê.

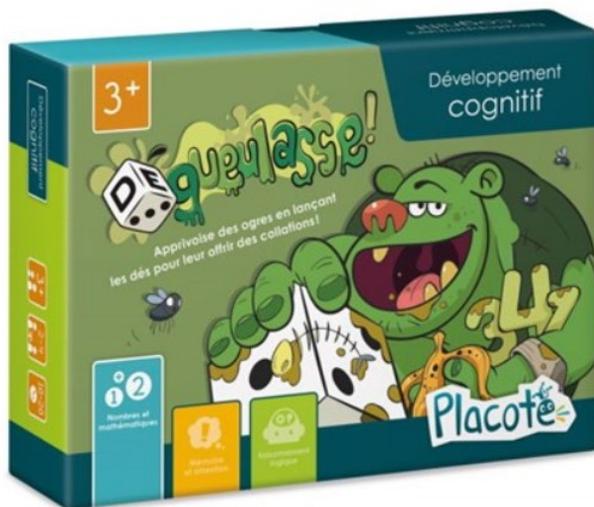
Enrichir le vocabulaire de l'enfant.



<https://www.archambault.ca/jeux/as-de-la-lecture-confusions/placote/pla27/?id=2831102&cat=1884314>

Jeu no. 17

Résumé



Degueulasse!

Objectif : Dénombrement et calcul.

Apprivoise le plus d'ogres possible en leur offrant des collations à leur goût! Pour ce faire, tu dois obtenir, avec un ou deux dés, un nombre qui correspond à celui sur la carte de l'ogre. Montre tes talents de cuisinier et deviens le maître de ces adorables ogres de compagnie! 3 ans+, 2-4 joueurs, 10-20 min.

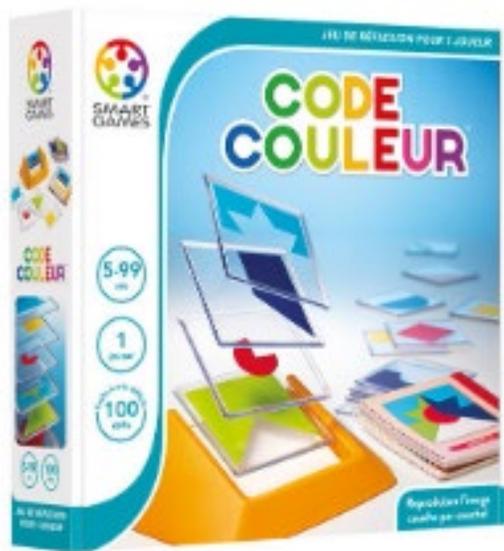
D'Égueulasse! est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 9 ½ ans à développer leur compréhension des nombres et leurs habiletés de calcul. Les trois niveaux de difficulté en font un jeu évolutif qui tient compte de l'ordre d'acquisition des différents concepts liés aux nombres.



<https://www.archambault.ca/jeux/d%C3%A9gueulasse/placote/pla53/?id=3252576&cat=1884314>

Jeu no. 18

Résumé



Code Couleur

Cassez le code, couche par couche!

Choisissez l'une des 100 figures et recréez-la en combinant les bonnes plaquettes.

100 challenges ! De facile à experts !

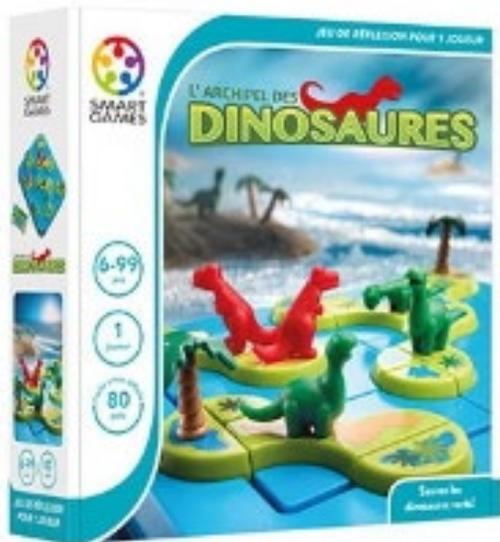
A partir de : 5 ans



https://www.renaud-bray.com/Jeux_Produit.aspx?id=928969&def=Code+couleur%2c513582

Jeu no. 19

Résumé



L'archipel des DINOSAURES

Jeu de logique en relief sur le thème des dinosaures. On sélectionne un défi puis on reconstitue les îles en tenant compte des indices. Sur les premiers défis on a la position et la forme de certaines tuiles. On ne peut pas mettre des carnivores (dinosaures rouges) sur la même île que des herbivores (dinosaures verts). Le design du jeu est superbe!

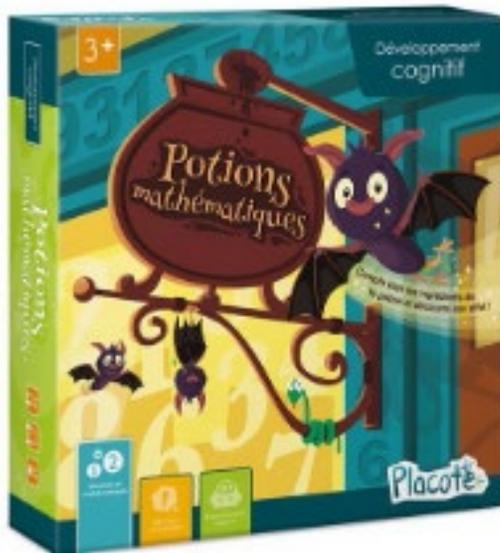
Contenu: 1 socle de jeu (18 x 22 cm) dans lequel s'insèrent les 6 pièces, livret avec 80 défis et solutions pour 4 niveaux de difficulté.



https://www.renaud-bray.com/Jeux_Produit.aspx?id=1944102&def=L%27archipel+des+dinosaures%2c518433

Jeu no. 20

Résumé



Potions Mathématiques

Transforme-toi en apprenti sorcier, sors ton grimoire et suis bien la recette de potion ! Pour y arriver, tu devras bien compter. Lorsque tu auras terminé, tu pourras partager ton drôle de mélange avec tes amis testeurs : la chauve-souris, le hibou, le serpent et l'apprenti magicien... Tu verras, ça leur fera de l'effet ! Mais n'aie crainte, ce sera temporaire ! Potions mathématiques est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 6 ½ ans à apprendre à compter et à reconnaître les nombres écrits de 1 à 10. Le fait d'avoir à dénombrer des ingrédients farfelus comme des bananes pourries et des chaussettes qui puent les motive dans leur apprentissage.

Ce jeu comprend :

- 1 chaudron intégré à la boîte
- 1 planche de classement des ingrédients
- 80 cartes-testeurs
- 65 morceaux-ingrédients
- 1 grimoire
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



https://www.renaud-bray.com/Jeux_Produit.aspx?id=2951624&def=Potions+math%c3%a9matiques%2cPLA39

Jeu no. 21

Résumé



Agent Secret

Jeu de déduction et mathématiques

Jeu de mathématique et de déduction

But du jeu : être le premier joueur à identifier le traître et le pays où il se cache.

Lance les dés et formule une équation mathématique dont le résultat te permettra d'aller interroger des agents. Les informations obtenues te permettront d'identifier qui est le traître parmi les 15 suspects. Le décodeur te permettra de trouver dans quel pays se cache le suspect. 44 missions différentes.



https://www.renaud-bray.com/Jeux_Produit.aspx?id=2085769&def=Mont-%c3%a0-mots+Agent+Secret%2c0107

Jeu no. 22

Résumé



OPÉRATION C3RVELLE

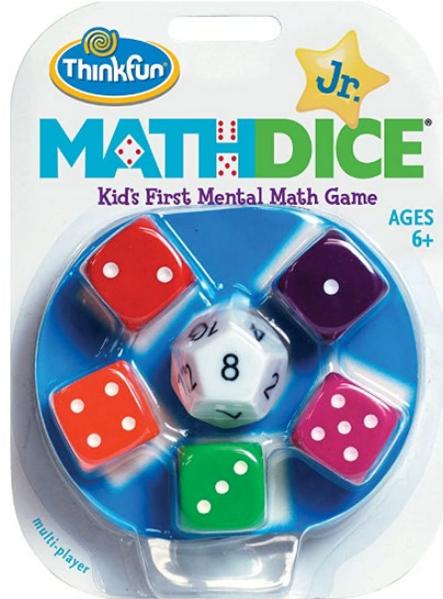
Seras-tu le zombie qui désamorcera le coffre-fort avant qu'il n'explose? Tu as 5 minutes pour choisir les bonnes réponses aux questions qui t'indiqueront quels fils retirer et découvrir si tu dégusteras de la cervelle fraîche ou en bouillie. En 5 minutes, l'enfant développe ses compétences mathématiques, de lecture et sa concentration.



<https://www.archambault.ca/jeux/mont-%c3%a0-mots-op%c3%a9ration-cerveille/ludik-quebec/5007/?id=3663232&cat=1884314-%c3%a0-mots+Agent+Secret%2c0107>

Jeu no. 23

Résumé



MATHDICE JR.

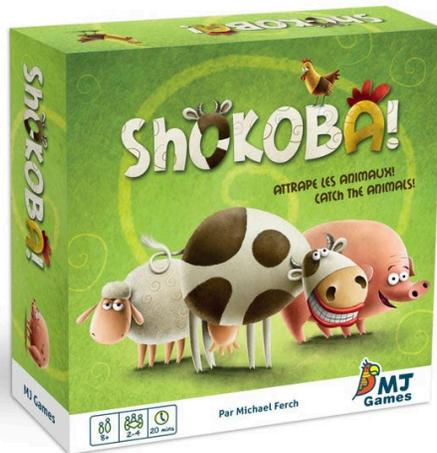
Age range (description)	Kid
Number of players	2
Brand	ThinkFun
Material	Plastic
Included components	dice



https://www.amazon.ca/ThinkFun-1515-Math-Dice-Junior/dp/B004617DEU/ref=sr_1_3?crd=2LGVKD2CZAL2V&keywords=math+dice+jr&qid=1679940809&

Jeu no. 24

Résumé



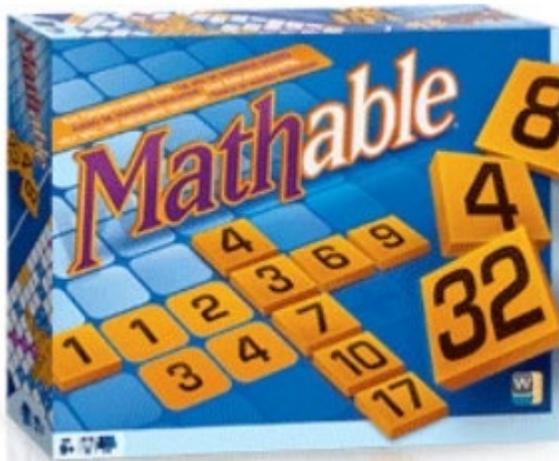
SHOKOBA!

Avec déjà plus de 50,000 exemplaires vendus, shokoba est idéal pour apprendre à compter mentalement car les joueurs le font sans même s'en rendre compte! 40 animaux se sont enfuit de la ferme et il faut les rattraper. adieu veau, vache, cochon, couvée!



https://www.lepanierbleu.ca/fr/produits/js-shokoba-243gf0016mjshoko002?region_id=000001&gclid=EAlaIQobChMIta6_zN38_QIVg_7jBx10EgG9EAQYASABEgK8ZvD_BwE

Jeu no. 25



Mathable

Résumé

Bilingue (français/anglais). Mathable est un jeu de nombres croisés essentiellement centré sur les résultats d'opérations mathématiques qui se forment sur le plateau de jeu.

Le jeu consiste à additionner, soustraire, multiplier ou diviser deux nombres adjacents pour compléter des équations mathématiques en déposant les tuiles résultantes sur les cases vides suivant les équations à résoudre. La tuile de résultat peut être placée à droite ou à gauche, au-dessous ou au-dessus des deux tuiles de l'équation à compléter. Les joueurs doivent tirer avantage des cases principales de la table de jeu, des restrictions, des cases de récompenses et des 106 tuiles numérotées.

Additionnez, soustrayez, multipliez ou divisez en croisant des nombres sur le plateau de jeu. Le placement judicieux de vos jetons vous permettra de cumuler un maximum de points et de remporter la partie.



https://lentrejeux.com/products/mathable-classique?variant=40507702083746¤cy=CAD&utm_medium=product_syn c&utm_source=google&utm_content=sag_organic&utm_campaign=sag_organic &gclid=Cj0KCQjwla-hBhD7ARIsAM9tQKv6VPeo3JnH3-

Jeu no. 26

Résumé



Nu comme un ver

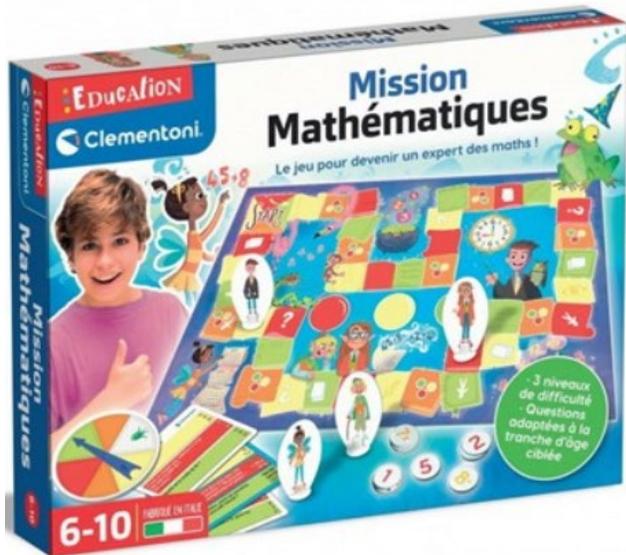
Le ver de terre s'est fait jouer un tour par les coccinelles, qui ont caché tous ses déguisements. Aide-le à les retrouver. Jeu éducatif pour stimuler les habiletés avec les opérations mathématiques de base.



<https://www.archambault.ca/jeux/mont-%c3%a0-mots-nu-comme-un-ver/ludik-quebec/0112/?id=3897216&cat=1884314>

Jeu no. 27

Résumé



Mission Mathématiques

JOUET ENFANT : Un jeu de société original et amusant sur le monde fantastique des nombres, avec de nombreuses questions intéressantes et instructives

LUDIQUE : Tournez la flèche, déplacez votre pion et répondez aux questions pour avancer

EDUCATIF : En complétant du jeu de plateau, l'enfant pourra mettre en pratique ses compétences de calcul et d'orientation spatiale

COFFRET : Avec des quiz sur les nombres, les calculs et les tables de multiplication. Avec différents niveaux de difficulté selon la tranche d'âge (5-6 ans, 7-8 ans et 9+ ans), de 2 à 4 joueurs

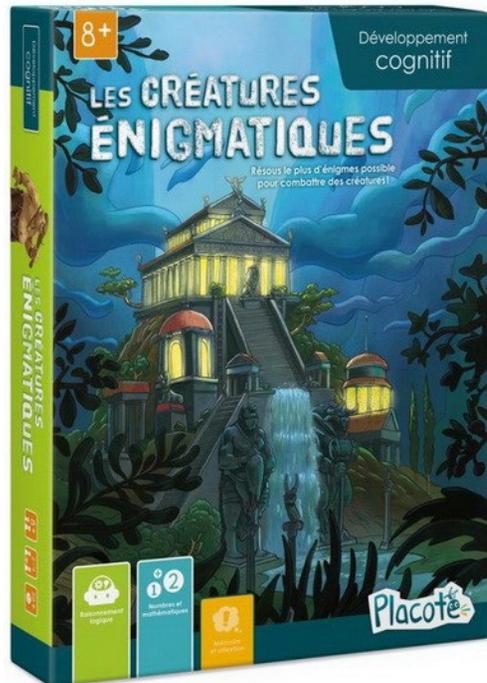
CADEAU IDEAL : A offrir dès l'âge de 6 ans.



<https://www.archambault.ca/jeux/mission-mathematiques/clementoni/525942/?id=3699767&cat=1884314>

Jeu no. 28

Résumé



Les créatures énigmatiques

Objectif : Résoudre des problèmes logiques et mathématiques

Résous le plus d'énigmes possible pour accumuler des jetons d'habileté qui te permettront d'affronter des créatures fantastiques! Sois le joueur qui obtient le plus de points en combattant ces créatures.

Les créatures énigmatiques est conçu pour aider les enfants de 8 à 15 ans à développer leur habileté à résoudre des problèmes logiques et mathématiques. Le jeu les amène à mobiliser des connaissances variées en mathématiques à travers la résolution de différents types d'énigmes. Les quatre niveaux de difficulté en font un jeu évolutif qui permet aux enfants de s'améliorer progressivement à résoudre des énigmes de plus en plus complexes.

Tranche d'âge : 7 ans / 8 ans



[Les créatures énigmatiques | Archambault](#)



Remerciements

Choix des livres :

Mme Anne-Catherine Monette, psychoéducatrice et M. Stéphane Baril, directeur

Achats :

Mme Josée Martel, secrétaire

Couvrir les livres :

Les parents de l'OPP, Mme Maryse Doyon et Mme Keithlane Gomes Monteiro

Mise en page des documents d'emprunt :

M. Stéphane Baril, directeur

Volet réservation :

Mme Josée Martel, secrétaire

Numérisation et identification de tous les jeux :

Mme Julie Bélanger et ses garçons Maxim et Raphaël Lefebvre

Choix des jeux :

Mme Julie Bélanger et Mme Martine Bolduc

Les membres du Conseil d'Établissement pour avoir voté pour ce beau projet

Ce projet est rendu possible grâce à la mesure budgétaire No. 12630 pour l'aide aux parents

