

## LISTES DE JEUX DISPONIBLES

### VOLET 6 MOIS À 6 ANS

#### • PLANÈTE BON DÉPART

##### ASPECT DE LA COMMUNICATION

- Imiter les mouvements et les gestes
- Comprendre le lien de cause à effet
- Imiter les sons
- Participer à tour de rôle
- Associer des objets ou des images

##### JEUX

- Tambourine océan #10  
(à partir de 6 mois)



- Oiseau à tirer #10  
(à partir de 9 mois)



- Mes premiers blocs #9  
(à partir de 12 mois)



- Jeu à empiler #9  
(à partir de 18 mois)



- Balles sensorielles #9  
(à partir de 9 mois)



- Ensemble de légumes à découper #10  
(à partir de 18 mois)



- À la ferme #10  
(à partir de 18 mois)



- Ferme d'apprentissage #10  
(à partir de 24 mois)



#### • PLANÈTE DES QUESTIONS

##### ASPECTS DU LANGAGE

- Comprendre les premiers mots et pointer

##### JEUX

- Madame Patate #20  
(à partir de 24 mois)



- Panier à déjeuner #20  
(à partir de 18 mois)



- Casse-tête animaux de la ferme #20 (à partir de 12 mois)



## • PLANÈTE DES QUESTIONS (SUITE)

-Comprendre plusieurs mots  
de catégories différentes

-Comment je m'habille #12  
(à partir de 2 ans)



-Mont à mots Croco #12  
(à partir de 3 ans)



-Jeu des contraires #12  
(à partir de 2 ans)



-Comprendre les mots questions

-Les mamans et leurs petits  
#11 (à partir de 2 ans)



-Qui mange quoi? #12  
(à partir de 2 ans 1/2)



-Qui cherche quoi, où? #11  
(à partir de 2 ans)



-Pourquoi les carottes ont-elles disparues #12  
(à partir de 3 ans)



-Comprendre des notions d'espaces

-Distance et espace #11  
(à partir de 2 ans)



-Comprendre des notions de temps

-Magnétibook: les saisons #12  
(à partir de 4 ans)



-Comprendre les notions de quantité

-Oiseaux à sérier #11  
(à partir de 3 ans)



-Jeu Choco #11  
(à partir de 3 ans)



-Comprendre des consignes longues  
et complexes

-Stationne tes voitures #11  
(à partir de 3 ans)



-Comprendre des liens logiques

-Raisonne au parc #11  
(à partir de 4 ans)



# • PLANÈTE DES MOTS

## ASPECTS DU LANGAGE

-Exprimer les premiers mots

-Exprimer plusieurs mots  
De différentes catégories

-Utiliser des verbes variés

-Exprimer des notions abstraites  
(formes, couleurs, quantité, espace, temps)

-Trouver et nommer les mots rapidement

## JEUX

-Marionnette #14

(à partir de 12 mois)



-Mon premier Lynx #14

(à partir de 2 ans)



-Loto des émotions #13

(à partir de 2 ans)



-Tactilo loto #14

(à partir de 3 ans)



-Cherche et trouve Dragons

#13 (à partir de 4 ans)



-La maison des actions #13

(à partir de 3 ans)



-Girafes en écharpes #13

(à partir de 4 ans)



-Courses aux fromages #13

(à partir de 3 ans)



-Robot face race #14

(à partir de 4 ans)



-Little action #13

(à partir de 3 ans)



-Veggie Farm #14

(tri de la ferme)

(à partir de 3 ans)



-Au rythme des saisons

(dessus)

(à partir de 4 ans)



-Spot it! Animaux junior #14

(à partir de 4 ans)



# • PLANÈTE DES SONS

## ASPECTS DE LA PAROLE

-Produire des sons et des syllabes

-Produire les sons p, b, m, t, d, n

-Produire les sons k, g, gn

-Produire les sons f, v, s, z

-Produire les sons l, r, et les groupes de consonnes avec l, r

-Produire les sons ch, j

-Produire des mots de 3 syllabes ou plus

## JEUX

-Cherche et trouve des sons de la parole #17  
(à partir de 3 ans)



-Ça alors, c'est bizarre : p, b, m, t, d, n #17  
(à partir de 2 ans)



-Ça alors, c'est bizarre : k, g, gn #17  
(à partir de 3 ans)



-Ça alors, c'est bizarre : f, v, s, z #17  
(à partir de 3 ans)



- Ça alors, c'est bizarre : l et groupes de consonnes avec l, r et groupes de consonnes avec r #17  
(à partir de 4 ans)



-Ça alors, c'est bizarre : ch, j #17 (à partir de 4 ans)  
-Les familles ch, j #17  
(à partir de 4 ans)



-Ça alors, c'est bizarre : Polysyllabiques #17  
(à partir de 4 ans)



## • PLANÈTES DES PHRASES

### ASPECTS DU LANGAGE

- S'exprimer par de courtes phrases
- Produire les déterminants le/la/les
- Utiliser les pronoms personnels je, tu
- Produire différents temps de verbe
- Utiliser les pronoms il, elle
- Allonger les phrases

### JEUX

-Ferme et animaux #15  
(dessus) (à partir de 2 ans)



-Jeu des monstres #16  
(à partir de 3 ans)



-Chasse aux insectes #16  
(à partir de 3 ans)



-Croque-carotte #15  
(à partir de 3 ans)



-Les petites histoires #15  
(à partir de 3 ans)



-L'album photo #15  
(à partir de 4 ans)



-Cherche et trouve : monde animal #15  
(à partir de 4 ans)



-Chasse aux pirates #16  
(à partir de 4 ans)



-Le train des phrases #16  
(à partir de 4 ans)



## • PLANÈTE DU DISCOURS

### ASPECTS DU LANGAGE

- Utiliser les mots pour décrire
- Raconter une courte histoire

### JEUX

-Casse-tête Pirate #18  
(à partir de 3 ans)



-Drôles de visages #18  
(à partir de 4 ans)



-Casse-tête Petit chaperon rouge #18  
(à partir de 4 ans)



## • PLANÈTE DU DISCOURS (SUITE)

-Utiliser les mots pour expliquer

-Qu'est-ce qui cloche? #18

(à partir de 4 ans)



-Une patate à vélo #18

(à partir de 3 ans)



## • PLANÈTE DE L'ÉVEIL À L'ÉCRIT

### ASPECTS DU LANGAGE

-Jouer avec les sons dans les mots

-Nommer des lettres et leur son

### JEUX

-La pêche aux sons #19

(à partir de 4 ans)



-Jeu du hérisson #19

(à partir de 4 ans)



-Alligators alphabet #19

(à partir de 4 ans)



-Le camion des lettres  
(dessus)

(à partir de 3 ans)



-Vocabulon des petits #19

(à partir de 3 ans)



-Magnetibook alphabet #19

(à partir de 4 ans)



## LISTES DE JEUX DISPONIBLE

### VOLET 6 ANS À 12 ANS

1er cycle : 1er et 2e année du primaire

2e cycle : 3e et 4e année du primaire

3e cycle : 5e et 6e année du primaire

## • PLANÈTE DES QUESTIONS #1

### HABILETÉ VISÉE

-Comprendre les inférences

### JEUX

-Lecture à la carte  
(1<sup>er</sup> cycle)

-Lecture à la carte  
(2<sup>e</sup> cycle)

-Lecture à la carte  
(3<sup>e</sup> cycle)



-Comprendre le sens des mots et  
des figures de style

-Les livres ont du style  
(3<sup>e</sup> cycle)



-Retenir et manipuler mentalement  
des informations

-Dans ma valise  
(1<sup>e</sup> et 2<sup>e</sup> cycle)



-Mémoire télescopique  
(3<sup>e</sup> cycle)



## • PLANÈTE DES MOTS #2

### HABILETÉ VISÉE

-Trouver des mots précis en fonction du sens

### JEUX

-Time's up family  
(1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> cycle)



-Trouver des mots en fonction  
des sons ou des lettres

-Mont-à-mots mini  
(1<sup>er</sup> cycle)



-Bagou  
(3<sup>e</sup> cycle)



-Mospido junior  
(2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle)



## • PLANÈTE DES MOTS #2 (SUITE)

-Enrichir son vocabulaire

-Je comprends tout!  
(2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle)



-Vocabulon junior  
(1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> cycle)



-Se sensibiliser au sens des mots  
et des expressions

-Double sens 1

-Double sens 2

-Double sens 3

-Double sens 4

(2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle)



## • PLANÈTES DES PHRASES #3

### HABILETÉ VISÉE

-Identifier et utiliser différents  
types de phrases

### JEUX

-La cité des phrases  
(2<sup>e</sup> cycle)



-La ruée vers l'anaphore  
(2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle)



-Accorder des noms

-Accordées comme  
des sardines  
(2<sup>e</sup> cycle)



-Accorder des verbes

-Les accords font la sieste  
(3<sup>e</sup> cycle)



-Temps en temps  
(1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> cycle)



-Développer des habiletés  
d'analyse grammaticale

-Les pros du nom  
(1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> cycle)



## • PLANÈTE DU DISCOURS #4

### HABILETÉ VISÉE

-Utiliser des marqueurs de relation

-Faire une description ou donner une explication précise

-Raconter une histoire

-Organiser ses idées dans le discours

### JEUX

-Les marqueurs à toutes les sauces (3<sup>e</sup> cycle)



-Sans problème (1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> cycle)



-Bla bla bla (1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> cycle)



-Le fouillis des textes (2<sup>e</sup> cycle)



## • PLANÈTE DE L'ÉCRIT #5 ET #6

### HABILETÉ VISÉE

-Décoder des syllabes et des mots

-Dédurre des règles orthographiques à partir de la structure des mots

-Identifier rapidement des mots écrits

### JEUX

-L'as de la lecture 1 (1<sup>e</sup> cycle)



-L'as de la lecture confusions (1<sup>e</sup> cycle)



-Mont-à-mots Alpha détective (1<sup>e</sup> cycle)



-Une expédition irrégulière (1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> cycle)



-Un vol en pleine fluidité (1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> cycle)



-L'as des mots irréguliers (1<sup>e</sup> cycle)



-L'as des mots fréquents (1<sup>e</sup> cycle)



## • PLANÈTE DE L'ÉCRIT #5/#6 (SUITE)

-Maîtriser l'orthographe d'usage

-Orthographe en cavale  
(1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> cycle)



-Scrabble junior  
(1<sup>e</sup> cycle)



-Le défilé orthographique  
(2<sup>e</sup> cycle)



-L'aviron orthographique  
(2<sup>e</sup> cycle)



## • PLANÈTE DES MATHS #7 ET #8

### HABILETÉ VISÉE

-Comprendre des concepts mathématiques  
(quantité, espace, temps)

### JEUX

-La chasse aux bestioles  
(1<sup>e</sup> cycle)



-Swish (2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> cycle)



-Rush hour (1<sup>e</sup> cycle)



-Maîtriser les opérations mathématiques

-Robomatique  
(1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> cycle)



-Monopoly junior  
(1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> cycle)



-Se représenter des nombres entiers,  
des fractions, des nombres décimaux  
et des pourcentages

-Le panache des nombres  
(1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> cycle)



-Mystero (1<sup>e</sup> cycle)



-Résoudre des problèmes

-La fabrique à sucre  
(1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> cycle)



-Singes en fuite  
(1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> cycle)

