



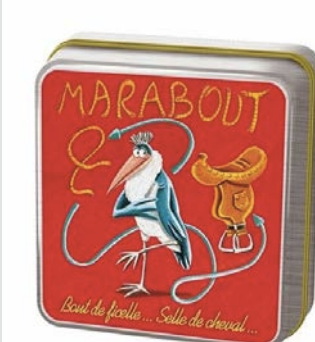




Sélection et analyse de jeux adaptés pour l'entraînement cognitif

Léonard Vannetzel, psychologue & Fabienne Bigouret, orthophoniste

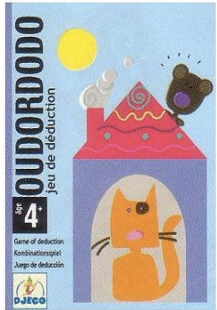
Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>Mots magiques Haba</p>  <p>A partir de 6 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - balayage oculaire, - attention sélective - attention soutenue - traitement séquentiel des informations - inhibition des mots non pertinents 	<ul style="list-style-type: none"> - évocation à partir d'une lettre à associer au phonème - reconnaissance des objets sur la planche - connaissances lexicales - possibilité d'écrire le mot trouvé 	<ul style="list-style-type: none"> - position articuloire stable pour prononcer le mot - si transcription, possibilité de tracer le mot sur la table avec l'index pour incorporer la trace du graphème à associer à l'enveloppe sonore et articuloire du mot 	<ul style="list-style-type: none"> - Retourner une carte lettre et une carte image - Trouver un mot dans l'image qui commence par la lettre piochée - Le 1er arrivé au chaudron a gagné - Jeu coopératif ou compétitif, au choix

<p>Anagramme Interlude</p>  <p>A partir de 7 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - repérage visuel global - inhibition du mot lu pour combiner les lettres différemment - flexibilité réactive - planification 	<ul style="list-style-type: none"> - stock lexical construit pour trouver une autre combinaison des lettres, soutenu par le sens 	<ul style="list-style-type: none"> - articulatoires les mots lus et le mot trouvé en planifiant les sons indépendamment de la trace écrite 	<ul style="list-style-type: none"> - Une carte avec 5 mots et de l'autre côté les 5 anagrammes correspondants - Les joueurs doivent trouver les anagrammes des mots à tour de rôle
<p>Syllabus Interlude</p>  <p>A partir de 7 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - inhibition de la trace visuelle initiale pour accéder au sens du mot à trouver - attention sélective 	<ul style="list-style-type: none"> - langage écrit - stock lexical 		<ul style="list-style-type: none"> - Associer des syllabes pour construire des mots - L'orthographe n'est pas un soutien, seule l'assemblage syllabique permet de construire les mots - Ensuite possibilité d'écrire pour orthographier les mots trouvés - Le vainqueur a joué toutes ses cartes le premier

<p>Tai chi chuan Interlude</p>  <p>A partir de 7 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - attention soutenue - ajustement et modification de la stratégie - flexibilité spontanée 	<ul style="list-style-type: none"> - composer des mots - langage écrit - stock lexical 		<ul style="list-style-type: none"> - Piocher des lettres et trouver un mot qui les contient toutes - Maîtrise de l'orthographe - le choix est donné au joueur de piocher le nombre de cartes lettre souhaité - s'il ne trouve pas, il perd toutes ses cartes sélectionnées - gagner le plus de cartes
<p>Marabout Interlude</p>  <p>A partir de 10 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - attention soutenue - attention sélective - attention alerte - ajustement et modification de la stratégie - flexibilité spontanée 	<ul style="list-style-type: none"> - connaissances lexicales 	<ul style="list-style-type: none"> - articulatoires/ parole 	<ul style="list-style-type: none"> - Partir d'un mot ou une expression et en ajouter d'autres - Des indices permettent d'aider à trouver l'expression ou le mot attendu - Faire le maximum d'enchaînements pour gagner la carte et devenir le lecteur

<p>Conjudingo Cocktail games</p>  <p>A partir de 7 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - attention sélective - planification 	<ul style="list-style-type: none"> - connaissances grammaticales type conjugaison 		<ul style="list-style-type: none"> - Associer chaque terminaison à son verbe et à son sujet.
<p>Sylladingo Cocktail games</p>  <p>A partir de 7 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - planification - flexibilité - attention soutenue - inhibition des réponses non pertinentes - maintien du programme jusqu'à sa réalisation complète 	<ul style="list-style-type: none"> - combinatoire pour maîtriser le système alphabétique et automatiser les processus de lecture 	<ul style="list-style-type: none"> - articulatoires/ phonémiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Associer des syllabes pour former des mots.

Oudordodo Djeco



A partir de 4 ans

- flexibilité
- attention sélective
- sélectionner des informations non redondantes
- anticipation d'une stratégie visant à résoudre un problème
- contrôle par comparaison entre l'action et le plan initial
- théorie de l'esprit : besoins informatifs et connaissances de l'autre

- pragmatique : tenir compte des informations de l'autre pour deviner la place de l'objet à trouver
- compréhension des réponses négatives
- raisonnement logique de type déduction « sialors »

- Cacher une carte Dodo sous des cartes « animal ».
- Le joueur doit trouver où est cachée la carte en posant un nombre de questions limitées par un nombre de jetons distribués au début de la partie.
- L'enfant doit sélectionner les informations redondantes pour éliminer beaucoup de cartes puis des indices plus fins pour trouver la carte qui cache Dodo.

Speech Interlude



A partir de 8 ans

<ul style="list-style-type: none">- attention soutenue- maintien en mémoire des informations évoquées	<ul style="list-style-type: none">- procédures narratives- temporalité du discours- stock lexical- cohérence du récit	<ul style="list-style-type: none">- articulatoire/ parole- possibilité d'écrire	<ul style="list-style-type: none">- 1. Piocher les 5 premières cartes de la pile et inventer une histoire d'au moins une minute à l'aide de 5 images à découvrir au fur et à mesure.- 2. Les joueurs utilisent les MÊMES images. Avant de démarrer sa joute verbale, le 2ème joueur prend soin de mélanger les 5 cartes, ce qui l'aidera à construire un scénario différent.- 3. Retourner sa première carte et improviser une question que lui inspire l'image. L'adversaire retourne également une carte et lui répond en fonction de ce que lui évoque l'illustration.- 4. Retourner la première carte de la pile et se mettre d'accord avec son adversaire pour déterminer le thème du débat et la durée. Ex: pour l'image ham-
--	--	--	--



				burger, on pourrait se lancer dans "Pour ou contre les fast-foods ?"
--	--	--	--	--

mechanlou Djeco



A partir de 4 ans

- attention soutenue
- attention sélective
- lien entre les différentes actions représentées par des figures spécifiques
- temporalité et succession des étapes de la narration

- pragmatique : tours de rôle,
- discursif : accès à la structure narrative

- rythme pour avancer le pion tout en chantant la comptine
- retirer la carte selon l'image sélectionnée « chasseur/loup »

- Collecter 6 cartes pour raconter le conte « Petit chaperon rouge »
- L'enfant tombe parfois sur des cartes loups qui volent une carte conte ou sur un chasseur qui tue le loup, la carte est alors gardée
- Pour connaître la carte à retourner, l'enfant chante la comptine « promenons nous dans les bois » qu'il synchronise avec le pointage des cartes

ouga bouga Cocktail games



A partir de 7 ans

- attention soutenue
- attention « alerte »
- attention sélective
- mémorisation de séquences gestuelles associées aux séquences verbales
- inhibition des informations non concordantes
- traitement séquentiel des informations

- boucle audio-phonologique soutenue par le rythme et l'intonation de la parole

- mémoriser la séquence motrice gestuelle associée à la syllabe prononcée

On prononce des phrases préhistoriques incompréhensibles et on fait des mimes, en finissant toujours la phrase par "haaa", que l'on prononce en invitant un autre joueur à prolonger la phrase.

Ex.

- Joueur 1: Bouga haaa (en désignant le joueur 2)
- Joueur 2: Bouga glou haaa (en désignant le joueur 3);
- Joueur 3: Bouga glou (gratte son nez); haaa (en désignant le joueur 1), etc.

rythme and boulet *Interlude*



A partir de 10 ans

- attention « alerte »
- attention soutenue
- attention partagée

- tours de parole /de rôle

- coordination rythme, mélodie, gestes

- Sur le rythme de "We Will Rock You", les joueurs se tapent deux fois les jambes et une fois les mains.
- Au cours de 2 "clac" successifs, le premier joueur exécute d'abord son propre mime, puis celui d'un adversaire de son choix.
- L'adversaire ainsi "appelé" doit à son tour reproduire son propre mime puis celui d'un adversaire de son choix.

le verger Haba



A partir de 3 ans

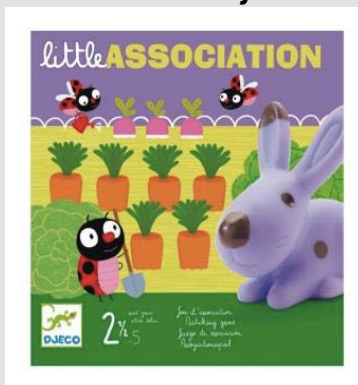
- associer couleur/fruit/ arbre
- anticipation d'une stratégie (sur le dé, le panier donne le choix sur le fruit qui complètera l'arbre)

- tour de rôle
- coopération

- lancé de dé et positionner les fruits dans l'arbre

- A tour de rôle, on lance un dé pour prendre le fruit indiqué sur la face du dé.
- Si le dé dévoile un corbeau alors on ajoute une pièce au puzzle qui représente le corbeau affamé.
- Si les joueurs ramassent tous les fruits avant le corbeau, ils gagnent alors la partie tous ensemble.

little association Djeco



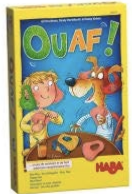

A partir de 3 ans

- attention « alerte »
- attention sélective
- inhibition des planches non concernées par l'image
- flexibilité
- planification
- recherche visuelle

- catégorisation : 1 animal/ 1 planche/ plusieurs cartes associées aux éléments de la planche

- préhension de l'objet

- Trois grandes cartes paysages, fourmillant de détails, sont posées sur la table.
- Sur la première, une vache dans son pré, sur la seconde, une grenouille dans la mare, et enfin un lapin dans le potager.
- À côté de chaque paysage, on pose les figurines correspondantes.
- La première carte de la pioche est retournée, dévoilant un élément: chacun tente de trouver dans quel paysage se retrouve cet élément.
- Celui qui l'a trouvé saisit l'animal correspondant et le pose sur la carte paysage adéquate. Il gagne la carte retournée.

<p>ouaf Haba</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - attention « alerte » - attention sélective - inhibition - planification - mémorisation de la forme et de la couleur des oreilles - flexibilité : associer les cartes sur la table aux caractéristiques des oreilles 		<ul style="list-style-type: none"> - préhension de la carte 	<ul style="list-style-type: none"> - Principe du 8 américain - Piocher des cartes successivement - Se rappeler la couleur des "oreilles de chien" qui sont pendues à ses oreilles et les poser à temps pour remporter la partie
<p>A partir de 7 ans</p> <p>times up Kids Repos production</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - attention alerte - attention soutenue 	<ul style="list-style-type: none"> - évocation lexicale - stock lexical 	<ul style="list-style-type: none"> - articulatoires/ parole 	<ul style="list-style-type: none"> - Une partie se joue avec 20 cartes prises au hasard dans le jeu. - 1. On fait trouver les objets en les décrivant verbalement, - 2. On les fait trouver en mimant.
<p>A partir de 5 ans</p>				

Go Getter Smart game



A partir de 6 ans

- structuration spatiale
- anticipation d'une stratégie visuelle
- maintien du plan jusqu'à sa réalisation complète

- déplacements des tuiles et positionnements adaptés

- Organiser des tuiles pour rejoindre 2 éléments dessinés sur le contour du plateau
- Evolution des parcours de simple à complexe

le gang des castors Gigamic



A partir de 7 ans

- stratégie pour faire semblant (bluff)
- mémorisation
- flexibilité

- adapter son discours pour faire croire à l'autre

- parole

- Les joueurs posent devant eux 4 cartes faces cachées, seules 2 d'entre elles leur seront dévoilées.
- A chaque tour, ils peuvent jouer des cartes Action OU échanger vos cartes avec celles de la pioche ou de la défausse.
- Bien mémoriser la valeur de ses cartes pour faire des échanges judicieux et ramasser le moins de points possible.

bazar bizarre Gigamic



A partir de 6 ans

- attention « alerte »
- attention soutenue
- inhibition des informations couleurs associées à l'objet
- flexibilité

- préhension des figurines

- 5 pièces en bois
- Un des objets de la carte est dans la bonne couleur par rapport aux objets sur la table : le joueur qui attrape cet objet le plus rapidement gagne le tour, et la carte en récompense.
- Aucun des objets n'est présent dans la bonne couleur : le joueur qui attrape le plus rapidement l'objet qui est absent de la carte, et dont la couleur est aussi absente de la carte, gagne le tour de jeu.

laoupala Interlude



A partir de 8 ans

- attention soutenue
- inhibition (critères d'exclusion)

- stock lexical
- évocation à partir de critères

Trouver dans son environnement des objets correspondant à un maximum de critères définis par 6 cartes tirées au hasard

l'escalier hanté Gigamic



A partir de 5 ans

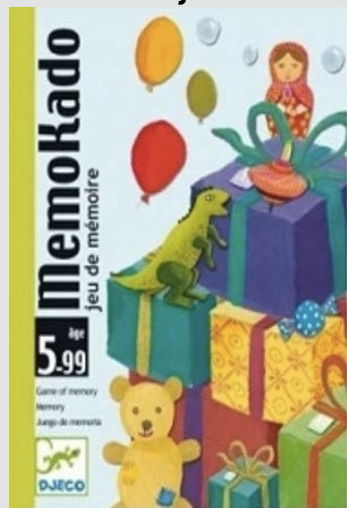
- mémoriser
- se déplacer sur un plateau
- inhiber la position préalable
- planifier
- flexibilité
- exécution et coordination

- lancer un dé
- faire avancer les enfants fantômes sur les marches

- Un jeu de l'oie : les pions enfants colorés doivent monter l'escalier, à partir de lancés de dés, pour atteindre le vieux fantôme au sommet de la tour et lui crier "Bouh!".
- Au cours de la course, les enfants vont progressivement se transformer en fantômes.
- Maintenant tous les fantômes se ressemblent. Il va falloir faire preuve d'attention et de mémoire pour atteindre le haut de l'escalier sans monter les autres fantômes par mégarde.

<p>les pirates mathématiciens <i>Haba</i></p>  <p>A partir de 6 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - mémoriser la position des jetons (structuration spatiale) - attention soutenue - attention sélective - maîtrise des opérations arithmétiques 	<ul style="list-style-type: none"> - connaissances numériques 		<ul style="list-style-type: none"> - Rejoindre le coffre au trésor en étant celui qui résoudra les calculs le plus rapidement en se rappelant où se trouvent les 2 cartes nécessaires - Connaître l'opération à effectuer - Réversibilité opératoire, si un grand nombre est retourné, aller vers une soustraction et non une addition par exemple
<p>Rafle de chaussettes <i>Haba</i></p>  <p>A partir de 4 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - balayage visuel - inhibition des chaussettes non paires - flexibilité - attention, « alerte », sélective, soutenue 			<ul style="list-style-type: none"> - En fouillant parmi le tas coloré de chaussettes (48 cartes formant 24 paires différentes), les joueurs cherchent simultanément des chaussettes identiques pour former des paires. - Celui qui a récolté 5 paires s'empresse d'attraper le monstre en bois : il gagne alors une carte monstre en récompense. - Le but final est de récupérer le plus grand nombre de cartes monstre.

Mémokado djeco



A partir de 5 ans

- mémoire
- encodage des cadeaux cachés
- flexibilité : associer un numéro à un cadeau
- attention soutenue
- inhibition des cadeaux déjà sortis

- connaître le nom des objets

- Placer les cartes cadeaux en ligne devant l'enfant qui les mémorise : des billes, des poupées, des dinosaures, des petites voitures, un nounours, etc
- Puis, on les recouvre des paquets cadeau numérotés de 1 à 12
- Mélanger les cartes Numéro, faces cachées
- Les joueurs, chacun leur tour, saisissent une carte numéro et doivent retrouver quel cadeau est caché sous le paquet du même numéro.

Chabyrinthe Asmodée



A partir de 6 ans

- représentation visuo-spatiale
- flexibilité, tri entre les différents chemins possibles
- planification des 2 actions à coordonner
- attention sélective
- inhibition des trajets qui bloquent

- orienter les tuiles

- Au centre de la table, un réseau de 4x4 cartes gouttières. Autour de ce réseau, on trouve deux chats errants, à la recherche de leur foyer, ainsi que des foyers.
- Tour à tour, les joueurs pivotent des cartes ou font glisser des rangées de cartes dans le but de réaliser un chemin continu de gouttières entre un chat et un foyer.
- Le joueur qui y parvient gagne la carte chat et en place une nouvelle en jeu.

Speed Reinhard



A partir de 6 ans

- attention visuelle
- attention « alerte » forte
- catégorisation des critères forme, couleur et quantité
- attention sélective
- inhibition pour n'isoler que le critère qui permet d'associer deux cartes
- flexibilité pour successivement changer de critère

- 30 cartes chacun
- Les joueurs retournent chacun en même temps la carte qu'ils ont placée au milieu de la table et la partie commence tout de suite.
- Sur ces 2 cartes, les joueurs doivent alors déposer leurs autres cartes aussi vite que possible et totalement dans le désordre (c'est-à-dire à tout moment et sur les deux tas de cartes).
- L'important est de faire concorder soit la même forme, soit le même nombre de motifs, soit la couleur du motif.
- Les joueurs peuvent à tout moment tirer de nouvelles cartes de leur tas, mais n'ont jamais le droit d'en tenir plus de trois.

Les Sardines Djeco



A partir de 5 ans

- attention visuelle soutenue
- attention sélective
- attention soutenue
- mémorisation visuelle
- représentation visuo-visuo-spatiale (orientation de la sardine)
- inhibition des tenues proches
- flexibilité

Observer les sardines sur sa carte, les mémoriser, et les prendre parmi les cartes présentées au cours de la partie.

Serpentina Gigamic



A partir de 5 ans

- attention sélective
- attention soutenue
- flexibilité pour construire un nouveau serpent ou en continuer un
- planification pour construire un serpent avec les 3 parties, corps, tête et queue

- associer les cartes comme un puzzle

Tour à tour, un joueur prend une carte et effectue une des actions suivantes :

- Prolonger un des serpents sur la table ;
- Réunir deux serpents de la table autour de la carte tirée
- Si la carte ne peut prolonger ou réunir aucun des serpents sur la table, poser la carte indépendamment des autres pour démarrer un nouveau serpent.
- On ne peut prolonger ou réunir un serpent que si les couleurs coïncident. Les cartes « arc-en-ciel » peuvent s'unir à n'importe quelle couleur.
- Un serpent est complété s'il contient une tête, au moins un corps, une queue. Le joueur qui complète un serpent le prend et empile les cartes devant lui.

Rapidcroco Cocktail Game

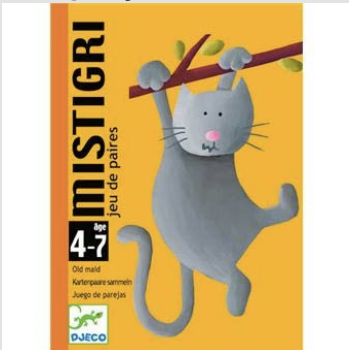





A partir de 6 ans

- | | | | |
|---|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">- attention sélective- attention soutenue- attention « alerte »- mémoriser les 5 critères- poursuite oculaire pour suivre la direction du doigt du croc- inhibition des autres crocos pour trouver le coupable- inhibition du critère si nécessaire, ex. « pas de chapeau » | <ul style="list-style-type: none">- pouvoir dire « je vous arrête »- lire le nom du croco qui est un logatome- connaître les critères « genre, couleur, corpulence, lunettes et chapeau »- accès à la négation « pas de lunettes » par exemple | | <ul style="list-style-type: none">- Cartes "Critère" et en retourner une de chaque type au hasard: genre, couleur, corpulence, lunettes et chapeau.- Les joueurs cherchent ensemble le croco désigné, et doivent suivre des yeux la direction pointée par le bras du croco:- Si le croco désigne un autre croco, le joueur doit poursuivre sa recherche en suivant la direction pointée par le bras du croco suivant.- Si le croco désigne l'extérieur du jeu, il est le coupable.- Si le croco désigne un hippo "Ils mentent tous!", alors le coupable est le premier croco sur la carte piochée .- Si le croco désigne un croco qui a déjà été désigné, c'est le croco désigné |
|---|---|--|---|



				<p>pour la deuxième fois qui est le coupable.</p> <ul style="list-style-type: none">- Dès qu'un joueur trouve le coupable, il doit dire le nom du coupable suivi de "Je vous arrête! »
--	--	--	--	--

<p>Mistigri Djeco</p>  <p>A partir de 4 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attention sélective - Analyse pour associer 2 cartes similaires 		<ul style="list-style-type: none"> - tenir les cartes dans sa main ou les positionner par paires sur la table 	<ul style="list-style-type: none"> - Piocher une carte au hasard dans la main de votre adversaire de droite. - Défausser les paires - Attention de ne pas piocher la carte mistigri (hasard) qui n'a pas de paire
<p>A toi de deviner Haba</p>  <p>A partir de 5 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - attention sélective - attention soutenue - planification des informations verbales - maintien des indices en mémoire - inhiber les informations non validées 	<ul style="list-style-type: none"> - formuler des questions adaptées - tenir compte des besoins informatifs pour trouver l'objet - catégoriser - associer les traits déficitaires pour accéder à la catégorie - enrichissement du stock lexical 	<ul style="list-style-type: none"> - parole et articulation 	<p>Deviner ce que représente la carte que l'autre joueur a posée sur son front, en posant le moins de questions.</p>

<p>Imagine Cocktail Games</p>  <p>A partir de 12 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - attention soutenue - attention alerte - flexibilité pour passer d'une idée à une autre - inhibition - compétences visuo-spatiales pour se représenter les objets 	<ul style="list-style-type: none"> - symbole/mots - stock lexical - articulation des mots - proposition multiples, évocation lexicale 	<ul style="list-style-type: none"> - positionner les cartes transparentes pour construire un objet ou une scène - faire bouger certaines cartes si nécessaire pour créer du dynamisme 	<ul style="list-style-type: none"> - 60 cartes transparentes ont un dessin simple. - Les assembler, les superposer, et même les animer pour faire deviner un mot, un nom, un titre, une expression. - L'énigme à faire deviner est proposée par une carte énigme
<p>Speed Colors Lifestyle Boardgames</p>  <p>A partir de 5 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - encodage des couleurs - inhibition - flexibilité - attention soutenue - attention sélective - attention alerte 	<ul style="list-style-type: none"> - connaître ses couleurs 	<ul style="list-style-type: none"> - colorier les parties de l'objet sans dépasser 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser rapidement les couleurs d'une image. - Colorier rapidement sa carte sans se tromper, ni dépasser.

QWIXX Gigamic



A partir de 8 ans

- Attention soutenue et focalisée
- Flexibilité
- Planification
- Inhibition
- Gestion des probabilités
- Calcul mental

Manipulation des petites quantités

Motricité fine

2 dés blancs, 1 dé rouge, 1 dé vert, 1 dé bleu, 1 dé jaune

Chaque joueur dispose d'un formulaire comprenant des cases à cocher ainsi que d'un crayon

Chaque joueur joue à son tour et lance tous les dés.

Il s'agit de cocher les cases correspondant au montant des dés en choisissant la meilleure combinaison entre eux selon une stratégie : réussir à cocher le plus de cases sur chaque ligne

Set (Gigamic)





A partir de 6 ans

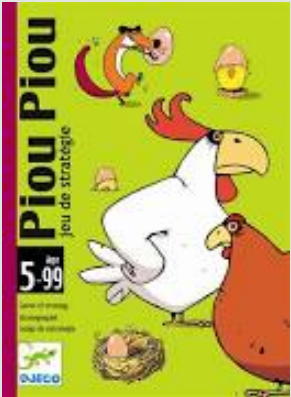
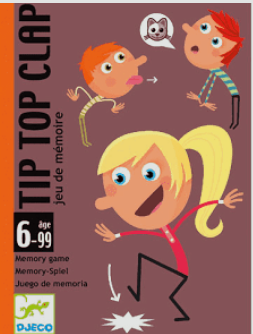
- Fonctions exécutives :
Flexibilité cognitive
- Inhibition ++


Attention visuelle soutenue
Discrimination visuelle et
organisation du regard
Intelligence fluide
Catégorisation

- Inhibition motrice



Jeu de cartes composé de 81 cartes qui sont toutes différentes.
Sur les cartes figurent trois types de formes, qui peuvent être différentes selon leur nombre (1, 2 ou 3), leur couleur (rouge, vert ou bleu), leur remplissage (plein, vide ou hachuré).
L'objectif consiste à réaliser des Set, c'est-à-dire des groupes de 3 cartes pour lesquelles les différents types de critères sont strictement identiques et :ou strictement différents

<p>Lobo 77 (Gigamic)</p>  <p>A partir de 8 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Calcul mental ++ - Inhibition - Planification - Mémoire de travail ++ - Flexibilité cognitive 	<ul style="list-style-type: none"> - Suite numérique jusqu'à 77 		<p>Chaque joueur joue à son tour des cartes sur lesquelles figurent des chiffres. Les cartes s'empilent et on additionne le numéro de la carte jouée au total des cartes déjà jouées. Certaines cartes contiennent des actions (comme jouer deux cartes par exemples). Le premier joueur qui dépasse 77 a perdu.</p>
<p>Gorilla (Djeco)</p>  <p>A partir de 5 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Catégorisation - Résistance à la frustration - Flexibilité 	<ul style="list-style-type: none"> - Catégorisation sémantique a minima 		<p>Chaque joueur joue, à son tour une carte sur laquelle figure un animal d'une certaine couleur. Il a pour obligation de jouer une carte semblable à la précédente sur au moins un aspect : le même animal ou la même couleur. S'il ne peut jouer, il pioche. Le premier joueur qui n'a plus de cartes a gagné</p>

<p>Piou Piou</p>  <p>A partir de 5 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Régulation émotionnelle ++ - Résistance à la frustration - Catégorisation et gestion des différences 			<p>Chaque joueur doit réaliser une combinaison de trois cartes (coq, poule, nid) pour pondre un œuf. Mais attention, une carte Renard peut voler l'œuf. A moins que le joueur victime du renard lui oppose deux cartes Coq. Puis une combinaison de deux cartes poules permettent de couvrir l'œuf et de faire naître un poussin. Le premier avec trois poussins a gagné</p>
<p>Tip Tap Clop (Djeco)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Attention - Mémorisation visuelle - Pensée séquentielle - Gestion de la frustration - Gestion de l'augmentation de la charge cognitive 		<ul style="list-style-type: none"> - Coordination - Imitation de séquences motrices - Planification et exécution de gestes 	<p>Chaque joueur tire à son tour dans la pioche une carte sur laquelle figure une action. Il doit réaliser cette action mais uniquement après avoir réalisé toutes les autres actions faites depuis le début du jeu. Les actions s'accumulent donc et le premier qui se trompe a perdu</p>

<p>A partir de 6 ans</p>				
<p>Pipolo (Djeco)</p>  <p>A partir de 5 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inhibition - Catégorisation - Attention - Théorie de l'esprit ++ 			<p>Jeu de cartes réparties en trois catégories : animaux habillés, tous nus ou poilus. Une catégorie est donnée au départ et chaque joueur doit jouer une carte face cachée en annonçant qu'il joue bien une carte de la catégorie annoncée au départ. Tout joueur peut annoncer s'il pense que l'autre ment en disant pi-polo. S'il s'est trompé, il ré-</p>

				<p>colte toutes les cartes. Ce- lui qui en a le moins à la fin a gagné</p>
<p>Mini Nature (Djeco)</p>  <p>A partir de 4 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attention - Catégorisation ++ - Déduction et flexibilité cognitive ++ - Théorie de l'esprit 	<ul style="list-style-type: none"> - Métalinguistique - Catégorisation verbale - Lexique 		<p>Jeu de cartes 7 familles classique mais adapté aux jeunes enfants (dès 4 ans) Les 5 familles en jeu ne comportent que 4 éléments</p>

<p>Mini Family (Djeco)</p>  <p>A partir de 4 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attention - Catégorisation ++ - Déduction et flexibilité cognitive ++ - Théorie de l'esprit 	<ul style="list-style-type: none"> - Métalinguistique - Catégorisation verbale - Lexique 		<p>Jeu de 7 famille classique pour les plus de 6 ans</p>
<p>Anima Zoo (Djeco)</p>  <p>A partir de 6 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Concentration - Catégorisation - Patience, résistance à la frustration - Flexibilité - Calcul mental a minima - Gestion des quantités 	<ul style="list-style-type: none"> - Lexique 		<p>Chaque joueur doit constituer un zoo en achetant des animaux présentés successivement avec des cartes de nourriture.</p>

<p>Speed Monster (Djeco)</p>  <p>A partir de 5 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attention - Rapidité de traitement visuel - Raisonnement analogique et catégorisation - Résistance à l'impulsivité et à la frustration 		<ul style="list-style-type: none"> - Résistance à l'impulsivité motrice 	<p>Chaque joueur dispose de trois cartes. Sur chacune figure différents types de monstres de différentes couleurs et avec différents arrières plans. Une carte est retournée de la pioche face visible. Chaque joueur doit identifier si une de ses cartes partagent un critère commun avec la carte issue de la pioche. Le premier qui trouve gagne la carte</p>
<p>Qwarto</p>  <p>A partir de 8 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Logique fluide - Attention - Flexibilité - Catégorisation - Planification 		<ul style="list-style-type: none"> - Motricité fine et précision manuelle a minima 	<p>Sur une sorte d'échiquier, chaque joueur pioche dans un sac à l'aveugle une pièce de bois. Aucune pièce n'est strictement identique aux autres. Elles diffèrent selon leur taille, leur forme et leur remplissage. Le premier joueur pouvant aligner trois pièces dont les critères sont tous identiques ou différents a gagné</p>

6 qui prend (Gigamic)



A partir de 10 ans

Batanimo (Djeco)



A partir de 3 ans

- Planification
- Attention
- Manipulation mentale de quantités
- Calcul de grandeur
- Gestion de la frustration

- Lexique numérique


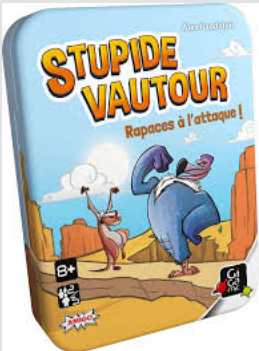
-


Jeu de cartes qui comporte des chiffres différents. Il faut anticiper les cartes que l'adversaire va poser pour se défausser du maximum de cartes sans en recevoir.



-

-

-

<p>Qwinto (Gigamic)</p>  <p>A partir de 8 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Travail sur la ligne numérique mentale - Répartition des quantités - Fonctions exécutives ++ (flexibilité, planification) - Attention 	<ul style="list-style-type: none"> - Suite numérique 		<p>Jeu de dé qui en comporte 3 de couleurs différentes. Sur un petit livret, chaque joueur doit remplir le plus de cases possibles selon les valeurs des combinaisons de dés.</p>
<p>Stupides Vautours (Gigamic)</p>  <p>A partir de 8 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Planification - Mémorisation - Déduction - Manipulation mentale de quantités 	<ul style="list-style-type: none"> - 		<p>Jeu de carte et d'anticipation sur des supports numériques prédéfinis. Chaque joueur reçoit des cartes allant de 1 (la plus faible) à 15 (la plus forte). Les cartes vautours et suricates forment un tas faces cachées et ont une valeur allant de -5 à +10. On retourne une carte V/S et chaque joueur doit jouer une carte sans la montrer. La carte la plus forte gagne pour les valeurs allant de 1</p>

				<p>à 15 et la carte la plus faible gagne pour les valeurs entre -1 et -15. Le but est d'avoir le plus de points possibles au terme de la partie</p>
<p>Lapin et magicien (Smart Game)</p>  <p>A partir de 2 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse visuo-spatiale - Planification ++ - Traitement holistique - Attention - Inhibition +++ - Flexibilité ++ - Intelligence fluide - Topologie et représentations dans l'espace 	<p>-</p>	<p>Motricité fine et contrôle moteur</p>	<p>Il s'agit de reproduire un modèle en 2 D à partir de pièces en bois. A chaque fois, un lapin dont les oreilles doivent dépasser de la boîte mais dans des configurations d'emboîtement plus ou moins complexes.</p>

<p>Jour et nuit (Smart Game)</p>  <p>A partir de 3 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse visuo-spatiale - Planification - Traitement séquentiel - Attention - Inhibition - Flexibilité - Intelligence fluide - Topologie et représentations dans l'espace 		<p>Motricité fine et contrôle moteur</p>	<p>A partir d'un modèle en 2 D, l'enfant doit repositionner des pièces trouées sur des piquets afin de recréer en 3D le modèle présenté en 2 D</p>
<p>Le château logique (Smart Game)</p>  <p>A partir de 3 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse visuo-spatiale - Planification - Topologie et représentations dans l'espace - Traitement séquentiel - Attention - Inhibition - Flexibilité - Intelligence fluide 		<p>Motricité fine</p>	<p>A partir d'un modèle de château en 2 D, l'enfant doit repositionner des pièces trouées sur des piquets afin de recréer en 3D le modèle présenté en 2 D</p>

Draftosaurus (Ankama)



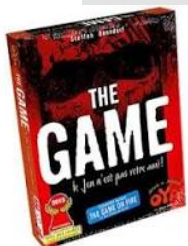
A partir de 8 ans

- Planification
- Anticipation
- Inhibition
- Régulation émotionnelle

- Motricité fine a minima

Dans un sac opaque, chaque joueur pioche un nombre précis de dinosaures répartis en 4 espèces. Selon des règles prédéfinies, à tour de rôle, chaque joueur place un dinosaure dans un des enclos dessinés sur son plateau de jeu. Chaque enclos présente des avantages, des enjeux et des règles définies. Après chaque coup, les joueurs s'échangent tous leurs dinosaures encore en main. Le gagnant est celui qui a gagné le plus de points selon les objectifs et contraintes des enclos du plateau.

The Game (Oya)



Dès 8 ans

- Attention soutenue
- Flexibilité +++
- Inhibition
- Planification
- Régulation émotionnelle
- Coopération
- Numéracie
- Manipulation mentale des quantité

- pragmatique

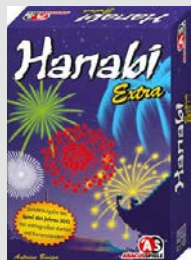
- Motricité fine a minima

Attention, jeu de coopération très addictif.
Spiel des Jahre. 2013
As d'or 2015
Jeu qui comprend 102 cartes. 4 cartes socle et 98 cartes chiffres qui vont de 2 à 99.

Chaque joueur reçoit 7 cartes chiffres que son partenaire ne voit pas. Chacun à tour de rôle va devoir poser au minimum 2 cartes sur une des 4 piles de cartes. Deux piles commencent à 1 et vont vers 100. 2 piles commencent à 100 et dégressent vers 1.

Il est possible d'inverser le sens de montée ou descente des cartes si la carte à poser diffère strictement de 10 par rapport à la dernière carte posée.
Objectif : réussir à poser toutes les cartes.

Hanabi (Abacus Spiele)



Dès 8 ans

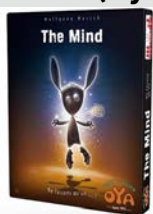
- Coopération, théorie de l'esprit
- Stratégies mnésiques
- Planification
- Régulation de l'impulsivité

- Logique et stratégies inductives verbale

Spiel des Jahres 2013
Les joueurs incarnent des artificiers qui coopèrent afin de composer 5 feux d'artifice de couleurs différentes. La petite subtilité d'Hanabi est que les joueurs ne peuvent à aucun moment consulter leurs cartes, qu'ils prennent en main tournées vers leurs camarades.

Pour l'emporter, ils devront constituer en s'entraîdant cinq suites croissantes de cartes de même couleur. Pour ce faire, chaque joueur peut à son tour soit donner une information sur une couleur ou sur une valeur de cartes appartenant à un partenaire, soit défausser une carte, soit jouer une carte. Un jeton bleu est défaussé dès qu'une information est donnée.

The Mind (Oya)



Dès 8 ans

- Inhibition ++
- Régulation de l'impulsivité
- Stress et émotion
- Théorie de l'esprit
- Coopération
- Suite numérique et raisonnement probabiliste

- A minima, motricité fine

As d'or 2019

Jeu de coopération, The Mind est davantage une expérience unique qu'un jeu de cartes.


100 cartes qui comportent des chiffres de 1 à 100.

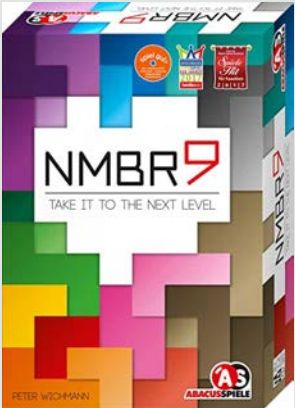

12 niveaux. Au niveau 1, chaque joueur reçoit 1. Carte. 2 cartes au niveau 2, etc

L'équipe de joueurs dispose, au début de la partie de 3 vies et 2 shuriken. Les shuriken sont des sortes de joker.

Le but du jeu est de poser les cartes dans l'ordre numérique sans communiquer d'aucune façon si ce n'est par la pensée.


Au début de chaque niveau, les joueurs posent une main sur la table et doivent se connecter mentalement les uns aux autres.

				<p>Puis chacun pose une carte lorsqu'il sent qu'il ne contredira pas l'ordre numérique.</p>
<p>Blokus (Mattel Games)</p>  <p>Dès 7 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attention/concentration ++ - Planification 		<ul style="list-style-type: none"> - Champ visuel et discrimination - Motricité fine ++ - Cognition spatiale 	<p>Sur un grand damier, chaque joueur doit, tour à tour poser des pièces de plastiques de couleurs différentes (chaque joueur a sa couleur) et surtout de formes différentes (composées de petits carrés). Une seule contrainte : une pièce ne peut être posée que si elle touche une autre pièce de la même couleur, uniquement par un coin</p>

<p>Nmbr 9 (Abacussespiele)</p>  <p>Dès 8 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Planification spatiale 		<ul style="list-style-type: none"> - Dextérité - Précision visuomotrice - Motricité fine 	<p>Jeu d'empilement stratégique demandant calme et patience. Chaque joueur doit, empiler des cartes de formes différentes avec une contrainte : chaque carte ne peut être superposée sur une autre qu'à partir du moment où toute sa surface repose sur d'autres cartes. Extrêmement prenant.</p>
<p>Skull King (Schmidt)</p>  <p>Plus de 8 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Planification - Inhibition - Flexibilité 		<ul style="list-style-type: none"> - Motricité fine a minima 	<p>Attention, un des jeux les plus aboutis des dix dernières années ! Plus qu'un jeu, le skull king est un univers. Une version jeu de carte (jeu de plis), une version dés. Au-delà d'un simple jeu de pli, le Skull King comporte plusieurs personnages qui possèdent des rôles et</p>

				<p>forces variables. Un incontournable.</p>
<p>Au feu les pompiers (Nathan)</p>  <p>Dès 3 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comparaison de grandeur - Construction du nombre 	<p>A mimima : lexique, métalinguistique</p>	<p>-</p>	<p>Jeu de bataille sympathique permettant de préparer la construction du nombre chez le jeune enfant.</p>

<p>Bisous dodo (Djeco)</p>  <p>Dès 2 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Régulation émotionnelle - Gestion des transitions 		<ul style="list-style-type: none"> - Sensorialité - Schéma corporel 	<p>Charmant petit jeu de transition dans lequel l'enfant gagne des actions (caresses, bisous, chatouilles) qu'il peut recevoir avant de se coucher.</p>
<p>Papayoo (Gigamic)</p>  <p>Plus de 7 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Planification - Stratégie logique - Nombre a minima 		<p>-</p>	<p>Jeu de pli très sympathique.</p> <p>Le jeu comporte des cartes numérotées de 1 à 13 et dans 4 couleurs (pic cœur carreau trèfle) auxquelles s'ajoute une 5è : la couleur Payoo. Seules ces cartes valent des points.</p> <p>Le but du jeu : recevoir le moins de points. Une carte spéciale est désignée en</p>

				<p>début de partie : c'est le Papayoo. A ne surtout pas attrapper !</p>
<p>Mission pas possible (Renegade Game Studio)</p>  <p>Dès 9 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vitesse de traitement ++ - Flexibilité - Régulation de l'impulsivité - Mémoire de travail visuo-spatiale - Résistance au stress 		<ul style="list-style-type: none"> - Précision visuomotrice - Motricité fine 	<p>Jeu de coopération avec dés extrêmement addictif. En 10 minutes, les joueurs doivent désamorcer un nombre précis de bombes simulées par des cartes. Chaque carte comporte un code de couleurs et/ou de chiffres qui renvoie à des dés de différentes couleurs.</p>

Code Name (Iello)





Plus de 12 ans


- Attention
- Logique inductive
- Induction déduction

- Lexique ++
- Conceptualisation verbale

Un détective, des indices sémantiques, de la mémoire de travail et de la déduction... Code Name est un excellent jeu collaboratif qui met à l'épreuve les aptitudes de logique verbale des plus jeunes comme des plus anciens !

Existe aussi en version « Duel » et en version « image »

<p>Très futé (Schmidt)</p>   <p>Dès 8 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attention soutenue - Flexibilité cognitive +++ - Planification +++ - Manipulation mentale des quantités - Inhibition - Raisonnement causaliste - Pensée séquentielle 		<ul style="list-style-type: none"> - Processus de balayage neurovisuel - Motricité fine a minima 	<p>Je de dé passionnant. Avec 6 dés de couleurs différentes, les joueurs doivent cocher des cases dans différents blocs correspondant aux couleurs des dés. Chaque bloc comporte des contraintes ainsi qu'une logique propre et, selon cette dernière, rapporte des points. 6 mini parties dans la partie. Le joueur qui aura gagné le plus de point sera le très futé !</p>
<p>Onitama (Arcane Wonders)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Planification - Flexibilité cognitive - Mémoire de travail visuo-spatiale - Stratégie logique 		<ul style="list-style-type: none"> - Visuo-spatial ++ 	

 <p>Dès 14 ans</p>				
--	--	--	--	--

Astuce bien pratique pour soulager la tenue des cartes : un porte-cartes

