

Placote

Expert du jeu éducatif



Catalogue Automne 2023





Placote

Expert du jeu éducatif

Des produits conçus par
une maison d'édition scolaire
établie depuis 1996 et appuyés
par des experts du milieu.



Sommaire

NOUVEAUTÉ

La différence Placote 4

Collection

Développement du langage 6

Le dé des premiers mots (PLA1) 7

**Le dé des premiers mots –
cartes supplémentaires** (PLA49) 8

La maison des actions (PLA2) 9

Loto des petites phrases (PLA3) 10

Le casse-phrase (PLA4) 11

Le train des phrases (PLA5) 12

Histoire de raconter (PLA46) 13

La tour des consignes (PLA8) 14

Qui cherche quoi où ? (PLA9) 15

Qui cherche quoi où comment ? (PLA59) ... 16

**Pourquoi les carottes
ont-elles disparu ?** (PLA11) 17

Stationne tes voitures (PLA12) 18

Qui va sauver la princesse ? (PLA13) 19

Opération espionnage (PLA70) 20

La pêche aux sons (PLA15) 21

Les héros supersoniques (PLA16) 22

Alpha-bêtes (PLA57) 23

L'as de la lecture 1 (PLA25) 24

L'as de la lecture 2 (PLA26) 25

L'as de la lecture – Confusions (PLA27) 26

Collection

Développement socioaffectif 27

Loto des émotions (PLA18) 29

Cherche et trouve les émotions (PLA19) 30

La planète des émotions (PLA20) 31

Au lit ouistitis ! (PLA52) 32

Le laboratoire des émotions (PLA54) 33

Zenda : le maître du stress (PLA47) 34

L'école des monstres (PLA21) 35

Le code social (PLA56) 36

La montagne de la confiance (PLA22) 37

ImProsocial (PLA23) 38

#Distavie (PLA24) 39

Collection

Développement cognitif 40

Dompteur de mémoire (PLA28) 41

Chasseurs en herbe (PLA31) 42

Contrefaçon (PLA74) 43

Attention aux loups (PLA32) 44

Le tiroir à  (PLA33) 45

Sans problème (PLA34) 46

Singes en fuite (PLA35) 47





Opération sauvetage (PLA41)

p. 54

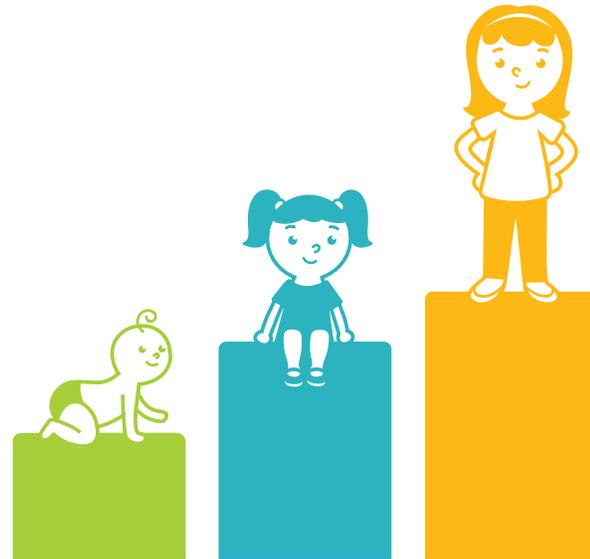
Les conquérants (PLA36)	48
Les créatures énigmatiques (PLA37)	49
Invasion critique (PLA66)	50
Déguelasse ! (PLA53)	51
Potions mathématiques (PLA39)	52
Robomatique (PLA40)	53
Opération sauvetage (PLA41)	54

Collection	
Développement moteur	55
DÉgourdi (PLA58)	56
Le dé des actions (PLA65)	57

Collection	
Développement global	58

Cherche, trouve et découvre :	
les camions (PLA50)	59
L'attente filante 1 (PLA68)	60
L'attente filante 2 (PLA69)	61
En mission chez les dinosaures (PLA51)	62
La guerre des toques (PLA64)	63

Exploration	64
Mes premiers casse-têtes	
à colorier: les animaux (PLA61)	65



Cherchez un jeu Placote en fonction de l'âge de l'enfant !

Afin de vous **guider dans vos recherches**, nous vous invitons à consulter notre index présenté sous forme de tableau à la fin du catalogue. Il répertorie tous les **jeux éducatifs en fonction de l'âge des enfants**.

Liste des jeux	Code PLA	Âge													
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Le dé des premiers mots (p. 7)	1	■													
Le dé des actions (p. 57)	65														
Doudou des émotions (p. 28)	17														
La tour des consignes (p. 14)	8														
Le dé des premiers mots - cartes supplémentaires (p. 8)	49														
La maison des actions (p. 9)	2														
Loto des petites phrases (p. 10)	3														
Qui cherche quoi où ? (p. 15)	9														
Loto des émotions (p. 29)	18														
Qui cherche quoi où comment ? (p. 16)	59														

Il est interdit de reproduire, en tout ou en partie, nos produits éducatifs. Nos prix sont sujets à des changements sans préavis.

La différence



Une approche graduée unique pour bien sélectionner le jeu qui correspond aux besoins et à l'âge de l'enfant, et qui suit son développement.

Une approche centrée
sur l'interaction
parent-enfant.



Notre mission: outiller le parent et lui permettre d'accompagner son enfant dans ses apprentissages de manière ludique et amusante.

Chaque jeu est accompagné d'un guide qui explique clairement le pourquoi et le comment derrière chaque objectif éducatif.

La science au cœur de notre démarche éducative et de la conception de nos jeux.



Des produits conçus et fabriqués au Canada avec des matériaux de qualité, écologiques et durables.

Guide d'accompagnement

2 Nombres et mathématiques | Dénombrement

Le développement de l'habileté à dénombrer et de la connaissance des nombres

Dans la vie de tous les jours, nous sommes constamment exposés aux nombres, que ce soit lorsque nous faisons des achats, la cuisine, ou consultons la météo! Souvent, l'enfant commence son apprentissage de la séquence des nombres (1, 2, 3, 4...) entre 2 et 3 ans. Au début, il récite les nombres appris un peu à la manière d'une chanson qu'il sait par cœur, sans vraiment comprendre leur sens et en faisant souvent des erreurs. Puis, vers 3 ans, il connaît généralement mieux la séquence et arrive également à reconnaître le nombre d'objets dans un petit ensemble de deux ou trois. La plupart des enfants de cet âge ont toutefois de la difficulté à compter un grand nombre d'objets ou à compter des objets qui sont éparpillés. Par exemple, il pourrait compter cinq blocs en comptant deux fois le même et en disant «trois, quatre» en le pointant.

Progressivement, vers l'âge de 4½ ans, l'enfant parvient à dénombrer en faisant correspondre un nombre à chaque objet (p. ex., il compte trois blocs en pointant un premier bloc et en disant «un», puis en en pointant un deuxième et en disant «deux», et ainsi de suite). Il développe aussi des stratégies pour compter chaque objet

une seule fois (p. ex., il pourrait déplacer chaque bloc qu'il compte à sa gauche pour ne pas le compter deux fois). Vers cet âge, l'enfant approfondit également sa compréhension des nombres en réalisant que le dernier nombre qu'il dit lorsqu'il compte correspond au nombre total d'objets d'un ensemble (p. ex., en comptant «un, deux, trois, quatre, cinq», il sait qu'il y a cinq blocs).

En plus d'apprendre à compter une quantité d'objets donnés avant d'entrer à l'école, l'enfant apprend aussi à sélectionner un certain nombre d'objets à l'intérieur d'un ensemble plus grand (p. ex., retirer sept blocs d'une pile). Cette tâche peut sembler simple, mais elle est plus difficile que de compter une quantité d'objets, car l'enfant doit garder en tête le nombre ciblé (sept blocs) et constamment le comparer à la séquence de nombres qu'il dit ou à laquelle il pense.

Lorsqu'il entre à l'école, l'enfant parvient habituellement à compter au moins 10 objets, même s'ils sont éparpillés, et à sélectionner au moins 10 objets à partir d'un ensemble plus grand. Certains enfants reconnaissent également des chiffres de 1 à 10, mais cette reconnaissance varie beaucoup selon l'expérience de chacun.

?? Le saviez-vous ?

La connaissance et la compréhension des nombres sont à la base des autres apprentissages en mathématiques. Par exemple, après avoir appris à nommer des chiffres dans l'ordre (1, 2, 3, 4, etc.) l'enfant peut saisir que les nombres sont liés entre eux (p. ex., que 3, c'est 1 de plus que 2). Cette compréhension de la relation entre les nombres lui servira notam-

Pourquoi le jeu Potions mathématiques ?

Avant d'entrer à l'école, l'enfant construit ses propres connaissances sur les nombres. Cela lui servira de base pour l'apprentissage des mathématiques. Il est donc pertinent de lui faire vivre des expériences liées aux nombres pendant cette période.

Potions mathématiques aide justement l'enfant à développer son habileté à dénombrer et sa connaissance des nombres. Le jeu propose en effet des expériences de dénombrement amusantes en vue d'éveiller l'enfant aux mathématiques. Les quatre niveaux qu'il contient offrent une progression qui tient compte de l'ordre d'acquisition des différents concepts liés aux nombres.

?? Le saviez-vous ?

La compréhension du nombre zéro peut être difficile pour l'enfant et survenir plus tard dans son développement. En effet, alors que les autres nombres représentent une quantité d'objets, le nombre zéro représente l'absence d'objets. Des activités en lien avec ce nombre (p. ex., compter le nombre de chapeaux dans la maison, compter combien il reste de blocs quand on les enlève tous) peut aider l'enfant à développer sa compréhension de ce nombre.

Comment aider votre enfant pendant le jeu ?

Lorsque vous comptez les ingrédients de la recette avec votre enfant, mettez l'accent sur le dernier nombre de chaque ensemble, pour que votre enfant comprenne que ce nombre représente la quantité totale d'objets. Par exemple, si vous comptez quatre cuisses de grenouilles, terminez en disant «il y a quatre cuisses de grenouilles!» Dans le même ordre d'idées, demandez à votre enfant de compter à haute voix les ingrédients d'une catégorie, par exemple, «un, deux, trois, quatre», puis demandez-lui: «Est-ce qu'il y en a quatre?»

Si votre enfant ne parvient pas à compter des objets, suggérez-lui d'aller plus lentement et pointez chaque objet avec lui. Vous pouvez aussi lui proposer de faire une pile avec les objets déjà comptés ou de compter de la gauche vers la droite. Pratiquez d'abord ces stratégies avec des quantités que votre enfant sait reconnaître facilement (deux ou trois objets), puis avec des quantités de plus en plus grandes.

Vous pouvez également approcher le grimoire de la quantité d'ingrédients comptés par votre enfant pour faciliter la comparaison. Par exemple, si votre enfant a pris trois araignées et que la recette en demandait quatre, placez le grimoire à côté des morceaux d'ingrédients et amenez votre enfant à comparer les deux quantités. Au besoin, comptez avec lui les ingrédients indiqués dans le grimoire et les morceaux d'ingrédients dans le chaudron, puis demandez-lui si c'est la même chose.

Lorsque votre enfant ne parvient pas à compter des objets même avec votre aide, assurez-vous de lui donner la réponse pour qu'il apprenne et puisse se reprendre une prochaine fois.





GAMME DÉVELOPPEMENT

Collection Développement du langage

Pour apprendre à parler, comprendre le langage,
développer la conscience des sons
et pour mieux lire et écrire

Langage oral



Parler



Comprendre



Conscience
phonologique

Langage écrit



Lecture



Écriture

Le dé des premiers mots



EAN : 9830096006324 PRIX : 42 CHF



Parler

Vocabulaire de noms

Lance le dé au bout de tes bras! Alors, que vois-tu? Dis-le à papa ou à maman! Tu peux faire un son si c'est trop difficile.

Le dé des premiers mots est conçu pour aider les enfants de 6 mois et plus à produire des sons, puis à dire des mots, vers 1 an. Les 60 photographies qui peuvent être insérées dans les pochettes du dé correspondent aux premiers noms appris par les tout-petits en général.



Ce jeu comprend :

- 60 cartes-photos
- 1 dé à pochettes
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



Le dé des premiers mots cartes supplémentaires



PLA49 EAN : 9830096004221 PRIX . 42 CHF



Parler

Développer le premier vocabulaire de noms

Lance le dé au bout de tes bras! Alors, que vois-tu? Dis-le à papa ou à maman! Tu peux faire un son si c'est trop difficile.

Le dé des premiers mots – cartes supplémentaires est conçu pour aider les enfants de 1 à 3 ans dans leur apprentissage du premier vocabulaire. Cette extension du populaire jeu *Le dé des premiers mots* offre 60 nouvelles cartes-photos qui peuvent être insérées dans les pochettes du dé. Les photographies représentent des noms un peu plus difficiles que ceux proposés dans le jeu de base pour stimuler l'apparition et le développement du vocabulaire chez le tout-petit.

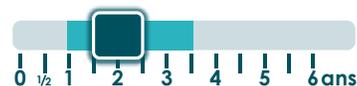


Cette extension comprend :

- 60 cartes-photos
- 1 carte-explication

Note : Le jeu de base *Le dé des premiers mots* (PLA1) **est requis** pour pouvoir utiliser cette extension.

La maison des actions

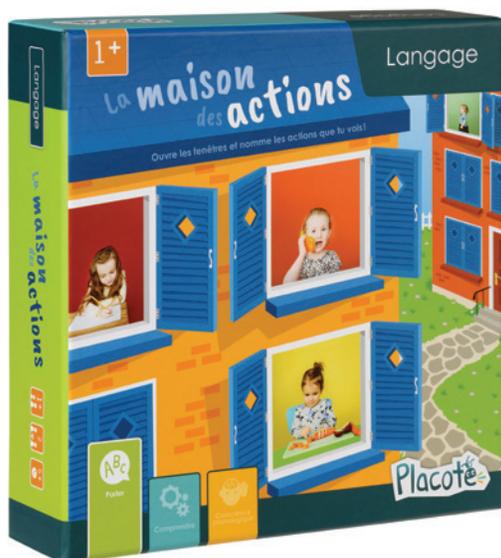


PLA2 EAN :9830096004238 PRIX : 36 CHF



Parler

Vocabulaire de verbes



Des amis se cachent dans la maison. Ouvre les fenêtres et découvre les actions qu'ils sont en train de faire! Seras-tu capable de toutes les nommer?

La maison des actions est conçu pour aider les enfants de 1 an à 3 ½ ans à développer leur vocabulaire de verbes. Les verbes d'action illustrés dans les quatre maisons correspondent à quatre niveaux de difficulté, ce qui permet de suivre l'évolution des enfants.



Ce jeu comprend :

- 2 plateaux de jeu recto verso en 4 morceaux de casse-tête
- 9 cartes-fenêtres
- 36 cartes d'action
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

Loto des petites phrases



PLA3 EAN : 9830096004245 PRIX : 33.60 CHF



Parler

Premières phrases



Plusieurs amis se sont réunis pour jouer avec toi! Sauras-tu dire ce qu'ils font? Tu dois associer les images identiques en plaçant les cartes aux bons endroits.

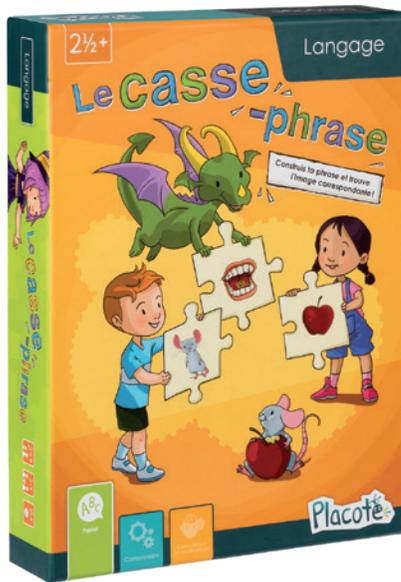
Loto des petites phrases est conçu pour aider les enfants de 1 ½ an à 3 ans à faire leurs premières combinaisons de mots (p. ex. «le chat mange», «le garçon court»). En ayant la possibilité de combiner huit noms avec huit verbes de plusieurs façons, ils apprennent à composer des phrases.

Ce jeu comprend :

- 8 planches de jeu recto verso
- 16 cartes-images recto verso
- 1 gabarit pour insérer les planches de jeu
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



Le casse-phrase



PLA4 EAN : 9830096004252 PRIX : 38.40 CHF



Parler

Phrases complètes

Les phrases ont perdu leurs morceaux! Reconstitue-les une à la fois en faisant les casse-têtes. Une fois ta phrase complétée, trouve l'image correspondante.

Le casse-phrase est conçu pour aider les enfants de 2 ½ ans à 4 ½ ans à faire des phrases complètes, qui comprennent un sujet, un verbe et un complément. La présentation sous forme de casse-têtes leur offre un support visuel et les aide à tenir compte de tous les «morceaux».



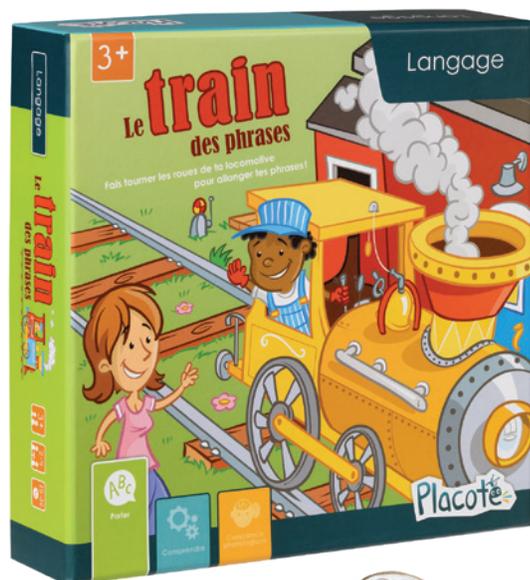
Ce jeu comprend :

- 4 planches de jeu
- 8 morceaux «Sujet»
- 8 morceaux «Verbe»
- 12 morceaux «Complément»
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

Le train des phrases



PLA5 EAN : 9830096004269 PRIX : 48 CHF



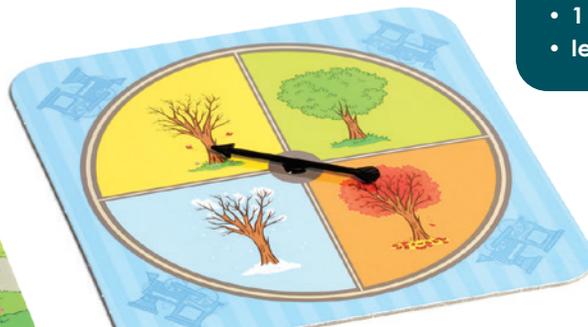
Parler
Phrases plus longues

Es-tu prêt à aller à la prochaine gare ? Pour y arriver, tu dois faire tourner les roues de ta locomotive et allonger tes phrases. Arriveras-tu en premier ?

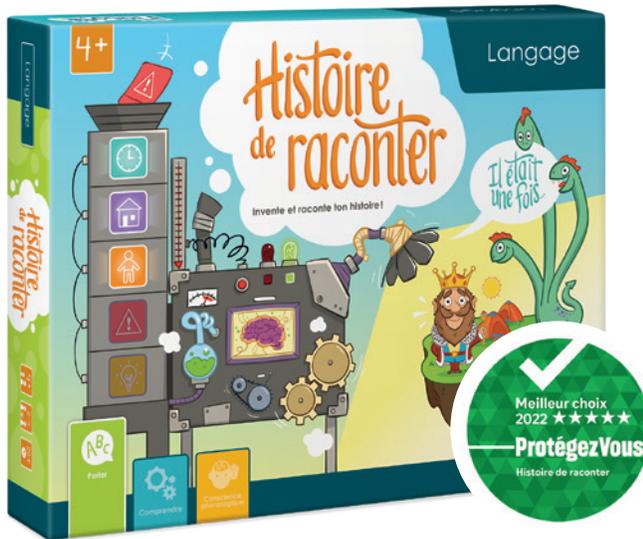
Le train des phrases est conçu pour aider les enfants de 3 à 5 ans à faire des phrases plus longues. Les roulettes de lieux et de temps permettent aux enfants d'ajouter un complément aux phrases illustrées sur les cartes-images. Les phrases ainsi obtenues sont parfois réalistes, parfois farfelues, ce qui ajoute un aspect amusant au jeu.

Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 2 morceaux de casse-tête
- 4 roues de locomotive
- 80 cartes-images
- 20 cartes spéciales
- 4 pions-locomotives
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



Histoire de raconter



PLA46 EAN : 9830096007277 PRIX : 48 CHF



Parler
Raconter

Fais appel à ton imagination pour créer l'histoire la plus amusante! Récolte des cartes qui correspondent au personnage, au lieu, au temps, au problème et à la solution de ton histoire. Raconte-la ensuite aux autres joueurs!

Histoire de raconter est conçu pour aider les enfants de 4 à 9 ans à développer leur habileté à raconter une histoire à l'oral. Ils doivent inventer un récit qu'ils composent à partir de cartes qu'ils récoltent en alternance avec les autres joueurs. Les cartes représentent les éléments de base du récit et sont placées sur une planche de jeu, ce qui permet aux enfants de visualiser leur histoire au fur et à mesure qu'elle se forme et de la raconter en y intégrant tous les éléments.

Ce jeu comprend :

- 4 planches de jeu recto verso
- 150 cartes-images
- 1 dé
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

La tour des consignes



PLA8 EAN : 9830096004290 PRIX : 44.40 CHF



Comprendre
Consignes simples

Prends un dé et amuse-toi à le lancer au bout de tes bras! Attention! Le dé t'indique une consigne à exécuter. Construis la tour un dé à la fois et fais-la tomber!

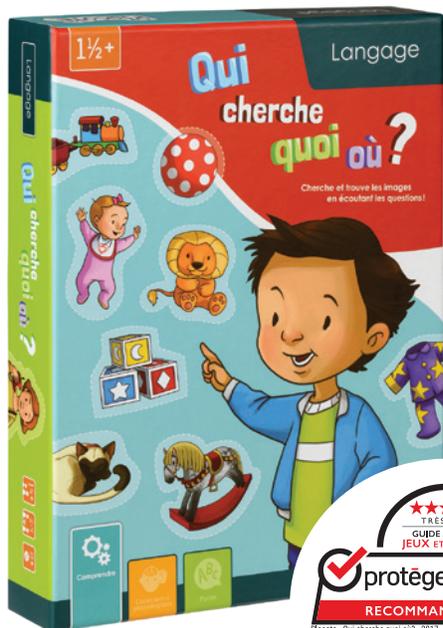
La tour des consignes est conçu pour aider les enfants de 1 an à 2 ½ ans à comprendre des consignes simples. Puisque chacun des six dés illustre une thématique différente, le jeu permet de développer la compréhension de consignes variées.

Ce jeu comprend :

- 6 dés-consignes
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



Qui cherche quoi où?



PLA9 EAN : 9830096004306 PRIX : 36 CHF



Comprendre
Questions simples

À vos marques, prêts, cherchez! Pour savoir quel objet ou quel personnage chercher, prends une carte et écoute attentivement la question de papa ou maman. Tu peux aussi partir à la recherche des objets qui sont sur les cartes «Cherche partout».

Qui cherche quoi où? est conçu pour aider les enfants de 1 ½ an à 3 ½ ans à développer leur compréhension de questions simples formulées avec les mots interrogatifs «où», «quoi» et «qui», et de la question «qu'est-ce qu'il ou elle fait?». Le jeu présenté sous forme de «cherche et trouve» leur permet d'apprendre tout en s'amusant.

Ce jeu comprend :

- 4 planches de jeu
- 15 cartes-questions «Où est...?»
- 15 cartes-questions «C'est quoi?»
- 10 cartes-questions «C'est qui?»
- 10 cartes-questions «Qu'est-ce qu'il ou elle fait?»
- 4 séries de 5 cartes «Cherche partout»
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



Qui cherche quoi où comment ?



PLA59 EAN : 9830096008533 PRIX : 36 CHF



Comprendre

Comprendre des concepts de base

À vos marques, prêts, cherchez! Où est le *gros* ourson? Qui est à *côté* de la maison de poupée? Que vois-tu *devant* le coffre? Pour savoir quel objet ou quel personnage chercher, écoute attentivement la question de papa ou maman. Tu peux aussi partir à la recherche des objets qui sont sur les cartes «Cherche partout!»

Qui cherche quoi où comment? est conçu pour solliciter chez l'enfant de 2 à 4 ans la compréhension de concepts de base comme «petit», «gros», «dans», «devant», «au-dessus», etc. Les différents niveaux de jeu proposés permettent à l'enfant de saisir des concepts de plus en plus complexes.

Ce jeu comprend :

- 4 planches de jeu
- 60 cartes-questions (4 niveaux)
- 12 cartes «Cherche partout»
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu





Pourquoi les carottes ont-elles disparu ?

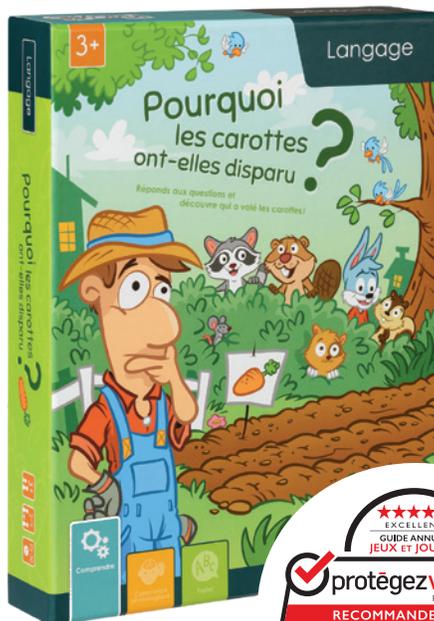


PLA11 EAN : 9830096004320 PRIX : 44.40 CHF



Comprendre

Questions avec «pourquoi?»



Bizarre! Les carottes ont disparu du potager! Mais pourquoi? Transforme-toi en détective et rends-toi au potager pour trouver le coupable. Mais attention! Tu devras répondre à plusieurs questions en chemin.

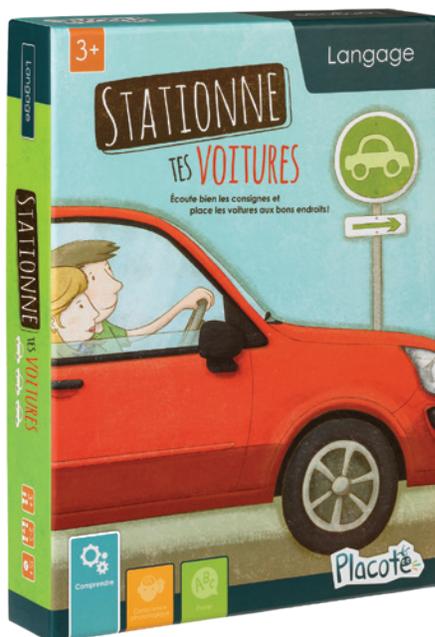
Pourquoi les carottes ont-elles disparu? est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 5 ½ ans à développer leur compréhension des questions formulées avec le mot interrogatif «pourquoi». Les cartes questions-réponses illustrées leur permettent de valider eux-mêmes leurs réponses.



Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 7 morceaux de casse-tête
- 70 cartes-questions «Pourquoi?» (questions-réponses)
- 14 cartes «Personnage coupable»
- 4 pions-détectives
- 1 dé
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

Stationne tes voitures



PLA12 EAN : 9830096004337 PRIX : 54 CHF



Comprendre
Notions spatiales

Les voitures sont prêtes à démarrer! Mais elles ont besoin d'un apprenti conducteur pour les stationner aux bons endroits dans la ville. Écoute bien les consignes et tu pourras obtenir ton permis de conduire!

Stationne tes voitures est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 5 ½ ans à exécuter correctement des consignes qui comprennent des notions spatiales comme «à côté de» et «en avant de». Les défis gradués leur permettent d'apprendre à leur rythme.



Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 9 morceaux de casse-fête
- 1 cahier du conducteur
- 10 cartes «Couleur de voiture»
- 10 cartes «Lieu de stationnement»
- 10 pions-voitures
- 1 bloc de permis de conduire à colorier
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

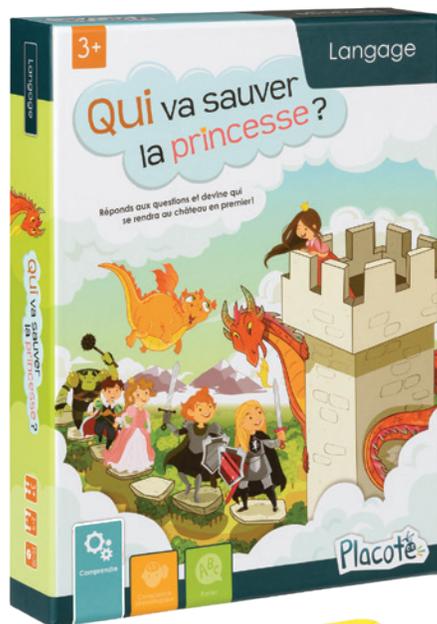
Qui va sauver la princesse ?



PLA13 EAN : 9830096004344 PRIX : 48 CHF



Comprendre
Questions variées



Le dragon garde la princesse prisonnière au château. Qui de ses amis la sauvera en premier? À toi de deviner! Attention, tu devras les aider en répondant correctement à des questions!

Qui va sauver la princesse? est conçu pour aider les enfants de 3 à 6 ans à comprendre des questions formulées avec les mots interrogatifs «où», «qui», «avec quoi» et «quand» qui font appel à leurs connaissances personnelles. Les cartes questions-réponses illustrées leur permettent de valider eux-mêmes leurs réponses.

Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 9 morceaux de casse-tête
- 80 cartes-questions (questions-réponses)
- 6 pions-personnages
- 1 dé des personnages
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



NOUVEAUTÉ

Opération espionnage



PLA70 EAN 14: 98300960088992 prix : 48 chf



Comprendre
Inférences

Albert s'adonne à son activité préférée : espionner les gens de son voisinage ! Mais voilà que Gertrude, une voisine grincheuse, a démasqué le petit espion ! Aide Albert à espionner son voisinage et à arriver sur la scène avant Gertrude afin de s'emparer du micro !

Opération espionnage est conçu pour solliciter chez l'enfant de 3 ½ ans à 6 ½ ans l'habileté à faire des inférences, soit déduire des informations qui ne sont pas fournies explicitement dans une situation. L'enfant répond à des questions qui portent par exemple sur le problème, le but, l'action ou l'émotion d'un personnage dans une situation donnée. Il s'habitue ainsi à faire des inférences, une habileté qui lui sera notamment utile à l'école pour comprendre des textes.

Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 9 morceaux
- 84 cartes-questions (3 niveaux)
- 15 cartes spéciales
- 2 pions
- 1 dé
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



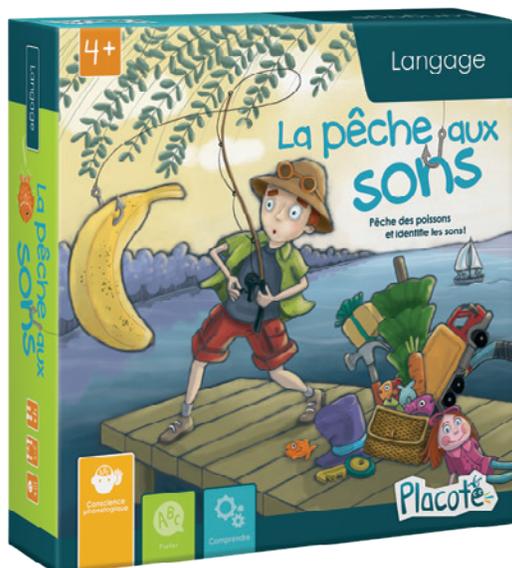
La pêche aux sons



PLA15 EAN : 9830096004368 PRIX : 54 CHF



Conscience phonologique
Conscience des syllabes et des rimes



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 6 ½ 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.



Ce jeu comprend :

- 48 poissons en bois aimantés
- 1 canne à pêche
- 1 planche « Cours d'eau »
- 6 planches de jeu : « Panier de pêche » au recto et « Glacières » au verso
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



Les héros supersoniques



PLA16 EAN 14: 9830096006317 PRIX: 48 CHF



Conscience phonologique
Conscience des sons



Parler
Prononciation

Les héros du vent, de l'eau, de l'électricité et du feu veulent empêcher Afono de détruire tous les sons de la Terre. Sauras-tu les aider à éviter la catastrophe ?

Les héros supersoniques est conçu pour aider les enfants de 4 à 6 ans à identifier et à prononcer les sons /s/, /ch/, /j/ et /r/ au début des mots.

Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 9 morceaux de casse-tête
- 4 petites planches « Héros »
- 72 cartes-mots
- 5 pions-personnages
- 1 roulette
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



Alpha-bêtes



PLA57 EAN : 9830096008458 PRIX : 50.40 CHF



Lecture

Reconnaitre les lettres de l'alphabet et leur nom

Dans la forêt de l'alphabet, les petits animaux aperçoivent le grand méchant loup déguisé en grand-mère. Il se dirige vers la cabane du Petit Chaperon rouge! Les animaux réussiront-ils à prévenir le Petit Chaperon rouge à temps ?

Alpha-bêtes est conçu pour aider les enfants de 4 à 7 ans à développer leur connaissance des lettres de l'alphabet. Le jeu les amène progressivement à reconnaître et à nommer les lettres ainsi qu'à découvrir leurs différentes formes (minuscules et majuscules). Les différentes façons de jouer en font un jeu évolutif qui prépare l'enfant à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture tout en s'amusant.

Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu avec une cabane en 3D
- 144 cartes-lettres (2 niveaux)
- 4 fiches-personnages
- 5 pions
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu





L'as de la lecture 1



PLA25 EAN :9830069006610 PRIX : 42 CHF



Lecture
Décoder

Lis attentivement les mots que tu as en main. Associe les parties de mots similaires afin de te départir de tes cartes en premier et deviens un as de la lecture !

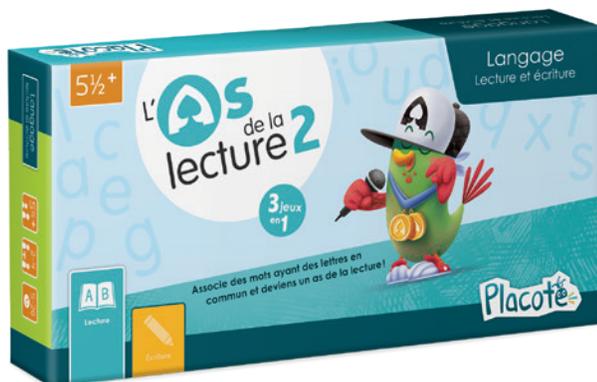
L'as de la lecture 1 est conçu pour aider l'enfant de 5 1/2 ans à 8 1/2 ans à lire des mots plus difficiles à décoder. Les trois jeux de cartes qu'il comprend visent trois défis : lire des groupes de lettres fréquents (p. ex., *in*, *an*), des lettres souvent décodées dans le mauvais ordre (p. ex., *al* prononcé *la*) et deux consonnes de suite (p. ex., *br*).



Ce jeu comprend :

- 3 jeux de 54 cartes
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

L'as de la lecture 2



PLA26 EAN : 9830069006627 PRIX : 42 CHF

AB Lecture
Décoder

Lis attentivement les mots que tu as en main. Associe les parties de mots similaires afin de te départir de tes cartes en premier et deviens un as de la lecture!

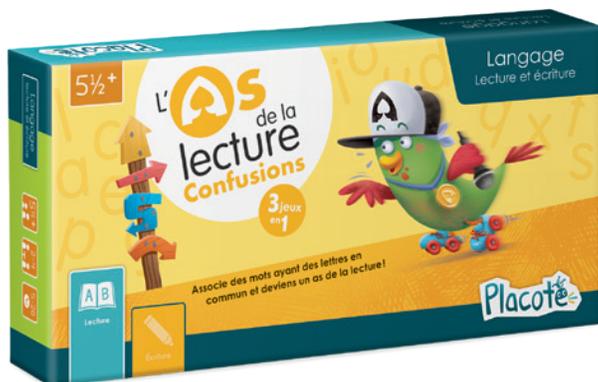
L'as de la lecture 2 est conçu pour aider l'enfant de 5 1/2 ans à 8 1/2 ans à lire des mots plus difficiles à décoder. Les trois jeux de cartes qu'il comprend visent trois défis: lire des groupes de lettres complexes (p. ex., *ouille*, *ien*), lire des groupes de lettres souvent décodées dans le mauvais ordre (p. ex., *cor* pour *cro* et vice-versa) et ne pas prononcer les lettres muettes.



Ce jeu comprend:

- 3 jeux de 54 cartes
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

L'as de la lecture Confusions



PLA27 EAN : 9830069006634 PRIX : 42 CHF



Lecture
Décoder

Lis attentivement les mots que tu as en main. Associe les parties de mots similaires afin de te départir de tes cartes en premier et deviens un as de la lecture!

L'as de la lecture – Confusions est conçu pour aider l'enfant de 5 ½ ans à 9 ans à lire des mots plus difficiles à décoder. Les trois jeux de cartes qu'il comprend visent trois défis: distinguer les lettres *b*, *d*, *p* et *q*, distinguer les différents accents sur le *e* ainsi que lire correctement *c* et *g* doux (p. ex., *cerise* et *girafe*) et *c* et *g* durs (p. ex., *camion* et *garage*).



Ce jeu comprend:

- 3 jeux de 54 cartes
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



GAMME DÉVELOPPEMENT

Collection Développement socioaffectif

Pour aider à reconnaître, comprendre et gérer
les émotions et développer les habiletés sociales



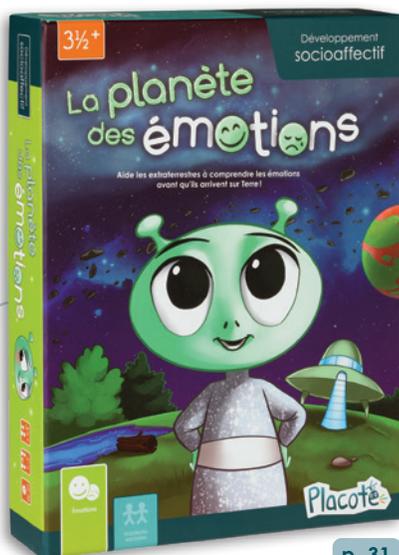
Émotions



Habiletés
sociales

Nos coups de cœur

et nos meilleurs ventes!



p. 31

★★★★★ (5/5)

Par Bryan C.

Excellent jeu!

En tant qu'éducateur spécialisé, ce jeu est un outil d'intervention remarquable pour pratiquer la reconnaissance des émotions. Le jeu est facile d'utilisation et les enfants aiment y jouer. Il me permet de travailler la sphère socioaffective d'une excellente façon et de faire progresser le jeune dans ses apprentissages!

★★★★★ (5/5)

Par Joannie F.

J'adore!

Excellent jeu! Les enfants avec qui je travaille en stimulation du langage adorent ce jeu!



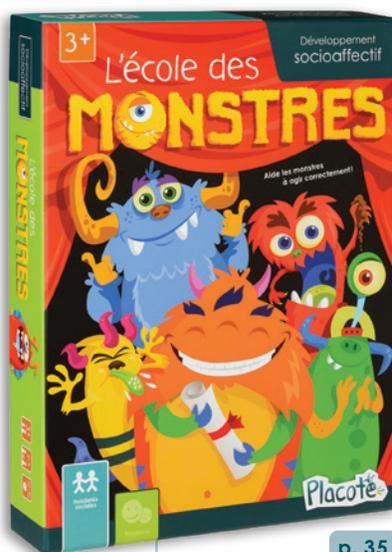
p. 15

★★★★★ (5/5)

Par Viviane T.

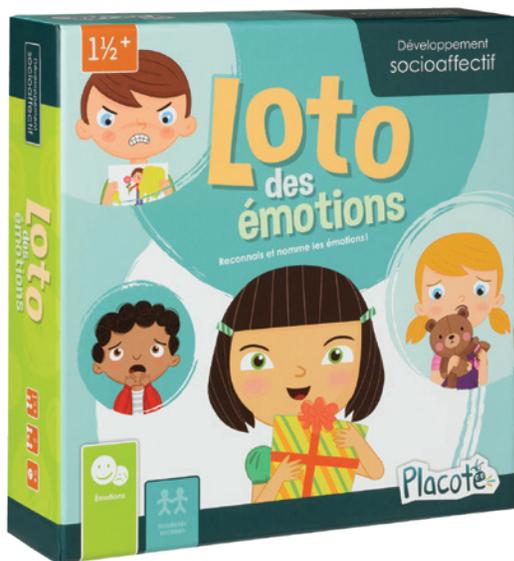
TDAH: n° 1

Ce jeu est le 1^{er} pour mon fils de 3 ½ ans qui a un TDAH, et qui est parfois perçu comme un «petit monstre» en société. [...] Enfin, il m'a impressionné! Il a gagné la 1^{re} partie et fut très fier de son diplôme «gentil» petit monstre!



p. 35

Loto des émotions



PLA18 EAN : 9830096006331 PRIX : 33.60 CHF



Émotions

Identifier les émotions

Apprends à reconnaître les émotions de base ! Tu peux associer et nommer les émotions en plaçant les cartes aux bons endroits. Sauras-tu trouver les deux fillettes tristes identiques, ou encore le petit garçon et le grand-père en colère ? Par la suite, associe chaque image d'émotion à une cause.

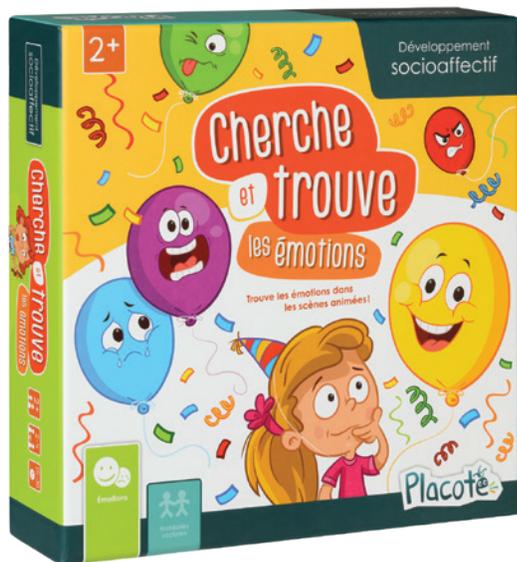
Loto des émotions est conçu pour aider les enfants de 1 ½ an à 4 ans à reconnaître et à nommer des émotions. Il leur apprend aussi que tout le monde vit des émotions, que celles-ci ont différentes causes et qu'une même situation peut générer plusieurs émotions.



Ce jeu comprend :

- 6 planches de jeu recto verso
- 16 cartes-émotions recto verso
- 1 gabarit pour insérer les planches de jeu
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

Cherche et trouve les émotions



PLA19 EAN : 9830096006348 PRIX : 44.40 CHF



Émotions

Associer des émotions à des situations

Prends un jeton ou une carte, regarde bien l'émotion qui y est représentée et cherche-la dans la scène. Sauras-tu trouver le personnage qui est triste ? Et celui qui a peur ? Sauras-tu expliquer pourquoi ils vivent ces émotions ?

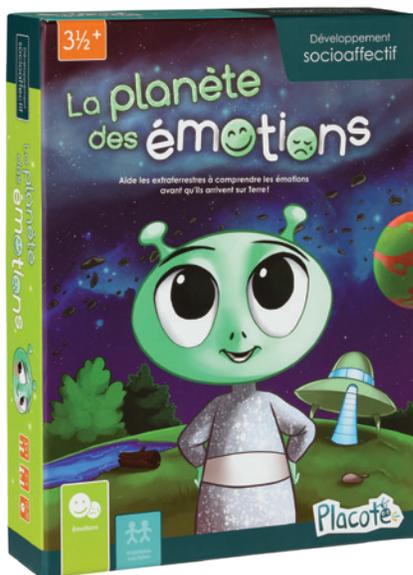
Cherche et trouve les émotions est conçu pour aider les enfants de 2 à 5 ans à reconnaître les émotions primaires (la joie, la peur, la colère, la tristesse et le dégoût) chez différentes personnes. Le jeu permet aussi aux enfants de comprendre que certaines situations peuvent entraîner plusieurs émotions.

Ce jeu comprend :

- 4 scènes en 2 plateaux de jeu recto verso
- 10 jetons-émotions
- 40 cartes-émotions
- 20 cartes-objets
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



La planète des émotions



PLA20 EAN : 9830096006355 PRIX : 44.40 CHF



Émotions

Comprendre les émotions des autres

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 3 ½ ans à 7 ½ 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.



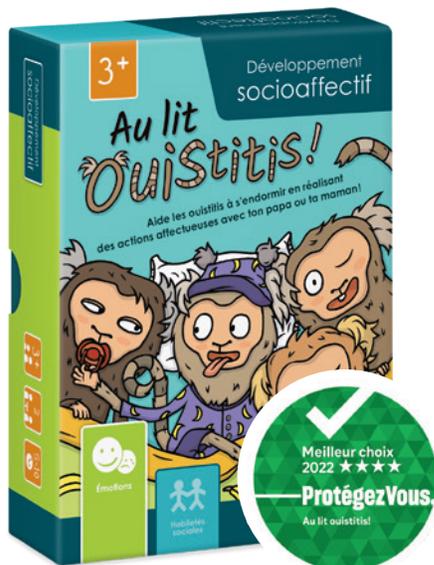
Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 8 morceaux de casse-tête
- 80 cartes-situations recto verso
- 8 cartes-émotions
- 4 pions-navettes
- 1 aide-mémoire
- 1 dé
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

Au lit ouistitis!



PLA52 EAN : 9830096008083 PRIX : 27.60 CHF



Émotions

Favoriser la relation parent-enfant

C'est l'heure du dodo pour les quatre petits ouistitis! Avec papa ou maman, aide-les à s'endormir en posant des gestes calmes et affectueux comme flatter les cheveux ou chanter une chanson douce. Mais attention de ne pas les réveiller, car il faudra tout recommencer!

Au lit ouistitis! est conçu pour favoriser une relation parent-enfant positive à travers des expériences amusantes et tout en douceur. Il permet aux enfants de 3 à 7 ans de passer un moment privilégié avec l'un de leurs parents en réalisant différents gestes d'attention et d'affection qui peuvent être intégrés au quotidien et à la routine du dodo.



Ce jeu comprend :

- 30 cartes-actions
- 15 cartes « Oups! »
- 4 cartes-ouistitis
- 2 cartes « Je choisis! »
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

Le laboratoire des émotions

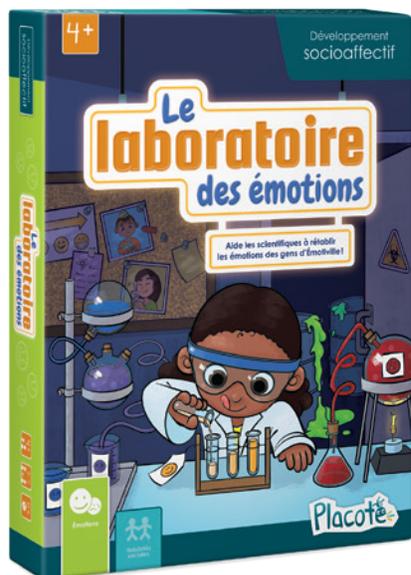


PLA54 EAN : 9830096008106 PRIX : 44.40 CHF



Émotions

Reconnaitre 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.



Ce jeu comprend :

- 6 planches de jeu recto verso
- 36 cartes-émotions (2 niveaux)
- 1 affiche de stratégies pour le contrôle des émotions
- 1 dé (de 1 à 3)
- 1 corrigé
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

Zenda: le maître du stress



PLA47 EAN : 9830096007284 PRIX : 54 CHF



Émotions

Comprendre et gérer le 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!

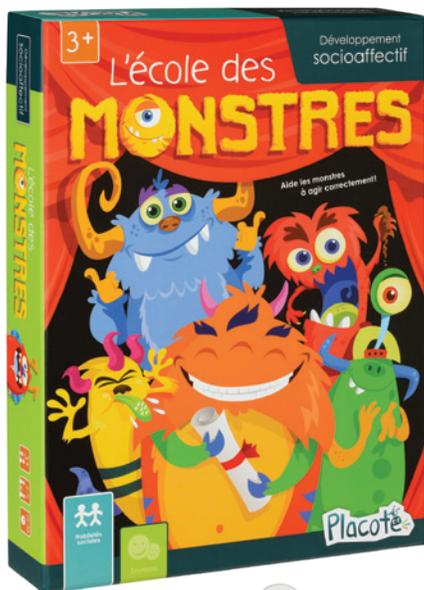
Zenda: le maître du stress est conçu pour aider les enfants de 7 à 14 ans à développer leur compréhension du stress et leur habileté à le gérer dans différentes situations du quotidien. Le jeu les amène aussi à prendre conscience que le stress est une réaction saine et utile qui est différente pour chaque personne. Les deux niveaux de difficulté en font un jeu évolutif qui plaira à toute la famille!

Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu avec un temple en 3D
- 90 cartes-questions (2 niveaux de difficulté)
- 40 cartes-zen
- 36 cartes-déplacements
- 2 pions (Zenda le panda et un ninja)
- 1 aide-mémoire (message du sensei)
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



L'école des monstres



PLA21 EAN : 9830096006362 PRIX : 48 CHF



Habilités sociales

Comprendre les règles sociales

Les monstres font plein de mauvais coups! Ils doivent apprendre à bien se comporter à l'école des monstres. Aide-les en réfléchissant à leurs actions. Essaie de deviner lequel obtiendra son diplôme en premier!

L'école des monstres est conçu pour aider les enfants de 3 à 6 ans à comprendre quels comportements sont souhaitables en société et lesquels ne le sont pas. Le jeu leur permet aussi de réfléchir aux conséquences positives et négatives de différents comportements.



Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 9 morceaux de casse-tête
- 80 cartes-situations recto verso
- 4 pions-monstres
- 1 bloc de diplômes à colorier
- 1 dé
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

Le code social



PLA56 EAN : 9830096008113 PRIX : 54 CHF



Habiletés sociales

Développer des habiletés sociales

Dans une entreprise à la fine pointe de la technologie, des scientifiques programment des robots pour les rendre habiles socialement. Mais voilà qu'un pirate informatique a pris le contrôle des serveurs dans le but de reprogrammer les robots! Il a même découvert l'emplacement du dernier système de sauvegarde des données. Aide la scientifique en chef à récupérer l'appareil avant le pirate malfaisant!

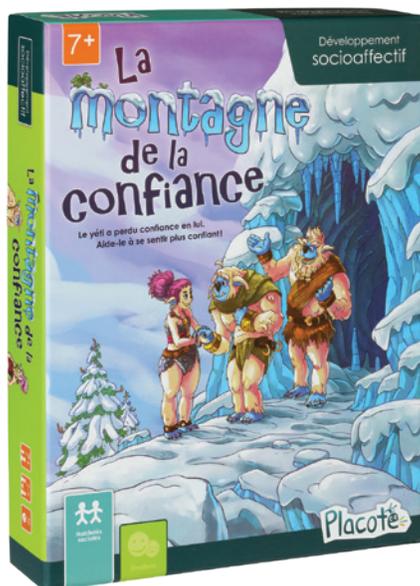
Le code social est conçu pour stimuler le développement des habiletés sociales des enfants de 6 à 10 ans. Le jeu présente des mises en situation qui les amènent à se mettre à la place des personnes pour réfléchir aux comportements appropriés qu'il est possible d'adopter dans ces situations.

Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 8 morceaux de casse-tête
- 72 cartes-questions
- 12 cartes-défis
- 4 cartes « Bien joué! »
- 2 pions (scientifique et pirate informatique)
- 1 dé (de 1 à 3)
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



La montagne de la confiance



PLA22 EAN : 9830096006379 PRIX : 48 CHF



Habiletés sociales

Développer l'estime de soi

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.



Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en forme de montagne
- 100 cartes-questions
- 5 pions-yétis
- 1 dé
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

ImProsocial

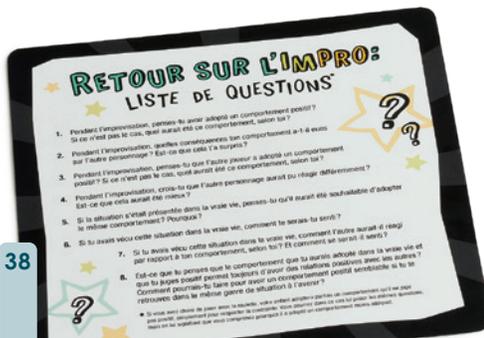
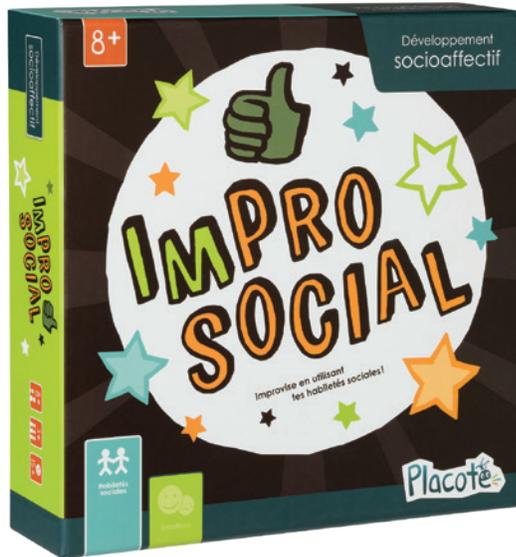


PLA23 EAN : 9830096006386 PRIX : 36 CHF



Habiletés sociales

Utiliser ses habiletés sociales dans des mises en situation



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.

Ce jeu comprend :

- 85 cartes-situations
- 15 cartes-situations spéciales
- 1 roulette
- 1 liste de questions
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

#Distavie



PLA24 EAN : 9830096006393 PRIX : 30 CHF



Habilités sociales

S'exprimer avec les autres

Quel est ton rêve le plus fou ? Quel est ton meilleur souvenir de vacances ? Débarrasse-toi le plus rapidement possible de tes cartes en répondant à des questions surprenantes ! Avec un peu de chance, tu pourras t'esquiver grâce aux cartes spéciales !

#Distavie permet aux adolescents de s'exprimer sur des sujets variés qui les concernent. Le jeu les amène ainsi à développer des habiletés sociales.



Ce jeu comprend :

- 125 cartes-questions
- 7 cartes « Miroir »
- 7 cartes « Mensonge »
- 7 cartes « Poubelle »
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



GAMME DÉVELOPPEMENT

Collection Développement cognitif

Pour stimuler la mémoire et l'attention,
développer le raisonnement logique et acquérir des
connaissances sur les nombres et les mathématiques



Raisonnement
logique



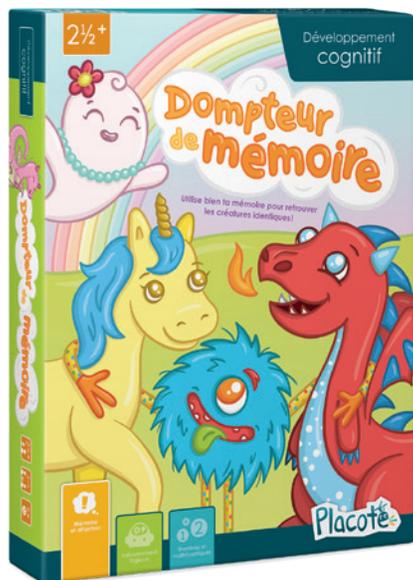
Nombres et
mathématiques



Mémoire
et attention



Dompteur de mémoire



PLA28 EAN :9830069006641 PRIX : 36 CHF



Mémoire et attention
Mémoire

Les monstres, les licornes, les fantômes et les dragons se sont cachés! Concentre-toi, observe bien et essaie de te rappeler où sont les jumeaux! Tu pourras ensuite les aider à regagner leur monde.

Dompteur de mémoire est conçu pour aider les enfants de 2 ½ ans à 7 ans à utiliser des stratégies de mémorisation qui les amènent à mieux se rappeler l'information. Il peut servir de premier jeu de mémoire pour les plus petits, car il permet de les initier à ce type de jeu avec des défis faciles. Il expose aussi les plus vieux à des défis difficiles grâce à l'augmentation progressive du nombre de cartes utilisées.



Ce jeu comprend :

- 32 cartes-créatures
- 4 aide-mémoires recto verso
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

Chasseurs en herbe



PLA31 EAN : 9830069006672 PRIX : 44.40 CHF



Mémoire et attention

Attention

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.



Ce jeu comprend :

- 90 cartes-bestioles
- 30 cartes-herbes
- 4 jetons-filets
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



NOUVEAUTÉ

Contrefaçon



PLA74 EAN : 9830096009011 PRIX : 27.60 CHF



Mémoire et attention

Discrimination visuelle

C'est un scandale! Un malfaiteur s'amuse à copier des oeuvres d'art originales. Tu dois aider l'enquêteur Bienvu à repérer les faux tableaux en détectant leurs imperfections. Seras-tu le plus habile et le plus rapide des observateurs?

Contrefaçon est un jeu conçu pour aider les enfants de 5 à 10 ans à développer des habiletés d'attention sélective et de discrimination visuelle. Les joueurs observent une série d'images qui comportent de légères différences entre elles. Ils doivent trouver le plus rapidement possible la carte identique à celle retournée sur une pile en vue de remporter cette dernière. Les différents niveaux proposés en font un jeu évolutif adapté aux capacités de chaque enfant.



Ce jeu comprend :

- 84 cartes (4 niveaux)
- 1 fiche « Palmarès des observateurs »*
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

* Disponible en version numérique.

Attention aux loups



PLA32 EAN : 9830069006689 PRIX : 36 CHF



Mémoire et attention

Attention et inhibition

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?

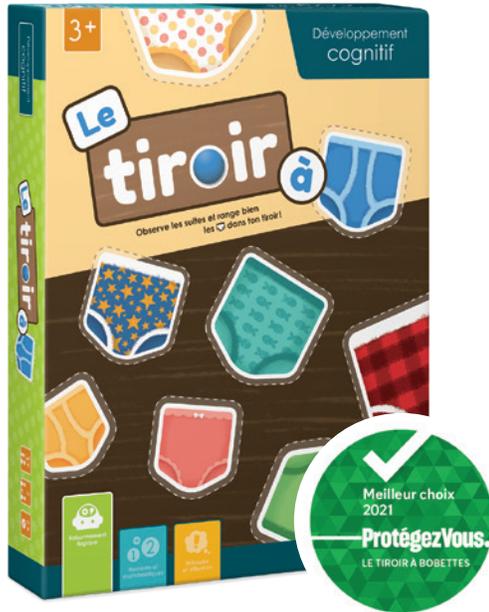
Attention aux loups est conçu pour aider les enfants de 6 à 12 ans à centrer leur attention sur des éléments précis. Le jeu les pousse ainsi à bien sélectionner l'information sur laquelle se concentrer, tout en évitant les réponses trop rapides. Les variantes proposées permettent d'utiliser le jeu de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

Ce jeu comprend :

- 1 planche-guide recto verso
- 32 cartes-personnages
- 8 jetons-objets
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



Le tiroir à



PLA33 EAN : 9830069006696 PRIX : 52 CHF



Raisonnement logique

Suites logiques

Les  sont en désordre ! Par chance, tu peux savoir comment les placer dans ton tiroir grâce à ton guide de rangement ! Observe bien et réfléchis pour tout ranger comme il faut.

Le tiroir à  est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 6 ½ ans à reproduire, poursuivre ou créer des suites logiques, selon leurs habiletés. Le guide de rangement présente aussi les suites de la plus facile à la plus difficile. Les enfants peuvent ainsi apprendre à leur rythme... en riant !



Ce jeu comprend :

- 32 morceaux de 
- 1 gabarit-tiroir
- 1 guide de rangement
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

Sans problème



PLA34 EAN : 9830069006702 PRIX : 48 CHF



Raisonnement logique

Résolution de problèmes

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 ».

Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu recto verso en 9 morceaux de casse-tête
- 90 cartes-objets
- 1 liste des problèmes
- 4 pions-garde-parcs
- 1 dé
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



Singes en fuite



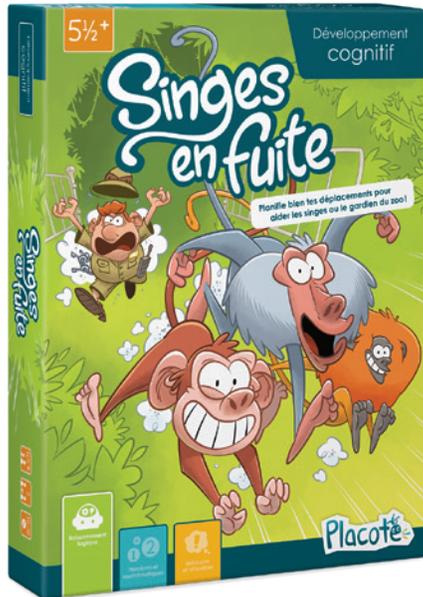
PLA35 EAN : 9830069006719 PRIX : 44.40 CHF



Raisonnement logique
Planification et flexibilité

Les singes veulent s'évader du zoo. Pour ce faire, ils peuvent grimper partout et même circuler dans les égouts! Mais attention: le gardien du zoo n'est jamais bien loin et se déplace vite! Combien de singes réussiront à échapper à sa surveillance ?

Singes en fuite est conçu pour aider les enfants de 5 1/2 ans à 12 ans à développer des stratégies pour planifier leurs actions. Le jeu leur apprend aussi à faire preuve de flexibilité lorsque les choses ne se déroulent pas comme prévu. Le thème de l'évasion les motive à mobiliser toutes leurs ressources cognitives!



Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 9 morceaux de casse-tête
- 11 jetons-singes
- 1 jeton-gardien
- 1 dé
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

Les conquérants



PLA36 EAN : 9830069006726 PRIX : 54 CHF



Raisonnement logique

Planification et flexibilité

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!

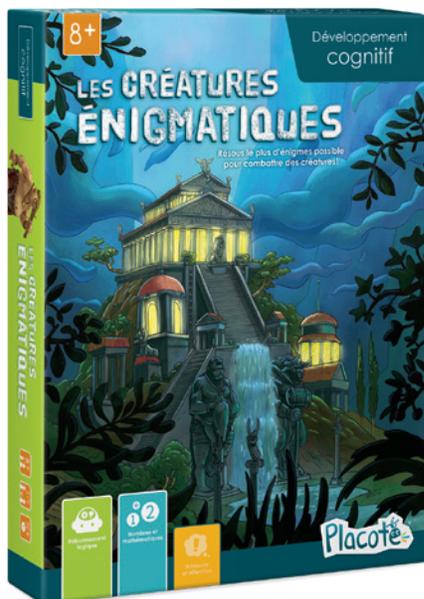
Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 10 morceaux
- 24 jetons-combattants
- 4 tuiles-châteaux
- 12 tuiles-forteresses
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu





Les créatures énigmatiques



PLA37 EAN : 9830069006733 PRIX : 60 CHF



Raisonnement logique

Résoudre des problèmes

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.

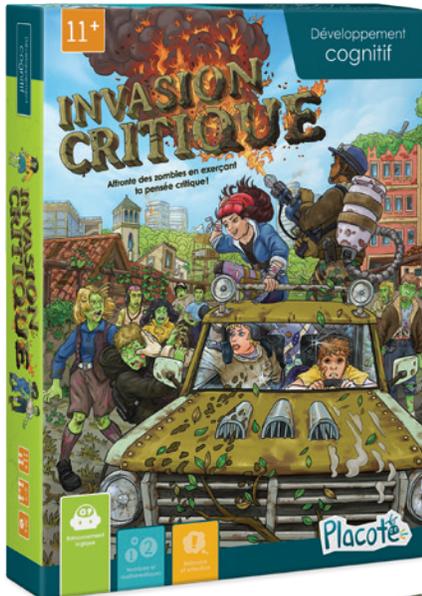


Ce jeu comprend :

- 88 cartes-énigmes recto verso (176 énigmes)
- 16 cartes-créatures
- 150 jetons d'habileté
- 1 dé (de 1 à 3)
- le corrigé
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

Invasion critique

NOUVEAUTÉ



PLA66 EAN : 9830096008687 PRIX : 60 CHF



Raisonnement logique

Développer sa pensée critique

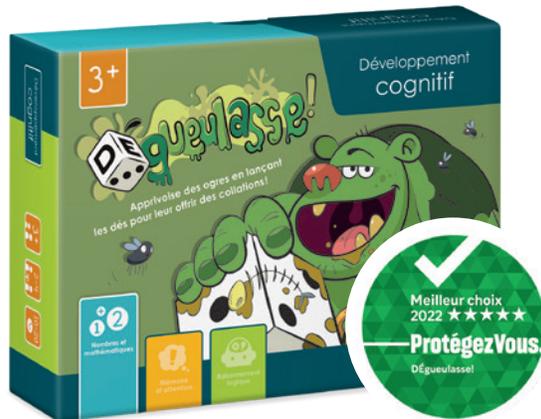
Malheur! Les zombies envahissent la ville! Les victimes n'ont plus aucun sens critique et sont incapables de tout jugement.

Invasion critique est un jeu de parcours coopératif conçu pour aider les jeunes de 11 à 17 ans à développer leur habileté à penser de façon critique. Les joueurs répondent à des questions de réflexion et à des mises en situation qu'ils sont susceptibles de vivre dans leur quotidien afin de combattre des zombies et de s'enfuir de la ville.

Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 9 morceaux
- 100 cartes-questions (2 niveaux)
- 40 cartes-zombies
- 21 jetons-zombies
- 15 jetons-pouvoirs
- 5 fiches-personnages
- 1 aide-mémoire
- 1 fiche du déroulement d'un tour
- 1 pion des survivants
- 1 dé
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

DÉgueulasse!



PLA53 EAN : 9830096008090 PRIX : 30 CHF

1 2 Nombres et mathématiques

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!

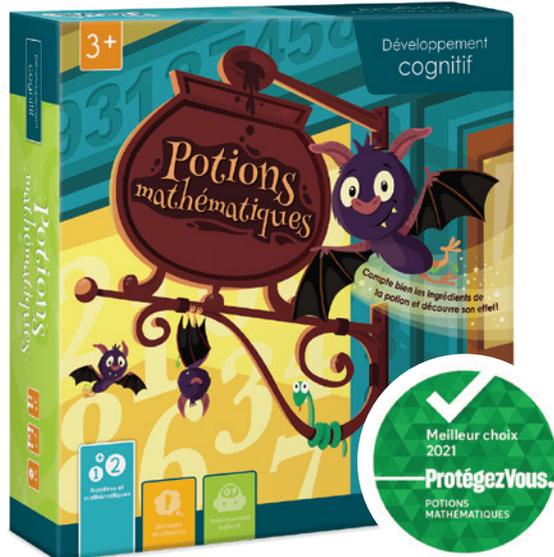
DÉgueulasse! est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 9 1/2 ans à développer leur compréhension des nombres et leurs habiletés de calcul. Les trois niveaux de difficulté en font un jeu évolutif qui tient compte de l'ordre d'acquisition des différents concepts liés aux nombres.



Ce jeu comprend :

- 60 cartes-ogres (3 niveaux)
- 2 dés de 1 à 3
- 8 dés de 1 à 6
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

Potions mathématiques



PLA39 EAN : 9830069006764 PRIX : 54 CHF



Nombres et mathématiques

Dénombrement

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 :

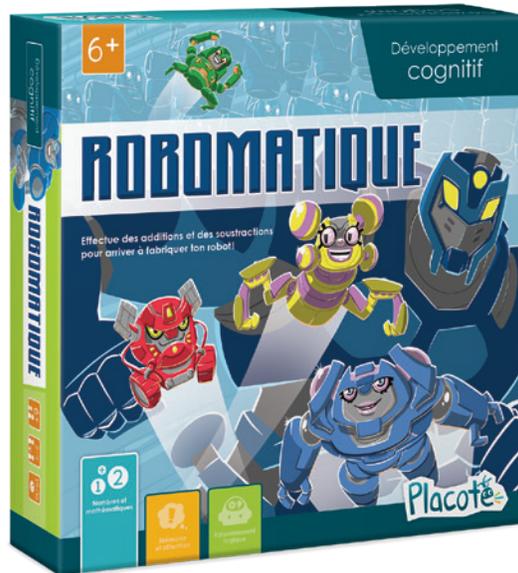
- 1 chaudron intégré à la boîte
- 1 planche de classement des ingrédients
- 80 cartes-testeurs
- 65 morceaux-ingrédients
- 1 grimoire
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



Robomatique



PLA40 EAN : 9830069006771 PRIX : 52 CHF



1 2 Nombres et mathématiques

Additions et soustractions

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!



Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu
- 4 morceaux de casse-tête
- 80 cartes-équations recto verso
- 20 cartes-stations recto verso
- 20 morceaux de robots
- 4 pions-mécanos
- 1 dé
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

Opération sauvetage



PLA41 EAN : 9830069006788 PRIX : 48 CHF



Nombres et mathématiques

Multiplications et divisions

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.

Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 9 morceaux de casse-tête
- 48 cartes-trajets
- 24 cartes-sauvetages recto verso
- 12 jetons-trajets
- 1 pochette-radar
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu





GAMME DÉVELOPPEMENT

Collection Développement moteur

Pour développer la motricité fine
et la motricité globale

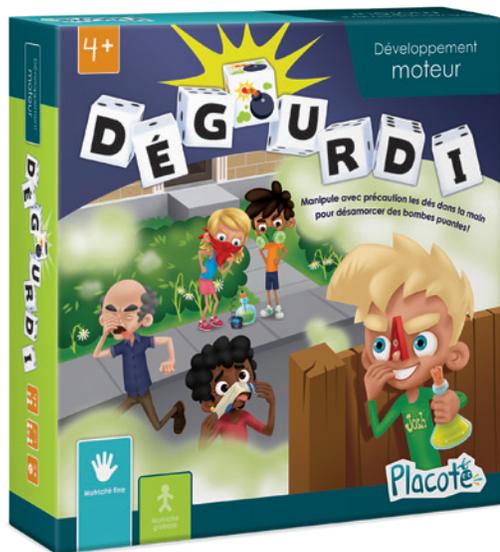


Motricité fine



Motricité
globale

DÉgourdi



PLA58 EAN : 9830096008526 PRIX : 48 CHF



Motricité fine

Coordonner le mouvement des doigts

Oh non! Josh le vilain voisin a encore fabriqué des bombes puantes. Tu dois vite les désamorcer avant qu'elles explosent et empestent tout le voisinage avec des odeurs de poubelle, de mufette et de chaussette sale!

DÉgourdi est conçu pour aider les enfants de 4 à 8 ans à développer des habiletés de motricité fine liées à la coordination des doigts. Le jeu les amène progressivement à développer leur dextérité, leur coordination manuelle et leur capacité à dissocier le mouvement de leurs doigts, des habiletés utiles pour des gestes et des mouvements comme la prise du crayon. Les différents niveaux et façons de jouer en font un jeu évolutif adapté aux capacités motrices de chaque enfant.

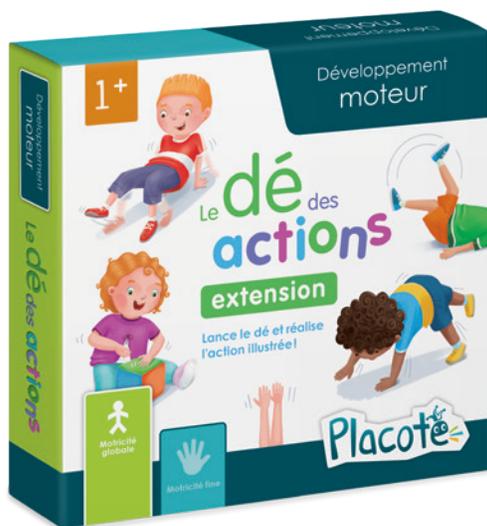


Ce jeu comprend :

- 21 dés (20 dés réguliers et 1 dé-bombe)
- 72 cartes-bombes (3 niveaux)
- 12 cartes-protections
- 6 cartes-parfums
- 4 fiches de jeu recto verso
- 1 fiche « Temple de la renommée » *
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

* Disponible en version numérique.

Le dé des actions



PLA65 EAN : 9830096008670 PRIX : 24 CHF



Motricité globale

Développer des habiletés motrices

Lance le dé en l'air et reproduis l'action illustrée! Rampe en imitant un train qui entre dans un tunnel! Tourne comme une toupie sur toi-même! Réalise toutes sortes de mouvements amusants avec ou sans l'aide d'un adulte!

Le dé des actions est conçu pour aider les enfants de 1 à 6 ans à développer leurs compétences motrices. Cette extension du jeu *Le dé des premiers mots* offre 60 nouvelles cartes-images réparties en 4 niveaux qui peuvent être insérées dans les pochettes du dé. Les illustrations représentent des actions à effectuer pour stimuler le développement de la motricité globale de l'enfant.



Cette extension comprend :

- 60 cartes-images
- 2 cartes de présentation

Note: Le jeu de base *Le dé des premiers mots* (PLA1) **est requis** pour pouvoir utiliser cette extension.



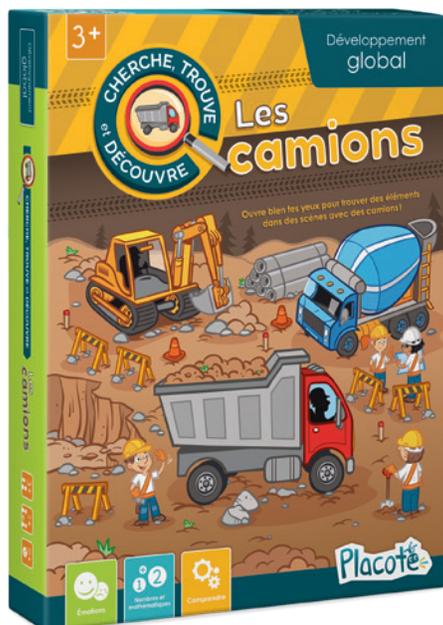
GAMME DÉVELOPPEMENT

Collection Développement global

Pour développer les habiletés langagières,
affectives, sociales, cognitives et motrices



Cherche, trouve et découvre : les camions

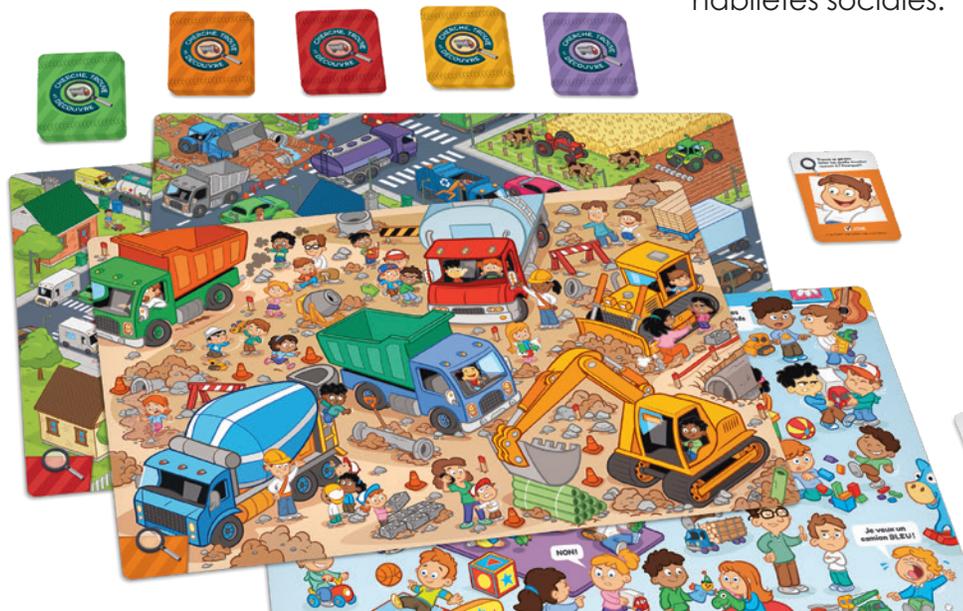


PLA50 EAN : 9830096007925 PRIX : 36 CHF

Développement global

Il paraît que tu aimes beaucoup les camions, c'est vrai? Ça tombe bien! Ouvre bien tes yeux et tes oreilles, car tu devras trouver des éléments dans plusieurs scènes amusantes avec des camions!

Cherche, trouve et découvre : les camions a été conçu pour soutenir le développement global de l'enfant de 3 ans à 4 ½ ans. Les différents jeux l'amènent à reconnaître de petits ensembles d'objets, à nommer des émotions et leurs causes, à comprendre des consignes portant sur les couleurs et la taille des objets, et à développer ses habiletés sociales.



Ce jeu comprend :

- 4 planches de jeu
- 60 cartes
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

L'attente filante 1



PLA68 EAN : 9830096008779 PRIX : 30 CHF

Développement global

Tiens-toi en équilibre sur un pied! Regarde un autre joueur dans les yeux sans rire! Dis le vire-langue sans te tromper!

L'attente filante 1 est un jeu de cartes destiné aux enfants de 3 à 6 ans dans lequel les joueurs doivent réaliser toutes sortes de défis ludiques sollicitant des habiletés variées. Le jeu a été pensé pour transformer les situations d'attente en moments amusants!



Ce jeu comprend :

- 70 cartes-défis
- 4 cartes-extraterrestres (palmarès et personnages)
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

L'attente filante 2



PLA69 EAN : 9830096008786 PRIX : 30 CHF

Développement global

Fais tenir des cartes en équilibre sur ton corps! Mémorise les éléments sur la carte! Regarde un autre joueur dans les yeux sans rire! Dis le vire-langue sans te tromper!

L'attente filante 2 est un jeu de cartes destiné aux enfants de 5 à 8 ans dans lequel les joueurs doivent réaliser toutes sortes de défis ludiques sollicitant des habiletés variées. Le jeu a été pensé pour transformer les situations d'attente en moments amusants!



Ce jeu comprend :

- 70 cartes-défis
- 4 cartes-extraterrestres (palmarès et personnages)
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

En mission chez les dinosaures

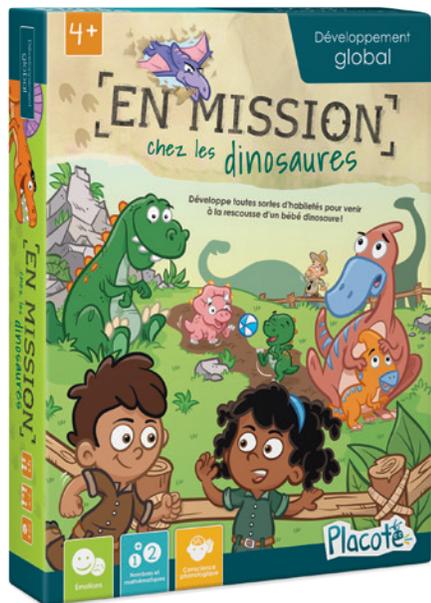


PLA51 EAN : 9830096007956 PRIX : 42 CHF

Développement global

Au parc Dinosauria, un bébé dinosaure s'est fait enlever par un vilain ptérodactyle, un dinosaure volant ! Tu dois retrouver le bébé et le ramener au gardien du parc. Mais attention ! Le ptérodactyle a mis des pièges un peu partout dans le parc... Pourras-tu répondre aux questions et éviter les pièges du ptérodactyle ?

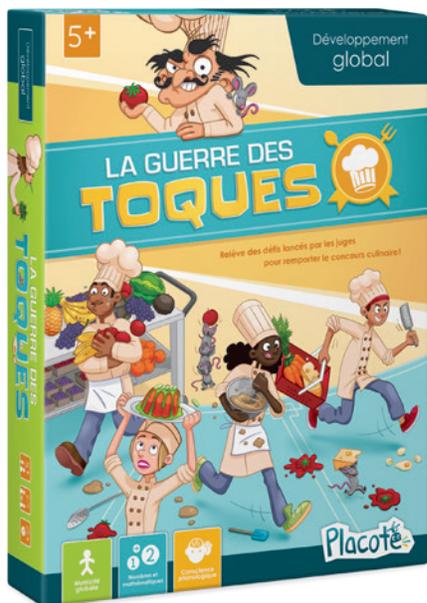
En mission chez les dinosaures a été conçu pour soutenir le développement global de l'enfant de 4 ans à 5 ½ ans. Dans ce jeu de parcours, l'enfant cherche notamment à reconnaître des émotions et leurs causes, à décrire à l'oral des situations bizarres vécues par des dinosaures, à reconnaître les nombres de 0 à 10 et quelques lettres de l'alphabet, ainsi qu'à prendre conscience des sons qui composent les mots.



Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 9 morceaux de casse-tête
- 80 cartes-questions
- 10 cartes spéciales
- 6 cartes-bébés dinosaures
- 4 pions-personnages
- 1 pion-ptérodactyle
- 1 dé
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu

La guerre des toques



PLA64 EAN : 9830096008663 PRIX : 48 CHF

Développement global

Bienvenue au concours de cuisine *La guerre des toques* ! Dans cette compétition culinaire survoltée, les juges lancent toutes sortes de défis aux apprentis cuisiniers qui amassent les ingrédients de leurs recettes. Le vilain chef Alfonso Fourné tente par contre de bousiller les recettes des concurrents... Qui parviendra à remporter le concours ?

La guerre des toques est conçu pour soutenir le développement global de l'enfant de 5 ans à 6 ½ ans. Le jeu amène notamment l'enfant à reconnaître des sons dans les mots, à approfondir sa compréhension des nombres et des relations entre les quantités, à réaliser des mouvements de précision avec ses mains et d'autres mouvements qui impliquent tout son corps, ainsi qu'à développer sa connaissance de soi et des émotions.

Ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu en 9 morceaux de casse-tête
- 96 cartes-questions
- 12 cartes « Ingrédient boni »
- 6 cartes « Ingrédient vedette »
- 4 pions
- 1 dé
- 1 guide d'accompagnement
- les règles du jeu



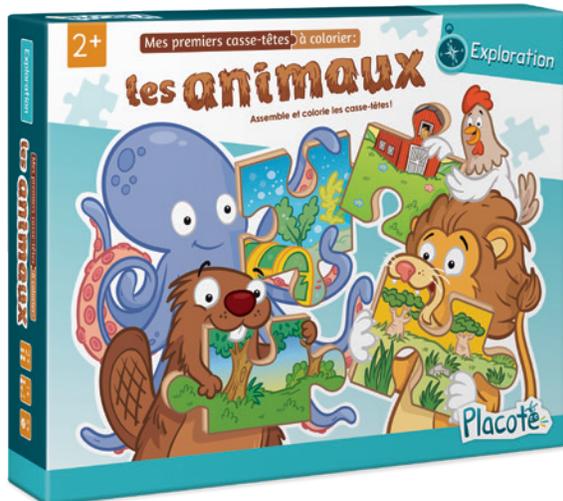


GAMME EXPLORATION

Pour s'amuser tout en faisant
appel à différentes habiletés



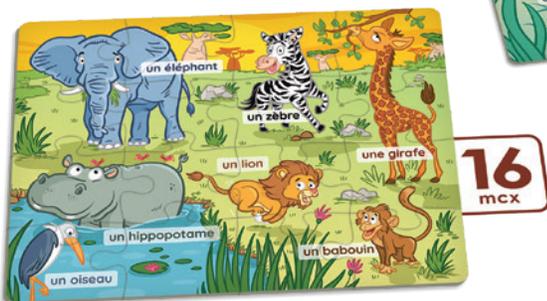
Mes premiers casse-têtes à colorier: les animaux



PLA61 EAN : 9830096008557 PRIX : 32.40 CHF

Assemble et colorie les casse-têtes pour découvrir des animaux de la ferme, de la mer, de la savane et de la forêt boréale!

Mes premiers casse-têtes à colorier: les animaux comprend quatre casse-têtes gradués pour les enfants de 2 à 6 ans autour du thème des animaux. Chaque casse-tête est recto verso: d'un côté se trouve une image en couleur et de l'autre, la même image à colorier par l'enfant. Les casse-têtes proposés comportent chacun un nombre de pièces différent. L'enfant peut ainsi faire le casse-tête qui correspond le mieux à son âge ou à son niveau d'habileté au fur et à mesure qu'il grandit.

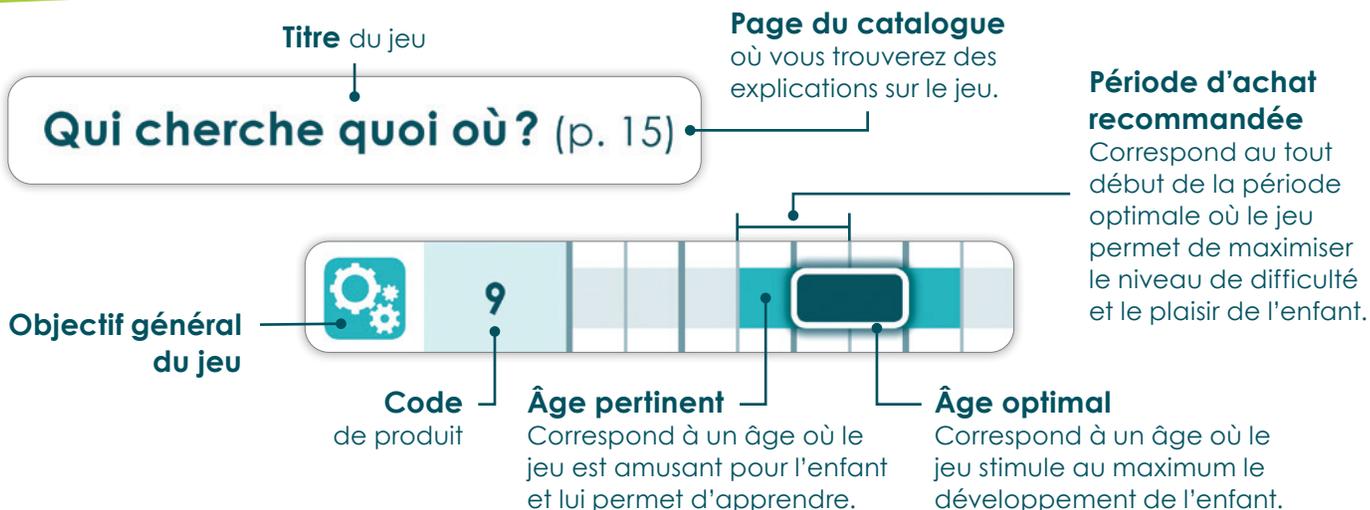


Ce jeu comprend :

- 4 casse-têtes recto verso
- 1 affiche recto verso des images des casse-têtes
- le feuillet explicatif

Cherchez un jeu Placote en fonction de l'âge de l'enfant!

Afin de vous permettre de **trouver rapidement** les jeux Placote qui **correspondent à l'âge d'un enfant**, nous avons créé un tableau. Suivez la légende ci-dessous et les jeux Placote n'auront plus de secrets pour vous!



Les informations relatives aux objectifs de développement de chaque jeu sont indiquées dans les pastilles de couleur présentes dans les pages produits des jeux.



Comprendre

Questions simples

Objectif général du jeu

Objectif précis d'apprentissage développé par le jeu

Légende	Collections					
	<p>G Développement global</p> <p>E Exploration</p>	<p>Développement cognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> Raisonnement logique Mémoire et attention Nombres et mathématiques 	<p>Développement socioaffectif</p> <ul style="list-style-type: none"> Émotions Habiletés sociales 	<p>Développement du langage écrit</p> <ul style="list-style-type: none"> Lecture Écriture 	<p>Développement du langage oral</p> <ul style="list-style-type: none"> Parler Comprendre Conscience phonologique 	<p>Développement moteur</p> <ul style="list-style-type: none"> Motricité fine Motricité globale

Liste des jeux

Code
PLA

Âge

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 ans

Titre du jeu	Code PLA	Âge
Le dé des premiers mots (p. 7)	1	1-2
Le dé des actions (p. 57)	65	1-6
La tour des consignes (p. 14)	8	1-2
Le dé des premiers mots – cartes supplémentaires (p. 8)	49	1-2
La maison des actions (p. 9)	2	1-2
Loto des petites phrases (p. 10)	3	2-3
Qui cherche quoi où? (p. 15)	9	2-3
Loto des émotions (p. 29)	18	2-4
Qui cherche quoi où comment? (p. 16)	59	2-4
Cherche et trouve les émotions (p. 30)	19	2-5
Mes premiers casse-têtes à colorier: les animaux (p. 65)	E 61	2-6
Le casse-phrase (p. 11)	4	3-4
Dompteur de mémoire (p. 41)	28	3-7
Cherche, trouve et découvre: les camions (p. 59)	G 50	3-4
L'attente filante 1 (p. 60)	G 68	3-6
Le train des phrases (p. 12)	5	3-5
Pourquoi les carottes ont-elles disparu? (p. 17)	11	3-5
Stationne tes voitures (p. 18)	12	3-5
Qui va sauver la princesse? (p. 19)	13	3-6
L'école des monstres (p. 35)	21	3-6
Potions mathématiques (p. 52)	39	3-6
Le tiroir à (p. 45)	33	3-6
Chasseurs en herbe (p. 42)	31	3-8
DÉgueulasse! (p. 51)	53	3-9
Au lit ouistitis! (p. 32)	52	3-7
Opération espionnage (p. 20)	70	3-6
La planète des émotions (p. 31)	20	3-7

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 ans



Nos produits sont prêts à être expédiés **rapidement** dans vos boutiques!

placote.com

515, rue Michel-Fragasso,
Québec (Québec) G2E 5K6, CANADA

Téléphone : 418 687-9963
Sans frais : 1 877 687-9963
Télécopieur : 418 687-3937

✉ info@placote.com

 /jeuxplacote

 /placote_jeux

 /placote

Placote 