

# ATELIERS CANOPÉ SÉLECTION DE RESSOURCES

## Jeux & outils : Inclusion

### Enfants & adolescents

#### Table des matières

Jeux coopératifs.....	2
Jeux éducatifs .....	3
Jeux langage.....	5
Jeux mathématiques.....	8
Jeux émotions.....	11
Jeux motricité.....	13

Février  
2019

de jeu + 112 cartes +  
pièces diverses

## Jeux Coopératifs

### C'est qui le plus fort (enfant 3-5 ans)

Ce jeu coopératif inspiré par l'album "C'est moi le plus fort!" de Mario Ramos s'adresse aux élèves de maternelle. Les joueurs doivent sauver Blanche-Neige, les trois petits cochons et tous leurs amis avant que le loup ne se réveille. Il permet de travailler la concentration et la mémorisation grâce à une activité de memory.

C'est qui le plus fort ? Ecole des Loisirs, 2015, 1 boîte avec : 1 plateau de jeu, 1 règle du jeu, 1 roue, 6 cartes rectangulaires et 37 jetons

### Feelings (enfant 7 ans-adolescent 15 ans)

Jeu permettant de partager ses émotions avec les autres, au travers de situations données, pour mieux se connaître soi-même et mieux comprendre les autres. Ce jeu, pouvant être utilisé avec des enfants, adolescents et adultes, vise le vivre ensemble, avec des règles de coopération. Le site [www.feelings.fr] donne accès gratuitement, pour les éducateurs, à des ressources de mise en oeuvre autour du jeu.

Feelings. Bidault, Vincent / Roubira, Jean-Louis, 2015, 102 cartes "situations" + 20 cartes "émotion" + 88 cartes "vote" + pièces diverses

### En avant vers la cité idéale ! (enfant 7-12 ans)

Sur le modèle du trivial pursuit, ce jeu de plateau propose des questions sur les droits de l'enfant et sur les discriminations (racisme, handicap, origine sociale, égalité filles/garçons) afin de sensibiliser les jeunes. Mais il y a aussi des défis ludiques à relever ! Pour gagner, une seule recette : coopérer tous ensemble pour rassembler les éléments nécessaires à la construction d'une cité idéale.

En avant vers la cité idéale ! Solidarité laïque, 2016, 1 plateau

### Sambesi (enfant 7-10 ans)

Résumé : Ce jeu a pour but le sauvetage des animaux sauvages d'Afrique.

Sambesi. Hermann, Huber, HABA, 1994, 1 plateau + pièces diverses

Février  
2019

# **Jeux & outils éducatifs**

## **Crocodile équilibriste (enfants 3-7 ans)**

Ce jeu d'équilibre qui s'adresse aux enfants de maternelle voire aux plus grands permet de travailler sur les couleurs, la motricité fine, la logique et la concentration. A l'aide d'un « dé-consignes », les élèves doivent poser des baguettes ou des jetons de différentes couleurs sur le crocodile sans les faire tomber.

Crocodile équilibriste. Goki, 2015, 1 boîte avec : 1 crocodile en bois + 1 dé + 1 règle du jeu + pièces diverses

## **Drôle de récolte pour Valentin (enfants 7-11 ans)**

Un jeu pour développer les habiletés visuo-attentionnelles. Valentin est un lapin très distrait : quand il a voulu semer des carottes dans son potager, il a malheureusement oublié de mettre ses lunettes. Aujourd'hui, le jour de la récolte est arrivé pour Valentin et c'est une catastrophe. Il découvre qu'il a semé toutes sortes de légumes dans son potager mais aucune carotte. Pour aider Valentin à gagner les carottes qui lui manquent, le patient devra réaliser six types d'activités, axées sur la discrimination, l'attention

visuelle et les stratégies exploratrices de chiffres, de lettres ou de séquences :

Drôle de récolte pour Valentin. Revers Dufau, Magali, Mot à Mot Editions, 2016. 352 + 1 plateau de jeu + pièces diverses

## **Drôles 2 bobines! (jeu d'écoute et de compréhension de consignes à dessiner (enfants 3-7 ans)**

Ce jeu permet de travailler l'écoute, la concentration et la compréhension de consignes par le dessin. Les textes présentent 3 niveaux de difficulté, ce qui permet la différenciation dans le groupe, et les personnages proposés expriment une émotion, un sentiment précis.

Drôles 2 bobines! (jeu d'écoute et de compréhension de consignes à dessiner). Clairet, Françoise, Grand Cerf, 2015, 1 règle du jeu + 8 fiches A4 + 28 fiches textes + 20 fiches

## **Exercices et jeux de lecture en braille (enfants 7-10 ans)**

Cédérom comprenant des fichiers prêts à être embossés qui prennent en compte les différentes composantes de la lecture en braille. Matériel d'apprentissage de la lecture en braille, à utiliser en complément d'un manuel ou de façon autonome, avec des

enfants apprenant à lire en braille ou sachant déjà lire en noir et devant apprendre le braille. Fiches utilisables dans tous les contextes de scolarisation. Logiciel EtexteB.

Exercices et jeux de lecture en braille INSHEA, 2009, 1 CD-ROM + 1 livret pédagogique + 1 fac-similé des fiches pédagogiques

## **La boîte à outils Bâtisseurs de possibles (enfants 7 à 12 ans)**

À travers la démarche pédagogique Bâtisseurs de possibles, les enfants sont invités à exprimer et réaliser leurs idées pour améliorer leur école, leur quartier ou plus largement la société. Ils prennent ainsi conscience qu'ils peuvent être des citoyens actifs, à leur échelle, dès maintenant ! Cette démarche se décompose en 4 étapes : identifier un problème qui me touche ; imaginer une solution à ce problème ; réaliser cette solution ; partager notre expérience. Plus que le résultat des projets réalisés par les enfants, ce qui compte c'est l'ensemble du processus : l'expérience vécue collectivement les temps de réflexion et de prise de conscience, les savoirs et compétences acquis tout au long du projet.

La boîte à outils : Bâtisseurs de

possibles. Retz, 2018.  
1 boîte : 1 guide de l'enseignant ; 32 cartes-outils ; 2 posters (70x50) ; 8 affiches (25x35) ; 24 cartes de responsabilité ; 153 figurines + 322 socles ; 1 CD-Ressources

manivelles + 8 poinçons + 1 loupe, + 1 balance + 1 CD-Rom + pièces diverses

### **Vinz et lou : la mallette pédagogique (enfants 7-12 ans)**

Cette mallette propose aux médiateurs éducatifs un kit complet pour aborder certains aspects de la citoyenneté à travers deux thématiques de 8 parcours chacune, groupés en une mallette (thématiques aussi disponibles en format séparés): "j'ai le droit" pour revenir sur les droits et devoirs des citoyens; "tous pareils, tous différents" pour apprendre aux enfants à accepter l'autre malgré ses différences.

Vinz et lou : la mallette pédagogique. Tralalere, 2015, pochette contenant : 2 clé USB + 2 livrets pédagogiques + 1 sachet de 31 stickers + 1 sachet de 30 stickers + 1 affiche

### **La mare aux grenouilles (enfants 7-12 ans)**

Ce jeu amusant aborde la transformation du têtard en grenouille et évoque les chaînes alimentaires de la mare.

La mare aux grenouilles. Ducruet, Matthieu, Abeilles éditions, 2011, 1 règle du jeu + pions + cartes « Poissons » en observant les mots.

### **Tilou et le monde fascinant des objets (enfants 3-5 ans)**

Mallette ayant pour objectif de donner envie aux enfants d'entreprendre une véritable démarche d'exploration et d'investigation dans le monde des objets, outils et instruments du quotidien.

Permet notamment de :

Apprendre à utiliser, fabriquer, manipuler des objets et outils du quotidien pour mieux les appréhender et découvrir leurs usages.

Tilou et le monde fascinant des objets. Schmitter, Laurence, SED, 2016, 1 fichier ressources + posters + fiches techniques (A3) + 8 séries d'engrenages + 8

Février  
2019

## **Jeux & langage**

### **A vos cartes, prêts, mimez ! (enfants 3 ans – adolescents 14 ans)**

"A vos cartes, prêts, mimez !" s'adresse à des enfants lecteurs ou non lecteurs, de la maternelle jusqu'au collège, grâce à ses trois niveaux de difficulté. Il est utile aux prises en charge des enfants présentant une dyslexie-dysorthographie, une dysphasie ou un retard de parole et de langage oral.

A vos cartes, prêts, mimez !  
Albanese, Anne-Sophie / Simon, Emilie, Orthoédition, 2016, 198 Cartes + 1 notice + pièces diverses

### **Agorum (enfants 10-12 ans)**

Jeu mobilisant différents savoirs et savoir-faire au travers de six types d'ateliers. Les objectifs : travailler l'expression orale, l'expression écrite, la confiance en soi et la mémoire. Ce jeu permet de développer plus particulièrement certaines compétences attendues en termes de langage oral, langage écrit, lecture, diction, récitation, mémoire visuelle, rapidité.

Agorum. Marcou, Sébastien, atelier de l'oiseau magique, 2016, 6 séries de 20 cartes + 1 annexe A5 à photocopier

### **Comprendre et choisir (enfants 3-5 ans)**

Ce jeu fait suite aux devinettes de lecture. C'est un jeu d'observation, de compréhension du langage, d'expression orale, de lecture et de précision des notions mathématiques de base.

Comprendre et choisir.  
Atelier de l'oiseau magique, 1 plateau de jeu + 49 cartes images + 54 cartes texte + 18 jetons + 1 notice

### **Jeu de langage 2 (enfants 3-5 ans)**

Ce jeu de langage s'adresse aux enfants de maternelle voire de CLIS et permet de mettre en place des situations de communication nécessitant la production d'énoncés descriptifs. L'enfant est obligé de repérer des indices sur l'image et d'apprendre à s'exprimer par des phrases structurées pour se faire comprendre des autres.

Jeu de langage 2.  
Nathan, 2004, 1 guide pédagogique + 8 supports en plastique + 16 planches de jeu + 96 cartes

### **Jeux phonologiques (enfants 3-10 ans)**

Cette valise propose trois jeux pour éveiller la conscience phonologique des enfants. Le mode d'emploi des jeux s'accompagne de conseils et

de pistes de remédiation pour l'aide personnalisée.

Jeux phonologiques (cycles 1 et 2). Retz, 2004, 3 plateaux de jeu + 1 guide pédagogique + planches + pièces diverses

### **Le dragon des syllabes (enfants 7-10 ans)**

Ce jeu qui s'adresse aux enfants permet de travailler la conscience phonologique et la lecture de syllabes. Les champs lexicaux abordés sont variés (alimentation, animaux, éléments de la nature, parties du corps, véhicules et vêtements).

Le dragon des syllabes.  
Flament, Claire / Rouchut, Didier, Atelier de l'oiseau magique, 2014. 1 notice + 1 plateau de jeu + 6 supports individuels + pièces diverses

### **Les bobinettes (enfants 3-12 ans)**

Ce jeu permet de travailler le langage oral dans son versant expressif ou perceptif, de développer les capacités d'attention et d'observation, la mémoire immédiate ainsi que la compréhension orale ou écrite.

Les bobinettes. Le grand cerf, 2011. 1 livret + 6 supports + 18 fiches modèles + 180 pièces magnétiques

Février  
2019

## Les dragons de la compréhension (enfants 3-12 ans)

Ce jeu s'adresse aux enfants autistes et dysphasiques, mais le matériel s'adresse également aux enfants présentant des troubles de la compréhension (retards globaux de développement, retards de langage, syndromes génétiques...). Ce matériel permet, après avoir mis un lexique de base en place, de travailler les processus de compréhension en fonction de la charge mnésique et des contraintes lexicales, conceptuelles et syntaxiques.

Les dragons de la compréhension. Boutard, Corinne, Orthoédition, 2016. 2 paquets de 33 cartes + 1 livret

## Les trois petits cochons : livre-jeu pédagogique (enfants 3-4 ans)

Les trois petits cochons se construisent une maison que le loup va tenter de détruire. Un livre-jeu pédagogique pour les enfants avec troubles du spectre autistique ou déficience intellectuelle ou pour les enfants de maternelle, facilitant leur compréhension de la structure, des enjeux et du sens implicite d'une histoire. Avec un accès vers une application en réalité augmentée.

Les trois petits cochons : livre-jeu pédagogique. Tom

Février  
2019

Pousse, 2018. Contient : 1 livre-accordéon, 35 magnets + 5 blancs et 1 tableau magnétique, 1 livret pédagogique, 1 lien vers une application téléchargeable sur App Store et Google Play

mener avec les cartes sont données dans la notice.

Maître Jacot (images séquentielles). Press, Hans Jürgen, Schubi, 1996, 1 notice + 160 cartes-images

## Louisette Poulette (enfants 3-5 ans)

Ce jeu s'adresse aux enfants de maternelle et a pour objectif d'amener les enfants à émettre des suppositions, des propositions et à poser des questions simples. Il permet aussi de faire des activités de tri et de compréhension de consignes en jouant avec les couleurs, les tailles et les graphismes. De nombreuses règles du jeu sont disponibles dans le jeu afin de différencier les ateliers.

Louisette Poulette. Caumes, Joëlle / Le Quérré, Patrice, Grand Cerf, 2015, 1 règle du jeu + 6 plateaux de jeu + caches + cartes

## Maître Jacot (enfants 3-12 ans)

Cette boîte contient 40 histoires dessinées en couleurs avec 4 cartes séquentielles chacune permettant de travailler le langage oral, la logique, la réflexion et l'écriture de textes avec des enfants de tous niveaux et / ou en difficultés. Il peut être utilisé aussi en langues étrangères. Plusieurs idées d'activités à

## Oscar a dit... (Jeu évolutif de compréhension de consignes orales ou écrites à travers leur exécution) (enfants 7-12 ans)

Ce jeu permet à travers l'exécution de consignes de travailler la compréhension orale et/ou écrite en groupe-classe, en classe ou individuellement. Il améliore la confiance en soi et propose de différencier les activités selon les besoins et compétences des élèves puisque les tâches sont variées : lire, dire ou écrire, faire, mimer, dessiner ou placer.

Oscar a dit... (Jeu évolutif de compréhension de consignes orales ou écrites à travers leur exécution). Labrousse, Danielle / Rouchut, Didier, Grand Cerf, 2014, 1 notice + 1 grille d'évaluation + 100 cartes rouges + 6 parcours + pièces diverses + 1 mascotte

## **Verbozoo (enfants 7-12 ans)**

Ce jeu a pour objectif de travailler la notion du verbe et de la syntaxe dans sa globalité (le conjuguer, le repérer, l'analyser) à travers huit types d'épreuves sur le thème des animaux : conjuguer un verbe (niveaux 1-2), trouver le groupe (niveau 2), trouver l'infinitif (niveaux 1-2), trouver le temps (niveau 2), trouver le pronom (niveaux 1-2), compléter par les bons verbes (niveau 2), trouver le verbe (niveaux 1-2), reconstituer la phrase (niveaux 1-2).

Verbozoo. Paupy-Bousiges, Solène, Orthoédition, 2016, 16 pastilles + 2 plaques + 2 pions + 1 dé + 2 socles + 1 plateau recto-verso + 462 cartes

## **Vocaligne (enfants 7 ans-adolescents 15 ans)**

Ce jeu permet de travailler le lexique, la catégorisation, la compréhension et l'expression. À ces compétences sont mêlés logique, réflexion, raisonnement et anticipation. Accompagnement par l'adulte conseillé.

Vocaligne. Cleda, Inès Orthoédition, 2016. 40 jetons + 1 plateau de jeu + 198 cartes (Accompagnement par l'adulte conseillé)

Février  
2019

# **Jeux Mathématiques**

## **A pas comptés (enfants 7-12 ans)**

Ce matériel se compose de 2 jeux pour travailler le calcul : "Les petits lapins" et "La chasse aux renards". Le premier jeu offre un travail sur le calcul additif des nombres relatifs, les transformations positives et négatives et l'anticipation de résultat après un calcul réfléchi. Une variante de ce jeu est proposée pour une utilisation avec des collégiens. Le second jeu a pour objectifs de mettre en oeuvre des mécanismes d'anticipation et des stratégies de planification, de développer les procédures additives itératives, de mobiliser l'accès aux faits multiplicatifs et d'appréhender les premiers produits remarquables.

A pas comptés.  
Orthoédition, 2013, 1 règle du jeu + 1 plateau de jeu + 3 dés + 2 pions + 1 carte-flèche + 4 socles + 3 jetons-pièges noirs + 4 bosquets + 2 bandes numériques + 12 cartes à jouer

## **Abaque (enfants 3-7 ans)**

Matériel pédagogique traditionnel permettant l'apprentissage de la numération. Ce jeu permet

une première approche des notions de mathématiques. Socialisation, activité de tri et langage, observations, motricité fine.

Abaque. Arthur et Marie, 2 socles en hêtre + 20 jetons + 2 dés

## **Abaque magnétique (enfants 3-5 ans)**

Cet abaque magnétique permet de stimuler la mémoire visuelle des enfants et de leur faire travailler des compétences comme la reconnaissance des couleurs, le classement, la perception visuelle, la concentration, le langage, l'utilisation du magnétisme (pôle positif et négatif) et la coordination main-oeil. Plusieurs règles de jeu sont proposées.

Abaque magnétique.  
Merlin, 2013, 100 anneaux magnétiques + 6 totems en bois + 22 cartes-modèles en bois + 1 fiche + 1 plaque

## **Architek (enfants 3-5 ans)**

18 figures géométriques vertes pour favoriser le développement de l'enfant à travers 35 casse-tête de construction de difficulté progressive. Il augmente la confiance en soi et favorise le développement de la concentration, de l'esprit de décision et de l'aptitude à résoudre des problèmes.

Architek. Lyons, Michel / Lyons, Robert, LEI, 18 blocs + 1 livret

## **Batik (enfants 10-12 ans)**

A tour de rôle chaque joueur insère les pièces une à une. La partie est perdue lorsqu'une des pièces ne rentre pas complètement dans le tableau.

Batik, Burm, Kris, Gigamic, 1997, 1 règle du jeu + 1 tableau de jeux + 18 pièces en bois

## **Engrenages (enfants 3-5 ans)**

Ce jeu permet de découvrir les engrenages et leur fonctionnement grâce à des fiches techniques d'un niveau de difficulté différent. Il permet de développer la concentration et le sens de l'observation.

Engrenages Nathan, 2013. 12 fiches dans une pochette + 8 plateaux verts + 48 engrenages + 6 manivelles + 38 pièces de jonction

## **La bonne place (jeu de logique et de déduction)**

### **(enfants 3-12 ans)**

Jeu de logique et de déduction, ressemblant au sudoku, dont l'objectif est de placer les 16 pièces de chaque plateau en tenant compte des informations données, tout en positionnant une seule fois

un même élément en ligne comme en colonne.

La bonne place (jeu de logique et de déduction), David, Fabienne, Grand Cerf 2009, 1 notice + 6 plateaux + 96 pièces + 14 fiches plastifiées.

### **Le cactus (jeu d'orientation dans l'espace) (enfants 3-10 ans)**

Ce jeu permet de travailler l'orientation dans l'espace, la latéralisation, le codage et le décodage. On peut y jouer de 3 façons avec 3 niveaux de difficulté différents : soit en recopiant le puzzle présenté sur la carte; soit en faisant le puzzle avec le code proposé; soit en créant un nouveau puzzle et le code qui va avec. La correction est proposée derrière la carte.

Le cactus (jeu d'orientation dans l'espace). Le Quértré, Patrice, Atelier de l'oiseau magique, 2013. 1 notice pédagogique + 6 plateaux de 25 pièces + 18 cartes

### **Le katamino duo (enfants 10-12 ans)**

Ce jeu mathématique propose 5 règles du jeu : le mode puzzle, le mode construction, le mode volume 3D, le mode tangram Houdini et le mode logique. Il permet de différencier la pédagogie et de travailler des

compétences comme la logique, la motricité fine, la géométrie dans l'espace, le sens de l'observation et l'adresse.

Le katamino duo. L'athanor seme, 60 cartes + 6 livrets + 10 pièces en bois + 3 plateaux avec 2 réglettes + 15 pièces en bois

### **Les petits bassins (enfants 10-12 ans)**

Ce jeu a pour objectifs de s'orienter et de se repérer dans l'espace. C'est aussi un jeu de déduction et de logique qu'on peut utiliser de 7 manières différentes.

Les petits bassins. Dubourg, Françoise, Grand Cerf, 2012. 6 plateaux-puzzles de 25 pièces + 18 cartes consignes + 1 notice + 1 fiche

### **Les pyramides (x 4) (enfants 3-10 ans)**

Ce jeu contient 4 pyramides avec 15 pièces géométriques et symétriques qui s'emboîtent. Ce jeu développe la perception visuelle, la concentration, la logique, la motricité fine, la précision des gestes et la coordination main-œil et offre un point de vue intéressant quant à la compréhension tridimensionnelle (représentation des objets dans l'espace).

Les pyramides (x 4). Merlin, 2013, 4 supports en plexiglas +

4 pyramides avec 15 pièces géométriques + 4 dépliants + 37 fiches-modèles.

### **Les pyramides (x 6) (enfants 3-10 ans)**

Ce jeu contient 6 pyramides avec 15 pièces géométriques et symétriques qui s'emboîtent et s'adresse aux élèves de maternelle aussi bien que d'élémentaire. Ce jeu développe la perception visuelle, la concentration, la logique, la motricité fine, la précision des gestes et la coordination main-œil et offre un point de vue intéressant quant à la compréhension tridimensionnelle (représentation des objets dans l'espace).

Les pyramides (x 6). 2014, 6 supports en plexiglas + 6 pyramides avec 15 pièces géométriques + 6 dépliants + 74 fiches-modèles

### **Logix (enfants 3-10 ans)**

De conception québécoise ce jeu vise à stimuler les habiletés intellectuelles essentielles à la résolution de problèmes. En jouant, l'enfant apprend à interpréter les données d'un problème, à combiner des propositions logiques, à formuler des hypothèses, à valider sa solution, à sélectionner des données utiles dans un ensemble d'énoncés et à tirer des conclusions.

Logix. Lyons, Michel / Lyons, Robert,

Chenelière éducation / McGraw-hill, 1997, 1 livret + 1 feuille de route + 62 cartes + 4 grilles vierges + 36 pièces plastiques

### Méga architek (enfants 7-12 ans)

Ce livre est accompagné de 18 figures géométriques vertes en bois dont la représentation figure sur la dernière page de couverture de celui-ci. Ce jeu favorise le développement de l'enfant à travers 60 casse-tête de construction de difficulté progressive, augmente la confiance en soi et favorise le développement de la concentration, de l'esprit décision et de l'aptitude à résoudre des problèmes.

Méga architek. Lyons, Michel / Lyons, Robert, LEI, 1 livre + 18 formes géométriques

Mystero. Lyons, Michel / Lyons, Richard K., Chenelière éducation / McGraw-hill, 1999, 1 notice + 9 pièces carrées + 40 cartes-problèmes + 7 grilles vierges

### Sudoku animaux (enfants 3-5 ans)

Jeu de logique où chaque ligne, colonne et région ne doit contenir qu'une fois tous les éléments de la collection. Les éléments ici ne sont pas des chiffres mais les animaux de la savane ou de la ferme. Les grilles de jeu proposées ont 6 niveaux de difficulté pour pouvoir progresser.

Sudoku animaux. Dubail, Martine, ACCÈS Éditions, 2006, 1 livret pédagogique + 96 jetons + 12 livrets

### Sudoku Formes (enfants à partir de 6 ans)

80 grilles du jeu de Sudoku classées par ordre croissant de difficulté accompagnées d'un livret pédagogique proposant les solutions et une feuille de route. Il s'agit de compléter une grille subdivisée en régions identiques avec une collection de formes géométriques. Chaque ligne, colonne et région ne doit contenir qu'une fois tous les éléments de la collection.

Sudoku Formes (à partir de 6 ans). Dubail, Martine, ACCÈS Éditions, 2006, 1 livret + 80 fiches + 36 pions

### Sudoku animaux (enfants 4 ans et plus)

Jeu de sudoku adapté à des enfants non lecteurs : il s'agit de compléter une grille subdivisée en régions avec les animaux qui manquent, en s'aider de ceux déjà placés. Le sudoku est réussi lorsque la grille est complète et qu'il n'y a pas d'animaux identiques dans une même ligne, une même colonne et une même région.

Sudoku animaux (4 ans et plus). ACCÈS Éditions, 2006, 1 notice d'utilisation + 54 jetons + 32 grilles

Février  
2019

## **Jeux & outils émotions**

### **Carte des émotions (enfants 7-12 ans)**

Ce jeu de 60 cartes permet de travailler les émotions de base (content / faché / étonné / fatigué / en pleurs / apeuré), avec pour chaque émotion, les visages de 2 garçons (1 blond et un roux) et de 2 filles (1 châtain et 1 brune).

Chaque émotion est représentée quatre dessins en couleur et quatre dessins en noir et blanc.

Carte des émotions.  
Autisme & apprentissages, 48 cartes des visages (24 en couleur et 24 en noir et blanc) et 12 cartes définitions (6 garçons et 6 filles)

### **Des tonnes de têtes (enfants 3-10 ans)**

Jeu permettant de composer des visages à partir d'éléments magnétiques. Travail sur les émotions, sur l'expression de celles-ci et des sentiments. A plat sur une table, à la verticale sur le tableau magnétique, ou face à un miroir en tenant les éléments à la main, on praticien peut demander à l'enfant de : reproduire une expression sur son visage, ou copier un modèle du poster, mettre un vocabulaire sur un

sentiment, sur un visage, sur une expression, différencier le masculin du féminin, trier des visages, inventer des dialogues avec les expressions, raconter une histoire,... Sur le CD-Rom ce jeu a été adapté pour des enfants confrontés à divers handicaps, notamment celui de manipuler de petits objets. Cette version informatique, permet à de jeunes polyhandicapés de cliquer sur l'écran avec un contacteur adapté à leur motricité. Afin de rendre ce jeu accessible au plus grand nombre, 3 niveaux de jeu ont été élaborés, avec un réglage de la vitesse de défilement, que le praticien adapte à chaque séance, selon, l'acuité visuelle et la perception visuelles de l'enfant traité.

Des tonnes de têtes.  
Chaviro, 2015, 1 CD-ROM + 6 boîtes plastiques + 24 coiffures + 20 paires de sourcils ( 40 sourcils) + 13 bouches+ 10 paires de yeux (20 yeux) + 2 notices + 1 tableau

### **Expressions (enfants 7-10 ans)**

Ce jeu permet de travailler sur de multiples facettes du développement psychologique de l'enfant : l'identification de différentes expressions, l'imitation de grimaces, expressions,

émotions, le développement du vocabulaire relatif aux émotions, l'expression orale, la coordination visuo-motrice en manipulant les fiches et en les associant correctement, l'habileté à identifier, regrouper et classer des personnages, le développement de l'attention et de l'observation.

Expressions. Akros, 40 fiches bleues + 10 fiches rouges + 1 notice

### **Je joue et je découvre mes émotions (enfants 3-10 ans)**

Un jeu de l'oie inclus dans un carnet explicatif ayant pour thème la relation parent-enfant, afin d'identifier, exprimer et partager des émotions. Les 63 cases du plateau sont divisées en sept catégories : défis, loisirs, entraide, qualités, souvenirs, relations, situations. A chaque case correspond une carte avec une question, un défi ou une mise en situation.

Je joue et je découvre mes émotions, Solar, 2016, 1 vol. (128 p.) : illustrations en couleur ; 29 x 23 cm

**Février  
2019**

## **Jeux des expressions (enfants 3-7 ans)**

Cette boîte permet de travailler sur les émotions et leurs expressions. Elle contient des photos d'enfants exprimant différentes émotions (joie, tristesse, dégoût...) qui servent de base à des jeux de langage, tri ou loto. Les objectifs des jeux sont de développer le lexique; d'appréhender et d'utiliser un vocabulaire adéquat et d'amener les enfants à réfléchir sur leurs émotions ou sur l'attitude de leurs pairs afin de faciliter leurs relations dans l'école ou à l'extérieur.

Jeux des expressions,  
Nathan, 2016, 1 livret pédagogique + 6 planches de loto + 6 jetons ronds + 30 cartes photos + 30 planches photos

guide d'animation, 32 cartes "Emotion", 5 cartes géantes "Sens", 32 cartes de vote, 1 clé USB

## **La boîte à émotions de Zatou (enfants 3-5 ans)**

Une démarche et des outils pour gérer les émotions d'enfants au quotidien. Le guide pédagogique décrit le cadre théorique et la mise en œuvre de cette méthode nommée EDER (Ecoute dynamique des émotions et des ressources). Le DVD contient des séquences filmées en classe.

La boîte à émotions de Zatou. Sansac-Mora, Marie-Pierre, 2016, 1 guide pédagogique + 1 DVD Vidéo + 1 marionnette+ 1 arbre à besoins + cartes + pièces diverses

## **Le volcan des émotions (enfants)**

Ces affiches aideront l'enfant à prendre conscience de ses émotions et des solutions qui s'offrent à lui avant la crise.

Le volcan des émotions. Milmo, 2013, 2 affiches laminées 32 x 25 cm + 15 pictogrammes en plastique 5 x 5 cm + 1 notice [6 p.]

## **L'Estimo (enfants 7-8 ans)**

Jeu éducatif proposant de travailler sur les cinq sens et l'estime de soi. Les objectifs sont de comprendre comment les cinq sens accompagnent la perception du monde, connaître ses aptitudes sensorielles et ce qu'elles révèlent de la capacité à communiquer avec le monde, apprécier comment les sens aident à gagner en confiance en soi pour découvrir le monde et sa diversité.

L'Estimo. Valorémis, 2016, 1 boîte de jeu avec : 1 affiche, 1

Février  
2019

## **Jeux & outils motricité**

### **Des jeux des enfants des sports #2 & des pratiques handi-valides**

70 fiches de jeux dans 6 sports, en pratiques partagées "handi/valides". Des jeux des enfants et des sports & des pratiques handi-valides. Le journal de l'animation, 2017, livre, 184 p. : ill. coul.

vivantes sur le corps, les directions...

Twister. Hasbro, 2012.  
1 tapis Twister ; 1 roulette avec flèche et base ; 1 règle du jeu

### **Le grand jeu de la danse (enfants 3-10 ans)**

Ce jeu basé sur la danse propose différentes activités autour de la motricité, du langage, du graphisme et des mathématiques.

Le grand jeu de la danse. Arthur et Marie, 6 réglettes + 6 plaques loto + 72 plaquettes-cartes + 1 chapeau + 2 feuilles A4 + 1 règle du jeu

### **Twister (enfants-adolescents)**

Suivez les instructions données par la roulette pour positionner les pieds et les mains sur des cercles de couleurs dessinés sur un grand tapis, mais attention: ne perdez surtout pas votre équilibre ! Jeu se jouant à partir de deux joueurs. Ce jeu peut aussi être décliné dans toutes les langues, pour un travail en langues

**Février  
2019**