



Sélection et analyse de jeux adaptés pour l'entraînement cognitif

Par Léonard Vannetzel, psychologue & Thibaut Sansorné, neuropsychologue



Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>QWIXX Gigamic</p>  <p>A partir de 8 ans</p> <p>Qwixx on board</p> <p>Qwixx deluxe</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attention soutenue et focalisée - Flexibilité - Planification - Inhibition - Gestion des probabilités - Calcul mental 	<p>Manipulation des petites quantités</p>	<p>Motricité fine</p>	<p>2 dés blancs, 1 dé rouge, 1 dé vert, 1 dé bleu, 1 dé jaune</p> <p>Chaque joueur dispose d'un formulaire comprenant des cases à cocher ainsi que d'un crayon</p> <p>Chaque joueur joue à son tour et lance tous les dés.</p> <p>Il s'agit de cocher les cases correspondant au montant des dés en choisissant la meilleure combinaison entre eux selon une stratégie : réussir à cocher le plus de cases sur chaque ligne.</p>

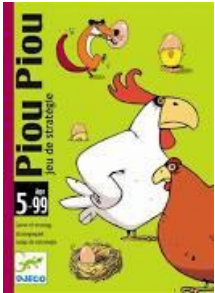
Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Éléments règle du jeu
				<p>Une belle extension : le Qwixx on board</p> <p>Et une version Deluxe pour les puristes !</p>
<p>Set (Gigamic)</p>  <p>A partir de 6 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fonctions exécutives : Flexibilité cognitive - Inhibition ++ <p>Attention visuelle soutenue Discrimination visuelle et organisation du regard Intelligence fluide Catégorisation</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Inhibition motrice 	<p>Jeu de cartes composé de 81 cartes qui sont toutes différentes.</p> <p>Sur les cartes figurent trois types de formes, qui peuvent être différentes selon leur nombre (1, 2 ou 3), leur couleur (rouge, vert ou bleu), leur remplissage (plein, vide ou hachuré).</p> <p>L'objectif consiste à réaliser des Set, c'est-à-dire des groupes de 3 cartes pour lesquelles les différents types de critères sont strictement identiques et :ou strictement différents</p>

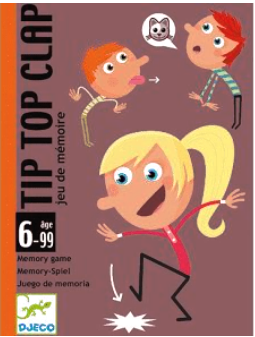
Oct-Opus

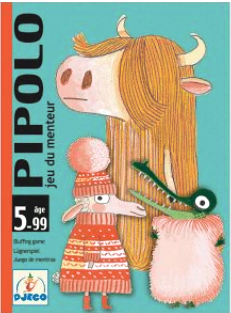
— formations —

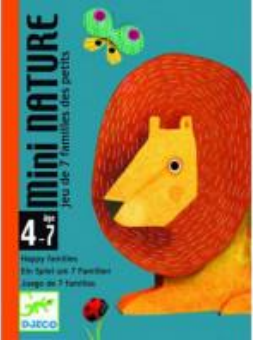

Ensemble, pour l'enfant

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

Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>A partir de 5 ans</p>				
<p>Piou Piou</p>  <p>A partir de 5 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Régulation émotionnelle ++ - Résistance à la frustration - Catégorisation et gestion des différences 			<p>Chaque joueur doit réaliser une combinaison de trois cartes (coq, poule, nid) pour pondre un œuf.</p> <p>Mais attention, une carte Renard peut voler l'œuf. A moins que le joueur victime du renard lui oppose deux cartes Coq.</p> <p>Puis une combinaison de deux cartes poules permettent de couvrir l'œuf et de faire naître</p>

Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
				un poussin. Le premier avec trois poussins a gagné
<p>Tip Tap Clap (Djeco)</p>  <p>A partir de 6 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attention - Mémorisation visuelle - Pensée séquentielle - Gestion de la frustration - Gestion de l'augmentation de la charge cognitive 		<ul style="list-style-type: none"> - Coordination - Imitation de séquences motrices - Planification et exécution de gestes 	<p>Chaque joueur tire à son tour dans la pioche une carte sur laquelle figure une action. Il doit réaliser cette action mais uniquement après avoir réalisé toutes les autres actions faites depuis le début du jeu. Les actions s'accroissent donc et le premier qui se trompe a perdu</p>

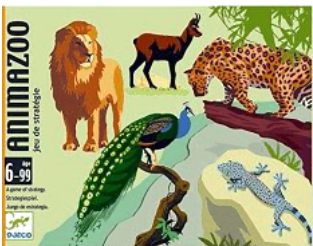

Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>Pipolo (Djeco)</p>  <p>A partir de 5 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inhibition - Catégorisation - Attention - Théorie de l'esprit ++ 			<p>Jeu de cartes réparties en trois catégories : animaux habillés, tous nus ou poilus.</p> <p>Une catégorie est donnée au départ et chaque joueur doit jouer une carte face cachée en annonçant qu'il joue bien une carte de la catégorie annoncée au départ. Tout joueur peut annoncer s'il pense que l'autre ment en disant pipolo. S'il s'est trompé, il récolte toutes les cartes. Celui qui en a le moins à la fin a gagné</p>



Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>Mini Nature (Djeco)</p>  <p>A partir de 4 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attention - Catégorisation ++ - Déduction et flexibilité cognitive ++ - Théorie de l'esprit 	<ul style="list-style-type: none"> - Métalinguistique - Catégorisation verbale - Lexique 		<p>Jeu de cartes 7 familles classique mais adapté aux jeunes enfants (dès 4 ans) Les 5 familles en jeu ne comportent que 4 éléments</p>
<p>Mini Family (Djeco)</p>  <p>A partir de 4 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attention - Catégorisation ++ - Déduction et flexibilité cognitive ++ - Théorie de l'esprit 	<ul style="list-style-type: none"> - Métalinguistique - Catégorisation verbale - Lexique 		<p>Jeu de 7 famille classique pour les plus de 6 ans</p>


Oct-Opus

— formations —


Ensemble, pour l'enfant

Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Éléments règle du jeu
<p>Anima Zoo (Djeco)</p>  <p>A partir de 6 ans</p>	<ul style="list-style-type: none">- Concentration- Catégorisation- Patience, résistance à la frustration- Flexibilité- Calcul mental a minima- Gestion des quantités	<ul style="list-style-type: none">- Lexique		<p>Chaque joueur doit constituer un zoo en achetant des animaux présentés successivement avec des cartes de nourriture.</p>
<p>Speed Monster (Djeco)</p>  <p>A partir de 5 ans</p>	<ul style="list-style-type: none">- Attention- Rapidité de traitement visuel- Raisonnement analogique et catégorisation- Résistance à l'impulsivité et à la frustration		<ul style="list-style-type: none">- Résistance à l'impulsivité motrice	<p>Chaque joueur dispose de trois cartes. Sur chacune figure différents types de monstres de différentes couleurs et avec différents arrière plans. Une carte est retournée de la pioche face visible. Chaque joueur doit identifier si une de ses cartes partagent un critère commun avec la carte issue de la pioche. Le premier qui trouve gagne la carte</p>

Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>Qwarto</p>  <p>A partir de 8 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Logique fluide - Attention - Flexibilité - Catégorisation - Planification 		<ul style="list-style-type: none"> - Motricité fine et précision manuelle a minima 	<p>Sur une sorte d'échiquier, chaque joueur pioche dans un sac à l'aveugle une pièce de bois. Aucune pièce n'est strictement identique aux autres. Elles diffèrent selon leur taille, leur forme et leur remplissage. Le premier joueur pouvant aligner trois pièces dont les critères sont tous identiques ou différents a gagné</p>
<p>6 qui prend (Gigamic)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Planification - Attention - Manipulation mentale de quantités - Calcul de grandeur - Gestion de la frustration 	<ul style="list-style-type: none"> - Lexique numérique 	<ul style="list-style-type: none"> - 	<p>Jeu de cartes qui comportent des chiffres différents. Il faut anticiper les cartes que l'adversaires va poser pour se défausser du maximum de cartes sans en recevoir.</p>

Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>A partir de 10 ans</p>				
<p>Batanimo (Djeco)</p>  <p>A partir de 3 ans</p>	-	-	-	



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


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

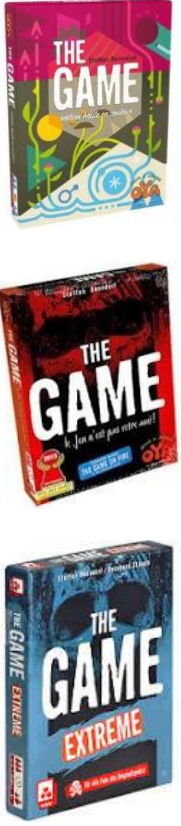
Oct-Opus

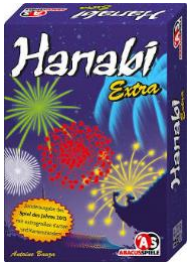

— formations —

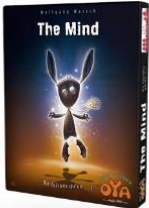

Ensemble, pour l'enfant

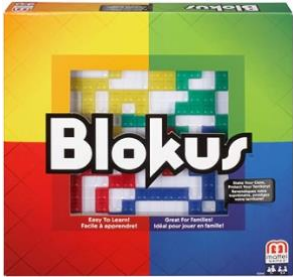
Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>Jour et nuit (Smart Game)</p>  <p>A partir de 3 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse visuo-spatiale - Planification - Traitement séquentiel - Attention - Inhibition - Flexibilité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

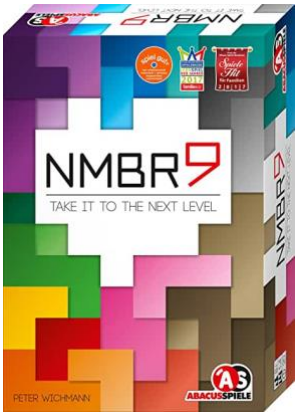
Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>Draftosaurus (Ankama)</p>  <p>A partir de 8 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Planification - Anticipation - Inhibition - Régulation émotionnelle 		<ul style="list-style-type: none"> - Motricité fine a minima 	<p>Dans un sac opaque, chaque joueur pioche un nombre précis de dinosaures répartis en 4 espèces. Selon des règles prédéfinies, à tour de rôle, chaque joueur place un dinosaure dans un des enclos dessinés sur son plateau de jeu. Chaque enclos présente des avantages, des enjeux et des règles définis. Après chaque coup, les joueurs s'échangent tous leurs dinosaures encore en main. Le gagnant est celui qui a gagné le plus de points selon les objectifs et contraintes des enclos du plateau.</p>



Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>The Game (Oya)</p>  <p>Dès 8 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attention soutenue - Flexibilité +++ - Inhibition - Planification - Régulation émotionnelle - Coopération - Numéracie - Manipulation mentale des quantité 	<ul style="list-style-type: none"> - pragmatique 	<ul style="list-style-type: none"> - Motricité fine a minima 	<p>Attention, jeu de coopération très addictif.</p> <p>Spiel des Jahre. 2013 As d'or 2015</p> <p>Jeu qui comprend 102 cartes. 4 cartes socle et 98 cartes chiffres qui vont de 2 à 99. Chaque joueur recoit 7 cartes chiffres que son partenaire ne voit pas. Chacun à tour de rôle va devoir poser au minimum 2 cartes sur une des 4 piles de cartes. Deux piles commencent à 1 et vont vers 100. 2 piles commencent à 100 et dégressent vers 1.</p> <p>Il est possible d'inverser le sens de montée ou descente des cartes si la carte à poser diffère strictement de 10 par rapport à la dernière carte posée.</p> <p>Objectif : réussir à poser toutes les cartes.</p>


Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>Hanabi (Abacus Spiele)</p>   <p>Dès 8 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Coopération, théorie de l'esprit - Stratégies mnésiques - Planification - Régulation de l'impulsivité 	<ul style="list-style-type: none"> - Logique et stratégies inductives verbale 		<p>Spiel des Jahres 2013</p> <p>Les joueurs incarnent des artificiers qui coopèrent afin de composer 5 feux d'artifice de couleurs différentes. La petite subtilité d'Hanabi est que les joueurs ne peuvent à aucun moment consulter leurs cartes, qu'ils prennent en main tournées vers leurs camarades.</p> <p>Pour l'emporter, ils devront constituer en s'entraidant cinq suites croissantes de cartes de même couleur. Pour ce faire, chaque joueur peut à son tour soit donner une information sur une couleur ou sur une valeur de cartes appartenant à un partenaire, soit défausser une carte, soit jouer une carte. Un jeton bleu est défaussé dès qu'une information est donnée.</p> <p>Existe en version extra (très confortable)</p>


Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>The Mind (Oya)</p>   <p>Dès 8 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inhibition ++ - Régulation de l'impulsivité - Stress et émotivité - Théorie de l'esprit - Coopération - Suite numérique et raisonnement probabiliste 		<ul style="list-style-type: none"> - A minima, motricité fine 	<p>As d'or 2019</p> <p>Jeu de coopération, The Mind est davantage une expérience unique qu'un jeu de cartes. 100 cartes qui comportent des chiffres de 1 à 100. 12 niveaux. Au niveau 1, chaque joueur reçoit 1. Carte. 2 cartes au niveau 2, etc</p> <p>L'équipe de joueurs dispose, au début de la partie de 3 vies et 2 shuriken. Les shuriken sont des sortes de joker.</p> <p>Le but du jeu est de poser les cartes dans l'ordre numérique sans communiquer d'aucune façon si ce n'est par la pensée.</p> <p>Au début de chaque niveau, les joueurs posent une main sur la table et doivent se connecter mentalement les uns aux autres.</p> <p>Puis chacun pose une carte lorsqu'il sent qu'il ne</p>


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



Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>Nmbr 9 (Abacussespiele)</p>  <p>Dès 8 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Planification spatiale 		<ul style="list-style-type: none"> - Dextérité - Précision visuomotrice - Motricité fine 	<p>Jeu d'empilement stratégique demandant calme et patience. Chaque joueur doit, empiler des cartes de formes différentes avec une contrainte : chaque carte ne peut être superposée sur une autre qu'à partir du moment où toute sa surface repose sur d'autres cartes. Extrêmement prenant.</p>

Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>Skull King (Schmidt)</p>  <p>Plus de 8 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Planification - Inhibition - Flexibilité 		<ul style="list-style-type: none"> - Motricité fine a minima 	<p>Attention, un des jeux les plus aboutis des dix dernières années !</p> <p>Plus qu'un jeu, le skull king est un univers. Une version jeu de carte (jeu de plis), une version dés. Au-delà d'un simple jeu de pli, le Skull King comporte plusieurs personnages qui possèdent des rôles et forces variables. Un incontournable.</p>
<p>Au feu les pompiers (Nathan)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparaison de grandeur - Construction du nombre 	<p>A minima : lexique, métalinguistique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 	<p>Jeu de bataille sympathique permettant de préparer la construction du nombre chez le jeune enfant.</p>

Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
Dès 3 ans				
Bisous dodo (Djeco) 	<ul style="list-style-type: none"> - Régulation émotionnelle - Gestion des transitions 		<ul style="list-style-type: none"> - Sensorialité - Schéma corporel 	Charmant petit jeu de transition dans lequel l'enfant gagne des actions (caresses, bisous, chatouilles) qu'il peut recevoir avant de se coucher.
Dès 2 ans				

Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>Papayoo (Gigamic)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Planification - Stratégie logique - Nombre a minima 		-	<p>Jeu de pli très sympathique. Le jeu comporte des cartes numérotées de 1 à 13 et dans 4 couleurs (pic cœur carreau trèfle) auxquelles s'ajoute une 5è : la couleur Payoo. Seules ces cartes valent des points. Le but du jeu : recevoir le moins de points. Une carte spéciale est désignée en début de partie : c'est le Papayoo. A ne surtout pas attrapper !</p>



Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>Plus de 7 ans</p>				
<p>Mission pas possible (Renegade Game Studio)</p>  <p>Dès 9 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vitesse de traitement ++ - Flexibilité cognitive - Régulation de l'impulsivité - Mémoire de travail visuo-spatiale - Résistance au stress 		<ul style="list-style-type: none"> - Précision visuomotrice - Motricité fine 	<p>Jeu de coopération avec dés extrêmement addictif.</p> <p>En 10 minutes, les joueurs doivent désamorcer un nombre précis de bombes simulées par des cartes.</p> <p>Chaque carte comporte un code de couleurs et/ou de chiffres qui renvoient à des dés de différentes couleurs.</p>


Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
<p>Code Name (Iello)</p>  	<ul style="list-style-type: none"> - Attention - Logique inductive - Induction déduction 		<ul style="list-style-type: none"> - Lexique ++ - Conceptualisation verbale 	<p>Un détective, des indices sémantiques, de la mémoire de travail et de la déduction... Code Name est un excellent jeu collaboratif qui mettre à l'épreuve les aptitudes de logique verbale des plus jeunes comme des plus anciens !</p> <p>Existe aussi en version « Duel » et en version « image »</p>

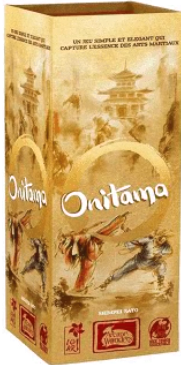

Oct-Opus


— formations —


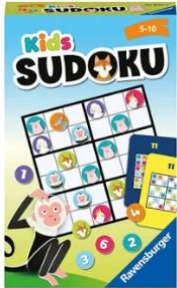
Ensemble, pour l'enfant

Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
 <p>Plus de 12 ans</p>				
<p>Très futé (Schmidt)</p> 	<ul style="list-style-type: none">- Attention soutenue- Flexibilité cognitive +++- Planification +++- Manipulation mentale des quantités- Inhibition- Raisonnement causaliste- Pensée séquentielle		<ul style="list-style-type: none">- Processus de balayage neurovisuel- Motricité fine a minima	<p>Je de dé passionnant. Avec 6 dés de couleurs différentes, les joueurs doivent cocher des cases dans différents blocs correspondant aux couleurs des dés. Chaque bloc comporte des contraintes ainsi qu'une logique propre et, selon cette dernière, rapporte des points. 6 mini parties dans la partie. Le joueur qui aura</p>

Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
 <p>Dès 8 ans</p>				<p>gagné le plus de point sera le très futé ! Et pour ceux qui maîtrisent, on passe au Vraiment très futé !</p>

Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Éléments règle du jeu
<p>Onitama (Arcane Wonders)</p>  <p>Dès 14 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Planification - Flexibilité cognitive - Mémoire de travail visuo-spatiale - Stratégie logique 		<ul style="list-style-type: none"> - Visuo-spatial ++ 	
<p>Bamboleo</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Planification - Inhibition - Logique fondamentale - Physique des masses 		<ul style="list-style-type: none"> - Motricité fine - Précision visuo-motrice - Appréhension spatiale globale et détaillée 	<p>Pour ce magnifique jeu d'équilibre en bois, on dispose une boule en liège au bout d'un manche en bois puis on place en équilibre sur la boule un plateau circulaire sur lequel sont entreposées pèles mêles un grand nombre de pièces en bois, de volume et de formes géométriques variées. Une fois</p>

Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
				<p>le plateau en équilibre (précaire), les joueurs vont devoir, chacun à leur tour, retirer une pièce du plateau dont l'équilibre est ainsi mis en péril... Plateau tombé, c'est la défaite !</p>
<p>Clac clac (Gigamic)</p>  <p>4 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inhibition ++ - Rapidité de traitement 		<ul style="list-style-type: none"> - Repérage spatial - Exécution motrice - Discrimination visuelle 	<p>On étale 36 disques sur lesquels figurent différents symboles de différentes couleurs et tailles. Chaque disque comporte un aimant. On lance deux dés sur lesquels figurent : 1. Des symboles tels que sur les disques 2. Des couleurs telles que sur les disques. Le plus rapidement possibles les joueurs doivent se saisir et aimanter tous les disques sur lesquels figurent les symboles de la couleur désignés par les dés. Clac clac !</p>

Jeux proposés	Compétences cognitives	Compétences langagières	Compétences motrices	Eléments règle du jeu
Monkey balance 	<ul style="list-style-type: none"> - Expérimentation des grandeurs - Accordage chiffre et nombre - 		-	
Sudoku kids 	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse visuelle - Résistance à l'impulsivité - Inhibition - Flexibilité - Raisonnement holistique ou séquentiel 	<ul style="list-style-type: none"> - Si verbalisation comme aide à la déduction, il y a recours au registre du métalinguistique appliqué à une logique oralisée 	- Motricité fine	<p>Sur le principe du célèbre jeu Sudoku, cette version pour enfant propose neuf pièces aimantées : Trois éléphants, 3 lions et trois ours. Le couvercle de la boîte fait office de support. On pose une de sudoku (feuille cartonnée) sur le support. Ces derniers sont de difficulté croissante.</p>

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

