


# Liste des jeux à prêter aux parents de l'école de Saint-Romain

Dernière mise à jour : 12 déc. 2022

Jeux à prêter	Sujet	Description
<p>1.</p> 	<p>mémoire</p> <p>9 à 17 ans</p>	<p><b>Mémoire télescopique</b> Utiliser des stratégies de mémorisation permettant de conserver le plus d'éléments possibles dans la mémoire.</p>
<p>2.</p> 	<p>compréhension de questions</p> <p>4 ans et +</p>	<p><b>Qui donne sa langue au chat?</b> Travailler et améliorer la compréhension des questions tout en s'amusant et en apprenant de nouveaux mots.</p>
<p>3.</p> 	<p>collaboration</p> <p>4 à 7 ans</p>	<p><b>Mont-à-mots mini</b> Répondre à des questions pour rejoindre le Yéti au sommet de la montagne (partage de connaissances).</p>
<p>4.</p> 	<p>lecture</p> <p>7 à 9 ans</p>	<p><b>La photo de famille</b> Ateliers pour travailler la lecture et les inférences.</p>

Jeux à prêter	Sujet	Description
<p>5.</p> 	<p>lecture</p> <p>7 à 9 ans</p>	<p><b>Le gymnase</b> Ateliers pour travailler la lecture et les inférences.</p>
<p>6.</p> 	<p>mathématique</p> <p>6 à 8 ans</p>	<p><b>Cherche et trouve des concepts mathématiques</b> Comprendre et produire différents mots représentant des concepts mathématiques et enrichir le vocabulaire expressif relatif aux lieux et aux objets.</p>
<p>7.</p> 	<p>stress</p> <p>7 ans et +</p>	<p><b>Zenda : Le maître du stress</b> Favorise le développement de la gestion du stress.</p>
<p>8.</p> 	<p>logique</p> <p>8 ans et +</p>	<p><b>Cat crimes</b> Jeu de logique et de casse-tête dont le but est de trouver le chat criminel.</p>

Jeux à prêter	Sujet	Description
<p>9.</p> 	<p>émotions</p> <p>3 à 7 ans</p>	<p><b>La boîte calme</b> Découvrir des outils pour clamer sa tempête d'émotions.</p>
<p>10.</p> 	<p>raisonnement logique</p> <p>4 ans et +</p>	<p><b>Sans problème</b> Réfléchir et aider les personnages à régler différents problèmes par la logique et la créativité.</p>
<p>11.</p> 	<p>vocabulaire</p> <p>12 ans et +</p>	<p><b>Tic Tac Boom!</b> Trouver des mots comportant les syllabes des cartes tirées du paquet dans un délai.</p>
<p>12.</p> 	<p>langage oral</p> <p>4 ans et +</p>	<p><b>Histoire de raconter</b> Faire appel à son imagination pour créer l'histoire la plus amusante.</p>

Jeux à prêter	Sujet	Description
<b>13.</b> 	émotions 3 à 8 ans	<b>La planète des émotions</b> Comprendre les émotions dans différentes situations et favoriser le développement de l'empathie.
<b>14.</b> 	habiletés sociales 3 à 6 ans	<b>L'école des monstres</b> Comprendre quels comportements sont souhaitables en société et lesquels ne le sont pas. Réfléchir aux conséquences positives et négatives de différents comportements.
<b>15.</b> 	habiletés sociales 6 à 10 ans	<b>Le code social</b> Stimuler le développement des habiletés sociales et réfléchir aux comportements appropriés dans différentes situations.
<b>16.</b> 	confiance en soi 7 à 11 ans	<b>La montagne de la confiance</b> Réfléchir aux différentes composantes de l'estime de soi.

Jeux à prêter	Sujet	Description
<p>17.</p> 	<p>mémoire et attention</p> <p>6 à 12 ans</p>	<p><b>Vol de mémoire</b> Aide à développer des stratégies, à les enregistrer et à organiser l'information dans la mémoire.</p>
<p>18.</p> 	<p>vocabulaire</p> <p>6 à 10 ans</p>	<p><b>Au royaume des catégories 1er niveau</b> Permet d'enrichir le vocabulaire.</p>
<p>19.</p> 	<p>vocabulaire</p> <p>6 à 10 ans</p>	<p><b>Au royaume des catégories 2e niveau</b> Permet d'enrichir le vocabulaire.</p>
<p>20.</p> 	<p>émotions 3 ans et +</p>	<p><b>Le monstre des couleurs</b> Reconnaître et apprendre à gérer ses émotions.</p>