

Biblio- Jeux

6→12 ans



TABLEAU DE JEUX
PAR PLANÈTE

Activités pour les
enfants de 6 à 12 ans
et leurs parents



Tableau de jeux par planètes

- Le jeu est adapté pour le cycle du primaire mentionné.
- Il est possible que le jeu soit peu stimulant pour votre enfant en raison de son niveau trop peu élevé ou trop difficile. Il est tout de même possible de jouer pour le plaisir, si votre enfant manifeste un intérêt. Des modifications aux règles seront peut-être nécessaires.
- Le jeu n'est pas adapté pour le cycle du primaire mentionné.

EXPLORONS LA...	JEUX/ACTIVITÉS	CYCLES		
		1 ^{ER}	2 ^E	3 ^E
 Planète DES QUESTIONS (2B)	HABILETÉ VISÉE : COMPRENDRE LES INFÉRENCES			
	2B.1.4 Lecture à la carte – Inférence 2 ^e cycle			
	HABILETÉ VISÉE : COMPRENDRE LE SENS DES MOTS ET DES FIGURES DE STYLE (EX. : COMPARAISON, MÉTAPHORE...)			
	2B.2.1 Les livres ont du style			
	HABILETÉ VISÉE : Retenir et manipuler mentalement des informations			
	2B.3.1 Dans ma valise			
	2B.3.2 Vol de mémoire			
	2B.3.3 Mémoire télescopique			

EXPLORONS LA...	JEUX/ACTIVITÉS	CYCLES		
		1 ^{ER}	2 ^E	3 ^E
	HABILETÉ VISÉE : TROUVER DES MOTS PRÉCIS EN FONCTION DU SENS			
	2C.1.1 Pique-mots			
	2C.1.2 Hedbanz enfants			
	2C.1.3 Time's up family			
	HABILETÉ VISÉE : TROUVER DES MOTS EN FONCTION DES SONS OU DES LETTRES			
	2C.2.1 Mont-à-mots mini			
	2C.2.3 Mospido Junior			
	2C.2.5 Batamots			
	HABILETÉ VISÉE : ENRICHIR SON VOCABULAIRE			
	2C.3.4 Vocabulon junior			
	HABILETÉ VISÉE : SE SENSIBILISER AU SENS DES MOTS ET DES EXPRESSIONS			
	2C.4.1 Divers sens			
	2C.4.2 Double sens 1			
	2C.4.3 Double sens 2			
	2C.4.4 Apprenti-sens			

EXPLORONS LA...	JEUX/ACTIVITÉS	CYCLES		
		1 ^{ER}	2 ^E	3 ^E
 Planète DES PHRASES (2E)	HABILETÉ VISÉE : IDENTIFIER ET UTILISER DIFFÉRENTS TYPES DE PHRASES			
	2E.1.1 La cité de la phrase			
	HABILETÉ VISÉE : ACCORDER DES NOMS			
	2E.2.1 Accordées comme des sardines			
	HABILETÉ VISÉE : ACCORDER DES VERBES			
	2E.3.1 La boussole des verbes			
	2E.3.4 Temps temps			
	HABILETÉ VISÉE : DÉVELOPPER DES HABILETÉS D'ANALYSE GRAMMATICALE			
	2E.4.2 Les pros du nom			

EXPLORONS LA...	JEUX/ACTIVITÉS	CYCLES		
		1 ^{ER}	2 ^E	3 ^E
 Planète DU DISCOURS (2F)	HABILETÉ VISÉE : UTILISER DES MARQUEURS DE RELATION			
	2F.1.1 Les marqueurs à toutes les sauces			
	HABILETÉ VISÉE : FAIRE UNE DESCRIPTION OU DONNER UNE EXPLICATION PRÉCISE			
	2F.2.3 Dixit			
	2F.2.4 Sans problème			
	HABILETÉ VISÉE : RACONTER UNE HISTOIRE OU UN ÉVÉNEMENT			
	2F.3.1 Bla bla bla			
	HABILETÉ VISÉE : ORGANISER SES IDÉES DANS LE DISCOURS			
	2F.4.1 Le fouillis des textes			

EXPLORONS LA...	JEUX/ACTIVITÉS	CYCLES		
		1 ^{ER}	2 ^E	3 ^E
	HABILETÉ VISÉE : DÉCODER DES SYLLABES ET DES MOTS			
	2G.1.2 L'as de la lecture 1			
	2G.1.3 L'as de la lecture 2			
	2G.1.4 L'as de la lecture – confusions			
	HABILETÉ VISÉE : DÉDUIRE DES RÈGLES ORTHOGRAPHIQUES À PARTIR DE LA STRUCTURE DES MOTS			
	2G.2.1 Mont-à-mots Alpha Détective			
	2G.2.3 Une expédition irrégulière			
	HABILETÉ VISÉE : IDENTIFIER RAPIDEMENT DES MOTS ÉCRITS			
	2G.3.3 Un vol en pleine fluidité			
	2G.3.4 L'as des mots irréguliers			
	HABILETÉ VISÉE : MAÎTRISER L'ORTHOGRAPHE D'USAGE			
	2G.4.1 Orthographe en cavale			
	2G.4.3 Scrabble Junior			
	2G.4.5 L'aviron orthographique			
	2G.4.6 L'orthographe sans papier ni crayon : ensemble 1			

EXPLORONS LA...	JEUX/ACTIVITÉS	CYCLES		
		1 ^{ER}	2 ^E	3 ^E
 Planète DES MATHS (H)	HABILETÉ VISÉE : COMPRENDRE DES CONCEPTS MATHÉMATIQUES (EX. : QUANTITÉ, ESPACE, TEMPS...)			
	H.1.1 La chasse aux bestioles			
	H.1.2 Size Up			
	HABILETÉ VISÉE : MAÎTRISER LES OPÉRATIONS MATHÉMATIQUES			
	H.2.1 Opérations sauvetage			
	H.2.3 Robomatique			
	H.2.5 Monopoly junior			
	H.2.7 Roi Dagobert			
	HABILETÉ VISÉE : SE REPRÉSENTER DES NOMBRES ENTIERS, DES FRACTIONS, DES NOMBRES DÉCIMAUX ET DES POURCENTAGES			
	H.3.3 Le panache des nombres			
	H.3.4 Mystéro			
	HABILETÉ VISÉE : RÉSOUDRE DES PROBLÈMES			
	H.4.1 La fabrique à sucre			
	H.4.2 Agent secret			
	H.4.3 Singes en fuite			
	H.4.4 Cat crimes			