

Catalogue de prêt

Matériel - Livres - Jeux de français - Jeux de mathématiques





Conditions d'utilisation

✦ Pour tout emprunt, il vous faudra présenter votre carte de membre ou vous en procurer une au coût de 5 \$.

✦ La durée du prêt est de 2 semaines.

✦ Le retour doit être fait sur nos heures d'ouverture, soit du lundi au vendredi de 8h30 à 12h et de 13h à 16h30. Afin de ne pas vous déplacer inutilement, téléphonez au Centre Alpha des Basques au 418-851-4088.

✦ S'il n'y a pas de réservation, il est possible de renouveler votre prêt en tout temps. Vous pouvez le faire soit par téléphone (nous avons une boîte de messagerie vocale) ou bien en nous écrivant un courriel au cadb1984@hotmail.com.

✦ Pour les retards, des frais seront facturés.

✦ En cas de bris ou de perte, un dédommagement sera demandé.

Merci de votre compréhension,

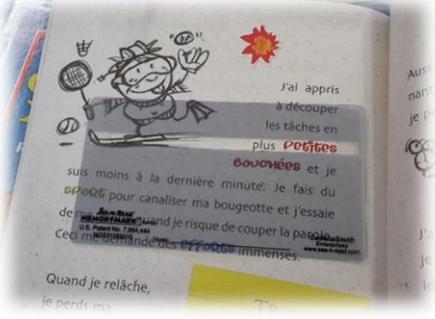
L'équipe du Centre Alpha des Basques

Matériel

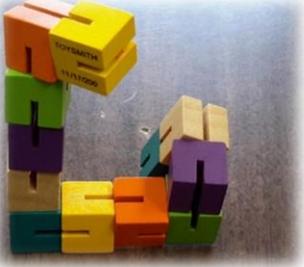
# du Matériel	Photo	Description
M-1		Tableau blanc effaçable et magnétique (cadre vert).
M-1		Tableau blanc effaçable et magnétique (cadre blanc).
M-2		Sablier 5 minutes
M-3		Time Timer 8 pouces
M-4		Time Timer 8" magnétique

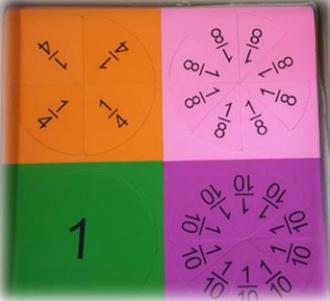
M-5		Time Timer 5" sur pied (style chronomètre)
M-6		Écouteurs noir Junior
M-7		Écouteurs bleu
M-8		Écouteurs gris (2 en inventaire)
M-9		Mr. Léopard, l'animal lourd qui favorise le calme et la concentration. 2 kg ou 4.4 lb
M-10		Mr. Dauphin, l'animal lourd qui favorise le calme et la concentration. 2 kg ou 4.4 lb

M-11		<p>Mr. Serpent, l'animal lourd qui favorise le calme et la concentration. 1.5 kg ou 3.3 lb</p>
M-12		<p>Mme Grenouille, l'animal lourd qui favorise le calme et la concentration. 2.5 kg ou 5.5 lb</p>
M-13		<p>Le Tabouret Mambo oscille doucement et force l'enfant à adopter une posture corporelle qui n'est pas naturelle.</p>
M-14		<p>Disco'sit : Ce coussin gonflable aide à la posture et favorise l'attention en position assise. Il peut être utilisé debout ou à genoux pour travailler l'équilibre et la stabilité du corps.</p>
M-15		<p>Coussin Movin'sit : Ce coussin gonflable est conçu pour supporter la colonne vertébrale et il favorise une bonne posture. C'est une aide précieuse pour le développement de l'attention en position assise.</p>
M-16		<p>Chaise ballon moderne : Ce fauteuil au confort inégalé peut améliorer l'équilibre et la posture et stimuler la circulation sanguine dans les jambes.</p>

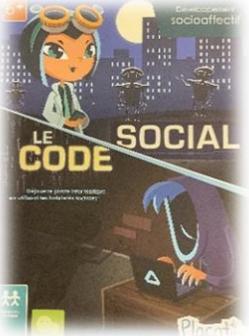
M-17		Horloge EasyRead : Outil pour apprendre à lire l'heure analogique 12 ou 24 heures.
M-18		Fausse monnaie canadienne pour jouer ou apprendre à compter l'argent.
M-19		Grande trousse Base dix : Cette trousse comprend 100 cubes unitaires, 10 bâtonnets de dix, 10 planches de cent et 1 bloc de mille. (2 en inventaire)
M-20		Petite trousse Base dix : Cette trousse comprend 20 unités, dix bâtonnets de 10 et une planche de 100. (31 pièces)
M-21		Règle de lecture Surlignement : L'ouverture de la fenêtre permet aux lecteurs d'écrire des notes, de souligner ou de surligner les passages importants tout en gardant un repère dans la page.

M-22		Bracelet anti-stress
M-23		Tangle Jr. Classic (18 sections) (2 en inventaire)
M-24		Souris étirables: Faites passer les petites souris à travers le morceau de fromage étirable. Outil antistress.
M-25		Monsieur Flexible : Tortillez-lui les bras ou les jambes et il gardera son sourire ! Outil antistress.
M-26		Balle Demi-lune : Balle antistress.
M-27		Balle de Stress Atomic : Balle antistress.
M-28		Balle hérissée clignotante : Balle antistress.

M-29		<p>Exerciseur de main (antistress). Le «Eggsercizer».</p> <p>(2 en inventaire)</p>
M-30		<p>Casse-tête en bois à manipuler : Idéal comme outil antistress, ces 12 blocs de 1.3 cm sont attachés ensemble par un cordon élastique et peuvent être agencés de différents façons.</p>
M-31		<p>Masseur pour les doigts : Massez vos doigts avec cette bague discrète et sensorielle ! Dites adieu aux jointures ankylosées.</p> <p>(2 en inventaire)</p>
M-32		<p>Boinks : Super outil de manipulation sensorielle, sa texture unique et son action à ressort en fait un jouet dont vous ne voudrez plus vous passer ! Excellent pour développer la motricité fine et la coordination œil-main.</p>
M-33		<p>Ensemble de luxe d'aide à l'écriture : Crayons et prises à crayons (16 morceaux).</p>
M-34		<p>Jetons de bingo.</p>

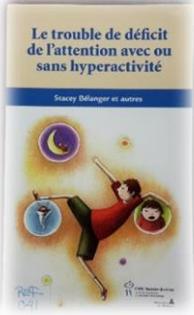
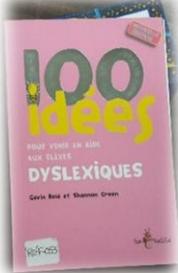
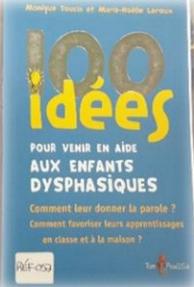
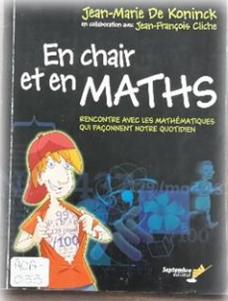
M-35		<p>Roulette des sons Amusez-vous avec votre enfant à lire les sons. 1^{ère} et 2^e année.</p>
M-36		<p>Formes géométriques 3D à plier : Renforcer l'apprentissage des concepts géométriques difficiles avec ce jeu. Contient 12 formes de 5 couleurs.</p>
M-37		<p>Fractions magnétiques : Représentez graphiquement les fractions avec cet ensemble de 106 tuiles magnétiques. Les morceaux circulaires montrent comment les fractions font partie d'un tout et les morceaux rectangulaires montrent comment les fractions peuvent décrire une partie d'une longueur.</p>
M-38		<p>Balle Mondo à l'envers fluo. Cette balle se retourne sur elle-même et offre une texture totalement différente de chaque côté.</p>
M-39		<p>Bâtonnet rigolo à manipuler. Il procure une stimulation sensorielle instantanée.</p>
M-40		<p>Tablette Samsung, une foule d'applications pédagogiques de français, de mathématique et d'anglais</p>

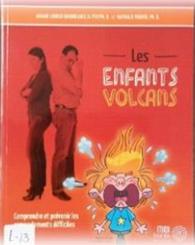
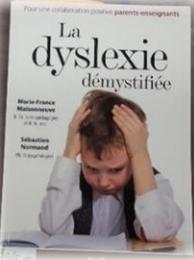
M-41		Réglettes de calculs
M-42		<p>Cartes de tâches</p> <p>Ces cartes permettent de créer une routine de tâches pour l'enfant et de morceler les tâches pour que l'enfant sache ce qui s'en vient.</p>
M-43		<p>Jeu Zenda : Le maître du stress</p> <p>Jeu conçu pour aider les enfants de 7 à 14 ans à développer 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.</p>
M-44		<p>Dés de couleur (12 cm)</p> <p>4 dés : A, B, C, D</p>
M-45		<p>Le filet magique (avec toutou)</p> <p>Technique d'impact pour la gestion de la colère : aider à trouver un filet magique pour permettre d'apaiser les colères.</p>
M-46		<p>Crayons pour jeux Hot-Dots</p> <p>(4 crayons en inventaire)</p>

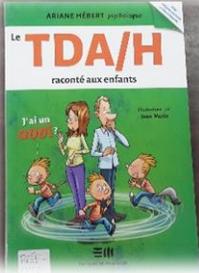
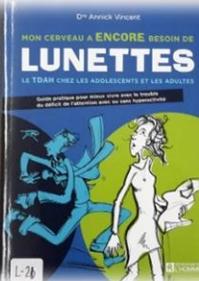
<p>M-47</p>		<p>Marqueurs de couleur effaçables (5 ou 4)</p> <p>(2 en inventaire)</p>
<p>M-48</p>		<p>Ensemble d'aimants (6 ronds + 4 plaques)</p>
<p>M-49</p>		<p>Le code social</p> <p>Jeu conçu pour stimuler le développement des habiletés sociales des enfants de 6 à 10 ans à l'aide de mises en situation.</p>
<p>M-50</p>		<p>La boîte calme</p> <p>Cette boîte est conçue pour accompagner les enfants et les parents dans la gestion des crises au quotidien grâce à divers outils de gestion des émotions.</p>

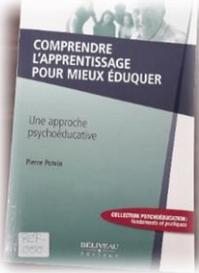
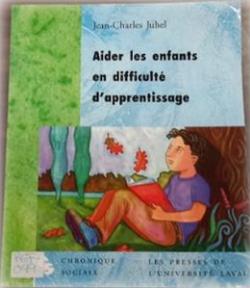
Livres pour les parents

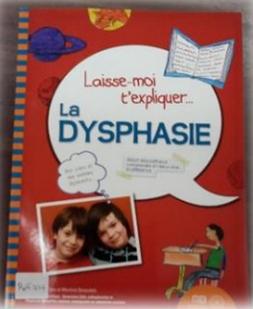
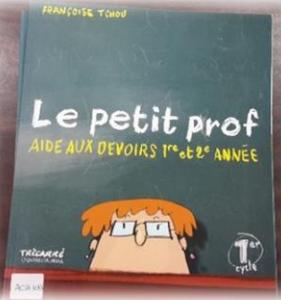
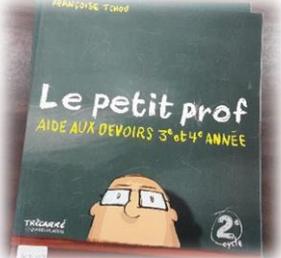
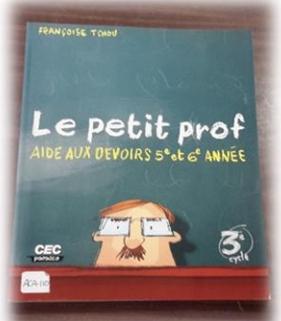
# du Matériel	Photo	Description
L-1		<p>Apprivoiser l'hyperactivité et le déficit de l'attention. (2 en inventaire)</p>
L-2		<p>Dyslexie et autres maux d'école (Quand et comment intervenir) (2 en inventaire)</p>
L-3		<p>Les troubles d'apprentissage : Comprendre et intervenir</p>
L-4		<p>Au retour de l'école... La place des parents dans l'apprentissage scolaire</p>

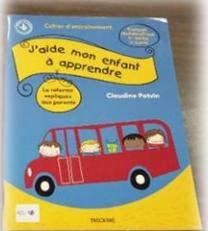
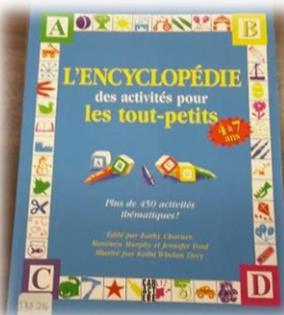
L-5	 <p>Le trouble de déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité</p> <p>Stacey Delinger et autres</p>	Le trouble de déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité
L-6	 <p>La motivation à l'école, un passeport pour l'avenir</p> <p>Germain Ducloux</p>	La motivation à l'école, un passeport pour l'avenir
L-7	 <p>100 idées pour venir en aide aux élèves dyslexiques</p> <p>Carie Bell et Shannon Green</p>	100 idées pour venir en aide aux élèves dyslexiques
L-8	 <p>100 idées pour venir en aide aux enfants dysphasiques</p> <p>Comment leur donner la parole ? Comment favoriser leurs apprentissages en classe et à la maison ?</p>	100 idées pour venir en aide aux enfant dysphasiques
L-9	 <p>En chair et en MATHS</p> <p>RENCONTRE AVEC LES MATHÉMATIQUES QUI FAÇONNENT NOTRE QUOTIDIEN</p>	<p>En chair et en Maths</p> <p>Rencontre avec les mathématiques qui façonnent notre quotidien.</p>

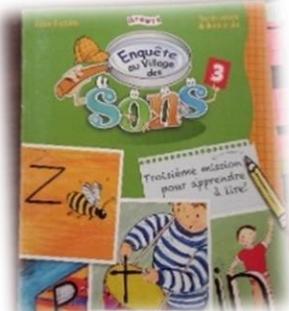
L-10	 <p>COMMENT CHOISIR LES RENFORÇEURS</p> <p>par R. Simon Hall et Marilyn C. Hall</p> <p>Traduit par Lise Darré-Laperre, Ph. D.</p> <p>GREDD</p>	Comment choisir les renforçateurs
L-11	 <p>COMMENT MAINTENIR LE COMPORTEMENT</p> <p>par Alan Kazdin, Ph. D. et Karen Esveth-Cawson, M.A.</p> <p>Traduit par Alan Côté, Ph. D.</p> <p>GREDD</p>	Comment maintenir le comportement
L-12	 <p>Les troubles d'apprentissage</p>	Les troubles d'apprentissage (1 en inventaire et 11 à donner)
L-13	 <p>Les ENFANTS VOLCANS</p>	Les enfants Volcans Comprendre et prévenir les comportements difficiles
L-14	 <p>La dyslexie démystifiée</p>	La dyslexie démystifiée (Pour une collaboration positive parents-enseignants)
L-15	 <p>ANXIÉTÉ La boîte à outils</p>	Anxiété – La boîte à outils Stratégies et techniques pour gérer l'anxiété

L-16		L'Anxiété racontée aux enfants
L-17		Devoirs – La boîte à outils Trucs et idées faciles pour apprendre en s'amusant de la 1 ^{ère} à la 6 ^e année
L-18		Le TDAH racontée aux enfants
L-19		TDA/H – La boîte à outils Stratégies et techniques pour gérer le TDA/H
L-20		Guide de survie pour les enfants vivant un TDAH
L-21		Mon cerveau a encore besoin de lunettes. Le TDAH chez les adolescents et les adultes Guide pratique pour mieux vivre avec le TDA/H

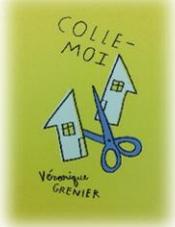
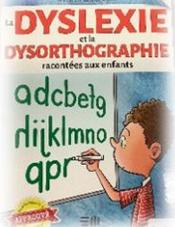
L-22		<p>Mon cerveau a besoin de Lunettes.</p> <p>Vivre avec l'hyperactivité (Regard d'un enfant sur le TDAH).</p>
L-23		<p>Comprendre l'apprentissage pour mieux éduquer.</p>
L-24		<p>Aider les enfants en difficulté d'apprentissage.</p>
L-25		<p>Laisse-moi t'expliquer ... La Dyspraxie</p> <p>Album éducatif pour comprendre et mieux vivre la différence.</p>
L-26		<p>Laisse-moi t'expliquer ... La Dyslexie</p> <p>Album éducatif pour comprendre et mieux vivre la différence. (2 en inventaire)</p>

L-27		<p>Laisse-moi t'expliquer ... La Dysphasie</p> <p>Album éducatif pour comprendre et mieux vivre la différence. (2 en inventaire)</p>
L-28		<p>Les troubles du comportement à l'école</p> <p>Prévention, évaluation et intervention</p>
L-29		<p>Le petit prof</p> <p>Aide aux devoirs 1^{re} et 2^e année</p>
L-30		<p>Le petit prof</p> <p>Aide aux devoirs 3^e et 4^e année</p>
L-31		<p>Le petit prof</p> <p>Aide aux devoirs 5^e et 6^e année</p>

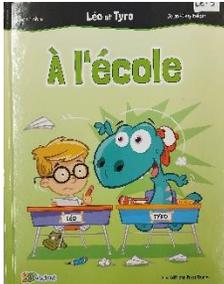
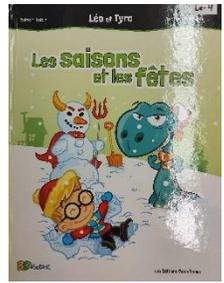
L-32		Plan d'intervention pour les difficultés d'attention.
L-33		<p>J'aide mon enfant à apprendre.</p> <p>La réforme expliquée aux parents. Cahier d'entraînement</p> <p>Préscolaire</p>
L-34		<p>J'aide mon enfant à apprendre.</p> <p>La réforme expliquée aux parents.</p> <p>Cahier d'entraînement Français, Mathématique.</p> <p>2^e année</p>
L-35		<p>J'aide mon enfant à apprendre.</p> <p>La réforme expliquée aux parents.</p> <p>Cahier d'entraînement Français, Mathématique.</p> <p>5^e année</p>
L-36		<p>J'aide mon enfant à apprendre.</p> <p>La réforme expliquée aux parents.</p> <p>Cahier d'entraînement Français, Mathématique.</p> <p>6^e année</p>
L-37		<p>L'encyclopédie des activités pour les tout-petits.</p> <p>Plus de 450 activités thématiques!</p>

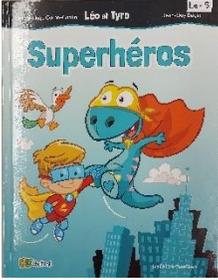
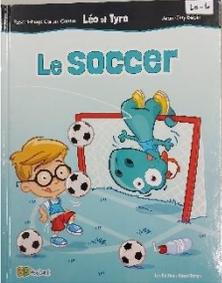
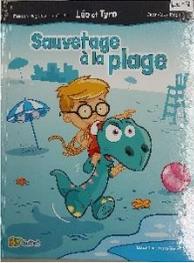
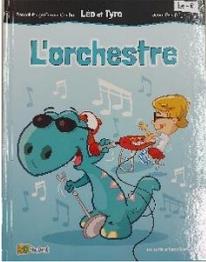
L-38		<p>Toute ma maternelle</p> <p>Conforme au Programme du Ministère de l'Éducation (trucs, jeux, comptines, exercices, conseils aux parents).</p>
L-39		<p>Guide de sensibilisation au trouble primaire du langage (Dysphasie)</p> <p>Fiches éducatives vulgarisées, histoires à raconter avec des mises en situation et des moyens d'expliquer facilement la dysphasie aux enfants de 6 à 10 ans.</p>
L-40		<p>Enquête au village des Sons # 1</p> <p>Pour les enfants de 5 à 7 ans</p> <p>Première mission pour apprendre à lire.</p>
L-41		<p>Enquête au village des Sons # 2</p> <p>Pour les enfants de 6 ans et plus</p> <p>Nouvelle mission pour apprendre à lire.</p>
L-42		<p>Enquête au village des Sons # 3</p> <p>Pour les enfants de 6 ans et plus</p> <p>Troisième mission pour apprendre à lire.</p>

L-43		<p>Raconte-moi les Sons</p> <p>Une approche innovatrice pour l'apprentissage de la correspondance sonore des lettres</p> <p>(1 copie supplémentaire en noir et blanc)</p>
L-44		<p>Le trouble développemental du langage.</p> <p>Une pochette informative sur le TDL, fournie par l'Association québécoise de la dysphasie. Quelques dépliants à donner.</p>
L-45		<p>Techniques d'impact pour grandir</p> <p>Ce cahier permet le développement de l'intelligence émotionnelle chez les adolescents par des illustrations.</p>
L-46		<p>Mon aide-mémoire du primaire</p> <p>Un rappel de toutes les notions du primaire pour les parents et les enfants. Couvre tout le Programme du Ministère de l'Éducation (2008).</p>
L-47		<p>Activités pour apprendre</p> <p>Techniques pour développer les compétences personnelles, intellectuelles et sociales pour les élèves du primaire (135 activités).</p> <p>(2 en inventaire)</p>
L-48		<p>Le grand méchant loup dans ma maison</p> <p>Histoire qui aborde la thématique de la violence familiale en s'inspirant de contes.</p>

L-49		<p>Colle-moi</p> <p>Recueil de poésie traitant de la séparation et de la recherche du lien familial perdu.</p>
L-50		<p>La dyslexie et la dysorthographe racontée aux enfants</p> <p>Pour mieux faire comprendre ces deux troubles d'apprentissage aux tout-petits.</p>
L-51		<p>Devoirs – La boîte à outils</p> <p>Stratégies pour mieux vivre une perte</p>
L-52		<p>VIC</p> <p>L'anxiété de performance à l'adolescence</p>

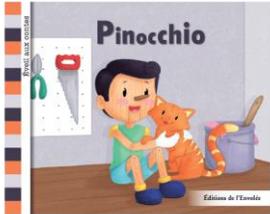
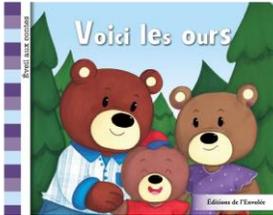
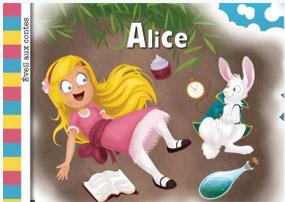
Livres pour les enfants

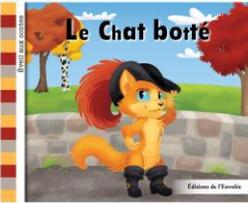
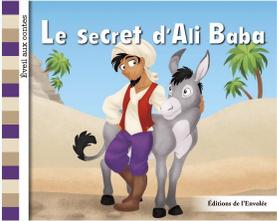
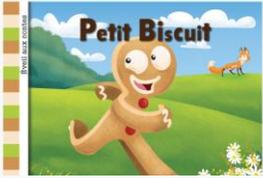
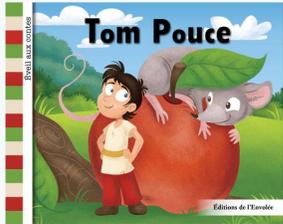
# du Matériel	Photo	Description
Le-1		Lire une bande dessinée Léo et Tyro : BDébutant niveau 1
Le-2		Je suis Léo et Tyro : BDébutant niveau 1
Le-3		À l'école Léo et Tyro : BDébutant niveau 1
Le-4		Les saisons et les fêtes Léo et Tyro : BDébutant niveau 1

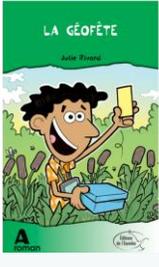
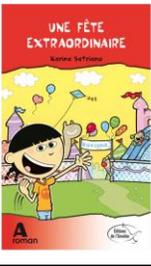
<p>Le-5</p>		<p>Superhéros Léo et Tyro : BDébutant niveau 2</p>
<p>Le-6</p>		<p>Le soccer Léo et Tyro : BDébutant niveau 2</p>
<p>Le-7</p>		<p>Sauvetage à la plage Léo et Tyro : BDébutant niveau 2</p>
<p>Le-8</p>		<p>L'orchestre Léo et Tyro : BDébutant niveau 2</p>
<p>Le-9</p>		<p>Fringale de nuit Léo et Tyro : BDébutant niveau 3</p>

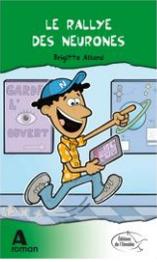
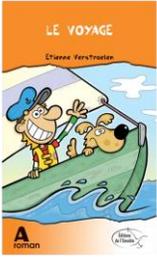
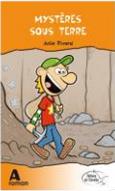
<p>Le-10</p>		<p>Le furet en fuite Léo et Tyro : BDébutant niveau 3</p>
<p>Le-11</p>		<p>Sortie au musée Léo et Tyro : BDébutant niveau 3</p>
<p>Le-12</p>		<p>Il y a de l'amour dans l'air Léo et Tyro : BDébutant niveau 3</p>
<p>Le-13</p>		<p>Utilisation et surutilisation des jeux vidéo</p>
<p>Le-14</p>		<p>La grand-mère du chaperon rouge Éveil aux contes</p>
<p>Le-15</p>		<p>C'est Cendrillon Éveil aux contes</p>

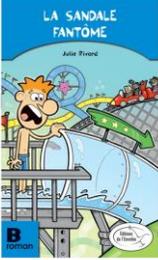
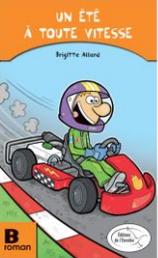
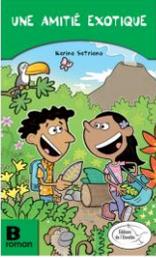
Le-16		La jolie sirène Éveil aux contes
Le-17		Le génie Éveil aux contes
Le-18		Le petit canard Éveil aux contes
Le-19		Les sept nains Éveil aux contes
Le-20		Les trois cochons Éveil aux contes
Le-21		Mon haricot magique Éveil aux contes

Le-22		Pinocchio Éveil aux contes
Le-23		Voici les ours Éveil aux contes
Le-24		Alice Éveil aux contes
Le-25		Hansel et Gretel Éveil aux contes
Le-26		L'enfant de la jungle Éveil aux contes
Le-27		La Belle endormie Éveil aux contes

Le-28		La Reine des neiges Éveil aux contes
Le-29		Le chat botté Éveil aux contes
Le-30		Le lièvre et la tortue Éveil aux contes
Le-31		Le secret d'Ali Baba Éveil aux contes
Le-32		Petit Biscuit Éveil aux contes
Le-33		Tom pouce Éveil aux contes

Le-34		<p>À la recherche du passe-temps Roman A : 2e et 3e année</p>
Le-35		<p>L'autographe</p>
Le-36		<p>La géofête Roman A : 2e et 3e année</p>
Le-37		<p>Bonbons durs, bonbons mous Roman A : 2e et 3e année</p>
Le-38		<p>Le grand rôle Roman A : 2e et 3e année</p>
Le-39		<p>Une fête extraordinaire Roman A : 2e et 3e année</p>

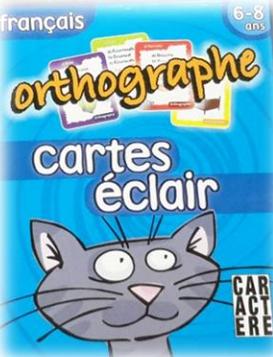
Le-40		Le rallye des neurones Roman A : 2e et 3e année
Le-41		Le voyage Roman A : 2e et 3e année
Le-42		Quelles vacances! Roman A : 2e et 3e année
Le-43		Mystère sous terre Roman A : 2e et 3e année
Le-44		Frisson à l'hôpital Roman B : 2e à 4e année
Le-45		L'endroit secret Roman B : 2e à 4e année

Le-46		<p>La sandale fantôme Roman B : 2e à 4e année</p>
Le-47		<p>La station météo Roman B : 2e à 4e année</p>
Le-48		<p>Le mystère du samouraï Roman B : 2e à 4e année</p>
Le-49		<p>Un été à toute vitesse Roman B : 2e à 4e année</p>
Le-50		<p>Course contre le sablier Roman B : 2e à 4e année</p>
Le-51		<p>Une amitié exotique Roman B : 2e à 4e année</p>

Le-52		<p>Une histoire de pêche Roman B : 2e à 4e année</p>
Le-53		<p>Une athlète en herbe Roman B : 2e à 4e année</p>
Le-54		<p>Une aventure fortnite dont tu es le héros! T.1 :99 contre 1 Roman 9 ans et plus</p>
Le-55		<p>Simone sous les ronces</p> <p>Album pour aborder l'anxiété vécue par les enfants avec douceur et bienveillance.</p>
Le-56		<p>La colère de Fabien</p> <p>Contient un guide permettant de mieux comprendre le développement des émotions chez l'enfant, des conseils et activités pour aider l'enfant à nommer, comprendre et gérer la colère et une histoire pour découvrir ce qu'est la colère et en discuter en famille.</p>

<p>Le-57</p>		<p>Thomas fait une crise</p> <p>Une histoire chouette pour intégrer le yoga dans la vie des enfants.</p> <p>Ce livre s’anime grâce à l’application ALASKA, téléchargeable gratuitement sur un appareil mobile.</p>
<p>Le-58</p>		<p>Quand je bouge, je médite</p> <p>Dix mouvements de pleine conscience</p> <p>Initiation à la pleine conscience pour les enfants.</p>

Jeux de français

# du Matériel	Photo	Description
JF-1		Cartes éclair « Mots-étiquettes et épellations » (5-7 ans) (2 exemplaires)
JF-2		Cartes éclair « Verbes » En regardant l'image, l'enfant doit choisir le bon verbe. (5-7 ans)
JF-3		Cartes éclair « Orthographe » En regardant l'image, l'enfant doit choisir la bonne orthographe. (6-8 ans)

<p>JF-4</p>		<p>Les incollables : 800 questions et réponses pour stimuler ses neurones. (1^{ère} année)</p>
<p>JF-5</p>		<p>Les incollables : 800 questions et réponses pour stimuler ses neurones. (2^e année)</p>
<p>JF-6</p>		<p>Les incollables : 800 questions et réponses pour stimuler ses neurones. (3^e année)</p>
<p>JF-7</p>		<p>Tic... Tac Boum : Jeu permettant aux enfants d'élargir leur champ lexical. 55 cartes qui représentent un thème familier et un Tic... Tac Boum (minuterie).</p>
<p>JF-8</p>		<p>Cartes de sons avec images.</p>

<p>JF-9</p>		<p>Cartes de sons (sans image)</p>
<p>JF-10</p>		<p>Bingo de l'hiver : Jeu de bingo avec mots sur le thème de l'hiver. (24 cartes de Bingo)</p>
<p>JF-11</p>		<p>Bingo de la rentrée : Jeu de Bingo avec mots sur le thème de la rentrée. (24 cartes de Bingo)</p>
<p>JF-12</p>		<p>Bingo de l'Halloween : Jeu de Bingo avec mots sur le thème de l'Halloween. (24 Cartes de Bingo)</p>
<p>JF-13</p>	<p>---</p>	<p>---</p>

JF-14



Qui suis-je?

Niveau 1 : 20 fiches problèmes et 20 cartes réponses, 1 mode d'emploi, 8 cartes réussites. (2 en inventaire : 1 couleurs et 1 noir/blanc).

JF-15



Je reconnais les lettres de l'alphabet
Deux fiches ainsi qu'un sac contenant de petits cartons pour associer les lettres au bon endroit (coccinelles et fleurs).

(2 en inventaire)

JF-16



Charivari de mots.

Niveau 1 : Mode d'emploi, 10 fiches problèmes, les corrigés ainsi que 8 cartes de réussite.

JF-17



Photo-Syllabes

Niveau 1 : 9 fiches problèmes, 1 fiche vierge, les corrigés ainsi que 8 cartes de réussite.

JF-18

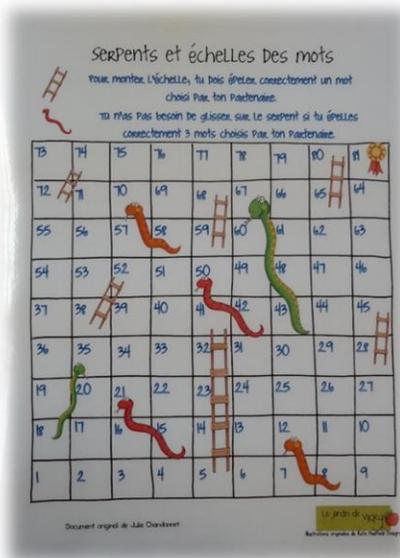


Planche de jeu : Serpents et échelles des mots.
Pour apprendre de façon ludique les mots d'orthographe.

JF-19



Les cartes études : Diversifier les méthodes d'études, l'enfant pige au hasard parmi 10 cartes.
N.B : Certaines cartes nécessitent du matériel spécifique.
(2 en inventaire, un vert et un rose).

JF-20



Les lettres «p»,«b»,«d»
Planche de jeux permettant aux enfants de 1^{ère}, 2^e et 3^e année, de démystifier le p, b et d.
En complément, nous suggérons les feuilles d'exercices.

JF-21



Les saisons illustrées, les mois de l'année, les jours de la semaine, les notions telles qu'aujourd'hui, hier, demain.

Les jours de 1 à 31.

JF-22



Je joue avec les sons simples tels que ma, li, hé, fè, ti, so, pé, ba, ca, ju...
(Avec 4 pions)

JF-23



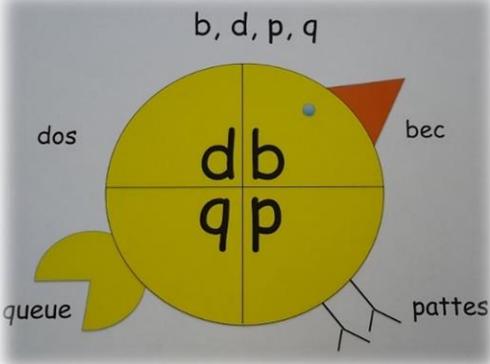
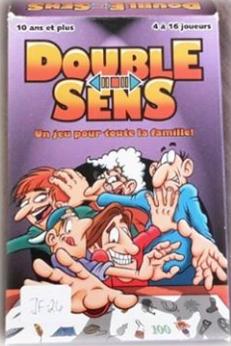
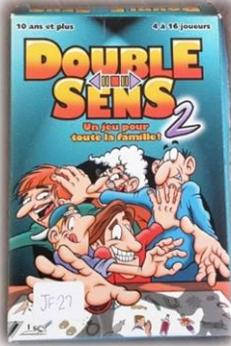
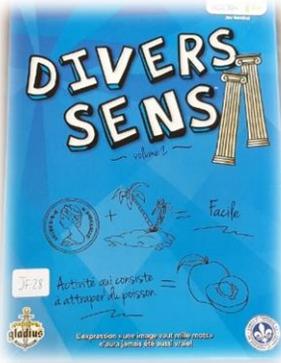
Verbo Rapido

Conjuguer les verbes au présent, futur, passé simple, imparfait et au passé composé.

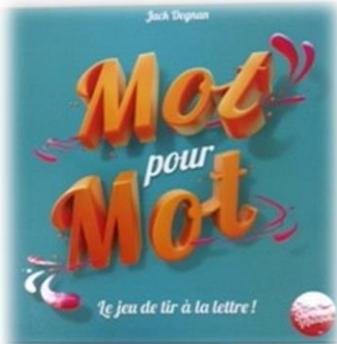
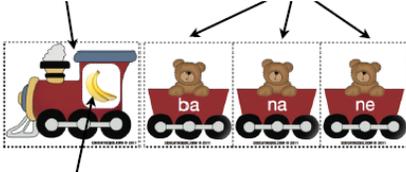
JF-24

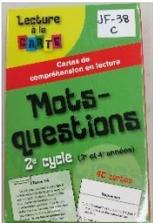
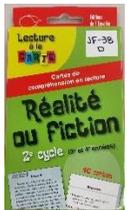
21	22	23	24	25	26	Arrivée
14	15	16	17	18	19	20
7	8	9	10	11	12	13
Départ	1	2	3	4	5	6

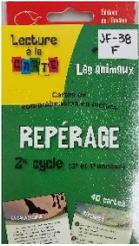
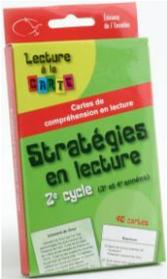
Planche de jeu à adapter.
(2 en inventaire)

<p>JF-25</p>		<p>L'oiseau jaune : p, b, q, d, pour pattes, bec, queue et dos.</p>
<p>JF-26</p>		<p>Double-Sens Un jeu pour toute la famille : À partir d'une définition trouver l'image qui correspond à l'indice du maître du jeu. 10 ans et plus</p>
<p>JF-27</p>		<p>Double-Sens 2 Un jeu pour toute la famille : À partir d'une définition trouver l'image qui correspond à l'indice du maître du jeu. 10 ans et plus</p>
<p>JF-28</p>		<p>Divers-Sens C'est un jeu familial de vitesse, de déduction basé sur des homophones, c'est-à-dire des mots qui se prononcent de manière identique, mais qui ont un sens différent.</p>

<p>JF-29</p>	 <p>Atelier des mots 1</p>	<p>Atelier des mots 1 : Permet aux enfants de découvrir et d'aborder le principe alphabétique 3 ans et plus</p>
<p>JF-30</p>	 <p>Le Docte-Rat Junior</p>	<p>Le Docte-Rat Junior. Jeu familial questions de culture générale. 9 ans et plus 2-12 joueurs</p>
<p>JF-31</p>	 <p>LA CLASSE DE 5^e</p>	<p>La classe de 5^e Jeu familial : êtes-vous plus brillant qu'un élève de 5^e? 9 ans et plus 2 à 4 joueurs.</p>
<p>JF-32</p>	 <p>PariMot.</p>	<p>PariMot Ce jeu allie le pari et les mots, mettant en scène l'aspect ludique de la langue française. Seul ou à plusieurs. 12 ans et plus</p>
<p>JF-33</p>	 <p>Pêche aux poissons</p>	<p>La pêche aux poissons. Écrire sur les poissons les mots d'orthographe ou bien y accrocher les mots étiquettes. Ce jeu peut même être utilisé pour les mathématiques. (Crayons effaçables et petites cannes à pêche aimantée).</p>

<p>JF-34</p>		<p>Mot pour Mot Trouvez vite un mot dans la catégorie imposée. Tirez chacune de ses lettres d'une case vers vous. La première équipe qui amène 6 lettres de son côté gagne.</p>
<p>JF-35</p>		<p>Vocabulon (édition famille) Jeu à deux niveaux (enfants et adultes) dans lequel vous devez découvrir le sens caché de mots courants.</p>
<p>JF-36</p>		<p>Wago-mots Écrire les mots associés aux images apparaissant sur les locomotives à l'aide des syllabes des wagons de la même couleur. (2 en inventaire, un couleur, un noir et blanc)</p> 
<p>JF-37</p>		<p>Mont-à-mot Jeu de vocabulaire coopératif Lancez le dé, découvrez sur une carte le défi que vous aurez à relever et chaque fois que vous réussissez, Sam l'alpiniste peut avancer un peu plus vers son but. 4 ans +</p>

<p>JF-38</p>		<p>Lecture à la carte : Ensemble 2^e cycle B Collection de 8 jeux de cartes de compréhension de lecture conçus pour être joués oralement. Chaque jeu propose 40 courts textes suivis de quatre questions.</p>
<p>JF-38 A</p>		<p>Lecture à la carte : Idée principale Quarante courts textes suivis de questions visant à trouver l'idée principale du texte</p>
<p>JF-38 B</p>		<p>Lecture à la carte : Inférence Quarante courts textes suivis de questions se rapportant à l'inférence</p>
<p>JF 38 C</p>		<p>Lecture à la carte : Mots-questions Quarante courts textes suivis de questions débutant toutes par un mot de la liste de mots-questions.</p>
<p>JF-38 D</p>		<p>Lecture à la carte : Réalité ou fiction Quarante courts textes suivis de questions de discernement</p>
<p>JF-38 E</p>		<p>Lecture à la carte : oiseaux Quarante courts textes suivis de questions de repérage.</p>

<p>JF-38 F</p>		<p>Lecture à la carte : Repérage, les animaux Quarante courts textes suivis de questions de repérage</p>
<p>JF-38 G</p>		<p>Lecture à la carte : Stratégies en lecture Quarante courts textes suivis de questions utilisant douze stratégies différentes pour exercer les joueurs et les joueuses à cerner une idée sous divers angles et à retirer le maximum d'informations d'un texte.</p>
<p>JF-38 H.1 et JF-38 H.2</p>		<p>Lecture à la carte : Repérage, le hockey Quarante courts textes suivis de questions de repérage.</p>
<p>JF-39</p>		<p>Lecture à la carte : mots-questions 1^{er} cycle Quarante courts textes suivis de questions posées à l'aide de mots-questions.</p>
<p>JF-40</p>		<p>Les pros de la grammaire- Baseball Jeu compétitif s'adressant à des élèves de 6e année du primaire et des 1er et 2e cycles du secondaire dans lequel les joueurs répondent à des questions d'analyse grammaticale afin de remporter les grands honneurs du championnat de baseball de la Ligue majeure d'analyse grammaticale (LMAG).</p>

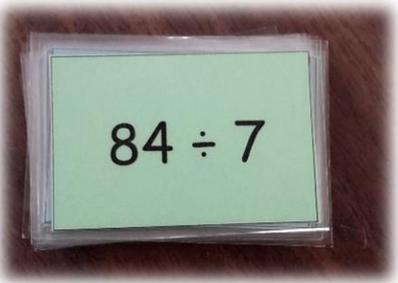
<p>JF-41</p>		<p>La mosaïque textuelle Les joueurs doivent remettre en ordre des bouts de textes trouvés dans le grenier d'Augustine Lavallée, une femme qui a passé sa vie à enquêter sur des phénomènes étranges. Pour réussir le jeu, l'élève doit s'assurer de bien comprendre chaque passage du texte. Il doit aussi être attentif aux indices de cohésion présents dans le texte, comme les connecteurs et les référents. Le jeu devient ainsi une façon simple et amusante de travailler l'habileté à établir des liens entre les idées d'un texte.</p>
<p>JF-42</p>		<p>La ruée vers l'anaphore Jeu de parcours qui s'adresse aux élèves de la 3e année du primaire à la 2e année du secondaire qui ont de la difficulté à comprendre et à utiliser les mots de substitution à l'écrit, ou aux élèves de tout âge présentant des difficultés à remplacer à l'oral certains mots par des pronoms personnels ou des reprises anaphoriques.</p>
<p>JF-43</p>		<p>La boîte à graphèmes La boîte à graphèmes a été conçue afin d'aider les élèves qui présentent des difficultés importantes dans l'apprentissage du code écrit. Elle contient de nombreuses activités visant à travailler les habiletés de décodage à partir de la base. De plus, les activités sont graduées et pensées en fonction des différents graphèmes à acquérir et des structures syllabiques.</p>
<p>JF-44</p>		<p>Mémoire télescopique Ce jeu est conçu pour aider les jeunes de 9 à 17 ans à utiliser des stratégies de mémorisation leur permettant de conserver le plus d'éléments possible dans leur mémoire de travail. Les quatre façons de jouer offrent des défis de difficulté croissante aux jeunes... comme aux parents!</p>

<p>JF-45 partie 1 et 2</p>		<p>Des clients bedonnants! (Phonèmes P/B/T/D) Les élèves rejoignent Sucrette et Pinchaud dans leur cuisine pour distribuer de savoureuses pâtisseries à leurs clients. Pour se faire, ils doivent répondre correctement aux questions des cartes et progresser sur l'une des planches de jeu graduées.</p>
<p>JF-46</p>		<p>La syntaxite Jeu dans lequel chaque joueur doit faire le plus grand nombre possible de phrases significatives en plaçant les mots qu'il pige au bon endroit.</p>
<p>JF-47</p>		<p>Synonymots Synonymots aidera les élèves à diversifier leur vocabulaire. Sous la forme d'un jeu de cartes, les élèves doivent créer des séries synonymiques à partir de mots de base. En atelier individuel, ils doivent trouver les synonymes des mots de base parmi les cartes-synonymes.</p>
<p>JF-48</p>		<p>Aye aye aye! C'est la pagaille! «B», «D», «P» ET «Q» Les élèves rejoignent les pâtisseries dans leur cuisine, lisent les mots écrits sur les pâtisseries et les aident à les trier par graphème ou par phonème.</p>
<p>JF-49 partie 1 et 2</p>		<p>Des graphèmes plein la trousse Trousse comprenant 149 textes narratifs ludiques pour tous les cycles du primaire. Ces textes sont composés pour inclure une forte proportion de mots contenant des graphèmes ciblés. Trousse (partie A) accompagnée de documents complémentaires (partie B).</p>
<p>JF-50</p>		<p>Habile à lire (secondaire 1 et 2) 117 fiches visant à travailler les habiletés de lecture. Chaque fiche comporte un court texte, 4 questions à choix multiples et une question à développement.</p>

<p>JF-51</p>		<p>La maison des mots (6-9 ans)</p> <p>Composer avec les lettres le mot correspondant à chaque dessin.</p>
<p>JF-52</p>		<p>Cartes des mois de l'année</p>
<p>JF-53</p>		<p>Mon cahier de sons</p> <p>Cahier dans lequel les sons sont présentés à l'aide d'image et où l'enfant peut écrire d'autres mots contenant le son.</p>
<p>JF-54</p>		<p>Conjuguer... c'est gagner</p> <p>Jeu de société pour pratiquer la conjugaison des verbes.</p>
<p>JF-55</p>		<p>Jeu sur les classes de mots</p> <p>Cartes de mots à classer selon les 8 différentes classes de mots.</p>

<p>JF-56</p>		<p>Devine-moi (niveau primaire)</p> <p>À l'aide des définitions, trouver les objets recherchés.</p>
<p>JF-57</p>		<p>C'est mon genre de métier</p> <p>Jeu de carte pour apprendre l'alphabet</p> <p>Abécédaire de professions et métiers au féminin</p>
<p>JF-58</p>		<p>Expert en titres</p> <p>Jeu de lecture gradué pour les élèves de la 3^e à la 6^e année du primaire dans lequel les joueurs doivent dégager l'idée principale de textes de genres variés afin de leur trouver un titre adéquat.</p>

Jeux de mathématiques

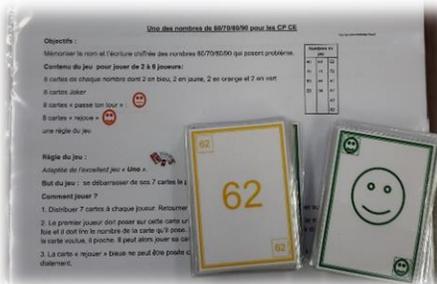
# du Matériel	Photo	Description
JM-1		Cartes éclair « Soustractions » : Cartes pour réviser les soustractions pour débutant (6 à 8 ans).
JM-2		Cartes éclair « Divisions » : Cartes pour réviser les divisions de 1 à 10 (8 à 10 ans).
JM-3		Cartes éclair « Multiplications » : Cartes pour réviser les multiplications de 1 à 10 (8 à 10 ans).
JM-4		Cartes éclair « Divisions » : Cartes pour réviser les divisions de 1 à 8.
JM-5		Cartes fait maison pour réviser les divisions de 1 à 12. (2 en inventaire)

JM-6



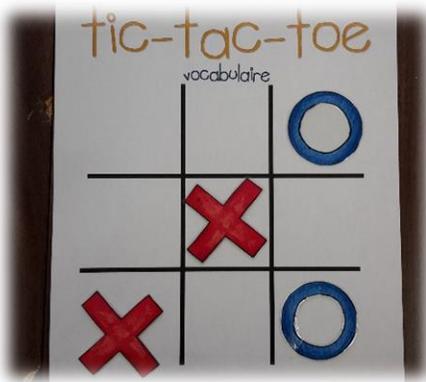
Cartes fait maison pour réviser les multiplications de 1 à 12.
(2 en inventaire)

JM-7



Jeu de Uno pour mieux différencier les nombre 60-70-80 et 90.

JM-8



Jeu de Tic-Tac-Toe qui permet l'apprentissage des mathématiques (multiplications, divisions, additions et soustractions) et du français (épellation des mots étiquettes).

(2 en inventaire)

JM-9



Jeu de Bingo : Jeu pour apprendre les nombres de 1 à 75.

JM-10

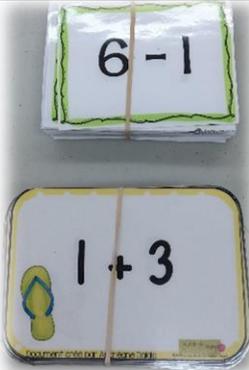


Le Petit Comptable : 20 fiches de résolutions de problèmes mathématiques. 1^{ère} et 2^e année

JM-11		Problèmes de logique : 10 fiches problèmes
JM-12		La rue des calculs : 20 fiches atelier pour pratiquer ses additions et soustractions.
JM-13		Cartes de nombres de 0 à 100.
JM-14		Tables de multiplications et de divisions à gratter (4 cartes).
JM-15		Coin-coin de multiplications.
JM-16		Hot-Dots Cartes éclair « Additions » : 50 cartes recto-verso en utilisant les chiffres de 0 à 9. (Doit être utilisé avec le crayon sonore Hot-Dots 4 en inventaire).
JM-17		Hot-Dots Cartes éclair « Additions » : 50 cartes recto-verso en utilisant les nombres de 10 à 19. (Doit être utilisé avec le crayon sonore Hot-Dots 4 en inventaire).

JM-18		Hot-Dots Cartes éclair « Soustractions » : 50 cartes recto-verso en utilisant les chiffres de 0 à 13. (Doit être utilisé avec le crayon sonore Hot-Dots 4 en inventaire).
JM-19		Hot-Dots Cartes éclair « Divisions » : 50 cartes recto-verso en utilisant les chiffres de 1 à 9. (Doit être utilisé avec le crayon sonore Hot-Dots).
JM-20		Hot-Dots Cartes éclair « Fractions » : 50 cartes recto-verso pour apprendre les Fractions. * En anglais (Doit être utilisé avec le crayon sonore Hot-Dots).
JM-21		Hot-Dots Cartes éclair « Apprendre l'heure » : 50 cartes recto-verso pour apprendre l'heure. * En anglais (Doit être utilisé avec le crayon sonore Hot-Dots)
JM-22		Expédition Pôle Nord : Jeux de réflexion pour 1 joueur. 80 défis 6-99 ans
JM-23		Multi-X-Multi : Jeux pour apprendre les tables de 0 à 10.
JM-24		J'apprends à compter Ce jeu permet à l'enfant d'apprendre à compter de manière autonome, à l'aide d'un système d'auto-correction. 15 cartes 4 ans +

JM-25		<p>Jeu de mémoire (1^{er} cycle) Additions de 1 à 20 Placez toutes les cartes sur une table. Associez chaque addition à son résultat (somme).</p>
JM-26		<p>Jeu de mémoire (1^{er} cycle) Soustraction de 1 à 20 Placez toutes les cartes sur une table. Associez chaque soustraction à son résultat (différence).</p>
JM-27		<p>Rendez-moi la monnaie! À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé. Il doit résoudre l'équation de la case où il se trouve. Le gagnant est le joueur qui possède le plus d'argent lorsque la partie se termine.</p>
JM-28		<p>Les créatures énigmatiques Le jeu est conçu pour aider les enfants de 8 à 15 ans à développer leur habileté à résoudre des problèmes logiques et mathématiques. 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.</p>
JM-29		<p>Respirons! Ce jeu permet à l'enfant de résoudre des problèmes par la manipulation de matériel à travers l'histoire de deux extraterrestres souhaitant aménager une partie habitable pour leurs deux amis terriens. Résolu- Respirons travaille les quatre opérations.</p>
JM-30		<p>Courons! Ce jeu permet à l'enfant de résoudre des problèmes par la manipulation de matériel à travers l'histoire de deux extraterrestres souhaitant aménager une partie habitable pour leurs deux amis terriens. Résolu - Courons travaille l'addition et la soustraction</p>

JM-31		<p>Buvons! Ce jeu permet à l'enfant de résoudre des problèmes par la manipulation de matériel à travers l'histoire de deux extraterrestres souhaitant aménager une partie habitable pour leurs deux amis terriens. Résolu- Buvons travaille l'addition et la soustraction.</p>
JM-32		<p>Partons! Ce jeu permet à l'enfant de résoudre des problèmes par la manipulation de matériel à travers l'histoire de deux extraterrestres souhaitant aménager une partie habitable pour leurs deux amis terriens. Résolu - Partons travaille la multiplication et la division.</p>
JM-33		<p>Cultivons! Ce jeu permet à l'enfant de résoudre des problèmes par la manipulation de matériel à travers l'histoire de deux extraterrestres souhaitant aménager une partie habitable pour leurs deux amis terriens. Résolu- Cultivons travaille la multiplication.</p>
JM-34		<p>Cartes d'apprentissage des tables d'addition et de soustraction de 0 à 12. (document original en noir et blanc en inventaire)</p>
JM-35		<p>Ka-Pow Jeu mathématique pour s'exercer avec les multiplications. (jeux de 1 à 10)</p>
JM-36		<p>Cartes-cochons Base 10 Ces cartes permettent de faire des calculs en base 10.</p>

JM-37



Quelle heure est-il M. Le Loup?
(5-9 ans) *En anglais

Renforce la maîtrise de l'expression du temps analogique et numérique, encourage l'observation et développe des habiletés d'association et de mémoire.