



Jouer • Explorer • Découvrir • Apprendre

LISTE DE
JEUX

Apprendre en
s'amusant!

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières.....	p.3
Introduction.....	p.4
Essayez les jeux de la liste	p.6
À propos d'Espace Ludiko	p.7
Liste de jeux.....	p.9
Plus de jeux.....	p.34
Classement des jeux par matière et niveau	p.41
Classement des jeux par nom du jeu	p.47
Nous joindre	p.48

INTRODUCTION

LISTE DE JEUX: POUR APPRENDRE EN S'AMUSANT

Bienvenue sur Liste de Jeux, une ressource éducative dédiée aux parents, enseignants et intervenants souhaitant intégrer le jeu dans l'apprentissage des jeunes du primaire et du secondaire. En démontrant le potentiel éducatif des jeux, nous espérons encourager une approche de l'apprentissage qui valorise le plaisir d'apprendre.

POURQUOI LE JEU EST-IL ESSENTIEL?

Le jeu est bien plus qu'une activité récréative : c'est un véritable moteur d'apprentissage.

- **Apprentissage actif** : Le jeu permet aux enfants d'explorer, d'expérimenter et de découvrir à leur propre rythme. Ces expériences favorisent le développement des compétences cognitives, sociales et émotionnelles.
- **Motivation et engagement** : Lorsque l'apprentissage est amusant, les enfants sont plus enclins à s'investir. Le jeu stimule leur curiosité naturelle et les incite à relever des défis.
- **Renforcement des compétences transversales** : Collaboration, résolution de problèmes, créativité, communication... autant de compétences clés qui se développent naturellement à travers le jeu.



Québec 

CONTENU DE LA LISTE DE JEUX

Nous avons rassemblé une variété de jeux soigneusement sélectionnés pour leur pertinence éducative. Chaque jeu est accompagné :

- D'une description concise;
- Des objectifs pédagogiques visés en lien avec les savoirs essentiels et la progression des apprentissages (PDA);
- Des compétences transversales visées;
- De mots clés permettant d'accéder rapidement à l'information.

DES CHOIX DIFFICILES...

Au moment de créer cette ressource, nous avons dû faire des choix parmi une multitude de jeux riches et variés, bien que nous aurions aimé inclure davantage de descriptions détaillées.

Nous espérons pouvoir continuer ce projet et ajouter d'autres jeux dans une prochaine édition. En attendant, nous avons inclus une section avec une liste complémentaire de jeux tout aussi intéressants à découvrir. Bien que ces jeux ne soient pas détaillés ici, nous vous encourageons vivement à les explorer et à profiter de leurs immenses possibilités éducatives et ludiques.

REMERCIEMENTS

Nous tenons à exprimer notre gratitude envers nos partenaires, le P.R.E.L. et le Gouvernement du Québec, pour leur soutien dans la réalisation de ce projet. Leur collaboration a rendu possible la création de Liste de Jeux, une ressource au service de l'éducation et du plaisir d'apprendre.



ESSAYEZ LES JEUX DE LA LISTE

Tous les jeux qui sont sur notre liste sont disponibles à la ludothèque!

L'organisme dispose d'une ludothèque de plus de 4 500 jeux et livres pour tous, de 0 à 100 ans et plus, accessibles à chacun, peu importe son lieu de résidence, par le biais d'un abonnement annuel de 88 \$/an. Ce service clé profite à tous en offrant une gamme variée de jeux, de matériel pédagogique et de livres jeunesse, contribuant ainsi à prévenir la surconsommation et à encourager la réutilisation.



Chalet Dion, 1280 rue Dion, Val-David, (Québec), J0T2R0
819-323-6881

info@espaceludiko.com

www.espaceludiko.com

 Espace Ludiko

À PROPOS D'ESPACE LUDIKO

HISTORIQUE

Espace Ludiko, inauguré le 8 juin 2018 au chalet du parc Dion à Val-David, est né de la vision et de la persévérance de sa fondatrice, Dominique Decelles. En octobre 2023, grâce au soutien financier du ministère de la Famille, Espace Ludiko entame une nouvelle étape en renforçant sa mission en tant qu'organisme communautaire familial : créer un milieu de vie ainsi que des outils et des services favorisant l'accès au développement de manière ludique pour les familles et la communauté de la région des Laurentides.

L'organisme dispose d'une ludothèque de plus de 4 500 jeux et livres pour tous, de 0 à 100 ans et plus, accessibles à chacun, peu importe son lieu de résidence, par le biais d'un abonnement annuel.



Espace Ludiko propose des services aussi bien pour les familles que pour les écoles.

Notre programmation dynamique vise à soutenir les familles en offrant des ateliers qui renforcent le rôle parental, créent des moments de répit et favorisent les liens entre elles. Des activités visant à stimuler la curiosité des jeunes, développer leur créativité et éveiller leur conscience du monde sont également proposées.

Au fil des années, l'organisme a acquis une solide expertise dans l'apprentissage par le jeu, cultivant le plaisir d'apprendre, un jeu à la fois. Notre équipe élabore des ateliers clé en main pour accompagner le corps enseignant. Présents dans un nombre grandissant d'écoles, nous offrons divers ateliers conçus pour soutenir les enseignants et enrichir l'expérience éducative des élèves.

CHAMP D'ACTION

SOUTENIR ET
VALORISER LES
PARENTS DANS LEUR
RÔLE PARENTAL

PROMOUVOIR LE JEU,
QUI EST LE LANGAGE
NATUREL DE L'ENFANT
ET UN PUISSANT
LEVIER POUR SON
DÉVELOPPEMENT

BRISER L'ISOLEMENT DES
FAMILLES EN CRÉANT DES
RÉSEAUX D'ENTRAIDE ET
EN RENFORÇANT LES LIENS
FAMILIAUX

STIMULER LE
DÉVELOPPEMENT LUDIQUE
DES HABILETÉS
COGNITIVES, MOTRICES,
ÉMOTIONNELLES, SOCIALES
ET CRÉATIVES DE TOUTE
LA FAMILLE

SENSIBILISER LES
FAMILLES À RESPECTER LE
RYTHME DES JEUNES POUR
MAXIMISER LEUR
POTENTIEL ET ENRICHIR
LA VIE FAMILIALE

ENCOURAGER LES
FAMILLES ET LES JEUNES
À S'IMPLIQUER ET À
DEVENIR DES CITOYENS
ENGAGÉS DANS LEUR
COMMUNAUTÉ

LISTE DE JEUX

50+ façons de jouer avec les sons:

Les syllabes - niveau 1



MOTS-CLÉS:

SYLLABES
LANGAGE
LECTURE
ASSOCIATION
MÉMOIRE
DÉCODAGE

ÂGE: 5 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 1 et +

DURÉE: 15 min.

Description : Après avoir appris que chaque lettre produit un son, l'enfant s'amuse à lire des syllabes simples directes et inverses et des mots simples à travers des missions pour déchiffrer des dossiers secrets.

Commentaire : Plusieurs jeux dont la plupart nécessitent l'accompagnement d'un adulte. Outil de mémorisation des sons. Lien vers le phono-alphabet [en cliquant ici](#).

FRANÇAIS

Niveaux
Préscolaire, 1er cycle
Compétences
Lecture (primaire)
Langagier (préscolaire)
Cognitif (préscolaire)

PDA et savoirs essentiels
Stratégies de reconnaissance et d'identification des mots
Expressions, jeux de sonorités et autres figures de style
Identifier voyelles et consonnes
Noms propres et noms communs
Décodage (par lettres ou par syllabes)

MATHS

Niveaux
Préscolaire, 1er cycle
Compétences
Raisonnement à l'aide de concepts et de processus mathématiques (primaire)
Cognitif (préscolaire)

PDA et savoirs essentiels
Nombres naturels: sens des opérations, opérations sur les nombres (addition)

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

SE DONNER DES MÉTHODES
DE TRAVAIL EFFICACES

COOPÉRER

LES TÊTES DE NOIX



MOTS-CLÉS:
VOGABULAIRE
LECTURE
CONSCIENCE PHONOLOGIQUE
OBSERVATION

ÂGE: 6 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 et +

DURÉE: 5 min.

Description : Un jeu de rapidité où l'on doit repérer la lettre sur une carte qui correspond au début de l'un des mots illustrés sur une autre carte, afin de collecter des noix servant au décompte des points.

Commentaire : Deux niveaux de difficulté.

FRANÇAIS

Niveaux
 Préscolaire, 1er cycle
 Compétences
 Lecture (primaire)
 Langagier (préscolaire)

PDA et savoirs essentiels
 Varier et préciser le vocabulaire
 Décodage (par lettres ou par syllabes)

MATHS

Niveaux
 Préscolaire, 1er cycle
 Compétences
 Raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques (primaire)
 Cognitif (préscolaire)

PDA et savoirs essentiels
 Nombres entiers: sens des opérations, opérations sur les nombres (addition et soustraction)

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

**EXPLOITER
 L'INFORMATION**

**SE DONNER DES MÉTHODES
 DE TRAVAIL EFFICACES**

KATUDI



MOTS-CLÉS:
DÉCRIRE
ÉCOUTER
COMMUNICATION ORALE
COMPRÉHENSION
LANGAGE
OBSERVATION

ÂGE: 4 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 4

DURÉE: 15 min.

Description : Dans ce jeu de langage, il faudra décrire le plus précisément possible et écouter avec attention pour reconnaître sur le plateau les cartes décrites par le meneur.

Commentaire : Deux niveaux de difficulté.

FRANÇAIS

Niveaux
Préscolaire, 1er cycle
Compétences
Communiquer oralement
(primaire)
Langagier: Communiquer à l'oral
et à l'écrit (préscolaire)

PDA et savoirs essentiels
Situations d'interaction en
communication orale
Stratégies de communication orale

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

SE DONNER DES MÉTHODES
DE TRAVAIL EFFICACES

LA PÊCHE AUX SONS



MOTS-CLÉS:
PRÉLECTURE
CONSCIENCE PHONOLOGIQUE
PRÉFIXES
SUFFIXES
SYLLABES
RIMES

ÂGE: 4 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 4

DURÉE: 10 min.

Description : Un jeu éducatif qui aide les enfants à développer leur conscience phonologique en pêchant des poissons correspondant aux sons entendus, grâce à une canne magnétique.

FRANÇAIS

Niveaux
Préscolaire, 1er cycle
Compétences
Communiquer oralement
(primaire)
Langagier: Communiquer à l'oral
et à l'écrit (préscolaire)

PDA et savoirs essentiels
Situations d'interaction en
communication orale
Stratégies de communication orale

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

**EXPLOITER
L'INFORMATION**

**SE DONNER DES MÉTHODES
DE TRAVAIL EFFICACES**

QUADRATA



MOTS-CLÉS:
GÉOGRAPHIE
SECONDAIRE
ARITHMÉTIQUE

ÂGE: 10 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 4

DURÉE: 30 à 60 min

Description : Un jeu dans lequel il faudra utiliser des tables de multiplication pour visiter les grandes villes et attractions du pays.

Commentaire : La matière est accessible pour le 2e cycle, mais le jeu est assez complexe alors il est recommandé d'avoir un adulte accompagnateur, même pour le 3e cycle. Le jeu se joue avec des crayons effaçables.

UNIVERS SOCIAL

Niveaux
3e cycle primaire, secondaire
Compétences
Lire l'organisation d'une
société sur son territoire
(primaire)

PDA et savoirs essentiels
Localisation de la société dans l'espace:
Frontière du Québec
Localisation d'un lieu sur une carte

MATHS

Niveaux
2e et 3e cycle primaire
Compétences
Raisonnement à l'aide de concepts
et de processus mathématiques
(primaire)

PDA et savoirs essentiels
Nombres entiers: multiplication
Nombres décimaux: addition
Terme manquant
Calcul mental
Répertoire mémorisé
Chaînes d'opérations

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

SE DONNER DES MÉTHODES
DE TRAVAIL EFFICACES

METTRE EN OEUVRE SA
PENSÉE CRÉATRICE

GRAVITY SUPERSTAR



MOTS-CLÉS:

SENS SPATIAL
STRATÉGIE

ÂGE: 7 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 6

DURÉE: 25 min.

Description : Les joueurs doivent se déplacer dans l'espace pour ramasser le plus d'étoiles possibles, tout en respectant la gravité changeante pour leur personnage!

Commentaire : La notion de gravité est abordée de manière abstraite dans ce jeu.

SCIENCES

Niveaux

3e cycle

Compétences

Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie

PDA et savoirs essentiels

Univers matériel:

- Forces et mouvements: Effet de l'attraction gravitationnelle sur un objet (chute libre)

MATHS

Niveaux

2e et 3e cycle primaire

Compétences

Raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques (primaire)

PDA et savoirs essentiels

Géométrie:

- repérage d'objets et de soi dans l'espace, relations spatiales
- repérage dans le plan

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

TEAM STORY



MOTS-CLÉS:
 MÉMOIRE
 COMMUNICATION ORALE
 ÉCOUTER
 LANGAGE
 OBSERVATION
 COMPRÉHENSION

ÂGE: 5 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 7

DURÉE: 20 min.

Description : Jeu de narration et de mémoire dans lequel on doit inventer et reconstruire une histoire.

Commentaire : Ce jeu, qui travaille également la mémoire, offre un grand potentiel créatif pour l'enseignant, notamment pour introduire à la compétence Écrire des textes variés, ou encore pour explorer les composantes d'un texte.

FRANÇAIS

Niveaux
 1er, 2e et 3e cycle
 Compétences
 Communiquer oralement
 (primaire)
 Apprécier des oeuvres
 littéraires

PDA et savoirs essentiels
 Textes qui racontent
 Varier et préciser le vocabulaire
 Potentiel pour l'enseignant
 Textes qui racontent
 Connaissances liées au texte
 Texte narratif
 Connaissances liées à la phrase

ANGLAIS

Niveaux
 3e cycle primaire, secondaire
 Compétences
 Réinvestir sa compréhension de
 textes lus et entendus (primaire)

PDA et savoirs essentiels
 Langage fonctionnel
 Vocabulaire

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

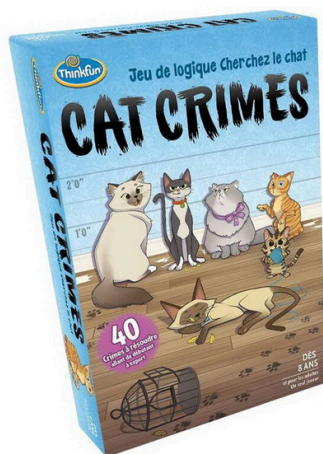
**METTRE EN OEUVRE SA
 PENSÉE CRÉATRICE**

**EXPLOITER
 L'INFORMATION**

**SE DONNER DES MÉTHODES
 DE TRAVAIL EFFICACES**

**COMMUNIQUER DE
 FAÇON APPROPRIÉE**

CAT CRIMES (V.F.)



MOTS-CLÉS:
LOGIQUE
DÉDUCTION
LECTURE
INFÉRENCES

ÂGE: 8 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 1 et +

DURÉE: variable

Description : Un jeu d'énigmes à résoudre. À partir d'indices, trouver le chat qui a commis le crime.

Commentaire : Même si le jeu est conçu pour un seul joueur, il est possible d'y jouer à plusieurs pour une version coopérative.

FRANÇAIS

Niveaux
2e et 3e cycle
Compétences
Lire des textes variés
Communiquer oralement (si
joué en équipe)

PDA et savoirs essentiels
Stratégies de lecture:
• inférence
• prédictions

MATHS

Niveaux
2e et 3e cycle primaire, secondaire
Compétences
Résoudre une situation
problème

PDA et savoirs essentiels
Stratégies cognitives et
métacognitives

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

SE DONNER DES MÉTHODES
DE TRAVAIL EFFICACES

RÉSOLURE DES
PROBLÈMES

7 WONDERS (DUEL)



MOTS-CLÉS:

STRATÉGIE
ARITHMÉTIQUE

ÂGE: 10 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2

DURÉE: 30+ min.

Description : Jeu de duel, de stratégie avancée pour ceux qui désirent un défi. Prend un certain temps à comprendre et à s'approprier, mais permet ensuite d'élaborer des stratégies assez complexes, surtout si on maîtrise les mathématiques (arithmétique). Il est recommandé de regarder une vidéo pour apprendre à le jouer.

Commentaire : Possibilité de pousser notre stratégie plus loin si on comprend les écarts.

MATHS

Niveaux
3e cycle primaire, secondaire
Compétences
Résoudre une situation problème
Raisonner à l'aide de concepts et processus mathématiques

PDA et savoirs essentiels
Nombres entiers: Addition, soustraction, multiplication, division (0 à 20).

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

SE DONNER DES MÉTHODES
DE TRAVAIL EFFICACES

RÉSOLURE DES
PROBLÈMES

CAMELOT JR.



MOTS-CLÉS:
LOGIQUE
STRATÉGIE
SENS VISUEL ET SPACIAL

ÂGE: 4+

NOMBRE DE JOUEURS: 1+

DURÉE: 5 mins

Description : Un jeu de logique et de réflexion où l'objectif est de positionner les pièces de bois de manière stratégique pour permettre au prince de rejoindre la princesse. Les défis proposent une progression graduelle de la difficulté.

MATHS

Niveaux

Préscolaire, 1er cycle primaire

Compétences

Résoudre une situation problème (primaire)

Motricité (préscolaire)

Cognitif (préscolaire)

PDA et savoirs essentiels

Géométrie: sens spatial

- Espace
- Solides
- Figures planes

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

**EXPLOITER
L'INFORMATION**

**SE DONNER DES
MÉTHODES DE
TRAVAIL
EFFICACES**

**METTRE EN
OEUVRE SA
PENSÉE
CRÉATRICE**

**RÉSOLURE DES
PROBLÈMES**

BLOCK AND KEY



MOTS-CLÉS:

SENS SPATIAL
STRATÉGIE

ÂGE: 10 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 1 à 4

DURÉE: 30 min.

Description : Jeu dans lequel on doit atteindre des objectifs imagés en 2D en plaçant des blocs 3D sur un plateau commun.

Commentaire : Visuellement très beau et intéressant : la boîte crée un plateau de jeu 3D. Chaque joueur a une perspective différente.

MATHS

Niveaux

3e cycle primaire, secondaire

Compétences

Raisonner à l'aide de concepts
et processus mathématiques

PDA et savoirs essentiels

Sens spatial (figure planes, solides,
projections orthogonales)

Arithmétique simple (calcul mental)

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

SE DONNER DES
MÉTHODES DE
TRAVAIL
EFFICACES

METTRE EN
OEUVRE SA
PENSÉE
CRÉATRICE

RÉSoudre DES
PROBLÈMES

SAC DE CHIPS



MOTS-CLÉS:

PROBABILITÉ
ARITHMÉTIQUE

ÂGE: 8 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 5

DURÉE: 15-20 min.

Description : Objectifs à réaliser selon un tirage de « chips » dans un sac qui permet de travailler les probabilités.

Commentaire : Besoin d'un accompagnement au 2^e cycle pour bien comprendre le jeu.

MATHS

Niveaux
2e et 3e cycle primaire, secondaire
Compétences
Raisonner à l'aide de concepts
et processus mathématiques
Communiquer à l'aide du
langage mathématique (si
accompagné)

PDA et savoirs essentiels
Probabilité
Opérations sur les nombres entiers:
Addition, soustraction,
multiplication (0 à 1000)

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

SE DONNER DES MÉTHODES
DE TRAVAIL EFFICACES

CARDLINE ANIMAUX



MOTS-CLÉS:

ÉQUIVALENCE
COMPARAISON
ESTIMATION

ÂGE: 7 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 8

DURÉE: 15 min.

Description : Classer les animaux en ordre croissant selon leur espérance de vie, le masse ou leur taille.

Commentaire : Permet de survoler l'univers vivant en sciences. Possibilité de l'adapter pour le premier cycle en utilisant seulement la caractéristique de l'espérance de vie.

MATHS

Niveaux

1er, 2e et 3e cycle primaire

Compétences

Raisonner à l'aide de concepts
et processus mathématiques

Communiquer à l'aide du
langage mathématique

PDA et savoirs essentiels

Mesure:

- Longueur, masse et temps
 - Comparer
 - Estimer
 - Établir des relations entre les unités de mesure
- Nombres décimaux et nombres naturels
 - Sens du nombre
 - Comparer entre eux des nombres
 - Ordre croissant/décroissant

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER L'INFORMATION

DÉFI NATURE



MOTS-CLÉS:

COMPARAISON
CONNAISSANCE GÉNÉRALE

ÂGE: 7 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 6

DURÉE: 20 min.

Description : Classer les cartes en ordre croissant selon différentes caractéristiques.

Commentaire : Plusieurs thématiques disponibles. Liste non exhaustive: animaux marins, animaux nordiques, animaux du Québec, minéraux, mythologie, monuments du monde, etc. Un paragraphe d'information est écrit sur chaque carte et permet d'acquérir des connaissances générales sur la thématique du paquet choisi. Permet aussi de travailler la lecture ainsi que la science ou l'univers social en fonction du paquet choisi.

MATHS

Niveaux

2e et 3e cycle primaire

Compétences

Raisonnement à l'aide de concepts
et processus mathématiques

Communiquer à l'aide du
langage mathématique

PDA et savoirs essentiels

Mesure:

- Longueur, masse, temps
 - Comparer
 - Établir des relations entre les unités de mesure
- Nombres décimaux et nombres naturels
 - Sens du nombre
 - Comparer entre eux des nombres
 - Ordre croissant/décroissant

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER L'INFORMATION

DÉFI NATURE JUNIOR



MOTS-CLÉS:

COMPARAISON
CONNAISSANCE GÉNÉRALE

ÂGE: 5 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 1 à 4

DURÉE: 15 min.

Description : Classer les cartes en ordre croissant selon différentes caractéristiques.

Commentaire : Plusieurs thématiques disponibles. Exemples : Merveilles de la mer, Mystères de la jungle, Rois de la savane, Royaumes du froid. Un paragraphe d'information est écrit sur chaque carte et permet d'acquérir des connaissances générales sur la thématique du paquet choisi. Permet aussi de travailler la lecture ainsi que la science ou l'univers social en fonction du paquet choisi.

MATHS

Niveaux

1er et 2e cycle primaire

Compétences

Raisonner à l'aide de concepts
et processus mathématiques

Communiquer à l'aide du
langage mathématique

Progression des apprentissages

Mesure:

- Vitesse, temps
 - Comparer
- Nombres décimaux et nombres naturels
 - Sens du nombre
 - Comparer entre eux des nombres
 - Ordre croissant/décroissant

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER L'INFORMATION

DÉFI NATURE DES PETITS



MOTS-CLÉS:

COMPARAISON

ÂGE: 4 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 1 à 6

DURÉE: 10-15 min.

Description : Classer les cartes en ordre croissant selon différentes caractéristiques.

Commentaire : Plusieurs thématiques disponibles.

MATHS

Niveaux
Préscolaire

Compétences
Langagier
Cognitif
Social
Affectif

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER L'INFORMATION

MOT POUR MOT



MOTS-CLÉS:

VOCABULAIRE
LEXIQUE

ÂGE: 8 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 12

DURÉE: 20 min.

Description : Dans ce jeu de mots en équipe, les joueurs cherchent à trouver les meilleurs mots en fonction des catégories.

Commentaire : Permet de développer des stratégies pour vaincre l'équipe adverse. Permet également de travailler la collaboration et la communication lorsque joué en équipe.

FRANÇAIS

Niveaux
2e et 3e cycle primaire,
secondaire
Compétences
Écrire des textes variés

Progression des apprentissages
Vocabulaire
Orthographe
Consulter des outils de référence
Regrouper des mots selon leur lien avec le thème
Les relations entre les mots

- Observer les mots qui appartiennent à une même famille morphologique
- Observer que les mots qui ont un lien de sens ne sont pas toujours de même famille morphologique

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

METTRE EN OEUVRE SA
PENSÉE CRÉATRICE

SO CLOVER



MOTS-CLÉS:

COOPÉRATION
LEXIQUE

ÂGE: 10+

NOMBRE DE JOUEURS: 3 à 6

DURÉE: 30 mins

Description : Dans ce jeu coopératif d'association d'idées, vous jouez tous ensemble pour obtenir le meilleur score. Recevez vos Mots-Clés et inscrivez secrètement sur votre tablette des points communs qui les relient ; ce sont vos Indices. Ensuite, tentez de retrouver les Mots-Clés de chaque joueur.

Commentaire : Le jeu peut être rendu plus accessible en ajoutant des cartes pour offrir plus de choix ou en jouant en équipes pour collaborer sur les indices et la découverte des Mots-Clés.

FRANÇAIS

Niveaux
3e cycle primaire, secondaire

Compétences
Écrire des textes variés

Progression des apprentissages

Vocabulaire

Orthographe

Regrouper des mots selon leur lien avec le thème

Les relations entre les mots

- Observer les mots qui appartiennent à une même famille morphologique
- Observer que les mots qui ont un lien de sens ne sont pas toujours de même famille morphologique

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

SE DONNER DES
MÉTHODES DE
TRAVAIL
EFFICACES

METTRE EN
OEUVRE SA
PENSÉE
CRÉATRICE

RÉSOLUDRE DES
PROBLÈMES

LE JEU DU PRINCE DE MOTORDU



MOTS-CLÉS:
PRÉLECTURE
LEXIQUE
VOCABULAIRE
CONSCIENCE PHONOLOGIQUE
SYLLABES
RIMES

ÂGE: 6 +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 4

DURÉE: 10 mins

Description : Un jeu de plateau qui permet de jouer avec les mots et la phonologie, tout en offrant des moments drôles et farfelus pour des parties pleines de rires.

FRANÇAIS

Niveaux
1er cycle primaire

Compétences
Écrire des textes variés
Lire des textes variés

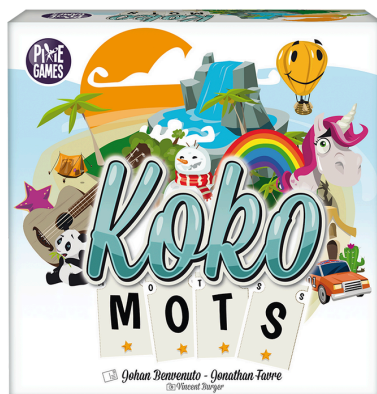
Progression des apprentissages
Stratégies de reconnaissance et d'identification des mots
Expressions, jeux de sonorités et autres figures de style
Identifier voyelles et consonnes
Décodage (par lettres ou par syllabes)
Vocabulaire
Regrouper des mots selon leur lien avec le thème
Les relations entre les mots

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

METTRE EN OEUVRE SA
PENSÉE CRÉATRICE

KOKO MOTS



MOTS-CLÉS:

VOCABULAIRE
LEXIQUE

ÂGE: 8 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 6

DURÉE: 30 min.

Description : Trouver les meilleurs mots en lien avec des catégories de façon à utiliser le plus de cartes "Lettre" possibles.

Commentaire : Adaptation suggérée : jouer sans le sablier.

FRANÇAIS

Niveaux
2e et 3e cycle primaire

Compétences
Écrire des textes variés

PDA et savoirs essentiels

Vocabulaire

Orthographe

Consulter des outils de référence

Regrouper des mots selon leur lien avec le thème

Les relations entre les mots

- Observer les mots qui appartiennent à une même famille morphologique
- Observer que les mots qui ont un lien de sens ne sont pas toujours de même famille morphologique

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

CODE ALPHA



MOTS-CLÉS:

VOCABULAIRE
MOUVEMENT

ÂGE: 7 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 et +

DURÉE: 5 min.

Description : Observer les mouvements effectués par un des joueurs pour décoder les lettres et trouver le mot mystère.

Commentaire : Permet aux jeunes de travailler l'écriture et le vocabulaire tout en bougeant. Pourrait devenir un outil de mémorisation somatique pour l'orthographe.

FRANÇAIS

Niveaux
1er, 2e et 3e cycle primaire

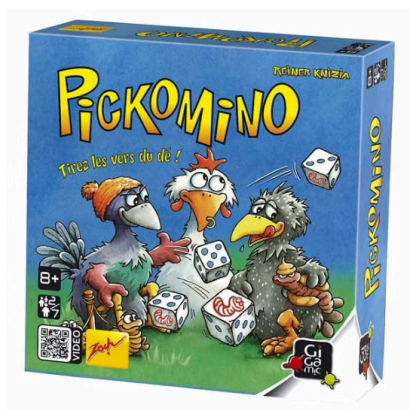
Compétences
Écrire des textes variés

PDA et savoirs essentiels
Vocabulaire
Orthographe

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

PICKOMINO



MOTS-CLÉS:

ARITHMÉTIQUE

ÂGE: 8 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 7

DURÉE: 20-30 min.

Description : Après plusieurs lancers de dés, faire l'addition de ceux-ci pour savoir quel pickomino sur la table ou dans la main d'un adversaire vous pourrez obtenir.

MATHS

Niveaux

2e cycle primaire

Compétences

Raisonner à l'aide de concepts
et processus mathématiques

PDA et savoirs essentiels

Arithmétiques

- Opérations sur des nombres
 - Nombres naturels 0 à 100
 - Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction
 - Développer des processus de calcul mental
 - Sens des opérations sur des nombres
 - Nombres naturels: 0 à 100
 - Traduire une situation à l'aide de matériel concret

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

SE DONNER DES MÉTHODES DE TRAVAIL EFFICACES

KINGDOMINO



MOTS-CLÉS:

STRATÉGIE
ARITHMÉTIQUE

ÂGE: 8 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 4

DURÉE: 15 min.

Description : Un jeu stratégique dans lequel il faudra construire un royaume en connectant des dominos représentant différents terrains, et en marquant des points en fonction de la taille des zones et du nombre de couronnes qu'elles contiennent.

MATHS

Niveaux

2e cycle primaire

Compétences

Raisonnement à l'aide de concepts
et processus mathématiques

PDA et savoirs essentiels

Nombres entiers:

- Ordre croissant
- Multiplication (sens de la multiplication, calcul de la multiplication)
- Addition
- Calcul mental

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

SE DONNER DES MÉTHODES
DE TRAVAIL EFFICACES

METTRE EN ŒUVRE SA
PENSÉE CRÉATRICE

CARCASSONNE



MOTS-CLÉS:

STRATÉGIE
ARITHMÉTIQUE

ÂGE: 7 ans +

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 45

DURÉE: 35 min.

Description : Les joueurs construisent le paysage, une tuile à la fois en plaçant leurs partisans sur les villes, les routes et les abbayes afin de marquer le plus de points possibles. Selon l'endroit où ils sont placés, les partisans deviendront chevaliers, moines, voleurs ou paysans. Le joueur qui aura la meilleure stratégie sera le vainqueur.

Commentaire : Ce jeu prend beaucoup d'espace pour jouer (les joueurs créent la carte tout au long de la partie en ajoutant leurs tuiles à celles déjà placées). Prévoir une table complète ou un espace au sol.

MATHS

Niveaux

2e cycle primaire

Compétences

Raisonnement à l'aide de concepts
et processus mathématiques

PDA et savoirs essentiels

Nombres entiers:

- Multiplication (x2, x3)
- Addition (0 à 50)

Calcul mental

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

EXPLOITER
L'INFORMATION

SE DONNER DES MÉTHODES
DE TRAVAIL EFFICACES

METTRE EN OEUVRE SA
PENSÉE CRÉATRICE

PLUS DE JEUX

Voici encore plus de jeux (eux aussi disponibles à la ludothèque) à explorer pour apprendre en s'amusant! [Cliquez ici](#) pour accéder à notre catalogue en ligne!



AVENTURIERS DU RAIL

10 ans +
2-5 joueurs
120 minutes

Géographie
Stratégie



PANDEMIC

8 ans +
2 - 4 joueurs
45 minutes

Géographie
Stratégie
Coopération



GENIUS SQUARE

6 ans +
2 joueurs
Durée variable

Mathématique
Logique
Plan cartésien



DRAGONWOOD

8 ans +
2 - 4 joueurs
20 minutes

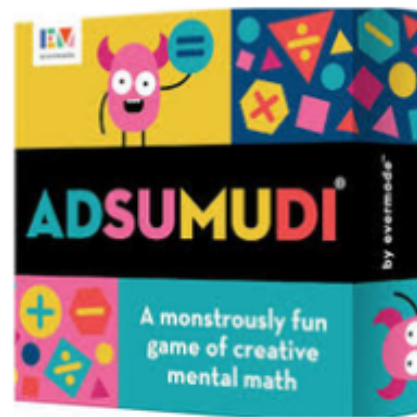
Mathématique
Stratégie
Arithmétique



DÉS PIRATES

8 ans +
2-5 joueurs
30 minutes

Mathématique
Arithmétique



ADSUMUDI

9 ans +
2 - 8 joueurs
15 minutes

Mathématique
Arithmétique



LASER MAZE JR

8 ans +
1 joueur
Durée variable

Mathématique
Logique
Sens spacial



SALADE POINTS

8 ans +
2 - 6 joueurs
20 minutes

Mathématique
Arithmétique



BANANAGRAMS

7 ans +
2-8 joueurs
30 minutes

Français
Vocabulaire



BOGGLE

8 ans +
1 joueur et +
5 minutes

Français
Vocabulaire



CONJUDINGO

8 ans +
2-6 joueurs
30 minutes

Français
Conjugaison



SYNODINGO

7 ans +
2 - 8 joueurs
30 minutes

Français
Synonyme
Antonyme
Vocabulaire



SONODINGO

5 ans +
2-8 joueurs
30 minutes

Français
Conscience
phonologique
Syllabe



YUM

7 ans +
2 - 6 joueurs
30 minutes

Mathématique
Arithmétique



MOTS RAPIDO

7 ans +
2-8 joueurs
15 minutes

Français
Vocabulaire
Observation
Lexique



MOTAMO

7 ans +
4 - 8 joueurs
10 minutes

Français
Vocabulaire
Décrire



DOUBLE SENS

10 ans +	Français
4-16 joueurs	Vocabulaire
20 minutes	Rébus



OLÉ GUACAMOLE

10 ans +	Français
2 - 8 joueurs	Vocabulaire
15 minutes	Orthographe



LETTER JAM

10 ans +	Français
2-6 joueurs	Orthographe
45 minutes	Déduction
	Coopération



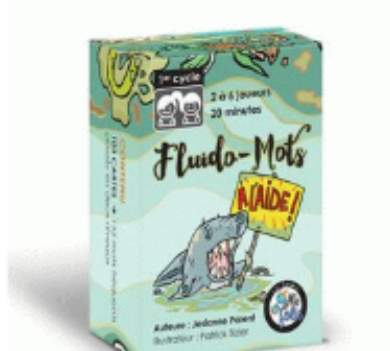
CHRONO MOTS

10 ans +	Français
2 - 10 joueurs	Vocabulaire
20 minutes	Orthographe



TIC TAC BOUM JUNIOR

5 ans +	Vocabulaire
Joueurs illimités	Lexique
30 minutes	



FLUIDO MOTS

6 ans +	Français
2 - 6 joueurs	Vocabulaire
20 minutes	Lecture



LES PONTS DE LA CITÉ LEXICALE

5-8 ans
1-4 joueurs
25 minutes

Français
Orthographe
Lexique
Syntaxe



50+ FAÇONS DE JOUER AVEC LES SYLLABES 2

5 ans +
1 joueur et +
15 minutes

Syllabes Association
Langage Mémoire
Lecture Décodage



50+ FAÇONS DE JOUER AVEC L'ALPHABET

3 ans +
1 joueur +
15 minutes

Français
Conscience phonologique



PIXEL

6 ans +
2 - 4 joueurs
15 minutes

Mathématique
Intersection
Plan cartésien



À L'ÉCOLE DES SYLLABES

5-7 ans
2-4 joueurs
Durée variable

Français
Syllabe
Conscience phonologique



LES HÉROS SUPERSONIQUES

4 ans +
2 - 4 joueurs
30 minutes

Français
Langage
Conscience phonologique



DÉTECTIVE CHARLIE

7 ans +	Français
1 joueur et +	Lecture
25 minutes	Déduction
	Coopération



CUBIQ

7 ans +	Mathématique
1 joueur et +	Sens spatial
Durée variable	Géométrie
	Logique



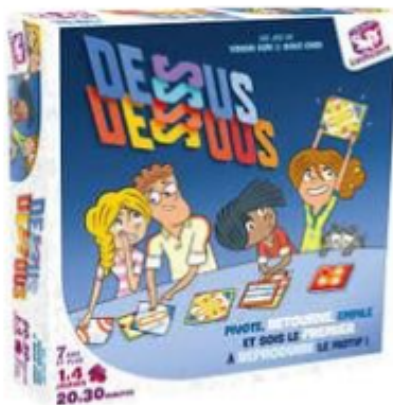
CONCEPT KIDS

10 ans +	Coopération
2-6 joueurs	
45 minutes	



LES CRAPULES DE L'ESPACE

7 ans +	Coopération
2 - 5 joueurs	Mathématique
20 minutes	Arithmétique



DESSUS DESSOUS

7 ans +	Mathématique
1 - 4 joueurs	Sens spatial
30 minutes	Logique



SURPRISE DANS LE POTAGER

4 ans +	Mémoire
2 - 4 joueurs	
10 minutes	



OPÉRATION CERVELLE

7 ans +	Arithmétique
1 joueur et +	Géographie
5 minutes	Coopération
	Lecture



KINGDOMINO DUEL

8 ans +	Mathématique
2 joueurs	Arithmétique
20 minutes	Stratégie



SCRABBLE

8 ans +	Français
2 - 4 joueurs	Vocabulaire
60 minutes	



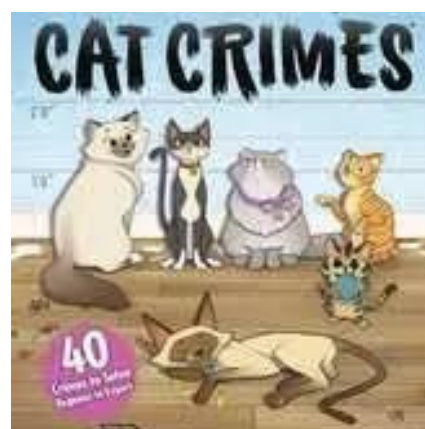
LA CABANE DANS L'ARBRE

7 ans +	Français
1-4 joueurs	Lecture
15 minutes	Inférence



MAGIC MAZE KIDS

5 ans +	Coopération
2 - 4 joueurs	Sens Spatial
15 minutes	Stratégie



CAT CRIME VERSION ANGLAISE

8 ans +	Anglais
1 joueur +	Vocabulaire
20 minutes	Lecture
	Inférence

CLASSEMENT DES JEUX PAR MATIÈRE ET NIVEAU

(EXCLUT LES JEUX DE LA SECTION PLUS DE JEUX)

FRANÇAIS

Préscolaire

50+ façons de jouer avec les sons: Les syllabes - niveau 1	p.10
Les têtes de noix	p.11
Katudi	p.12
La pêche aux sons	p.13
Voir aussi la section plus de jeux	p.34

1er cycle primaire

50+ façons de jouer avec les sons: Les syllabes - niveau 1	p.10
Les têtes de noix	p.11
Katudi	p.12
La pêche aux sons	p.13
Team Story.....	p.16
Le jeu du prince de Motordu	p.28
Code Alpha	p.30
Voir aussi la section plus de jeux	p.34

2e cycle primaire

Team Story.....	p.16
Cat Crimes (V.F.).....	p.17
Mot pour mot	p.26
Koko mots	p.29
Code Alpha	p.30
Voir aussi la section plus de jeux	p.34

3e cycle primaire

Team Story.....	p.16
Cat Crimes (V.F.).....	p.17
Mot pour mot	p.26
So clover	p.27
Koko mots	p.29
Code Alpha	p.30
Voir aussi la section plus de jeux	p.34

Secondaire

Mot pour mot.....	p.26
So clover.....	p.27
Voir aussi la section plus de jeux	p.34

MATHÉMATIQUE

Précolaire

50+ façons de jouer avec les sons: Les syllabes - niveau 1	p.10
Les têtes de noix	p.11
Camelot Jr.....	p.19
Défi nature des petits	p.25
Voir aussi la section plus de jeux	p.34

1er cycle primaire

50+ façons de jouer avec les sons: Les syllabes - niveau 1	p.10
Les têtes de noix	p.11
Camelot Jr.....	p.19
Cardline animaux.....	p.22
Défi nature Junior.....	p.24
Voir aussi la section plus de jeux	p.34

2e cycle primaire

Quadrata	p.14
Gravity Superstar	p.15
Cat Crimes (V.F.).....	p.17
Sac de chips.....	p.21
Cardline animaux.....	p.22
Défi nature.....	p.23
Défi nature Junior.....	p.24
Pickomino	p.31
Kingdomino	p.32
Carcassonne	p.33
Voir aussi la section plus de jeux	p.34

3e cycle primaire

Quadrata	p.14
Gravity Superstar	p.15
Cat Crimes (V.F.).....	p.17
7 Wonders (duel).....	p.18
Block and Key	p.20
Sac de chips.....	p.21
Cardline animaux.....	p.22
Défi nature.....	p.23
Voir aussi la section plus de jeux	p.34

secondaire

Cat crimes (V.F.).....	p.17
7 wonders (duel).....	p.18
Block and key.....	p.20
Sac de chips.....	p.21
Voir aussi la section plus de jeux.....	p.34

UNIVERS SOCIAL

3e cycle primaire

Quadrata p.14

Voir aussi la section plus de jeux p.34

Secondaire

Quadrata p.14

Voir aussi la section plus de jeux p.34

SCIENCES

3e cycle primaire

Gravity Superstar p.15

Voir aussi la section plus de jeux p.34

ANGLAIS

3e cycle primaire

Team Story..... p.16

Voir aussi la section plus de jeux p.34

CLASSEMENT DES JEUX PAR NOM DU JEU (EXCLUT LES JEUX DE LA SECTION PLUS DE JEUX)

7 Wonders (duel)	p.18
50+ façons de jouer avec les sons: Les syllabes - niveau 1	p.10
Block and Key	p.20
Camelot Jr	p.19
Cardline animaux	p.22
Carcassonne	p.33
Cat Crimes (V.F.)	p.17
Code Alpha	p.30
Défi nature	p.23
Défi nature des petits	p.25
Défi nature Junior	p.24
Gravity Superstar	p.15
Koko mots	p.29
Kingdomino	p.32
Katudi	p.12
La pêche aux sons	p.13
Les têtes de noix	p.11
Le jeu du prince de Motordu	p.28
Mot pour mot	p.26
Pickomino	p.31
Quadrata	p.14
Sac de chips	p.21
So Clover	p.27
Team Story	p.16

NOUS JOINDRE



Chalet Dion, 1280 rue Dion, Val-David, (Québec), J0T2R0
819-323-6881

info@espaceludiko.com

www.espaceludiko.com

 Espace Ludiko

