

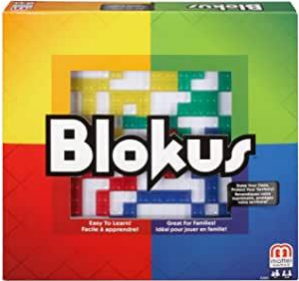











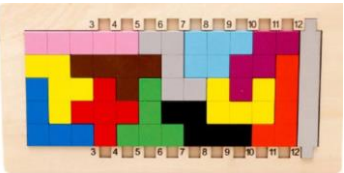
Jeu	Plateau de jeu s'il existe	Principe/règles	Cycle	Fonctions exécutives travaillées
6 Qui prend	 <p>A partir de 10 ans</p>	<p>Jeu de cartes qui comportent des chiffres différents. Il faut anticiper les cartes que l'adversaire va poser pour se défausser du maximum de cartes sans en recevoir</p>	<p>Fin cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Attention Flexibilité Inhibition Planification</p>
Bazar Bizarre		<p>Descriptif : pour les pièces en bois: la bouteille est verte, Le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent... il y a 2 objets sur chaque carte, et dès que l'une d'elle est retournée, il s'agit d'être le plus rapide à attraper le bon objet : si la carte présente un objet de la bonne couleur, il faut vite attraper ; mais si les 2 objets représentés ne sont pas de la bonne couleur, alors il faut vite attraper l'objet qui n'a rien de commun avec la carte : ni l'objet, ni la couleur !</p>	<p>Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4</p>	<p>Attention Flexibilité Inhibition</p>
Blokus		<p>Les joueurs placent à tour de rôle des pièces sur le plateau : chaque pièce posée doit toucher une pièce de la même couleur, mais seulement par les coins Revendique ta suprématie et protège ton territoire en plaçant autant de pièces sur le plateau que possible tout en essayant de bloquer tes adversaires La partie est terminée lorsqu'aucun des joueurs ne peut plus poser de pièce, le joueur qui possède le moins de carrés remporte la partie</p>	<p>Fin de cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Attention Flexibilité Inhibition Planification</p>
Brain box		<p>Le maître du jeu retourne une carte image qu'il montre pendant 10 secondes. Les élèves observent attentivement afin de mémoriser le maximum d'informations. Les élèves répondent aux questions du maître du jeu sur l'image mémorisée. Chaque réponse correcte rapporte un point. Au bout de 10 min, le jeu est arrêté, celui qui a le plus de points a remporté la partie.</p>	<p>Cycle 1 Cycle 2</p>	<p>Mémorisation Attention</p>


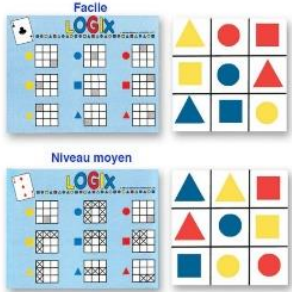


Cartador		<p>Jeu qui travaille les capacités attentionnelles, la mémoire de travail, la mémoire à long terme et l'inhibition. Différents jeux dans cartes dans ce même jeu. Par exemple, pour l'inhibition : dans une liste de mots, ne lire que les noms de fruits.</p>	Cycles 2 Cycle 3	Attention Mémorisation Inhibition
Crazy cups		<p>A chaque début de tour, une carte combinant cinq éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mTc7PynS_Uc">https://www.youtube.com/watch?v=mTc7PynS_Uc</a></p>	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	Flexibilité Attention
Comment j'ai adopté un gnou		<p>Les joueurs doivent inventer une histoire à l'aide de dés initiateurs de péripéties dans l'histoire créée. Le joueur ayant l'histoire la plus imaginative et drôle remporte un point.</p>	Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4	Attention Flexibilité
Dessin à reproduire	<p>construire Ou Jeu de carte classique</p>	<p>Chaque joueur tire une carte et doit reproduire le dessin en suivant les étapes de la carte Posséder le plus de cartes identiques</p>	Cycle 2	Attention Planification
Devine-Tete		<p>Chaque élève détient une carte sur sa tête et doit deviner le nom de l'objet qui s'y trouve en posant des questions à un autre camarade qui lui, voit la carte. Variante: Un élève détient la carte dont l'objet est à faire deviner à ses camarades. Il doit se retenir de donner la réponse, et doit donner des indices probants à ses camarades leur permettant de découvrir l'objet caché.</p>	Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4	Mémorisation Attention Inhibition




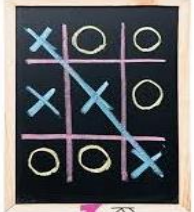
<p>Différence junior</p>		<p>Le maître du jeu choisit une des 25 cartes de la série qu'il place au centre de la table ; c'est la carte de référence. Les 24 cartes de la série sont réparties équitablement entre les joueurs. Empilées, face cachée, les cartes seront retournées au signal du maître du jeu. Au signal, les joueurs retournent la première carte de leur pile et la comparent avec la carte de référence pour retrouver deux différences. Dès qu'un joueur a identifié les différences pour sa carte, il annonce : « Différence » et les montre aux joueurs. Si sa réponse est correcte il pose sa carte sur la carte de référence et elle devient la nouvelle carte de référence. La partie reprend et se termine quand un joueur n'a plus de cartes.</p>	<p>Cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Attention Flexibilité</p>
<p>Dixit</p>		<p>Le conteur choisit une carte dans son jeu et donne un indice. Les autres joueurs choisissent une carte dans leur jeu qui correspond le plus à cet indice. Les joueurs doivent deviner quelle est la carte du conteur.</p>	<p>Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4</p>	<p>Inhibition</p>
<p>Dobble</p>		<p>Le maître du jeu pose deux cartes faces visibles sur la table au centre des joueurs. Le joueur qui retrouve en premier le symbole commun aux deux cartes remporte l'une des cartes. Toutes les cartes sont ainsi retournées jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une.</p>	<p>Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4</p>	<p>Attention Flexibilité Inhibition</p>
<p>Domino Triomino</p>		<p>Placer un domino en respectant les contraintes (chiffres, couleurs, lettres, addition/somme...)</p>	<p>Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4</p>	<p>Attention Planification Inhibition Mémorisation</p>

<p>Domino hexagonal</p>	 <p>16 fiches</p>	<p>Jouer à plusieurs : on distribue à chacun le même nombre d'Hexadominos, mais faces cachées contre la table et on joue chacun son tour. On peut également ajouter une pioche. Si on ne peut pas jouer, on pioche et passe son tour. (existe en téléchargement)</p>	<p>Cycle 3 Cycle 4</p>	<p>Attention Planification Mémoire</p>
<p>Duplik</p>		<p>Le maître du jeu décrit une illustration avec le plus de détails possibles en un temps limité. Les autres joueurs dessinent la scène en fonction des éléments dits.</p>	<p>Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4</p>	<p>Attention Concentration Mémoire</p>
<p>Emotions monstres</p>		<p>Jeu 3 en 1 : Jeux de 7 familles, Memory, mistigri  <a href="https://www.pourpenser.fr/jeux-cd-papeterie/jeux/319-jeu-emotions-monstres-boite-cloche.html">https://www.pourpenser.fr/jeux-cd-papeterie/jeux/319-jeu-emotions-monstres-boite-cloche.html</a></p>		
<p>Entraîner le cerveau à résister</p>		<p>Coffret avec guide pédagogique, 2 séquences « A la découverte du cerveau » et 35 jeux pour entraîner efficacement les élèves au contrôle inhibiteur mais également la mémoire. Progression proposée pour les jeux.</p>		
<p>Feelings</p>		<p>Les joueurs doivent exprimer leur émotion sur une situation donnée et deviner ce qu'un de leur camarade ressent vis à vis de cette même situation. Les joueurs doivent faire preuve d'empathie et d'anticipation.</p>	<p>Cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Attention</p>





<p>Gagne ton papa Gagne ta maman</p>		<p>Les deux joueurs ont plusieurs formes à faire rentrer dans un espace restreint. Celui qui a fait rentrer toutes ses pièces dans l'emplacement, a gagné.</p>	<p>Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Planification</p>
<p>Grabolo</p>		<p>Toutes les cartes sont posées sur la table face découverte. Chaque joueur à son tour jette les dés « animaux » et « couleurs ». Le premier joueur qui retrouve la carte qui combine l'animal et la couleur indiqués par les dés remporte cette carte. La partie se termine quand il n'y a plus de cartes sur la table.</p>	<p>Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Attention Inhibition Mémorisation</p>
<p>Halli-Galli</p>		<p>Trouver rapidement les compléments à 5. Les élèves ont devant eux une pile de cartes face cachée. Au signal donné, chaque joueur retourne la carte lui faisant face. Dès que 5 fruits identiques apparaissent sur la table (5 fruits, ni plus, ni moins), peu importe la combinaison faite (4+1 /3+2/ 5+0...), un élève appuie sur la sonnette pour remporter les cartes dévoilées. Le gagnant est celui qui aura remporté toutes les cartes. Les élèves doivent calculer rapidement et faire preuve d'attention pour ne pas être pénalisé après avoir appuyé par erreur sur la sonnette.</p>	<p>Fin cycle2 CP</p>	<p>Attention Flexibilité Inhibition</p>
<p>Jenga</p>		<p>Déplacer les blocs un à un et les déposer au sommet de la tour sans la faire s'écrouler</p>	<p>Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4</p>	<p>Inhibition Planification</p>

Jeu de la maison		Placer les personnages dans les différentes pièces de la maison, en fonction des consignes données.	Cycle 2	Attention Flexibilité
Jeu de la marchande		Je donne au départ un billet à l'élève (20€, 50€, ou...) en fonction de son niveau. Il doit ensuite choisir une liste de course (une carte présentant 2 produits) puis il a à disposition des cartes avec chacun des produits et son prix. Il doit identifier les produits, noter les prix, trouver la somme totale, puis faire la différence avec le billet de départ pour pouvoir dire au final la monnaie qui lui sera restitué. Après validation de son cheminement, il récupère la somme devant moi, dans la caisse. Il repart faire ses courses jusqu'à épuisement de son budget.	Cycle 3 Cycle 4	Attention Planification
Jungle speed		Attraper le totem, lorsque la carte de la pioche est la même que la sienne.	Cycle 3	Attention Flexibilité Inhibition
Kaleidos		Les joueurs choisissent une planche dans laquelle figurent énormément de détails. Ils tirent au sort une lettre de l'alphabet et doivent trouver le plus d'objet possible commençant par cette lettre en un temps limité. Les joueurs doivent donc être attentif aux détails, cela enrichit également le vocabulaire.	Cycle 2 Cycle 3	Attention Mémorisation
Katamino		Katamino est un casse-tête passionnant qui se présente comme un puzzle évolutif. Prenez les pièces imposées par le défi (le panta). Remplir l'espace délimité par la règlette avec un nombre de pantamino donné (=pièces) (Ex : placer 4 pièces dans l'espace	Cycle 2 Cycle 3	Attention Planification

<p>Logik ville</p>		<p>Jeu de logique évolutif pour tous les âges. Chaque défi donne le nombre de maisons à utiliser, les personnages et les animaux à placer. Des indices, récurrents dans tout le jeu, indiquent que telle et telle figurine sont voisines ou non, qu'elles vivent dans la même maison ou non, qu'elles habitent ou non dans la maison de droite, etc.. L'objectif est de placer les personnages dans les bonnes maisons. Plus on avance dans les défis, plus il y a de maisons et plus il y a de personnages à placer!</p>	<p>Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4</p>	<p>Attention Planification Inhibition Mémoire</p>
<p>Logix</p>		<p>Placer 9 formes dans une grille, en respectant les indices fournis de manière :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- à interpréter les données d'un problème</li> <li>- à combiner des propositions logiques</li> <li>- à formuler des hypothèses</li> <li>- à valider sa solution</li> <li>- à sélectionner les données utiles dans un ensemble d'énoncés</li> <li>- à tirer des conclusions</li> </ul>	<p>Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4</p>	<p>Attention Planification Mémoire Flexibilité</p>
<p>Lynx</p>		<p>Il s'agit de retrouver le plus rapidement possible les images du jeu sur le plateau Les réflexes et la mémoire visuelle seront les meilleurs atouts du vainqueur Une application gratuite à télécharger existe aussi, en complément, pour jouer.</p>	<p>Cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Attention</p>
<p>Master Mind</p>		<p>Le but du jeu du Mastermind est pour l'un des joueurs d'élaborer une combinaison difficilement déchiffrable et pour son adversaire, de deviner en un minimum de coup cette combinaison.</p>	<p>Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4</p>	<p>Mémoire Planification</p>


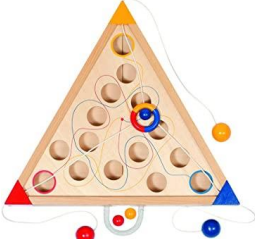

<p>Maze Racers</p>	 <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=vDw8Owirtom">https://www.youtube.com/watch?v=vDw8Owirtom</a></p>	<p>Maze Racers est une course excitante contre la montre dans laquelle vous devrez construire, à l'aide de murs magnétiques et durant un temps limité, le labyrinthe le plus déroutant pour votre adversaire. Mais faites vite, votre rival prépare lui aussi ses propres pièges ! Lorsque le temps est écoulé, les joueurs s'échangent leur labyrinthe et la course commence ! Les joueurs doivent alors diriger leur balle à travers le labyrinthe, jusqu'à l'arrivée et ce le plus rapidement possible. Celui qui remporte deux manches sur trois remporte la partie !</p>	<p>Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4</p>	<p>Planification Attention</p>
<p>Mikado</p>		<p>Pour commencer un partie de Mikado, l'un des joueurs doit tout d'abord prendre l'ensemble des 41 baguettes en bois entre ses 2 mains. Puis, il les laisse simplement tomber en éventail sur une table. Le premier joueur tente alors de retirer l'un des baguettes du tas avec l'interdiction de faire bouger les autres. S'il y parvient, il peut réessayer sur une autre baguette. Sinon, c'est au joueur suivant de jouer. Pour gagner une partie de Mikado, il suffit d'être le joueur ayant récolté le plus de points après comptage des baguettes suivant leurs valeurs respectives.</p>	<p>Cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Attention</p>
<p>Mistigri</p>		<p>On distribue toutes les cartes entre les joueurs. Tous les joueurs posent devant eux les paires qu'ils peuvent constituer. Chaque joueur fait tirer une carte de son jeu à son voisin situé à sa gauche, il pose deux cartes s'il a réussi à réaliser une paire. Le joueur qui reste à la fin avec le Mistigri est le perdant.</p>	<p>Cycle 2</p>	<p>Attention Inhibition</p>
<p>Morpion</p>		<p>Le but du jeu est d'aligner avant son adversaire 3 symboles identiques horizontalement, verticalement ou en diagonale. ( je travaille sur un format de 3x3 cases, puis 5x5 cases) En 5x5, je demande l'alignement de 4 symboles identiques.</p>	<p>Cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Attention Planification</p>



<p>Mystero</p>		<p>Placer des chiffres sur une grille en décodant des indices. Chacune des 40 cartes-problèmes propose 8 indices évoquant des nombres. Par exemple, sur la carte problème n°1, les points sur le dé font penser au nombre 6, tandis que les doigts évoquent le 2. Il y a 8 poires, 1 casquette... L'enfant a entre les mains les chiffres de 1 à 9. À mesure qu'il décode un indice, il place sur la grille vierge le chiffre correspondant. Le chiffre qui reste permet de découvrir le nombre mystère de la case centrale.</p>	<p>Cycle 2</p>	<p>Flexibilité Planification</p>
<p>Ni OUI ni NON</p>		<p>Un meneur de jeu pose un certain nombre de questions à un (ou plusieurs) joueur(s). Il est interdit de répondre en disant « OUI » ou « NON » sous peine d'être éliminé (ou de se voir compter une faute).</p>	<p>Cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Inhibition Mémorisation</p>
<p>Oui ou non</p>		<p>Deviner le mot qui correspond à une image pour la gagner. Celui qui voit l'image ne peut répondre que par oui ou par non à ses camarades. Celui qui a le plus d'images a gagné.</p>	<p>Cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Attention Mémorisation Planification</p>
<p>Pippo</p>		<p>Jeu de cartes Sur les cartes présentant 4 animaux, il manque à chaque fois la 5ème bête. Il faut donc repérer cette bête parmi les cartes étalées sur la table. Le 1er qui la découvre peut la garder et le gagnant est le joueur qui recueille le plus de cartes.</p>	<p>Cycle 1 (grande section) Cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Attention Inhibition Mémorisation</p>
<p>Puissance 4</p>		<p>Il faut être le premier à aligner 4 jetons.</p>	<p>Fin de cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Attention Planification Flexibilité</p>

Quarto		Créer un alignement de 4 pièces ayant au moins un critère commun. Chacun à son tour choisit une pièce et la donne à son adversaire	Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4	Attention Flexibilité
Qui est-ce ?		Poser des questions afin d'éliminer des personnages et de retrouver celui qu'à choisi son adversaire.	Cycle 2 Cycle 3	Planification Flexibilité Attention
Quoridor		Sur un quadrillage, atteindre la ligne opposée avec son pion le plus vite possible. Deux actions sont possibles : placer des barrières pour empêcher l'adversaire d'avancer ou avancer d'une case son pion.	Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4	Flexibilité
Rush Hour		Un casse-tête à résoudre seul. Le joueur place les véhicules en fonction d'une carte problème (40 niveaux progressifs). L'objectif est toujours de faire sortir la voiture rouge des embouteillages, en faisant glisser les autres véhicules sur le plateau.	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4	Planification
Sardines		<p>Le maître du jeu distribue des cartes individuelles (une seule sardine représentée). Les cartes sont posées face cachée.</p> <p>Le maître du jeu retourne une carte groupe (plusieurs sardines représentées, différenciées par leur tenue vestimentaire). Les élèves observent pendant quelques secondes la carte et mémorisent l'image.</p> <p>Le maître du jeu cache la carte groupe. Les élèves retournent leurs cartes individuelles et recherchent celles qui représentent des sardines identiques à celles de la carte groupe.</p> <p>Les élèves placent sur la table les sardines reconnues. Validation des choix par comparaison avec l'image globale.</p>	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	Attention Flexibilité Inhibition Planification

<p>Speed</p>		<p>Speed : version adaptée (sans la contrainte du temps) Chaque joueur prend trois cartes devant lui et doit trouver une carte ayant un critère commun avec celle posée au centre (critères de forme, quantité et couleur comme pour la règle de base). A chaque carte posée on remet une carte de sa pioche et le premier qui finit son paquet gagne (et on passe son tour quand on n'a pas de critère commun). Efficace comme règle du jeu pour travailler la flexibilité/inhibition sans le stress du temps !</p>	<p>Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4</p>	<p>Inhibition Attention</p>
<p>Sylladingo</p>		<p>Associer des syllabes pour former des mots</p>	<p>Cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Planification Flexibilité Inhibition</p>
<p>Taboo</p>		<p>Principe du jeu : essayez de faire deviner un maximum de mots à votre équipe en donnant des mots qui ne sont pas dans la liste des mots interdits avant la fin du sablier.</p>	<p>Cycle 3 Cycle 4</p>	<p>Attention Inhibition</p>
<p>Tangram</p>		<p>S'organiser dans un espace en positionnant des figures géométriques données ou à créer</p>	<p>Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Attention Planification</p>

<p>Tic-Tac-Boom</p>		<p>Une syllabe est donnée à un groupe d'élèves. Ils doivent rapidement trouver des mots comportant la syllabe donnée et retenir les mots déjà énoncés par les autres élèves pour ne pas les redire. Le tout, dans un temps déterminé par une bombe, qui lorsqu'elle explose, élimine l'élève qui la détient qui n'a pas trouvé son mot.</p>	<p>Cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Attention Flexibilité Inhibition Planification</p>
<p>Tricours</p>		<p>Il faut conduire la boule avec l'aide de l'anneau sans qu'elle ne tombe dans les trous sur les lignes de couleurs choisies.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=SB8AJ5SpID0">https://www.youtube.com/watch?v=SB8AJ5SpID0</a></p>	<p>Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3</p>	<p>Attention</p>
<p>Uno</p>		<p>Assembler les cartes par couleur ou par valeur.</p>	<p>Cycle 3 Cycle 4</p>	<p>Inhibition Flexibilité</p>