## Éveil aux mathématiques et aux sciences

- Primo ludo chiffres (Djeco)
- Jeu de bataille – La ferme de Foin-Foin
- Livres qui permettent d'éveiller les enfants aux mathématiques
















## Pour d'autres suggestions, voir ces boutiques en ligne et maisons d'éditions

- Placote, onglet « Développement cognitif »
- Brault et Bouthillier **https://bb.ca/**
- Scolart **https://www.scolart.ca/**
- Djeco **www.djeco.com**
- Smart Games
- Learning Resources

## Ressources Internet pour des suggestions d'activités et stratégies d'intervention

- La fiche informative et capsule vidéo du CQSEPE « Aide-moi avec ma concentration! » https://www.developpementoptimal.ca/
- Capsules sur les fonctions exécutives et article sur l'attention, par **Stéphanie Duval**, professeure en sciences de l'éducation
- Le Curieux projet, une boîte à outils pour l'éveil aux sciences, par l'AQCPE

Lieu des petits
Bureau coordonnateur

**9081 Bd Saint-Michel, Montréal,**
**QC H1Z 3G6**
**Téléphone : (514) 376-3301**
**www.cpelieu.com**

# Suggestions de matériel pour l'enfant présentant des besoins **au plan cognitif**

Lieu des petits
Bureau coordonnateur

# Préambule

Il n'est pas toujours nécessaire de faire l'achat de matériel spécifique pour répondre aux besoins d'un enfant. Vous pouvez :

- tirer profit du matériel déjà disponible dans votre SGEE, parfois en l'adaptant un peu.
- consulter les ressources fournies à la fin de cette fiche ou communiquer avec votre agente pédagogique pour d'autres suggestions.
- emprunter des jeux et des livres auprès du BC, de la bibliothèque ou de la joujouthèque.

Le matériel en tant que tel n'est pas suffisant pour soutenir l'enfant. L'adulte doit prendre le temps d'accompagner l'enfant dans l'utilisation de ce matériel. De plus, le matériel vient s'ajouter à tout un éventail d'interventions déjà mises en place par la RSGE.

## Des jeux et des livres pour développer les habiletés cognitives:

### Attention

- Cherche et trouve sous forme de jeu ou de livre
- Chasseurs en herbe (Placote)
- Les jeux de la collection Mont-à-Mots 5 minutes (Ludik Québec), conçus pour s'adapter à la concentration des enfants et développer de multiples habiletés en seulement 5 minutes.
- Livres qui permettent aux enfants de participer en faisant une action, ce qui favorise leur intérêt et leur attention, par exemple : Au dodo avec la doudou, Sèche tes larmes, Petit Lapin! ou Toc, toc, toc! Entrez!







### Mémoire

- Jeu de mémoire (paires à retrouver) - La ferme de Foin-Foin (Gladius)
- Dans ma valise
- Dompteur de mémoire (Placote)
- Memo loto shop (Djeco)







### Fonction symbolique

Matériel de jeu symbolique permettant des situations de faire semblant très variées (ex. : cuisine, magasin, docteur, vétérinaire, restaurant, poupées/toutous, chantier/menuisier, pompier), incluant des déguisements, des accessoires et du matériel polyvalent comme des morceaux de tissus et des contenants vides de format varié.
Jouet polyvalent tel que Bilibo

### Catégorisation

(ex. : comparaison, classement, tri, sériation)

- Matériel de tri - Oursons
- Tarte de tri
- Pick me up (Djeco)



### Raisonnement

(ex. : cause à effet, réflexion, résolution de problème, logique)

- Jouets cause à effet, par exemple avec un bouton à actionner pour faire apparaître un personnage
- Lapin et magicien, Les trois petits cochons (Smart Games)
- Sans problème (Placote)
- Charlie biscuit (Ludik
- Casse-tête variés



