

Mathématiques • Primaire

Circo-math des fractions EPT-644 / 34,95\$

Objectif: Résoudre un problème en abordant les cinq sens des fractions (la partie d'un tout, le rapport, la mesure, le quotient et l'opérateur).

Description: Les enfants parcourent le parc d'attractions et répondent aux questions mathématiques qui leur sont posées au cours du trajet. Le premier à compléter le parcours gagne la partie. *Auteurs: Catherine Roussel et Adolphe Adihou*

Ce jeu comprend:

- 1 planche de jeu
- 10 cartes « Club des chouchous »
- un corrigé
- 4 pions
- 60 cartes « Méninges »
- 10 cartes « Club des petits monstres »
- un document sur les 5 sens des fractions



Les nombres cachés 3 jeux

- Les nombres cachés 1^{er} cycle (illustré avec des grenouilles) EPT-643 / 26,95\$
- Les nombres cachés 2^e cycle (illustré avec des souris) EPT-636 / 26,95\$
- Les nombres cachés 3^e cycle (illustré avec des rats laveurs) EPT-642 / 26,95\$

Objectifs:

- Favoriser le calcul mental et le développement d'automatismes.
- Développer les stratégies personnelles en mathématiques.

Description: Chaque réponse correcte permet de couvrir d'un « x » un ou des nombres inscrits sur le tableau vert. Après que l'élève ait répondu à toutes les questions, un seul nombre reste visible: c'est le nombre caché! *Auteure: Julie Mélançon*

Chaque jeu comprend:

- 22 fiches
- 42 cartes « X »
- un corrigé
- feuillet de suivi reproductible



HockeyMathique 3 jeux

- HockeyMathique 1^{er} cycle (Additions et soustractions) EPT-612 / 24,95\$
- HockeyMathique 2^e cycle (Additions et soustractions) EPT-613 / 24,95\$
- HockeyMathique 3^e cycle (Additions, soustractions, multiplications et divisions) EPT-646 / 24,95\$ **nouveau**

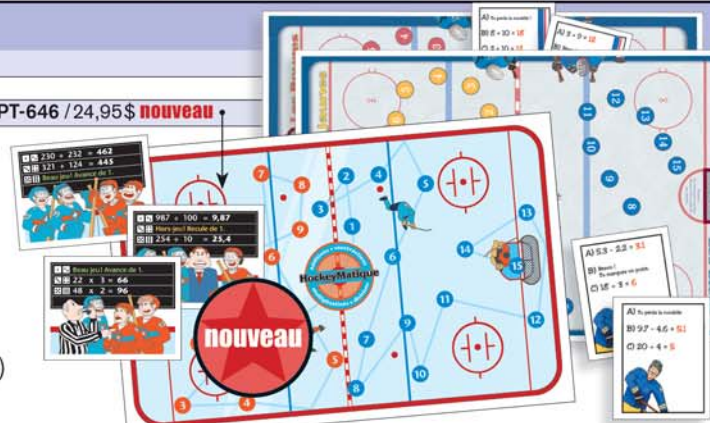
Objectifs:

- Favoriser l'apprentissage des opérations mathématiques.
- Développer le répertoire mémorisé de ces opérations.

Description: L'élève résout les équations afin de progresser vers le but adverse. *Auteur: Simon Tobin*

Chaque jeu comprend:

- 1 planche de jeu
- 80 cartes/200 équations OU 109 cartes/327 équations (EPT-646)
- 2 rondelles
- 1 tableau de pointage



Fractions de tartes EPT-637/16,95\$

Objectifs:

- Associer une fraction à une partie d'un tout
- Distinguer le rôle du numérateur et celui du dénominateur
- Additionner des fractions dont le dénominateur de l'une est un multiple de l'autre

Description: Les élèves doivent réunir les cartes nécessaires pour former des tartes complètes. Afin d'y parvenir, ils devront additionner des fractions présentant des dénominateurs différents. (ex.: $1/2 + 1/4 + 2/8$). *Auteure: Suzie David*

Chaque jeu comprend: 90 cartes

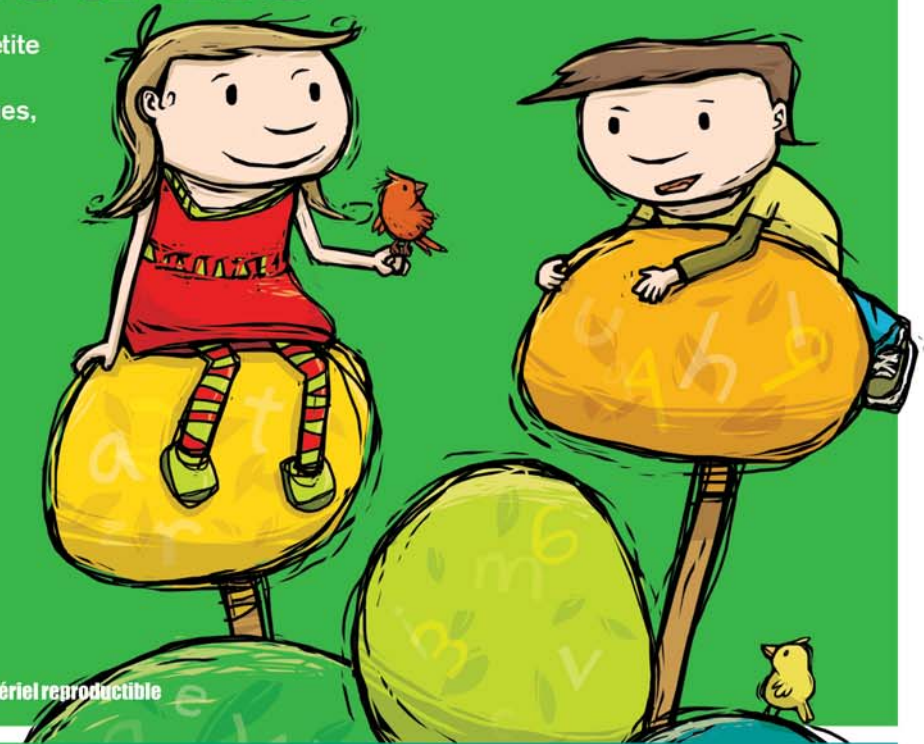


Les Éditions Passe-Temps Jeux éducatifs

- Jeux éducatifs développés pour la petite enfance, le préscolaire et le primaire
- Jeux conçus par des orthopédagogues, des orthophonistes, des conseillers pédagogiques et des enseignants
- Plus de 260 titres offerts



www.passtemps.com: littérature + jeux éducatifs + matériel reproductible



Conjugaisons • Primaire

C'est le temps des verbes 3 jeux 16,95\$/ch.

- C'est le temps des verbes • Présent de l'indicatif EPT-383
- C'est le temps des verbes • Imparfait de l'indicatif EPT-384
- C'est le temps des verbes • Futur simple de l'indicatif EPT-385

Objectif: Apprendre le présent, l'imparfait et le futur simple de l'indicatif des verbes aimer, aller, avoir, être, faire et finir.

Description: L'élève doit rassembler une famille de verbes. *Auteures: Julie Mélançon et Marjorie Lafontaine*

Chaque jeu comprend: 48 cartes

Chaque jeu: 1 temps de conjugaison 6 verbes



Verbatout 7 jeux 16,95\$/ch.

- Verbatout Avoir EPT-375
- Verbatout Être EPT-376
- Verbatout Aimer EPT-377
- Verbatout Finir EPT-378
- Verbatout Aller EPT-379
- Verbatout Dire EPT-380
- Verbatout Faire EPT-381

Objectif: Apprendre les conjugaisons (le présent, le passé composé, l'imparfait, le futur simple et le plus-que-parfait de l'indicatif ainsi que le conditionnel et le subjonctif présent).

Description: L'élève qui réunit plus de familles que les autres joueurs gagne. *Auteure: Sophie Prévile*

Chaque jeu comprend:

- 42 cartes de conjugaisons
- 12 cartes spéciales



Botte le verbe EPT-546 / 24,95\$

Objectif: Améliorer les aptitudes en conjugaison.

Description: L'élève doit trouver la forme correspondant au temps du verbe et le conjuguer correctement afin de progresser vers le but adverse. *Auteurs: Alexandra Cantin et Simon Tobin*

Ce jeu comprend:

- 1 planche de jeu
- 148 cartes-questions
- 12 cartes-surprises
- 1 tableau et des feuilles reproductibles de pointage
- 3 jetons «ballon»



Imprimé sur Rolland Enviro100, (100% fibres post-consommation), certifié Choix environnemental et Procédé sans chlore. Fabriqué au Québec par Cascades à partir d'énergie biogaz.



418 687-9963 ou 1 877 687-9963
418 687-3937
www.passtemps.com
650, rue Graham Bell, bureau 100,
Québec (Québec) Canada G1N 4H5

Hérisson • Jouons avec les sons EPT-854 / 59,95\$

- Objectifs:**
- Développer la conscience phonologique.
 - Élargir le vocabulaire.
 - Faciliter l'apprentissage de la lecture.

Description: Le boîtier Hérisson offre tout ce dont vous avez besoin pour travailler les sons en début de mots et en fin de mots (rimes). Vous y trouverez 224 cartes de sons prédécoupées, 4 choix d'activités, 20 fiches reproductibles ainsi qu'un document explicatif complet. Les activités ont été conçues pour travailler autant les phonèmes en début ou qu'en fin de mots. Pour chaque activité, choisissez parmi les 30 sons proposés ceux que vous souhaitez travailler!
Auteure: Thérèse Daignault

- Ce jeu comprend:**
- 4 planches de jeu « Trouvons les sons »
 - 4 planches de jeu « Associons les sons »
 - 4 planches de jeu « Parcourons les sons »
 - 4 planches de jeu « Comptons les sons »
 - 224 cartes-images prédécoupées
 - 20 fiches reproductibles
 - 1 guide d'utilisation

Placez une carte-image représentant un mot contenant le son que vous souhaitez travailler, par exemple le son « ate ».

L'enfant remplit sa planche avec des cartes-images représentant des mots contenant ce son.



Mon coffre à outils



Mon coffre à outils Conscience phonologique inclut 10 jeux ainsi que La Machine à sons. Ces jeux permettent à l'enfant de:

- reconnaître les syllabes des mots;
- fusionner des syllabes pour former des mots;
- segmenter des mots en syllabes;
- classer des mots selon leur syllabe initiale;
- trouver des petits mots dans des grands mots;
- reconnaître la position des syllabes dans les mots;
- supprimer des syllabes dans des mots;
- reconnaître le phonème initial ou final des mots.
- etc.



EPT-532
L'ensemble complet incluant la valise: 229,00\$
Auteures: Julie Bernier, Louise D. Bleau et Marie-Claude Nolin



Mon coffre à outils Concepts mathématiques inclut 10 jeux qui permettent à l'enfant de:

- classer, ordonner et organiser des objets en fonction d'une propriété commune;
- développer son vocabulaire mathématique en lien avec le processus cognitif « comparer »;
- reconnaître et créer une suite;
- explorer, par la manipulation, des nombres de 2 à 10;
- associer un terme numérique à la quantité correspondante;
- dénombrer et s'initier aux concepts d'ajout et de retrait;
- se repérer sur un tableau à double entrée.
- etc.



EPT-624
L'ensemble complet incluant la valise: 229,00\$
Auteures: Julie Bernier, Isabelle Lachance et Marie-Claude Nolin

Les jeux de « Mon coffre à outils » sont également vendus séparément. Voyez les détails au www.passtemps.com

Le tableau des sons EPT-531 / 25,95\$

- Objectifs:**
- Lire des mots simples et en identifier les syllabes.
 - Développer sa pensée logique en complétant un tableau à double entrée.

Description: 1 2 3 4 5 6 L'élève trouve les mots qui contiennent les syllabes obtenues en complétant le tableau à double entrée. Auteures: Hélène Cormier, Hélène Giguère et Patricia Van Melle

- Ce jeu comprend:**
- 5 planches de jeu
 - 100 cartes-images
 - 5 cartes-réponses



Simon, l'ours qui parle EPT-732 / 26,95\$



- Objectifs:**
- Améliorer la compréhension en lecture.
 - Développer la capacité à faire des inférences.

Description: 1 2 3 4 5 6 Chaque phylactère contient un court texte dit par l'ours Simon. Le but du jeu est de remplir sa planche en associant les cartes-images aux textes correspondants. Auteure: Hélène Cormier

- Ce jeu comprend:**
- 6 planches de jeu
 - 36 cartes-ours
 - 6 cartes-réponses



Compréhension de lecture et inférences 3 jeux

- Les pompiers de la caserne EPT-728 / 29,95\$
- Les pirates EPT-730 / 29,95\$
- Les enfants du camp EPT-731 / 29,95\$ **nouveau**

- Objectifs:**
- Développer la compréhension en lecture et le raisonnement logique.
 - Améliorer la capacité de faire des inférences.

Chaque jeu présente 3 niveaux de difficulté.

Description: 1 2 3 4 5 6 À partir des indices fournis par les fiches de lecture, l'élève doit éliminer tous les personnages sauf celui qu'il recherche. Chaque jeu présente trois niveaux de difficulté. Auteure: Nancy Gagné

- Chaque jeu comprend:**
- 4 planches de jeu
 - 3 ensembles de 12 fiches de lecture:
 - phrases affirmatives
 - phrases affirmatives et négatives
 - phrases affirmatives et négatives plus complexes
 - 3 cartes-réponses



Rallye du village EPT-712 / 29,95\$

- Objectifs:**
- Améliorer la compréhension en lecture d'un texte de type directif.
 - Apprendre à s'orienter dans l'espace.

Description: 1 2 3 4 5 6 L'enfant lit les directives afin d'effectuer un parcours. Il transcrit les lettres qu'il trouve sur son chemin pour former le mot mystère. Auteure: Andrée-Anne Turgeon

- Ce jeu comprend:**
- 2 planches de jeu
 - 8 parcours
 - 8 cartes-réponses



Matériel reproductible complémentaire (EPT-712R/24,95\$)

Description: 1 2 3 4 5 6 36 fiches reproductibles (incluant fiches réponses et fiches d'autoévaluation) présentant des défis supplémentaires aux élèves des 2^e et 3^e cycles. Auteure: Lucie L'Archevêque.

★ Pour utiliser ce matériel, vous devez avoir le jeu «Le Rallye du village» (EPT-712) ou vous procurer la planche de jeu (EPT-712P/6,95\$).

