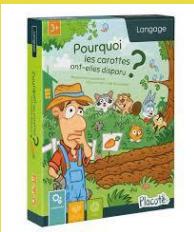


Jeux Placote

Nom	Développement
L'attente filante 1	<p style="text-align: center;">Global Émotions-Comprendre-Mémoire et attention</p> <p>Objectif : Stimuler le développement des habiletés langagières, socioaffectives, cognitives et motrices</p> <p>Tiens-toi en équilibre sur un pied ! Regarde un autre joueur dans les yeux sans rire ! Dis le virelangue sans te tromper !</p> <p>L'attente filante 1 est un jeu de cartes destiné aux enfants de 3 à 6 ans dans lequel les joueurs doivent réaliser toutes sortes de défis ludiques sollicitant des habiletés variées. Le jeu a été pensé pour transformer les situations d'attente en moments amusants !</p>
L'attente filante 2	<p style="text-align: center;">Global Émotions-Comprendre-Mémoire et attention</p> <p>Objectif: Stimuler le développement des habiletés langagières, socioaffectives, cognitives et motrices</p> <p>Fais tenir des cartes en équilibre sur ton corps ! Mémorise les éléments sur la carte ! Regarde un autre joueur dans les yeux sans rire ! Dis le virelangue sans te tromper !</p> <p>L'attente filante 2 est un jeu de cartes destiné aux enfants de 5 à 8 ans dans lequel les joueurs doivent réaliser toutes sortes de défis ludiques sollicitant des habiletés variées. Le jeu a été pensé pour transformer les situations d'attente en moments amusants !</p>
Au lit Ouistitis	<p style="text-align: center;">Socioaffectif Émotions et habiletés sociales</p>

	<p>Objectif : Relation parent-enfant</p>  <p>C'est l'heure du dodo pour les quatre petits ouistitis ! Avec papa ou maman, aide-les à s'endormir en posant des gestes calmes et affectueux comme flatter les cheveux ou chanter une chanson douce. Mais attention de ne pas les réveiller, car il faudra tout recommencer!</p> <p>Au lit ouistitis ! est conçu pour favoriser une relation parent-enfant positive à travers des expériences amusantes et tout en douceur. Il permet aux enfants de 3 à 7 ans de passer un moment privilégié avec l'un de leurs parents en réalisant différents gestes d'attention et d'affection qui peuvent être intégrés au quotidien et à la routine du dodo, comme chanter une chanson douce, flatter les cheveux et masser les mains et le dos.</p>
<p>Dégourdi</p> 	<p>Moteur Motricité fine et globale</p> <p>Objectif : Contrôle moteur des doigts</p> <p>Oh non ! Josh le vilain voisin a encore fabriqué des bombes puantes. Tu dois vite les désamorcer avant qu'elles explosent et empestant tout le voisinage avec des odeurs de poubelle, de moufette et de chaussette sale!</p> <p>Dégourdi est conçu pour aider les enfants de 4 à 8 ans à développer des habiletés de motricité fine liées à la coordination des doigts. Le jeu les amène progressivement à développer leur dextérité, leur coordination manuelle et leur capacité à dissocier le mouvement de leurs doigts, des habiletés utiles pour des gestes et des mouvements comme la prise du crayon. Les différents niveaux et façons de jouer en font un jeu évolutif adapté aux capacités motrices de chaque enfant</p> <p>Tutoriel</p>
<p>Pourquoi les carottes ont-elles disparu ?</p>	<p>Langage Comprendre-Consciences phonologiques-parler</p>



Objectif : Questions avec « pourquoi ?»

Bizarre ! Les carottes ont disparu du potager ! Mais pourquoi ? Transforme-toi en détective et rends-toi au potager pour trouver le coupable. Mais attention ! Tu devras répondre à plusieurs questions en chemin.

Pourquoi les carottes ont-elles disparu ? est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 5½ ans à développer leur compréhension des questions formulées avec le mot interrogatif « pourquoi ». Les cartes questions-réponses illustrées leur permettent de valider eux-mêmes leurs réponses.

[Tutoriel](#)

Langage Parler-comprendre-conscience phonologique

Objectif : Raconter

Histoire de raconter



Fais appel à ton imagination pour créer l'histoire la plus amusante ! Récolte des cartes qui correspondent au personnage, au lieu, au temps, au problème et à la solution de ton histoire. Raconte-la ensuite aux autres joueurs!

Histoire de raconter est conçu pour aider les enfants de 4 à 9 ans à développer leur habileté à raconter une histoire à l'oral. Ils doivent inventer un récit qu'ils composent à partir de cartes qu'ils récoltent en alternance avec les autres joueurs. Les cartes représentent les éléments de base du récit et sont placées sur une planche de jeu, ce qui permet aux enfants de visualiser leur histoire au fur et à mesure qu'elle se forme et de la raconter en y intégrant tous les éléments.

[Tutoriel](#)

Chasseurs en herbe

Cognitif Mémoire et concentration-raisonnement logique-nombres et mathématique

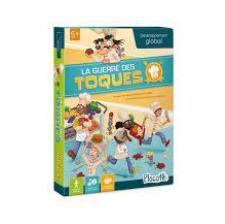


Objectif : Attention

As-tu vu l'étrange chenille mauve à pois rouges ? Non ? Sois attentif et essaie d'être le premier à l'attraper dans ton filet ! Concentre-toi, car certaines bestioles se ressemblent beaucoup ! Seras-tu capable d'en capturer plusieurs?

Chasseurs en herbe est conçu pour aider les enfants de 3 à 8 ans à centrer leur attention sur un élément à chercher. Le jeu les amène à se concentrer davantage sur certaines caractéristiques et moins sur d'autres. Il leur permet aussi d'apprendre à être attentifs plus longtemps. Il s'adapte aux plus petits comme aux plus grands en ajustant le nombre de cartes utilisées.

La guerre des Toques



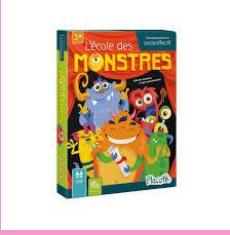
Global Motricité globale-nombres et mathématiques-

Objectif : Stimuler le développement des habiletés langagières, affectives, cognitives et motrices

Bienvenue au concours de cuisine La guerre des toques ! Dans cette compétition culinaire survoltée, les juges lancent toutes sortes de défis aux apprentis cuisiniers qui amassent les ingrédients de leurs recettes. Le vilain chef Alfonso Fourno tente en revanche de bousiller les recettes des concurrents... Qui parviendra à remporter le concours?

La guerre des toques est conçue pour soutenir le développement global de l'enfant de 5 ans à 6½ ans. Le jeu amène notamment l'enfant à reconnaître des sons dans les mots, à approfondir sa compréhension des nombres et des relations entre les quantités, à réaliser des mouvements de précision avec ses mains et d'autres mouvements qui impliquent tout son corps, ainsi qu'à développer sa connaissance de soi et des émotions.

	<p style="text-align: center;">Langage Lecture-écriture</p> <p>Objectif : Reconnaître les lettres de l'alphabet et leur nom</p> <p>Dans la forêt de l'alphabet, le Petit Chaperon rouge prépare un panier de confitures pour sa grand-mère. Soudain, les animaux de la forêt aperçoivent le grand méchant loup déguisé en Mère-Grand qui se dirige vers la cabane du Petit Chaperon rouge ! Réussiront-ils à prévenir le Petit Chaperon rouge à temps ?</p> <p>Alpha-Bêtes est conçu pour aider les enfants de 4 à 7 ans à développer leur connaissance des lettres de l'alphabet. Le jeu les amène progressivement à reconnaître et à nommer les lettres ainsi qu'à découvrir leurs différentes formes (minuscules et majuscules). Les quatre personnages, les deux niveaux de jeu et les différentes façons de jouer en font un jeu évolutif qui prépare l'enfant à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture tout en s'amusant.</p> <p style="text-align: right;">Tutoriel</p>
<p style="text-align: center;">Singes en fuite</p> 	<p style="text-align: center;">Cognitif Raisonnement logique-nombres et mathématiques</p> <p>Objectif : Planification et flexibilité</p> <p>Les singes veulent s'évader du zoo. Pour ce faire, ils peuvent grimper partout et même circuler dans les égouts ! Mais attention : le gardien du zoo n'est jamais bien loin et se déplace vite ! Combien de singes réussiront à échapper à sa surveillance ?</p> <p>Singes en fuite est conçu pour aider les enfants de 5½ ans à 12 ans à développer des stratégies pour planifier leurs actions. Le jeu leur apprend aussi à faire preuve de flexibilité lorsque les choses ne se déroulent pas comme prévu. Le thème de l'évasion les motive à mobiliser toutes leurs ressources cognitives !</p>

<p>L'école des Monstres</p> 	<p>Socioaffectif Habilités sociales-émotions</p> <p>Objectif : Comprendre les règles sociales</p> <p>Les monstres font plein de mauvais coups ! Ils doivent apprendre à bien se comporter à l'école des monstres. Aide-les en réfléchissant à leurs actions. Essaie de deviner lequel obtiendra son diplôme en premier!</p> <p>L'école des monstres est conçue pour aider les enfants de 3 à 6 ans à comprendre quels comportements sont souhaitables en société et lesquels ne le sont pas. Le jeu leur permet aussi de réfléchir aux conséquences positives et négatives de différents comportements.</p>

Socioaffectif Émotions-habiléités sociales

Objectif : Reconnaître les émotions et leur degré d'intensité

Malheur ! Le savant fou Albus Cœur de pierre a mis une mystérieuse substance dans l'eau d'Émotiville... Depuis, les émotions des gens du village sont complètement mélangées ! Aide Miranda et les scientifiques à trouver un antidote capable de rétablir les émotions des gens du village!

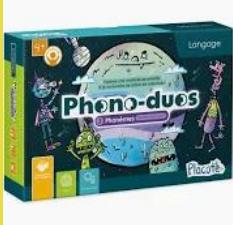
Le laboratoire des émotions



Le laboratoire des émotions est conçu pour aider les enfants de 4 ans à 7 ½ ans à reconnaître des émotions exprimées à différents degrés d'intensité. Le jeu les amène progressivement à distinguer les émotions et leurs nuances en portant attention aux expressions faciales et aux gestes des personnages. Les différentes façons de jouer en font un jeu évolutif qui permet aussi aux enfants de réfléchir au lien entre une réaction émotionnelle et sa cause ainsi qu'au contrôle des émotions dans différentes situations

[Tutoriel](#)

<p>Zenda Le maître du stress</p> 	<p>Socioaffectif Émotions-habiletés sociales</p> <p>Objectif : Comprendre et gérer le stress</p> <p>Réponds aux questions et réalise des « défis zen » pour faire avancer Zenda jusqu'au temple. Mais attention, tu dois arriver au bout du parcours avant le ninja, qui représente le stress!</p> <p>Zenda : le maître du stress est 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> <p>Tutoriel</p>
<p>La planète des émotions</p> 	<p>Socioaffectif</p> <p>Objectif : Comprendre les émotions des autres</p> <p>Tu dois montrer aux extraterrestres comment comprendre les émotions, car ils ne savent pas ce que c'est. Aide-les à quitter la planète Padémo pour se rendre sur la Terre et y vivre leur première émotion ! Avance en lançant le dé, prends des cartes et devine les émotions ressenties par les personnages illustrés.</p> <p>La planète des émotions est conçue pour aider les enfants de 3½ ans à 7½ ans à comprendre les émotions ressenties par plusieurs personnes dans une grande variété de situations, et ainsi favoriser le développement de l'empathie. Ce jeu montre aussi qu'une même situation peut provoquer différentes émotions selon les personnes.</p> <p>Tutoriel</p>
<p>Phono Duos Syllabes</p>	<p>Langagier</p>

	<p>Objectif : Conscience des syllabes</p> <p>Te voilà sur une nouvelle planète ! Es-tu capable de trouver les drôles de petites créatures qui y habitent ?</p> <p>Phono-duos : Syllabes (première syllabe d'un mot) est conçu pour favoriser le développement de la conscience de la syllabe chez l'enfant de 4 ans à 7 ans. Le jeu fait partie de la série Phono-duos qui propose cinq jeux gradués ciblant différentes habiletés préalables à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.</p>
<p>Phono Duos Rimes</p> 	<p>Langagier</p> <p>Objectif : Conscience des rimes</p> <p>Te voilà sur une nouvelle planète ! Es-tu capable de trouver les drôles de petites créatures qui y habitent ?</p> <p>Phono-duos : Rimes est conçu pour favoriser le développement de la conscience de la rime chez l'enfant de 4 ans à 7 ans. Le jeu fait partie de la série Phono-duos qui propose cinq jeux gradués ciblant différentes habiletés préalables à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.</p>
<p>Phono-Duos Phonèmes</p> 	<p>Langagier Sons</p> <p>Objectif : Conscience du premier son d'un mot</p> <p>Te voilà sur une nouvelle planète ! Es-tu capable de trouver les drôles de petites créatures qui y habitent ?</p> <p>Phono-duos : Phonèmes (premier son d'un mot) est conçu pour favoriser le développement de la conscience des sons chez l'enfant de 4 ans à 7½ ans. Le jeu fait partie de la série Phono-duos qui propose cinq jeux gradués ciblant différentes habiletés préalables à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.</p>
<p>L'As de la lecture</p>	<p>Langagier Lecture</p>



Objectif : Lire par décodage

Lis attentivement les mots que tu as en main. Associe les parties de mots similaires afin de te départir de tes cartes en premier et deviens un as de la lecture!

L'as de la lecture 1 est conçu pour aider l'enfant de 5½ ans à 8½ ans à lire des mots plus difficiles à décoder. Les trois jeux de cartes qu'il comprend visent trois défis : lire des groupes de lettres fréquents (p. ex., in, an), des lettres souvent décodées dans le mauvais ordre (p. ex., al prononcé la) et deux consonnes de suite (p. ex., br).

[Tutoriel](#)

Langagier Lecture

Objectif : Lire par décodage

Lis attentivement les mots que tu as en main. Associe les parties de mots similaires afin de te départir de tes cartes en premier et deviens un as de la lecture !

L'As de la lecture 2



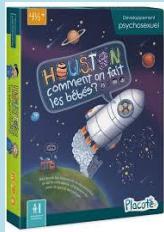
L'as de la lecture 2 est conçu pour aider l'enfant de 5½ ans à 8½ ans à lire des mots plus difficiles à décoder. Les trois jeux de cartes qu'il comprend visent trois défis : lire des groupes de lettres complexes (p. ex., ouille, ien), lire des groupes de lettres souvent décodées dans le mauvais ordre (p. ex., cor pour cro et vice-versa) et ne pas prononcer les lettres muettes.

[Tutoriel](#)

	<p>Socioaffectif</p> <p>Objectif : Habilétés sociales</p> <p>Dans une entreprise à la fine pointe de la technologie, des scientifiques programmment des robots pour les rendre habiles socialement. Mais voilà qu'un pirate informatique a pris le contrôle des serveurs dans le but de reprogrammer les robots ! Il a même découvert l'emplacement du dernier système de sauvegarde des données. Aide la scientifique en chef à récupérer l'appareil avant le pirate malfaisant !</p> <p>Le code social est conçu pour stimuler le développement des habiletés sociales des enfants de 6 à 10 ans. Le jeu présente des mises en situation qui les amènent à se mettre à la place des personnes pour réfléchir aux comportements appropriés qu'il est possible d'adopter dans ces situations.</p>
<p>Code Social</p>  <p>La montagne de la confiance</p> 	<p>Socioaffectif</p> <p>Objectif : Développer l'estime de soi</p> <p>Viens en aide à Kili le yéti qui vit au sommet de la montagne afin qu'il retrouve sa confiance en lui. Escalade la montagne, réponds à des questions pour l'aider et va le rejoindre. Attention de ne pas glisser en chemin!</p> <p>La montagne de la confiance est conçue pour aider les jeunes de 7 à 11 ans à réfléchir aux différentes composantes de l'estime de soi, c'est-à-dire le sentiment de sécurité, la connaissance de soi, le sentiment d'appartenance et le sentiment de compétence. Ils sont appelés à répondre à des questions qui les concernent en faisant le parallèle avec le vécu du yéti.</p> <p>Tutoriel</p>

<p>DisTaVie</p> 	<p>Socioaffectif</p> <p>Objectif : S'exprimer avec les autres</p> <p>As-tu hâte d'être adulte ? Serais-tu capable de passer une semaine sans écran ? Débarrasse-toi le plus rapidement possible de tes cartes en répondant à des questions surprenantes ! Avec un peu de chance, tu pourras en esquiver quelques-unes grâce aux cartes spéciales !</p> <p>#Distavie junior permet aux enfants de 8 ans à 12 ans de s'exprimer sur des sujets variés qui les concernent. Le jeu les amène ainsi à développer des habiletés sociales.</p> <p>Tutoriel</p>
<p>Impro Social</p> 	<p>Socioaffectif</p> <p>Objectif : Utiliser ses habiletés sociales dans des mises en situation</p> <p>Tu viens de recevoir en cadeau un chandail que tu trouves laid. Ton voisin de classe tente de copier sur toi pendant un examen. Tu as brisé un livre qu'un ami t'a prêté. Que fais-tu dans ces situations ? N'oublie pas d'utiliser tes talents d'acteur!</p> <p>ImProsocial est conçu pour aider les jeunes de 8 à 14 ans à réfléchir aux différents comportements qu'ils peuvent adopter dans des situations qui mettent leurs habiletés sociales au défi. La roulette qui les invite à faire une improvisation de manière émotive, neutre, enfantine ou prosociale les aide à pousser leur réflexion.</p> <p>Tutoriel</p>

<p>De la tête aux pieds</p> 	<p>Psychosexuel</p> <p>Objectif: Parties du corps et hygiène corporelle</p> <p>Trouve le nombril ! Et toi, où est ton nombril ? Comment appelle-t-on cette partie du corps ? Pointe-la sur toi ! Pointe-la sur le personnage !</p> <p>De la tête aux pieds est un jeu pour les enfants de 1½ an à 5 ans qui les invite à découvrir, en s'amusant dans le bain, jusqu'à 30 parties du corps, y compris les organes sexuels. Le jeu répond de façon ludique à la curiosité naturelle des enfants à propos de leur corps et des différences anatomiques. Les cartes et les affiches fournies permettent de nommer, de trouver et de pointer les parties du corps tout en favorisant l'apprentissage de l'hygiène.</p>
<p>Sous les mers : Une aventure d'affirmation de soi</p> 	<p>Psychosexuel</p> <p>Objectifs:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affirmation de soi et consentement • Acceptation de soi et des autres <p>Plonge au fond des mers pour partir à la découverte de ce qui te rend unique : tes goûts, tes émotions, ton corps, ta façon de t'exprimer et ce que tu aimes – ou non – dans tes relations. Mais attention, car des créatures étranges rôdent dans les abysses... Qui parviendra à terminer le premier ce voyage identitaire sous les mers ?</p> <p>Sous les mers : une aventure d'affirmation de soi est un jeu de parcours destiné aux enfants de 6 ans à 12 ans. À travers un univers sous-marin fantastique, les enfants sont invités à réfléchir, à s'exprimer et à échanger autour de cinq grands thèmes : le consentement, les stéréotypes de genre, l'image corporelle, les émotions et sensations, ainsi que l'identité. Le jeu offre ainsi une occasion d'apprendre à se connaître, à se respecter et à vivre ensemble tout en s'amusant !</p>

<p>Houston, comment on fait des bébés ?</p> 	<p>Psychosexuel</p> <p>Objectif : Reproduction et naissance</p> <p>Des familles s'apprêtent à partir pour un voyage spatial afin d'aller peupler une nouvelle planète. Chaque famille est composée d'enfants curieux accompagnés de leurs parents. Mais avant le grand départ, une question universelle surgit : comment fait-on les bébés ?</p> <p>Houston, comment on fait les bébés ? est un jeu coopératif pour les enfants de 4½ ans à 10 ans dans lequel les joueurs incarnent de jeunes astronautes en pleine préparation pour leur mission. Ensemble, ils explorent les bases de la reproduction, de la grossesse et de la naissance avec humour et curiosité, et partagent leurs connaissances tout en s'amusant. Prêt pour le décollage ? Accompagne ces apprentis astronautes et aide-les à trouver des réponses à leurs questions avant que la fusée décolle vers la nouvelle planète !</p>
<p>Chromatik</p> 	<p>Cognitif</p> <p>Objectif : Habilétes visuospatiales et de comptage</p> <p>Que la partie commence ! Repère les couleurs dominantes et fais évoluer ton personnage en acquérant différentes habiletés.</p> <p>Chromatik est conçu pour aider les enfants de 4 ans à 9 ans à développer des habiletés visuospatiales et de comptage. Les joueurs doivent remporter des cartes-habilétes en identifiant rapidement la couleur la plus représentée sur des cartes-couleurs. Les trois niveaux proposés en font un jeu évolutif qui prépare les enfants à l'apprentissage des mathématiques tout en s'amusant.</p>
<p>Opération sauvetage</p>	<p>Cognitif</p> <p>Objectif : Multiplications et divisions</p> <p>Trouve les coordonnées où a été signalé un avion disparu ou un bateau en détresse en effectuant des équations de</p>

	<p>multiplication et de division. Essaie de ne pas te tromper en reconstituant le trajet, car si cela se produit, tu auras moins de temps pour réaliser le sauvetage!</p> <p>Opération sauvetage est conçu pour aider les enfants de 9 à 13 ans à mieux comprendre les opérations de multiplication et de division. Ce jeu coopératif les amène aussi à mémoriser les tables, à résoudre des problèmes et à trouver des coordonnées sur un plan cartésien. Les trois niveaux de difficulté en font également un jeu éolutif.</p>
<h3>La grande résolution : Le film !</h3> 	<p>Socioaffectif</p> <p>Objectif : Résolution de conflits</p> <p>3, 2, 1... Action ! Les conflits sont la trame de fond de votre quotidien ? Jouez le rôle du réalisateur et aidez vos enfants à résoudre leurs conflits en reconstituant le « film » des situations.</p> <p>La grande résolution : le film ! est un outil conçu pour accompagner les enfants de 5 à 9 ans (et les parents !) dans le développement d'habiletés de résolution de conflits. Il comprend du matériel permettant de résoudre des conflits selon une démarche précise et du matériel facilitant leur résolution. Le matériel et la démarche sont présentés de façon détaillée dans un guide d'accompagnement destiné aux parents. Une foule de stratégies y sont également proposées pour prévenir et gérer les conflits au quotidien.</p>
<h3>DÉgeulasse</h3> 	<p>Cognitif</p> <p>Objectif : Nombres et calculs</p> <p>Apprivoise le plus d'ogres possible en leur offrant des collations à leur gout ! Pour ce faire, tu dois obtenir, avec un ou deux dés, un nombre qui correspond à celui sur la</p>

carte de l'ogre. Montre tes talents de cuisinier et deviens le maître de ces adorables ogres de compagnie!

DÉgueulasse! est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 9½ ans à développer leur compréhension des nombres et leurs habiletés de calcul. Les trois niveaux de difficulté en font un jeu évolutif qui tient compte de l'ordre d'acquisition des différents concepts liés aux nombres.

LIVRES

Thèmes	Titres	Âges
GESTION DES ÉMOTIONS	L'album la couleur des émotions	5 +
	Le livre tout animé la couleur des émotions.	5+
	Le loup qui apprivoisait ses émotions.	4+
	Fantastique Moi calme sa colère	5+
	Les émotions racontées aux enfants	5+
	Émotions La boîte à outils	5+
	Gérer sa colère et caprices (35 activités pour les 3-10 ans)	3-10 ans
	La colère racontée aux enfants	5+
	La timidité racontée aux enfants	5+
AUTISME	L'estime de soi et l'autisme	Parents
	10 questions sur Le trouble du spectre de l'autisme	Parents 10+
	Autisme La boîte à outils	Parents
	L'estime de soi et l'autisme	Parents
DOUANCE	La douance racontée aux enfants	5+
	10 questions sur La douance et la double exceptionnalité	Parents 11+
	Douance La boîte à outils	Parents
	10 questions sur Les hypersensibilités sensorielles	Parents

HYPERSENSIBILITÉ SENSORIELLE	L'hypersensibilité sensorielle racontée aux enfants	Parents
	Hypersensibilité, la boîte à outils	Parents
DYSLEXIE DYSORTHOGRAPHIE ET DYSPRAXIE	Vivre et Comprendre La dyslexie	Parents
	La dyspraxie racontée aux enfants	7+
	Dyslexie et Dyspraxie, La boîte à outils	Parents
ESTIME DE SOI	L'estime de soi, un passeport pour la vie (Germain Duclos)	Parents
	L'estime de soi 6-12 ans	Parents
TDAH	10 questions sur le TDAH	Parents 11+
	TDAH et estime de soi	Parents
ANXIÉTÉ	L'anxiété racontée aux enfants	5+
	10 questions sur l'anxiété de performance	Parents
	Incroyable moi maîtrise son anxiété	7+
	Extraordinaire moi calme son anxiété de performance	7+
AUTRES	10 questions sur l'automutilation	Parents
	10 questions sur Le mutisme sélectif	Parents
	10 questions sur le trauma complexe	Parents
	Parents Gros bon sens (mieux comprendre votre enfant pour mieux intervenir)	Parents
SYNDRÔME GILLES DE LA TOURETTE	10 questions sur le syndrome Gilles de la Tourette	Parents

Littérature Jeunesse

Thèmes	Titres	Âges
Amitié	Les Cliques et les clans, C'est parfois embêtant	10-12 ans
	Ce livre ne fonctionne pas !	5 ans +
	Mais je t'aime déjà	5 ans +
TDAH	Georges n'oublie jamais rien	5 ans +
	Le cousin hyperactif	6 ans +
Peur	Les yeux noirs	7 ans +
	Moi aussi, j'ai peur.	3-7 ans
	Jessie Elliot a peur de son ombre	11 ans +
	Comment ratatiner les idées noires ?	5-8 ans
	Le petit lapin magique	5 ans +
	Les hauts et les bas d'Amanda	3-8 ans
Estime de soi	Attention : Estime de soi, en construction	10-12 ans
	Sois toi-Même	5-9 ans
Connaissance de soi	Le vide	5-9 ans
	La bulle	4-7 ans
	J'aurais voulu	6 ans +
	ADA la grincheuse en tutu	5 ans +
	Le cycle du silence (début des menstruation)	10-12 ans

	Simon est capable (1ère lecture)	6 ans
	La porte de la salle de bain (intimité)	10 ans +
	Tu peux...être qui tu veux	5 ans +
Jeux et écrans	Les écrans et toi.	10-12 ans
Briser l'isolement	Des roches plein les poches. https://editionsfonfon.com/collection/histoiresdevivre/des-roches-plein-les-poches/ Activités à réinvestir	5-12 ans
Persévéérer	Quel génie !	3-7 ans
	As-tu rempli un seau aujourd'hui ? Le bonheur quotidien expliqué aux enfants.	2-7 ans
	Un jour, j'ai eu un problème	6 ans +
Anxiété et stress	Le stress, ça me stresse !!!	10-12 ans
	Un hérisson dans le bedon (2X)	6 ans +
	Simone sous les ronces. https://editionsfonfon.com/collection/histoiresdevivre/simone-sous-les-ronces/ Activités à réinvestir	5-12 ans
Syndrôme Gilles La Tourette	Les manies de Maude	7 ans +
Différence	La voix d'Or de l'Afrique	
	Les enfants à colorier (Simon Boulerice) https://editionsfonfon.com/collection/histoiresdevivre/les-enfants-a-colorier/ Activités à réinvestir	5-12 ans

	Dépareillés (intimidation et solidarité)	6 ans +
	Est-ce que je peux jouer ?	5-8 ans
	Quelle est ma couleur ?	2-7 ans
	Deux garçons et un secret	5 ans +
Communication	La dyslexie	4-7 ans
Stéréotypes de genre	Le rose, le bleu et toi !	5-12 ans
	Le premier défilé de la fierté	5 ans +
Empathie	Je suis humain	4 ans +
	Le Dino câlin	5 ans +
	La gentillesse, c'est	6 ans +
Émotions	La couleur des émotions	5-9 ans
	Le loup qui apprivoisait ses émotions	5-9 ans
	La couleur des émotions 3D	5-9 ans
	Têtes de bulles	5-7 ans
	Moi aussi, je suis en colère	3-7 ans
	La colère du dragon	5-7 ans
	Je vous déteste tous ! (2)	5 ans +
	La colère de Ravi	5 ans +
	Assez c'est assez !	5 ans +
	Tempête d'émotions	5 ans +
	Carlos le Rebelle	5 ans +

	Pas moi	5 ans +
	Je veux être le premier	5 ans +
	Un gros mensonge comme un éléphant	5 ans +
Intimidation et respect de soi	Ça suffit !	6 ans +
	Je n'ai rien dit	6 ans +
	C'est mon corps	5 ans +
Hypersensibilité	Pas de câlin pour Adrien (Il n'aime pas ça)	6 ans +
Famille et immigration	Où sont partis les cheveux de papi ?	5 ans +