

JEUX EDUCATIFS POUR LE CYCLE 2

Gestion mentale

Mnémosyne 1 : primaire. Initiative et Formation Ouest, JEU 018

Jeu permettant de mettre en pratique dans la classe une grande partie des gestes mentaux nécessaires à une bonne réussite scolaire, de conserver et de transformer l'essentiel du cours, de créer son propre jeu en inventant les questions qui peuvent résumer les cours et être actif dans la constitution de ses évocations.

Observation / Manipulation / Organisation

Promenade au parc : jeu d'écoute et de manipulation. Atelier de l'oiseau magique, JEU 039

Langage, manipulation, écoute, compréhension de consignes, repérage dans l'espace.

Julot, l'artiste : jeu de dénombrement, de discrimination visuelle et de décodage. Atelier de l'oiseau magique, JEU 040

Jeu de dénombrement, de discrimination visuelle et de décodage permettant de développer l'esprit de logique, les sens de l'observation et de la prise d'indices, d'acquérir des notions mathématiques, d'accepter et suivre des règles du jeu.

Dominos encastrables géants. Scolavox, JEU 060

Jeu d'observation et d'association, ce grand jeu de dominos à encastrer permet de travailler la reconnaissance des formes, des couleurs, la sériation et de réaliser des parcours et des algorithmes.

Le jeu des immeubles. Arthur et Marie, JEU 078

Jeu de motricité fine, d'observation, de discrimination visuelle (exploitation du graphisme), lecture et respect des consignes, socialisation (échanges, jeu collectif). Activités mathématiques : addition, tri et classement, équivalence, notion de mesure, travail de comparaison (plus grand, plus petit)

Au fil des saisons. Atelier de l'oiseau magique, JEU 081

Jeu d'observation ; de repérage des saisons : repérage dans le temps, chronologie des saisons, associations des mois et des saisons... ; Jeu de déduction et de langage autour des saisons : associations de vêtements, objets, météo, aliments, événements...

Multiform : les oiseaux. Editions du Grand Cerf, JEU 091

Jeu de discrimination visuelle, de prise d'indices et de lecture de codes. Jeu collectif ou individuel.

Trouvez le Zouzou! Atelier de l'oiseau magique, JEU 125

Jeu de discrimination auditive et visuelle. Les Zouzous arrivent en vue de la planète Terre ! Par le hublot de leur navette spatiale, ils regardent les étoiles et notre belle planète bleue ! Regarde bien, ils se ressemblent beaucoup, mais chacun a sa particularité. Les objectifs de ce jeu sont l'écoute et la lecture des consignes, le tri d'informations et la description d'images.

Sardines, jeu d'observation et de mémoire. Djeco, JEU 135

Jeu de mémoire et de discrimination visuelle. Des sardines en boîte, quoi de plus normal ? Oui, mais celles-ci portent une casquette ou un pagne ou encore un bikini, détails qu'il ne faudra pas oublier ! Les joueurs ont devant eux 5 cartes sardines. Ensuite, on retourne, face visible, une carte « boîte à sardine » que chacun doit mémoriser très rapidement. On retourne cette carte, il s'agit alors de sortir ses propres cartes-sardines identiques à celles que l'on vient de voir...

Jeux de 5 familles sur les couleurs. SEDRAP, JEU 045

Composé de 2 jeux de 5 familles sur les couleurs de base et les couleurs secondaires, ces cartes peuvent être utilisées de différentes manières et à des niveaux différents. Une carte prémaquettée permet aux élèves de concevoir eux-mêmes leur jeu. 2 cartes proposent des utilisations pédagogiques de ces jeux en fonction du cycle de l'enfant.

Méli-mélo d'animaux. Atelier de l'oiseau magique, **JEU 009**

Jeu de reconstitution de puzzles. Deux niveaux : les petits reconstituent le puzzle représentant l'animal qu'ils ont choisi ; les plus grands reconstituent l'animal à partir de la liste non-exhaustive de mots bizarres, en deux ou trois syllabes, qui est proposée. Le mélange des formes, des couleurs et des graphismes apportent à ce jeu une palette de travail très diversifiée.

Les petits pêcheurs. Editions du Grand Cerf, **JEU 093**

Jeu de consignes et d'organisation par critères... L'élève doit reproduire à l'identique à partir des fiches modèle ou en tenant compte des consignes de couleur, graphie, taille et du positionnement des poissons sous chaque personnage.

Art

Le jeu de l'oeil. CRDP Strasbourg, **JEU 038**

Objectif : découvrir une œuvre d'art. Des consignes plastiques et des questions permettent aux joueurs de cultiver leur regard et d'apprécier l'image selon les points de vue des différents acteurs du musée (artiste, conservateur, agent d'accueil et visiteur). Un livret d'accompagnement renseigne le meneur de jeu sur les notions plastiques ou d'histoire de l'art abordées par les questions.

Le maçon et l'architecte. CRDP Orléans, **JEU 051**

Jeu éducatif. Les objectifs de cet ensemble sont essentiellement de transmettre aux enfants une connaissance culturelle de l'architecture, d'éveiller une sensibilité esthétique et de développer leur sens critique eu égard à l'environnement qui les entoure.

Le jardin merveilleux : puzzle art et poésie. Sedrap, **JEU 049**

A la manière des Surréalistes, les élèves de maternelle vont pouvoir construire des poèmes et des créations plastiques à partir des pièces du puzzle. L'enseignant propose une structure grammaticale à l'élève : nom, adjectif, verbe, adverbe. Ce dernier doit disposer les pièces de son puzzle de façon à respecter la structure, soit en choisissant les mots, soit en laissant faire le hasard. Il recopie ensuite les phrases obtenues qui constitueront son poème. Il peut aussi créer une œuvre picturale en déplaçant les pièces du puzzle. De l'autre côté, se construisent des vers pour créer un poème.

Mémoire des peintres. Jeux Sylvie de Soye. **JEU 096**

Mémoire des peintres est un jeu éducatif et de connaissance dont l'objectif est de sensibiliser les enfants, comme les plus grands, à une sélection d'œuvres des grands peintres. Le jeu se compose de 64 cartes (de grande qualité), représentant 32 tableaux et 32 détails importants du tableau en question. Le principe de ce jeu est de réaliser des paires, via des règles semblables à celles du memory. Le gagnant est celui qui réunit le plus de paires.

Logique / Dédution

Station spatiale. Atelier de l'oiseau magique, **JEU 083**

Jeu individuel ou collectif avec lecture de consignes, respect de codes

Sudoku animaux : 4 à 6 ans. ACCES, **JEU 016**

Support pédagogique qui exploite et enrichit le concept du Sudoku dans une version spécialement adaptée aux élèves du cycle 1. Il offre à l'enfant de véritables situations-problèmes avec des données uniquement visuelles. Il favorise l'accès direct aux concepts de base du raisonnement : déduction simple, croisement d'informations topographiques et logiques, émission d'hypothèses et validation de celles-ci par la manipulation et les essais successifs, repérage et orientation sur la grille,...

Logix. Chenelière - Mc Graw-Hill, **JEU 012**

Jeu de logique et de déduction. En jouant, l'enfant apprend à interpréter les données d'un problème, à combiner des propositions logiques, à formuler des hypothèses, à valider sa solution, à sélectionner les données utiles dans un ensemble d'énoncés et à tirer des conclusions.

Tom et Mila, chercheurs de trésors. SED, JEU 002

En route pour l'aventure ! Un nouveau défi attend Tom, Mila, Ricky et Makao : rechercher le trésor magique appartenant aux écureuils rouges ! Pour y parvenir, les quatre amis comptent sur les lecteurs pour résoudre des énigmes, plus palpitantes les unes que les autres...

Modul'auto : jeu de logique, d'observation et de déduction. Atelier de l'oiseau magique, JEU 024

Jeu de logique, d'observation et de déduction. But du jeu : construire une voiture (puzzle) en n'utilisant qu'une seule fois chaque couleur. 3 niveaux de jeu : créer librement une voiture unicolore, reconstituer les puzzles à partir de fiches consignes de difficulté croissante.

Sudoku formes : à partir de 6 ans. ACCES, JEU 017

En jouant, l'enfant découvre les principes de base du raisonnement : déduction simple ou à plusieurs niveaux, croisement d'informations, stratégie par élimination, enchaînement logique, émission d'hypothèses, interprétation de données de différentes natures (positive, négative, à critères multiples).

Architek. Chenelière - Mc Graw-Hill, , JEU 013

Jeu de logique et de déductions. Ce jeu amène l'enfant à se concentrer, à rechercher et à valider plusieurs solutions, à établir des liens, à explorer les notions d'angles, de dallages, de projection, de perspective, de similarité, de proportion et certaines notions relatives aux forces et à leurs applications dans des constructions simples.

Comprendre et choisir. Atelier de l'oiseau magique, JEU 041

Ce jeu met l'accent sur le langage et les notions de base nécessaires à la compréhension des mathématiques. C'est un jeu d'observation, de compréhension du langage, d'expression orale, de lecture et de précision des notions mathématiques de base.

Résolution de problèmes en maternelles : MS, GS. Jocatop, JEU 047

L'objectif principal de cet outil pédagogique sont de confronter les jeunes enfants à diverses situations-problèmes et de leur permettre ainsi de mettre en place une démarche de résolution de problèmes. 88 tableaux (avec réponse au verso) sont répartis en 5 domaines : travail sur la non-propriété, la structuration de l'espace, la logique, la comparaison de quantité et la manipulation du nombre.

Cubomalin. Sylemma Andrieu / Sapin Malin, JEU 054

Coffret de 16 cubes proposant 5 jeux éducatifs simples : - cubokaré, mon premier sudoku avec les chiffres de 1 à 4 (réflexion et logique), - cubanimo, le sudoku des animaux (réflexion et logique), - cubomémo, jeu d'observation et de mémoire , - cubopuzzle, jeu de réflexion et patience,- cubocolor, premier de stratégie basé sur la reconnaissance des formes et des couleurs.

La bonne place. Editions du Grand Cerf, JEU 067

Jeu de logique et de déduction. Possibilité de jeu individuel ou collectif . 3 niveaux de jeu. 6 joueurs.

Le tableau logique des tissages. Arthur et Marie, JEU 077

Tableau à double entrée. Jeu mathématique avec activité de classement, respect de 2 consignes, affine la perception visuelle. Dans ce jeu, l'enfant doit respecter le graphisme, les couleurs et les tailles.

Le tableau logique des clowns. Arthur et Marie, JEU 084

Tableau à double entrée. L'enfant doit classer les plaquettes en fonction du visage du clown de plus en plus maquillé et des accessoires de costume.

Parcours codés magnétiques : cycles 1 et 2. Scolavox, JEU 090

Jeu d'anticipation et de codage. Chacun des 6 plateaux de jeu permet de mettre en œuvre des activités de décodage (lire un code et indiquer le chemin en posant les flèches) ou de codage (lire un trajet fléché et coder le parcours). Le fichier propose 8 parcours-modèles par plateau, parcours utilisables pour les activités de codage comme de décodage. Ils sont progressifs dans leur difficulté (nombre d'étapes, chemins simples ou croisés).

Animo-ku. Arthur & Marie, JEU 103

L'animo-ku est un plateau de 16 cases, partagées en 4 sections de 4 cases chacune. L'élève doit compléter le plateau de sorte que chaque ligne, chaque colonne et chaque section ne contiennent à la fin qu'une seule fois l'animal. D'autres utilisations du jeu sont possibles, pour développer l'esprit logique et la motricité fine, et affiner la perception visuelle.

Oudordodo. Djeco, JEU 133

Oudordodo est un jeu de déduction (à la façon du classique "Qui est-ce?"), de mémoire (on doit se rappeler des propositions déjà formulées) et surtout un jeu d'expression orale où les tout petits doivent apprendre à poser une question pertinente et l'exprimer de manière claire. De 2 à 4 joueurs, durée du jeu indicative : 5 minutes.

Trilogix, 3 jeux de logique : "Castle Logix", "Camelot junior" et "Jour et nuit". Smart Games. JEU 136

3 jeux de logique se jouant seuls ou à deux en coopération, permettant un atelier jusqu'à 6 élèves. "Castle logix" : Jeu de construction contenant 48 défis de difficulté croissante pour lesquels sont sollicitées logique, orientation spatiale et motricité. Il s'agit de positionner les 4 blocs et les 3 tours de différentes longueurs afin d'obtenir le schéma du livret, sachant que les trous pour insérer les tours se trouvent à un endroit différent pour chaque bloc, et que le tout doit tenir en équilibre sans assistance ! / "Camelot junior" : Jeu de construction contenant 48 défis de difficulté croissante pour lesquels sont sollicitées logique, orientation spatiale et motricité. Il s'agit, dans un premier temps, de disposer les tours ainsi que deux personnages de manière à reproduire le schéma du livret. L'enfant devra ensuite placer les tours restantes afin de créer le chemin qui permettra au chevalier de rejoindre la princesse, le tout devant tenir en équilibre ! / "Jour et Nuit" : jeu de logique qui propose plusieurs mécanismes de jeu au fur et à mesure que l'enfant développe ses capacités sensorielles et ses raisonnements logiques.

Cache-cache Safari. Smart Games, JEU 137

Jeu de logique et de réflexion, composé de 48 défis répartis en 4 niveaux de difficultés croissantes. Votre mission: aider certains des animaux à s'enfouir dans la jungle en se cachant sous les pièces, et faire en sorte que seuls les animaux indiqués dans le carnet de défis demeurent visibles.

Camouflage. Smart Games, JEU 137

Jeu de logique et de réflexion, composé de 48 défis répartis en 4 niveaux de difficultés croissantes. Les ours blancs sur la banquise et les poissons dans l'eau ? Ce n'est pas si simple ! A vous de placer les 6 pièces de puzzle transparentes afin que chaque animal se retrouve dans son milieu naturel. Mais attention, car les esquimaux occupent déjà une partie de la banquise, et il n'existe qu'une seule solution par défi ! / Cache-cache Safari : Votre mission: aider certains des animaux à s'enfouir dans la jungle en se cachant sous les pièces, et faire en sorte que seuls les animaux indiqués dans le carnet de défis demeurent visibles.

Mathématiques

Topologie : volume et plan. Sedrap, JEU 107

À l'aide des réglettes et des solides contenus dans la malette, l'enfant doit reconstituer à l'identique le modèle de chaque photo et ainsi établir une relation entre un espace tridimensionnel et sa représentation en espace-plan en deux dimensions. Sont également travaillées les notions de lignes ouvertes / fermées, de latéralisation, devant / derrière, volume...

Mathador kid : l'univers des chiffres. LD2 / CRDP Dijon, JEU 032

Jeu mathématique, ludique et motivant, qui fait progresser chaque élève dans la connaissance et l'apprentissage des nombres. Il se compose de 6 dés, de volumes différents et originaux et de 36 fiches d'activités pédagogiques. En manipulant ces polyèdres de grande taille, l'enfant s'approprie naturellement les nombres et aborde avec plaisir les jeux numériques proposés. À l'école maternelle, ces activités s'inscrivent dans les grands thèmes du programme et concernent essentiellement la mémorisation, la comparaison, le dénombrement et la construction de collections. Au cycle 2, les dés servent de support à des activités de comparaison et surtout de calcul mental.

Mystero. Chenelière - Mc Graw-Hill, JEU 014

Jeu pour s'initier à l'arithmétique. Chaque carte-problème propose 8 indices évoquant des nombres. L'enfant a entre les mains les chiffres de 1 à 9. A mesure qu'il décode les indices, il place sur la grille vierge les chiffres correspondants. Le chiffre restant permet de découvrir le nombre mystère de la case centrale.

Tom et Mila au pays des mathématiques : cycle 2. SED, JEU 002

Un ensemble pédagogique qui aborde la totalité du programme de mathématiques de façon ludique et motivante, en privilégiant la manipulation, le langage et le raisonnement mathématique. Cette malette contient : 1 guide d'utilisation - 6 posters (3 feuilles) - 2 albums - Jeu de société : "A la recherche des boules d'or" - 1 plan de jeu - 2 jeux de 32 cartes - 2 dés - 6 pions - 60 cartes-enigme - 10 cartes "gagner/perdre" - 12 jetons "trésor" - 90 jetons "boules d'or" - 1 boîte magique. Matériel de manipulation : 1 plan de jeu - 12 grandes cartes - 16 pièces prédécoupées - 27 socles.

Le coffret Compagnon Maths. Sedrap, JEU 102

Ce coffret peut être utilisé par l'enseignant en situation magistrale, ou par ateliers de 1 à 4 élèves, pour des activités mathématiques variées. Les domaines de compétences pouvant être travaillées sont la logique, la maîtrise gestuelle, les algorithmes, la comparaison numérique, la symétrie, la complémentarité, la connaissance des formes géométriques de base, mais également la créativité en réalisant des sujets à partir des formes en bois.

Parler math 1 : Jeu de compréhension du langage mathématique. Editions du grand cerf, JEU 005

Jeu de lecture raisonnée, d'attention aux différents éléments d'un texte, d'entraînement aux notions de base indispensables à la compréhension du langage mathématique.

Numériplay. CRDP de Franche-Comté, JEU 056

Ce coffret contient trois jeux mathématiques permettant de construire de façon ludique et stratégique les concepts de nombre et d'égalité. Au fil des parties, les élèves devront se poser des questions touchant les quantités. Ces concepts ont ceci de particulier qu'ils ne peuvent être enseignés en tant que tels : l'enfant doit les comprendre à partir de ses propres expériences. Chaque jeu est composé d'un plateau et d'une série d'anneaux. A tour de rôle, les joueurs posent leurs anneaux puis les déplacent pour obtenir la somme ou l'égalité visée. Très rapidement, les enfants tiennent compte des positions de leurs adversaires. Les jeux deviennent alors stratégiques : il faut non seulement raisonner sur les nombres pour gagner mais aussi empêcher l'adversaire de le faire avant soi !

Numéranimo plus : cycles 1 et 2. Scolavox, JEU 055

Ce jeu, conçu pour un atelier de 6 enfants, permet de mettre en oeuvre des activités mathématiques autour des nombres de 1 à 9, en travaillant les compétences suivantes : associer des quantités identiques, classer des quantités, associer une quantité à un nombre écrit en chiffres, associer une quantité au nom du nombre. Le fichier propose des pistes d'exploitation et des fiches de réinvestissement permettant de valider les compétences abordées dans le jeu.

Tabulos. Averbode, JEU 059

Jeu de 80 cartes contenant l'ensemble des résultats des tables de multiplication, de la table de 2 jusqu'à la table de 9. Chaque table contient les produits par 1 jusqu'à 10. Le nombre minimum de joueurs est de 2 et le maximum de 6.

L'Arbre à compter : jeu de numération. Editions du Grand Cerf, JEU 068

Jeu de dénombrement ; familiarisation aux concepts d'addition et de soustraction. Jeu collectif.

Briquamath : jeu mathématique de gestion d'espaces. Atelier de l'oiseau magique, JEU 069

Objectif du jeu : Maîtrise d'un espace clos. Aménager et orienter les blocs de briques pour recouvrir les murs du château. Combinatoire, équivalence, notions d'addition et de soustraction.

Autour d'un nombre. Editions du Grand Cerf, JEU 089

Jeu de calcul et de raisonnement mathématique. Jeu collectif qui nécessite la présence de l'enseignant.

Comptez sur oeufs. Editions du Grand Cerf, JEU 087

A partir de manipulations, il s'agit d'aider l'enfant à accéder à la représentation des notions d'unité, dizaine et centaine, à construire le sens des opérations (soustraction, addition), à savoir compter de 10 en 10.

Activités avec des Tangram : Personnalisez votre lot de tangram, et associez lui le classeur souhaité, pour mener des activités mathématiques originales en classe.

Tangram : jeux et découvertes au CP. Editions Degrid. JEU 110

50 fiches d'exercices à photocopier + consignes et réponses pour découvrir les formidables possibilités d'activités du tangram (jeux de casse-tête et de recouvrement) Ce fichier reprend des fiches d'initiation (solution à recouvrir dans le modèle, vignette modèle en taille réduite sur la page), des modèles à remplir sur la feuille sans la solution, l'alphabet en tangram, et quelques fiches sur les formes.

Tangram : jeux et applications mathématiques au CE. Editions Degrid. JEU 111

60 fiches d'exercices à photocopier + consignes pédagogiques et réponses. Les notions développées sont : les fractions, aire, périmètre, angles, polygones, parallèle, perpendiculaire, médianes, diagonales, symétries, jeux de casse-tête avec 2 tangrams, jeux et problèmes de manipulation et de réflexion mathématique.

1ers pas en problèmes. Atelier de l'oiseau magique, JEU 129

Ce jeu permet aux enfants de se représenter concrètement des situations problèmes pour entrer, sans difficulté, dans l'abstraction du raisonnement mathématique. Les différentes séries proposées, à fort impact visuel mais aussi textuel, abordent les principales facettes de situations à connaître. L'utilisation d'une feuille de route est conseillée pour répondre au fur et à mesure aux questions.

As des maths Cycle 2. SED, JEU 104

Cet ensemble de 4 jeux de 54 cartes a pour objectifs de favoriser l'acquisition des notions mathématiques de base par la manipulation et le plaisir de jouer. Jeu n° 1 : Problèmes en images Aborder sous la forme de problèmes graphiques les principales situations opératoires. Situations additives Situations soustractives Situations multiplicatives Jeu n° 2 : Énigmes géométriques Favoriser la reconnaissance des formes à partir d'énigmes. Les figures planes Les solides Les ensembles complexes de figures Jeux n° 3 et 4 : Bataille des nombres Acquérir la connaissance des nombres entiers naturels. Les nombres de 0 à 100 Désignation orale, littérale et chiffrée Classement et position.

Maxicalcul. SED, JEU 065

Maxicalcul est un jeu de plateau conçu pour développer les capacités de calcul mental des élèves. Chaque joueur dispose de 15 jetons représentant des nombres de 0 à 9 et des signes opératoires : + - : x , et =. La valeur des jetons opératoires est variable en fonction de la complexité des opérations qu'ils représentent (ex : la division rapporte un bonus de 10 points...). La règle du jeu est simple : constituer dans un temps imparti l'opération juste qui rapportera le plus de points. Une calculatrice est fournie pour permettre aux élèves de vérifier l'exactitude des résultats proposés.

Les chevaliers des chiffres. Haba, 2006. JEU 152

Jeu de course semé d'embûches mathématiques. Chaque joueur à son tour retourne une carte chiffre, parie qu'il fera - ou + et lance les 2 dés. Si son pronostic est bon il avance son chevalier. En cours de route il doit résoudre des calculs. Quand il trouve les bonnes réponses, le chevalier avance. Il faut être le premier arrivé au château ! 4 joueurs.

Les dizaines. Creative toys, 1998. JEU 154

Jeu de calcul mental sur les dizaines. On peut jouer avec tout ou partie du jeu pour trouver uniquement des sommes égales à 10, égales à 30, ou égales à 10, 20 ou 30. Chaque joueur à son tour essaie de poser une de ses pièces. Il faut faire se toucher 2 nombres de la même couleur qui vont faire 10, 20 ou 30. La couleur est une contrainte. Il ne suffit pas de faire correspondre la couleur pour avoir une dizaine! Quand on ne peut pas jouer on pioche. Le premier qui a placé toutes ses cartes gagne. 6 joueurs.

Français : Apprentissage de la langue

Lexi-logi : jeu d'identification et de catégorisation lexicales. Editions pédagogiques du grand cerf, JEU 044

Jeu de logique où les catégorisations possibles permettent d'aborder les notions littérales (voyelle / consonne, nombre de syllabes), grammaticales (singulier / pluriel, masculin / féminin) et sémantiques (vêtements, animaux, aliments, parties du corps, moyens de transport, végétaux et objets). L'enfant considère un même mot selon différents critères : commençant ou finissant par une consonne, masculin, féminin, pluriel, nombre de syllabe, animal ou objet...

Phono Sons : un jeu amusant qui explore six opérations phonologiques : 5 à 7 ans. Chenelière Education, JEU 072

PhonoSons vise à éveiller la conscience phonologique des jeunes enfants. De nombreuses recherches démontrent que les enfants dont la conscience phonologique est développée apprennent plus facilement à lire et à écrire. Avec PhonoSons, les enfants peuvent jouer avec les syllabes, les rimes et les phonèmes de multiples façons. Six jeux sont prévus de manière à travailler différentes opérations. Pour chaque jeu, cinq séries de couleurs différentes sont proposées afin de permettre aux enfants de s'exercer suffisamment ou de jouer à plusieurs. Il est possible de jouer seul, à deux, en équipes ou en grand groupe.

Jeux phonologiques : cycles 1 et 2. Retz, JEU 035

Cette mallette propose une série de jeux phonologiques (lotos, jeux de l'oie, jeux des familles...) destinés, d'une part, à diagnostiquer les erreurs commises par les enfants sur la réalisation de certains phonèmes, d'autre part à y remédier. Les jeux portent sur les difficultés les plus fréquemment rencontrées (opposition de sonorités du type "car/gare", "poule/boule", point d'articulation, phonèmes liquides consonantiques ou semi-consonantiques, phonèmes vocaliques...). Ils peuvent être utilisés dès la MS de maternelle jusqu'en CE1.

Phonoludos GS. Les éditions de la cigale, JEU 119

Les exercices proposés dans cet outil permettent aux élèves d'acquérir les pré-requis nécessaires à l'entrée dans le langage écrit, en s'attachant plus particulièrement aux caractéristiques phonologiques de la langue à travers le traitement et la manipulation des différentes unités sonores comme la syllabe, la rime, les phonèmes. Ce document présente 25 exercices sur les syllabes, les rimes et les phonèmes associés à leurs graphèmes (repérage, comparaison, identification, assemblage, segmentation, suppression).

L'ABC des lettres. SED, 2007. JEU 053

A partir de 8 jeux, cet ensemble permet d'aborder les compétences relatives à la découverte du principe alphabétique et favorise un apprentissage ludique et régulier du codage de la langue écrite. Les jeux qui composent ce coffret sont : Mon abécédaire, La réussite de l'alphabet, L'alphabet à trous, Memory des lettres, Jeu des familles de lettres, Jeu du mistigri, L'imprimeur, La course aux mots.

Phono Cartes : 4 jeux de cartes amusants pour exploiter diverses activités phonologiques. Chenelière Education, JEU 073

Avec Phonocartes, les enfants s'amuse à manipuler les sons du langage. Cela leur permet de développer leur conscience phonologique, si essentielle pour apprendre à lire et à écrire. Phonocartes adopte des jeux de cartes connus et aimés de tous les jeunes enfants : la bataille, la mémoire, les familles et pige dans le sac. On peut exploiter ces 4 jeux avec 4 paquets de 60 cartes développés selon des objectifs précis: les possibilités sont quasi infinies ! Phonocartes s'adresse aux enfants du préscolaire et du primaire, des pré-lecteurs aux lecteurs, qu'ils soient ou non en difficulté. De deux à quatre enfants peuvent jouer en même temps avec chaque paquet.

L'étoile des sons : jeu de conscience phonologique. Atelier de l'oiseau magique, JEU 080

Jeu de discrimination auditive et d'analyse de la composition phonétique des mots. Trois jeux sont proposés : un jeu de discrimination auditive sur le nombre de syllabes d'un mot et sur les sons ; un jeu "évocation de mots comportant un son donné" et un jeu de choix multiples pour compléter l'étoile des sons.

C'est comme ça !. Editions du Grand Cerf, JEU 082

Jeu de langage et de compréhension fine de lecture. Ce jeu peut être utilisé en maternelle (classement d'images et placement de textes lus), avec de jeunes lecteurs (textes simples), avec des enfants plus âgés (textes plus élaborés et résumés).

Le zoo des sons : 2 jeux vraiment chouettes pour apprivoiser les sons de la langue de 4 à 7 ans. Chenelière Education, JEU 085

Ce jeu aide à favoriser la réussite en lecture et à distinguer les consonnes sourdes des consonnes sonores. Le zoo des sons permet de jouer à 2 jeux : Le zoo du premier son, qui entraîne les enfants à reconnaître le phonème initial d'un mot ; le zoo des consonnes, qui insiste sur la discrimination des couples de consonnes dont les sons se rapprochent l'un de l'autre.

Le labo des mots - Cycle 2. Retz, JEU 122

Un outil d'entraînement pour renforcer l'apprentissage de la lecture. Ce matériel permet à l'enseignant d'organiser des séances d'aide individualisée pour faire progresser les élèves dans l'automatisation du décodage, l'identification des mots et l'accès à l'orthographe. Utilisé en ateliers autonomes ou dirigés, le Labo des mots est un outil évolutif et adaptable, reposant sur l'utilisation de cartes pour former des syllabes ou des mots selon les compétences identifiées chez les élèves.

Le défi des sons. Atelier de l'oiseau magique, JEU 127

Jeu de lecture et d'orthographe sur les confusions des sons complexes. Les objectifs pédagogiques sont : la discrimination visuelle et auditive des sons, la compréhension de règles d'orthographe, la mémorisation de la graphie d'un son, la fusion des syllabes pour créer un mot, l'autonomie en lecture et en orthographe.

Mots en kit. Editions du Grand Cerf, JEU 142

Jeu de lecture et de reconnaissance des syllabes dans les mots... Les objectifs sont : de faire entrer l'élève dans la lecture en se familiarisant avec des mots de base fréquents ; reconnaître des syllabes simples pour les associer à des mots écrits et imagés ; décoder des syllabes, les lire et savoir les placer dans des mots à trous correspondants ; commencer à écrire des mots par la transcription de 2 ou 3 syllabes ; se doter d'un premier bagage mots référents.

Français : Lecture / Ecoute / Compréhension

Logitext : jeu de lecture et de compréhension. Editions pédagogiques du grand cerf, JEU 008
Jeu de lecture et de compréhension

Règles de jeux - Lire pour agir. Ecole moderne française, JEU 031

Ce fichier propose des jeux qui nécessitent un type de lecture particulier : la lecture de règles. Il se compose de 48 fiches de règles de jeux avec leurs grilles de jeux, et de fiches idées qui incitent les enfants à trouver des variantes, à créer et à construire de nouveaux jeux. Quelques exemples de jeux : solitaire, tangram, tic-tac-toe, tour de bûchettes, rouge et blanc, hex, chasse au lièvre, fer à cheval...

Complémentario : atelier ludique de consignes. Editions pédagogiques du grand cerf, JEU 011

Jeu permettant la consolidation des acquis fondamentaux à travers des exercices ludiques et variés, de lecture, numération, observation et reproduction.

La maison des ours. Atelier de l'oiseau magique, JEU 071

Atelier collectif de discrimination visuelle, de lecture d'indices, d'expression orale et d'écoute. 6 joueurs.

Raconte-moi une histoire : jeu de langage oral et écrit. Atelier de l'oiseau magique, JEU 124

Jeu de langage oral et écrit, suscitant la création d'histoires, en combinant lieux, personnages, vêtements, accessoires, etc. . Il permet aussi la production d'écrits à partir des histoires orales.

Drôles de bobines. Editions du Grand Cerf, JEU 088

Jeu d'écoute, de compréhension et d'application de consignes... Le meneur de jeu choisit une fiche et décrit point par point les caractéristiques du personnage à découvrir. A l'écoute et à la compréhension de chaque détail, le joueur dessine et découvre au fur et à mesure la « drôle de bobine ». Une fois le personnage terminé, il pourra comparer avec les autres joueurs ou avec le modèle référent.

Français : Expression Orale

Imagine : jeu de langage et d'associations d'idées. Atelier de l'oiseau magique, JEU 022

Jeu de langage oral et de lecture d'images avec associations d'idées et formulation d'hypothèses. Il permet aux joueurs de sévader dans l'imaginaire en proposant de multiples histoires riches et variées.

Jeu-parle : 110 cartes à jouer pour les langues à l'école. CRDP Rennes, JEU 028

Les cartes regroupent les différents thèmes abordés en classe : objets, animaux, personnes, adjectifs, vêtements, lieux, actions, sports et loisirs, nourriture, boissons, professions. 25 jeux pour l'acquisition et la mémorisation du vocabulaire et des structures, pour consolider et évaluer les acquis.

Il était une fois... le jeu pour raconter des histoires. CRDP Nice, JEU 019

Un joueur est le "conteur", il invente une histoire en s'appuyant sur les éléments qui sont sur ses cartes, tout en essayant de l'amener vers la conclusion inscrite sur sa carte "dénouement". Tandis qu'il raconte son histoire, les autres joueurs peuvent l'interrompre à l'aide de leurs cartes pour devenir le nouveau conteur. Ils continuent alors le récit pour l'amener vers un dénouement différent.

Imagine ton histoire. Piatnik, JEU 134

Un jeu de cartes pour construire des histoires grâce aux illustrations et à son imagination. L'histoire de chaîne : le premier joueur retourne une carte et la pose sur la table. Il commence à raconter une histoire en rapport avec l'image de cette carte. L'un après l'autre, les joueurs continuent à raconter l'histoire en piochant des cartes. A chacun son histoire : on distribue 3 cartes aux joueurs. Ils doivent imaginer une histoire à partir de leurs 3 cartes. On détermine par vote l'histoire la plus "sympa". Rangée d'histoires : les joueurs peuvent déposer des cartes devant le joueur de leur choix et compliquent ainsi l'histoire de chacun.

Le jeu des contes. Arthur et Marie, **JEU 076**

Ce jeu nous entraîne dans le monde des contes : Hansel et Gretel, Cendrillon, Pinocchio, Boucle d'or et les 3 ours, Le petit chaperon rouge, La petite poule rousse, Le petit Poucet et un conte à inventer avec Arthur et Marie. Les enfants vont à la bibliothèque ou BCD pour rechercher ces différents contes... Possibilité de plusieurs jeux : jeux de langage ; jeu de devinettes ; jeu de loto ; jeu d'association ; jeu de mémoire ; jeu des familles ; jeux d'observation et de mémorisation (intrus, personnage manquant, ordre...) jeu de description ; activité de tri.

Français : remédiation

Accordis. Sylemma Andrieu, **JEU 050**

Les 6 jeux de 35 dominos représentent un outil de remédiation concernant les accords les plus fréquemment confondus : accord singulier / pluriel, accord sujet / verbe, accord groupe nominal / adjectif qualificatif, accord é / er / ait, accord avec l'auxiliaire avoir, accord du participe passé employé avec être ou avoir. De 2 à 6 joueurs et à partir de 7 ans.

Takawir : je regarde... j'écoute... je sais lire ! : cycle 2 et classes spécialisées. Jocatop, **JEU 048**

Cet ensemble pédagogique est destiné aux élèves de CP - CE1 et des classes spécialisées. Il permet une discrimination des sons qui composent les mots, une reconnaissance et une différenciation sur les plans auditif et visuel, une approche de la lecture sous forme ludique et un enrichissement du vocabulaire. Chacun des 46 jeux de l'oie contient des lettres, des mots, des illustrations pour un travail de la mémoire auditive et de la mémoire visuelle. Avec, pour chaque jeu, 1 problème spécifique touchant soit aux phonèmes, soit à la discrimination auditive ou visuelle, soit à l'inversion de lettres, soit au phonème et ses différents graphèmes. Outils complémentaires : règle du jeu, alphabet phonétique, listes de syllabes, tableau de correspondances phonèmes/graphèmes, lexique illustré des mots utilisés (432 images et mots).

Bdpq au jeu !. Chenelière Education, **JEU 074**

Un jeu pour aider les enfants à discriminer les lettres symétriques b, d, p, q et à les mémoriser. Il s'agit de déposer dans la bonne zone de la planche de jeu (b,d,p ou q) des cartes illustrées qui représentent des mots contenant l'une ou l'autre des lettres ciblées : b,d,p,q. Ce jeu se joue aussi bien seul qu'en équipe ou en grand groupe. De 6 à 8 ans et pour toute personne dyslexique.

Conjug Cat's - Niveau CE. Cat's family, **JEU 116**

Jeu de français et de rapidité sur le thème de la conjugaison. Une carte souris est placée au milieu de la table. Chaque joueur à son tour retourne 1 de ses cartes. Dès que 2 cartes montrent 2 verbes conjugués au même temps, ou 1 verbe conjugué et la carte temps correspondante ("finissons" et "présent"), il faut être le premier à taper sur la souris. 7 temps sont utilisés: présent, futur, imparfait, passé composé, passé simple, plus que parfait, conditionnel présent. Pour les plus jeunes, on peut supprimer certains temps. Le dossier joint permet de multiplier les jeux et les activités avec le jeu Conju Cat's.

GLUP 2 : confusions visuelles. Editions du Grand Cerf, **JEU 079**

Pour aider l'enfant à accéder à l'apprentissage de la lecture, il est nécessaire de l'entraîner à une bonne organisation de l'espace et du temps. On peut pour cela lui faire reconnaître les notions de haut, de bas, de droite et de gauche sur des formes abstraites. (jeu de dominos)

La spirale de Gramala. Atelier de l'oiseau magique, JEU 126

Jeu de grammaire et de conjugaison. Dans un environnement ludique, celui de la sorcière Gramala, il faut trouver les pièges répandus dans des phrases et les corriger (accord de noms ou d'adjectifs, terminaison de verbes, tri des mots d'une phrase, pronoms personnels, etc.).

Vocabulles. Editions du Grand Cerf, JEU 140

Jeu visant à développer le vocabulaire et le langage oral autour de 6 thèmes d'exercices : Nommer : les contraires, la catégorie et trouver d'autres exemples, des mots sémantiquement proches, les parties d'un tout. Décrire une image sans la nommer et retrouver une partie manquante.

Maxiphrases Cycle 2. SED, JEU 144

Le jeu Maxiphrases est conçu pour développer des compétences orthographiques et grammaticales chez les élèves de cycle 2 et de cycle 3. Il consiste à composer des phrases à partir d'un stock individuel de mots de différentes natures : déterminants, noms, pronoms, verbes, adjectifs, connecteurs et adverbes, amenant ainsi les élèves à manipuler les principales natures des mots et à en découvrir les principales fonctions.

La magie des lettres. Haba, 2007. JEU 155

Jeu de plateau pour jouer avec les lettres et rechercher du vocabulaire. Chaque joueur à son tour tire une carte défi. Si c'est une carte alphabet, il s'agit de trouver la lettre manquante entre 2 lettres et de trouver 2 mots qui utilisent cette lettre. Si c'est une illustration on doit trouver 1 mot utilisant 1 des 4 lettres posées sur le plateau. D'autres cartes demandent de trouver des prénoms, des noms d'objets ou d'animaux. Les bonnes réponses permettent d'avancer son lutin et de gagner des pièces d'or. Jeu modulable en fonction du niveau des joueurs. 4 joueurs.

Coopération

Ensemble contre le chat : cycle 2. Sylemma Andrieu / Scolavox, JEU 036

Ce jeu de coopération favorise la sociabilité, l'échange et le dialogue. Six petits rats courageux décident de se protéger d'un vilain chat qui les terrorise. Ils décident de lui accrocher au cou un collier avec un grelot, comme cela, ils l'entendront s'approcher... Pour gagner les joueurs rats doivent compéter le collier du chat avec toutes les perles et être rentrés tous à l'abri. Le chat, pour gagner, doit se défendre, c'est à dire construire son puzzle et aussi empêcher les rats de terminer le collier. Les joueurs doivent donc mettre en oeuvre une stratégie, selon que le dé fait jouer les rats ou le chat.

Savez-vous planter les fleurs ? : Jeu de coopération ou de compétition.. Atelier de l'oiseau magique, JEU 070

Observer et reconnaître des propriétés ; apprendre les couleurs et savoir les nommer ; identifier les tailles ; approche de la notion de quantité : maîtrise de la langue...

Citoyenneté

L'alimentation : tout goûter, c'est jouer ! CRDP Versailles, JEU 025

Mallette de jeux éducatifs destinés aux enfants de 6 à 12 ans, destinée à faire découvrir les plaisirs et les bienfaits de l'alimentation et de l'activité physique pour devenir un consommateur éclairé.

Bien se nourrir. Haba, 2008. JEU 153

Ce jeu de plateau permet aux élèves de s'initier à l'équilibre alimentaire. Chaque joueur à son tour jette le dé. Petit à petit les joueurs vont tamponner les cases de leur pyramide alimentaire. S'ils dépassent le quota prévu d'eau, de fruits et légumes ou de produits céréaliers pas de problème. Mais s'ils dépassent la quantité requise de poissons et viandes, produits laitiers, huiles et graisses ou sucreries, ils doivent tirer une carte exercice qui donne une activité physique à répéter: plier les genoux, sauter à cloche-pied, etc.

Education à l'environnement

Jade & Matéo au Pays sans déchets : jeu de l'oie. ADEME, JEU 046

Sur le principe d'un jeu de l'oie classique, 6 élèves (figurant les pions) peuvent jouer ensemble et apprendre des gestes simples permettant une réduction des déchets ménagers.

Nature sauvage : le grand jeu des Parcs nationaux de France. Bioviva, JEU 027

A partir de 7 ans. Un jeu pour découvrir les Parcs nationaux et respecter la nature. Faune, Flore, paysages des espaces naturels (Vanoise, Mercantour, Ecrins, Guadeloupe, Pyrénées, Cévennes, Port-Cros). L'objectif de ce jeu est d'être le premier randonneur à rejoindre la maison du Parc en répondant à des mimes, des énigmes, des silhouettes ou encore des questions à choix multiples.

Langues

Basic english. Diset. JEU 097

Une sorte de jeu du Lynx simplifié pour l'anglais. L'objectif du jeu est d'écouter attentivement le CD audio et de reconnaître sur sa planche de jeu les différents mots entendus. Le premier qui a complété sa partie a gagné. Une façon ludique de s'enrichir son vocabulaire anglais.

Amédé : la valse des langues vivantes. Patte d'ourse, JEU 131

Amédé est un jeu de société pour favoriser la communication et valoriser les différences : c'est un outil qui aide à l'intégration en passant par l'échange et le jeu. Signez en LSF (Langue des signes), mimez, devinez puis répétez des expressions du quotidien en 5 langues : LSF, français, anglais, italien et turc. C'est un jeu amusant, qui peut être exploité de multiples façons : jeu pour aborder la communication, sous toutes ses formes : signes, mimes, parole. Il sensibilise aussi aux langues étrangères, aux sonorités différentes... On peut aussi l'utiliser sous forme de memory, de jeux des 7 familles....

Guess and tell. Editions du Grand Cerf, JEU 141

Les objectifs pédagogiques de ce jeu sont : la validation des bases de la communication, l'écoute et la restitution d'informations sont au cœur des activités proposées. Le jeu est centré sur l'oral. Les domaines lexicaux travaillés sont : les couleurs, la taille, les nombres, la localisation, le positionnement, les animaux. Les points de syntaxe travaillés sont : les phrases simples, les phrases interrogatives, la différenciation des articles «a» et «the».