

## ACCÈS PERMANENT À L'OFFRE PÉDAGOGIQUE



Mallettes  
thématiques



Mallettes  
Lectures



Mallettes  
Expérimentation



Lectures  
suivies



Jeux  
pédagogiques



Expositions



Kamishibai



Infos Documentation  
pédagogique

## INFORMATIONS ET RÉSERVATIONS

### Médiathèque Valais - St-Maurice

Bâtiment St-Augustin, Avenue du Simplon 6  
Case postale 17, CH - 1890 SAINT-MAURICE

Tél.+41 27 607 15 80  
mediatheque-valais-stmaurice@admin.vs.ch

### Médiathèque Valais - Sion

Rue de Lausanne 45, CP 182, CH - 1950 SION

Tél.+41 27 606 45 50  
mediatheque-valais-sion@admin.vs.ch

[www.mediatheque.ch](http://www.mediatheque.ch)

Suivez-nous sur   



MEDIATHEQUE  
MEDIATHEK  
valais st-maurice wallis

Documentation pédagogique

# JEUX PÉDAGOGIQUES

VOLUME 1

Langues

Français, allemand, anglais, autres langues, divers



*La Médiathèque Valais a pour mission, dans les sites de **St-Maurice, Brigue et Sion**, de mettre à disposition du **corps enseignant et des élèves** de l'école obligatoire, de l'enseignement secondaire et de la Haute école pédagogique du Valais (HEP-VS) des ressources documentaires, didactiques et générales, dans les domaines liés à l'éducation et à l'instruction.*

# INTRODUCTION

La Médiathèque Valais propose plus de 100'000 références dans le domaine pédagogique (documents, matériel spécialisé, ressources en ligne...), des visites de classes personnalisées, des cours d'initiation et de perfectionnement à la recherche documentaire (élèves, enseignants) et un programme culturel destiné aux classes (ateliers, expositions, rencontre d'auteurs) -> [www.mediatheque.ch](http://www.mediatheque.ch)

## FOCUS SUR LES JEUX PEDAGOGIQUES

Les jeux pédagogiques ont été conçus par des spécialistes en matière d'apprentissage et acquis auprès d'éditeurs reconnus.

Ils répondent aux catégories du PER (Plan d'études romand) :

<b>A. Apprentissage de la lecture et du français, apprentissage des langues étrangères</b>	pages 7-61
- Compréhension et production de l'écrit	
- Compréhension et production de l'oral	
- Accès à la littérature	
- Fonctionnement de la langue	
- Anglais	
- Allemand	
- Autres langues et divers	
<b>B. Mathématiques et sciences de la nature</b>	Volume 2
<b>C. Sciences humaines et sociales : histoire, géographie, citoyenneté</b>	
<b>D. Arts : ACM, arts visuels, musique</b>	
<b>E. Formation générale : MITIC, santé, bien-être</b>	
- Corps et mouvement : éducation physique, éducation nutritionnelle	
- Santé et bien-être	
- Vivre ensemble et exercice de la démocratie	
<b>F. Capacités transversales</b>	

A l'intérieur de ces thématiques, les références sont classées selon les cycles scolaires :

Cycle 2 (5H-8H, plus spécifiquement 7H-8H) et Cycle 3 (9H-11H), puis par ordre alphabétique du titre.

Les jeux pédagogiques peuvent être réservés à distance et sont empruntables pendant 56 jours en règle générale. L'emprunt est gratuit.

La carte de lecteur est gratuite, reconnue et utilisable dans plus de 600 bibliothèques suisses. En Valais, la carte de lecteur d'un-e enseignant-e (ou étudiant-e HEP-VS) permet d'emprunter plus de 50 documents simultanément et d'accéder aux ressources en ligne (e-books, musique, revues, films, LaPlattform et autres bases de données).

**Le catalogue des jeux pédagogiques se présente en deux volumes :**

- Volume 1 : Catégorie A du PER
- Volume 2 : Catégories B à F du PER

# SOMMAIRE

## JEUX PEDAGOGIQUES

Volume 1 : Catégorie A du PER

<b>Compréhension et production de l'écrit</b>	<b>7</b>	C'est comme ça !	15
<b>Cycle 1 (1H-4H)</b>	<b>7</b>	Conscience phonétique	15
A l'abordage ! ***	7	Du mot à l'image ***	15
A la queue leu leu ***	7	En lignes ! : de graphismes ***	15
Anim'histoires	7	Jeu des confusions	15
Animaux en lettres (les) ***	8	Logitext : jeu de lecture et de compréhension	15
Bien lu... bien vu! ***	8	Lire et lier : cycles 2 et 3 : soutien et remédiation ***	16
Bord à bord ***	8	Miroir de Crataline (le): ateliers variés ***	16
Des mots pour le dire ***	8	Mon coffret de lecture Montessori ***	16
Glup : 1-2-3-4 ***	8	Mon imagier Montessori ***	16
Histoires séquentielles sonores ***	9	Mospido : le jeu de mots ultra speed ***	16
Idéogrammes ***	9	Papa Moll : la boîte à histoires ***	17
J'apprends à lire avec Montessori	9	Photos ***	17
Lecture en vue : l'écriture ***	9	Puzzles à lire ***	17
Lire avec Perlimpinpin ***	9	Si la bo : le jeu pour apprendre à lire ***	17
Mon grand coffret Montessori d'initiation à la lecture ***	9	Tam Tam français : français les premiers mots	17
Mots cachés (les) ***	10	Tam Tam il était une fois : les contes, les pirates ***	18
Mots en kit : jeu de lecture *	10	Tam Tam : il était une fois les princesses ***	18
Ne mange pas la consigne ! ***	10	Tout en nuances : du langage ***	18
Orthographe sans papier ni crayon (!) ***	10	Trouvez le Zouzou ! ***	18
Oscar a dit... : jeu évolutif ***	10	<b>Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)</b>	<b>18</b>
Photos ***	11	Muttum : cherchez et trouvez les bons mots ! ***	18
Outils pour enseigner le vocabulaire ***	11	C'est la faute à Rousseau !	18
Tam Tam alphabet : niveau 1	11	<b>Cycle 1, Cycle 2 et Cycle 3 (1H-11H)</b>	<b>19</b>
Tam Tam Mix Max : la ferme ***	11	Dixit ***	19
Tam Tam safari ***	11	<b>Compréhension et production de l'oral</b>	<b>19</b>
Tous en forme ! ***	11	<b>Cycle 1 (1H-4H)</b>	<b>19</b>
<b>Cycle 2 (5H-8H)</b>	<b>12</b>	Arc en sons (!) : jeu de conscience phonologique ***	19
Agorum :	12	Achtsam sein = Etre attentif ***	19
Combles et charades	12	Amis des sons (les) ***	20
De la suite dans les idées ***	12	Atelier des phonèmes	20
Histoire d'écrire ***	12	Atelier des sons ***	20
Jouons avec les phrases ***	12	Atelier tris : les amis des sons ***	20
Lire utile	13	Bon (le) sens des images ***	20
Mots malins ***	13	BrainBox : des tous petits ***	21
Place à la lecture : ...la manipulation ***	13	Clé des sons(la): 3 à 6 ans, 6 à 8 ans ***	21
Schubitrix : français : l'école, la maison & le corps ***	13	Davor, danach und zwischendrin ***	21
Schubitrix : français : les animaux, les aliments ***	13	Dimodimage = From pictures to words ***	21
Schubitrix : français : lecture 1 ***	14	Dire à deux = Say it in words ***	21
Schubitrix : français : lecture 2, petites phrases ***	14	Dragonceaux (les) ***	22
Sensolec : jeu de lecture fine de textes ***	14	Ecoute et raconte ***	22
Témoignages : jeu d'observation ***	14	Explorer la ville ***	23
<b>Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)</b>	<b>14</b>	Imagier sonore des animaux ***	22
52 cartes pour apprendre à lire ***	14	Imagier sonore des petits ***	22
Bonne association (la) ***	14		

J'oraliz = You & me storeez ***	23	Histoire de raconter ***	32
Jeu de langage = Language game ***	23	Jeux phonologiques : cycles 1 et 2 ***	32
Jeu des familles mots ***	23	Maximage	33
Jeu des sons et des premiers mots (le) ***	23	Nonsense family : agite et chatouille l'esprit ***	33
Journée de Léon (la)	23	Petit air de famille ***	33
Kaleidos junior ***	23	Phonocartes ***	33
Langage et lecture	24	Problems ***	34
Louissette Poulette : jeu de langage	24	Qui est-ce ? : le célèbre jeu de déduction ***	34
Maison (la) des sorcières : jeu de discrimination ***	24	Qui paire gagne ***	34
Na so was! = Oh la la! ***	24	Scènes de rue ***	34
P'tit jeu de Jacques a dit... ***	24	Sentimage : la boîte à histoires	34
Pepi im Kindergarten	25	Similo : contes ***	35
Phono en briques : découpage et manipulation ***	25	Topo images ***	35
Phonosons ***	25	Tralala le loup : jeu de langage ***	35
Photos : animaux ***	25	Vocabul'r : jeu de vocabulaire et de langage oral ***	35
Pourquoi moi ? : langage	26		
Que fait-il ? Que fait-elle ? ***	26	<b>Cycle 3 (9H-11H)</b>	<b>36</b>
Qui est Toto ? : jeu d'écoute ***	26	The big idea : [inventez des crises de rire !] ***	36
Scénario: suites chronologiques ***	26		
Schau, was ich schon kann ***	26	<b>Cycle 1, Cycle 2 et Cycle 3 (1H-11H), Secondaire 1</b>	<b>36</b>
Sens du détail (le) ***	27	125 cartes à raconter ***	36
So oder so? ***	27	Speech : le jeu qui se la raconte ! ***	36
Spatzendreck und Maulwurfschreck ***	28	Top fantasy : imitez avec créativité ***	36
Toutim : formes, couleurs et sens ***	28		
Vivre ensemble = Living together ***	28	<b>Accès à la littérature</b>	<b>36</b>
Visuelle Folgen ? = Suites visuelles ***	28		
Was nun ? = Et maintenant ? ***	29	<b>Cycle 1 (1H-4H)</b>	<b>36</b>
Zoo des sons (le) ***	29	Atelier des contes = Fairy tale workshop ***	36
		Coloricontes ***	37
<b>Cycle 2 (5H-8H)</b>	<b>29</b>	Conte en jeux : la soupe au caillou ***	37
Bobinettes (les): jeu d'attention,	29	Contes à imaginer = Fairy tales ***	37
Detective club : for members only ***	29	Contes à raconter ***	37
Duplik : un jeu de dessin ***	30	Histoires les plus courtes du monde (les)***	37
Livre-jeu des hiéroglyphes (le)	30	Märchen = Contes : 1 et 2	38
Just one : vous avez le choix, faites la différence! ***	30	Petite poule rousse (la) ***	38
Questions à la chaîne : le français en s'amusant ***	30	Quadricontes ***	38
		Rund ums Jahr = Histoires des saisons ***	38
<b>Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)</b>	<b>30</b>	Trois petits cochons (les)***	39
Bla Bla Bla ***	30	Vilain petit canard (le) ***	39
BrainBox : abc***	30		
C'est dans l'image : jeu d'écoute ***	31	<b>Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)</b>	<b>39</b>
Comment j'ai adopté un gnou ***	31	Boîte à histoires (la): crée tes contes	39
Course aux sons (la)	31	Contes émerveillés (les)***	39
Das schwarze Schaf = La brebis galeuse ***	31	Fabulia : le livre-jeu dont tu choisis le héros ***	39
Differento ***	32		
Dragon des syllabes (le) ***	32		
Food = Produits alimentaires ***	32		
Glup 5 : phonologie ***	32		

# SOMMAIRE

## JEUX PEDAGOGIQUES

Volume 1 : Catégorie A du PER

Imagidés : laissez parler votre imagination... ***	40	Dompteur d'orthographe (le) ***	47
Raconte-moi une histoire : jeu de langage oral et écrit	40	Flot des mots (le) : jeu d'acquisition ***	47
Roi de l'impro (le)***	40	Gare aux mots : jeu de perfectionnement	47
Team story ***	40	Gram'espace	48
<b>Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)</b>	<b>40</b>	Grammaire en questions (la) ***	48
Cyrano ***	40	Grand jeu des verbes (le) ***	48
Scribouillages et autres inventions : cycle 2, cycle 3	40	Homonymus : jeu d'orthographe et de grammaire ***	48
<b>Cycle 1, Cycle 2 et Cycle 3 (1H-11H)</b>	<b>41</b>	Ile aux prépositions (l') ***	48
Rory's story cubes ***	41	Insider ***	48
<b>Fonctionnement de la langue</b>	<b>41</b>	Inspecteur Circonstance s'interroge (l') ***	49
<b>Cycle 1 (1H-4H)</b>	<b>41</b>	Ludi-accords : pour jouer avec les accords ! ***	49
104 cartes augmentées Montessori : animaux ***	41	Ludi conjug : pour jouer avec les conjugaisons ***	49
Armoire (l')	41	Marché aux mots (le) ***	49
Bingo images ***	41	Mit Kommis spielend Französisch lernen!	49
Cachalettres : PS – MS ***	42	Séki : s'amuser avec l'orthographe ! ***	49
Cartablaba : jeu d'imagination ***	42	Speedy words ***	50
Des mots en photos ***	42	Tam Tam Chrono : le jeu d'orthographe ***	50
Devinettes de phonologie : jeu de phonologie ***	42	Time's up! : family : version orange, verte et bleue ***	50
Ein Tag mit Flo ***	42	Tour du verbe(le) : 1 et 2	50
Geschichten zu den Adjektiven ***	43	Verbe, qui es-tu ?	50
Geschichten zu den Präpositionen **	43	Vocabulon édition famille ***	51
Geschichten zu den Verben i ***	43	Unanimo : soyez unanimes sur 8 mots ***	51
Grand abécédaire (le)	43	<b>Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)</b>	<b>51</b>
Il était une... phrase ***	44	Air (l') du temps : passé, présent, futur ***	51
Imagier du Père Castor (l') : langage oral et écrit ***	44	Articul'oie : vers l'automatisation de l'articulation ***	51
Imagier du Père Castor (l') : mon coffret ***	44	De temps en temps : la conjugaison en ateliers variés ***	52
Jeu de mots : je devine... ? ***	44	Débrouille ***	52
Jeu de vocabulaire : 4-6 ans ***	44	Evolugramm : natures et fonctions ***	52
Lustige Tiergeschichten	45	Fantomophone 1, 2 et 3 : a, as, à, ont, on, est, ... ***	52
Questions d'images : ***	45	Farandole des verbes	52
Questions et réponses ***	45	Geschichten mit Globi ***	52
Spirale de Gramala (la) : jeu de grammaire	45	Jeux pour mieux écrire les mots ***	53
Tam Tam je retiens... : les mots invariables, cycle 2 ***	45	Lotonymes : jeu de maîtrise de la langue ***	53
Topoprime ***	45	Ludigramm	53
Train des mots (le) : GS/CP aide ***	46	Lynx 400 images (le) ***	53
TrioLud : vocabulaire 1, 2 = vocabulary 1, 2 ***	46	Marché aux mots (le) ***	53
Voca bulles ***	46	Moulin à paroles (le) : jeu de langage	53
Vocabulon des petits ***	46	Rallye ***	54
<b>Cycle 2 (5H-8H)</b>	<b>46</b>	Syllaba : jeu de français	54
Acrobates de la grammaire (les) ***	46	TwinFit producta, auxilia, vestimenta ***	54
Bingo verbes ***	47	Und dann ? : Bildergeschichten 1	54
Dans le bon sens ***	47	<b>Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)</b>	<b>54</b>
<b>Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)</b>	<b>46</b>	Mot pour mot : [le jeu de tir à la lettre !] ***	54
Acrobates de la grammaire (les) ***	46	Pile Poil ***	54
Bingo verbes ***	47		
Dans le bon sens ***	47		

<b>Cycle 3 (9H-11H)</b>	55	<b>Cycle 3 (9H-11H)</b>	60
Contrario !? ***	55	Super Bis ***	60
Vocabulon champion	55	Verben Bingo ***	60
Comment ça va ? ***	55		
Djam ***	55	<b>Autres langues et divers</b>	60
Faisons les courses !, Faisons la valise ! ***028	55		
Grammi cat's 1, 2, 3, 4 ***	56	<b>Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)</b>	60
Inventons des phrases !	56	Animales & colores	60
Kalifiko : les objets c'est rigolo ! ***	56	L'arabe pour les nuls : 400 flashcards	60
Katudi : un jeu de langage ***	56	<b>Cycle 3 (9H-11H), Secondaire 2</b>	61
Monde animal (le) ***	56	Neuro 'Surf ***	61
Les pros du nom	57		
Temps temps : un jeu étonnant ***	57	<b>Adultes</b>	61
		PareAnaga : monde en mots ***	61
<b>Anglais</b>	57		
<b>Cycle 1 (1H-4H)</b>	57		
Devinettes français-anglais : à la maison, dehors	57		
<b>Cycle 2 (5H-8H)</b>	57		
Ask and Answer ***	57		
Bis : let's play in English ***	57		
Schubitrix : English : [Leseimpulse 1, 2] ***	58		
Schubitrix : English : school, body & home ***	58		
<b>Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)</b>	58		
Brain Box : apprenons l'anglais ***	58		
J'apprends l'anglais en jouant ***	58		
Jeu d'anglais (le): CM1-CM2-CP-CE2 ***	58		
<b>Cycle 3 (9H-11H)</b>	58		
Mes cartes memo : verbes irréguliers anglais	58		
<b>Cycle 1, 2 et 3 (1H -11H)</b>	59		
52 cartes pour apprendre l'anglais ***	59		
Verb Bingo ***	59		
<b>Allemand</b>	59		
<b>Cycle 2 (5H-8H)</b>	59		
Bis ***	59		
<b>Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)</b>	59		
Haus & Objekte	59		
Körper & Kleidung ***	59		
Tam Tam deutsch : allemand les premiers mots ***	60		
Tiere & Farben	60		



# JEUX PEDAGOGIQUES

## LANGUES

### Français, allemand, anglais, autres langues, divers

Localisation : niveau 2, Médiathèque Valais St-Maurice

Les jeux faisant également partie de la collection de la Médiathèque Valais Sion sont mentionnés par \*\*\*

#### A. Compréhension et production de l'écrit

##### Cycle 1 (1H-4H)

#### **A l'abordage ! : jeu d'écoute ou de lecture attentive \*\*\***

Pour les enfants dès 5 ans, ce jeu d'écoute permet de savoir sélectionner les informations utiles, de les mémoriser et de les exprimer en réponse à une question.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0(072) CLAI

#### **A la queue leu leu : discrimination visuelle : respect de consignes, couleurs et positionnement \*\*\***

A la queue leu leu est un jeu d'encastrement simple de trois éléments à replacer d'après des consignes « couleur » en terme à terme ou en prise d'indice. L'objectif de chaque joueur est de compléter son plateau en positionnant dans les emplacements évidés, trois escargots dont le choix couleur est indiqué par une fiche consigne. Cette dernière est positionnée dans la coquille de la maman ou papa escargot. Il y a six niveaux progressifs de consignes indicés de un à six.

**Degrés :** 1H-2H

Cote : 804.0(072) HEUT

#### **Anim'histoires : PS-MS**

Outil visant à faire produire des récits. L'objectif est de développer le lexique et la syntaxe des enfants à travers 6 histoires qui se déroulent dans un contexte varié: la forêt, le zoo, la cour de récréation, le marché, la piscine, la cuisine. Acquisition du vocabulaire, découverte de l'histoire, reconstruction de l'histoire, invention de suites. Cet outil favorise également la mise en place de situations qui entraînent l'élève à structurer ses phrases et l'incitent à décrire, à comprendre des liens de causalité pour raconter des histoires en respectant la chronologie. Le CD-Rom permet de visionner les histoires étape par étape et d'intégrer les figurines aux décors.

**Degrés :** 1H-3H

Cote : 804.0(072) BELL

**Animaux en lettres (les) : reconnaissance et maîtrise de différentes formes d'écriture de lettres \*\*\***

Les animaux en lettres » est un jeu prévu pour un atelier de six enfants à partir de cinq ans, qui a pour objectif principal la reconnaissance des lettres écrites avec plusieurs polices. La réalisation de cet objectif est rendue ludique parce que les joueurs donnent du sens à leur tâche en « écrivant » un nom d'animal qu'ils connaissent généralement. Elle est progressive puisque les noms sont composés de cinq à huit lettres. L'alphabet au complet est utilisé.

**Degrés :** 2H-4H  
**Cote :** 804.0(072) FRIC



Animaux en lettres (les)

**Bien lu... bien vu! : jeu de discrimination visuelle, de compréhension orale et de lecture de textes\*\*\***

Jeu de discrimination visuelle, d'écoute et compréhension, et de lecture et déduction. Il peut se jouer autant avec des lecteurs que des non-lecteurs.

**Degrés :** 1H-4H  
**Cote :** 804.0(072) POIN

**Bord à bord : jeu de discrimination visuelle \*\*\***

Un jeu de discrimination visuelle, lecture d'indices et repérage dans l'espace. Il y a six plateaux supports de 9 pièces, dont une fixe au milieu. Au joueur de trouver la place des autres pièces en se repérant sur le décor des bords. Il y a 4 niveaux de consignes de complexité croissante.

**Degrés :** 1H-3H  
**Cote:** 804.0(072) LEQU

**Des mots pour le dire : acquisition de vocabulaire thématique réinvesti dans une production langagière orale \*\*\***

Le langage aide à développer et à structurer sa pensée et jouer avec les mots est un moyen d'y parvenir. « Des Mots pour le Dire » s'adresse aux enfants dès l'âge de 5 ans.

**Degrés :** 1H-4H  
**Cote :** 804.0-3(072) FILE



Des mots pour le dire

**Glup : 1-2-3-4 : sourdes - sonores et inversions, confusions visuelles, règles de lecture, ... sait lire : les confusions auditives\*\*\***

Ce coffret sert à 3 jeux qui exercent la lecture des syllabes et la succession des lettres lors de l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Il s'agit du jeu des mariages, du jeu des inversions et du domino des inversions.

**Degrés :** 3H-4H  
**Cote :** 804.0(072) KEME

**Histoires séquentielles sonores = Sound sequence stories set\*\*\***

Histoires séquentielles sonores est un matériel d'écoute conçu pour travailler le langage oral en atelier dirigé. Par la mise en correspondance d'indices sonores et visuels, les enfants enrichissent leur vocabulaire et apprennent à construire un récit.

**Degrés :** 1H-3H

Cote : 804.0(072) ERIK

**Idéogrammes : jeu de langage et de création de phrases \*\*\***

Ce matériel simple, pratique et peu fragile a pour but, dans les sections de grands en Maternelles et en CP, de mettre en place la fonction du code écrit et à terme d'aborder la langue écrite.

**Degrés :** 2H-3H

Cote : 804.0(072) CHAP

**J'apprends à lire avec Montessori : 105 cartes et 70 tickets de lecture pour apprendre à lire tout simplement**

Des activités présentées par une éducatrice Montessori pour apprendre à lire facilement et avec plaisir.

**Degrés :** 2H-3H

Cote : 028.1(072) POUS

**Lecture en vue : jeu d'accompagnement vers la lecture et l'écriture \*\*\***

Lecture en vue utilise des compétences méta phonologiques, normalement acquises précédemment (ou en cours d'acquisition) comme point de départ et évolue vers l'association phonème-graphème indispensable à l'acquisition de la lecture par voie d'assemblage.

**Degrés :** 2H-4H

Cote : 804.0(072) LAFA

**Lire avec Perlimpinpin : ateliers d'accompagnement à l'apprentissage de la lecture \*\*\***

Jeu qui parcourt l'ensemble des activités liées à l'acquisition de la lecture au niveau de: la discrimination visuelle, la discrimination auditive, la compréhension. Avec 2 niveaux de difficulté. Jeu compétitif et jeu collectif.

**Degrés :** 3H-4H

Cote : 028.1(072) CLAI

**Mon grand coffret Montessori d'initiation à la lecture \*\*\***

Des cartes, avec l'image seule, avec le mot seul ou combinant l'image et le mot, qui proposent aux enfants de 3 à 6 ans des activités préparatoires à la lecture, comme par exemple l'association d'un mot à l'image correspondante.

**Degrés :** 3H-4H

Cote : 028.1(072) MONG

**Mots cachés (les) : jeu de reconnaissance de lettres et de mots \*\*\***

Jeu pour découvrir de façon ludique le fonctionnement du code écrit par la reconnaissance de lettres et de mots. Comprendre et appliquer des consignes, reconnaître et nommer les lettres, prendre conscience de l'emplacement des lettres dans un mot les unes par rapport aux autres, entraîner l'enfant à utiliser des cartes "mots-illustrations".

**Degrés :** 2H-3H

Cote : 804.0-4(072) GERV

**Mots en kit : jeu de lecture et de reconnaissance des syllabes dans les mots \*\*\***

De 2 à 6 joueurs, ce jeu a plusieurs intérêts pédagogiques : entrer dans la lecture en se familiarisant avec des mots de base, reconnaître des syllabes pour les associer à des mots écrits ou imagés, décoder des syllabes, commencer à écrire des mots par la transcription de 2 ou 3 syllabes.

**Degrés :** 2H-3H

Cote : 804.0(072) BRIV

**Ne mange pas la consigne ! \*\*\***

Jeu de cartes multi-règles autour des consignes, basé sur l'écoute, la concentration, les repères spatiaux, le vocabulaire, la motricité et la mémoire.

**Degrés :** 1H-3H

Cote : 804.0(072) PETI

**Orthographe sans papier ni crayon (I') : ensemble 1, 2, 3, 4 : 6 à 12 ans : des centaines de questions pour apprendre par le jeu \*\*\***

L'orthographe sans papier ni crayon a pour but de favoriser l'apprentissage de l'orthographe chez les élèves tout au long du primaire, à l'aide du jeu. Grâce à ce matériel didactique où toutes les questions sont posées oralement, les enseignants pourront amener les élèves à comprendre que les mots qu'ils écrivent doivent être inscrits dans leur mémoire. Les élèves apprendront l'orthographe en construisant des représentations mentales précises des mots, sans papier ni crayon.

**Degrés :** 3H-8H

Cote : 804.0-1(072) ORTO

**Oscar a dit... : jeu évolutif de compréhension de consignes orales ou écrites à travers leur exécution \*\*\***

Compréhension de consignes orales et/ou écrites (écoute et/ou lecture): faire, mimer, dessiner, placer; différents niveaux (consignes simples, doubles, complexes) pour enfants lecteurs ou non-lecteurs. Développement de la confiance en soi dans un cadre ludique. Un jeu individuel ou pour petits groupes ou pour la classe entière.

**Degrés :** 1H-4H  
**Cote :** 804.0(072) LABR

**Photos : le quotidien, les saisons =the seasons, objets de l'école = objects from school \*\*\***

Les photographies permettent de développer le langage et d'enrichir le vocabulaire lié à l'environnement quotidien. Les photographies peuvent être utilisées aussi bien par des adultes que par des enfants. Elles sont utiles pour l'enseignement du français langue étrangère. Elles conviennent aussi pour l'enseignement en éducation spécialisée.

**Degrés :** 1H-4H  
**Cote :** 804.0-3(072) PHOT

**Outils pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle \*\*\***

Cette boîte offre à l'enseignant tout le matériel clé en main pour mettre en œuvre ses séquences pédagogiques autour du vocabulaire, de la PS à la GS.

**Degrés :** 1H-2H  
**Cote :** 804.0-3(072) OUTI

**Tam Tam alphabet : niveau 1**

Jeu de cartes pour identifier les lettres de l'alphabet.

**Degrés :** 1H-3H  
**Cote :** 003(072) TAMT

**Tam Tam Mix Max : la ferme \*\*\***

Tam Tam Mix Max c'est un jeu pour jongler, jouer avec les mots !

**Degrés :** 1H-4H  
**Cote :** 804.0-3(072) TAMT

**Tam Tam safari : le coffret CP : pour accompagner son enfant dans l'apprentissage de la lecture \*\*\***

Le coffret est conçu pour accompagner l'enfant dans sa découverte de la lecture. Le but des différents jeux est de proposer des situations de lecture favorisant l'identification du mot écrit ainsi que sa compréhension.

**Degrés :** 3H  
**Cote :** 028.1(072) TAMT

**Tous en forme ! : jeu de discrimination visuelle de formes, de couleurs et de tailles, jeu de langage \*\*\***

Ce jeu a pour objectif, au travers de multiples ateliers (tri, classement, observation, application de consignes), de reconnaître ou identifier des personnages en fonction de leurs critères de forme, de couleur et de taille. C'est également un jeu de langage qui encourage la verbalisation des critères pour identifier le bon personnage.

**Degrés :** 1H-3H  
**Cote :** 804.0(072) LINA

**Cycle 2 (5H-8H)****Agorum : mise en scène d'exercices pour travailler l'expression orale, l'expression écrite, la confiance en soi et la mémoire**

Dès 1 joueur, ce jeu permet de travailler l'expression orale, l'expression écrite, la confiance en soi et la mémoire. Il offre également de développer plus précisément certaines compétences attendues à la fin de l'école élémentaire en termes de langage oral, langage écrit, lecture, diction, récitation, mémoire visuelle et rapidité.

**Degrés :** 5H-8H

Cote : 804.0(072) MARC, Sion dépôt 1

**Combles et charades**

Plus de 100 combles et charades pour rire seul ou entre copains ! Allez, pioche une carte, tu vas bien t'amuser.

**Degrés :** 3H-6H

Cote : 82-84 MOSC

**De la suite dans les idées : jeu de compréhension de lecture et de production d'écrit \*\*\***

Jeu de compréhension de la lecture et de production d'écrits. Retrouver par la lecture fine et le résultat d'un choix, la cohérence et la chronologie d'une histoire composée d'une introduction, d'une partie intermédiaire et d'une conclusion.

**Degrés :** 5H-8H

Cote : 804.0(072) LEVY

**Histoire d'écrire : production d'écrits : imaginer et rédiger à partir de 15 thèmes illustrés \*\*\***

Ce jeu a pour objectif d'expérimenter la production d'écrits, la compréhension de lecture, le développement de l'imaginaire et la maîtrise du vocabulaire.

**Degrés :** 5H-8H

Cote : 804.0(072) NOUR

**Jouons avec les phrases : jeu de compréhension de lecture, de précision et d'enrichissement de la phrase \*\*\***

Jeu de compréhension de la lecture, suscitant l'enrichissement du vocabulaire, la signification précise des mots ainsi qu'une approche de la construction de la phrase, non plus minimale mais enrichie.

**Degrés :** 5H-8H

Cote : 028.1(072) LACO

### Lire utile : ateliers de lecture et de compréhension de documents utilitaires

Le jeu amène à lire et comprendre différents types de documents écrits et illustrés, à adapter le mode de lecture (intégrale ou sélective) pour trouver des informations précises et à formuler des réponses concises mais construites.

**Degrés :** 5H-8H

**Cote :** 804.0(072) BRIV, Sion Dépôt 1

### Mots malins : jeu d'enrichissement du vocabulaire \*\*\*

Former un ou des mots à l'aide des carte-lettre gagnées en parcourant les cases du plateau de jeu et en répondant à des questions de vocabulaire, présentées sous différentes formes : remplacer un adjectif par un synonyme ou un contraire, construire une phrase en respectant une tournure imposée, regrouper des mots selon des catégories, etc.

**Degrés :** 5H-8H

**Cote :** 804.0-3(072) PAST

### Place à la lecture : compréhension de lecture concrétisée par la manipulation \*\*\*

Avec « Place à la Lecture », la lecture ne sera qu'un moyen indispensable à l'objectif principal de ce jeu : la compréhension et la mémorisation d'informations, la déduction, le raisonnement et l'application rendue concrète par la manipulation dans des supports variés d'éléments dédiés, triés, ordonnés et replacés suivant des consignes précises.

**Degrés :** 5H-8H

**Cote :** 804.0(072) DUVA

### Schubitrix : français : l'école, la maison & le corps \*\*\*

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants de découvrir le français à travers les thématiques de l'école, la maison et du corps. Il peut se jouer de 1 à 4 enfants de 8 ans et plus.

**Degrés :** 5H-6H

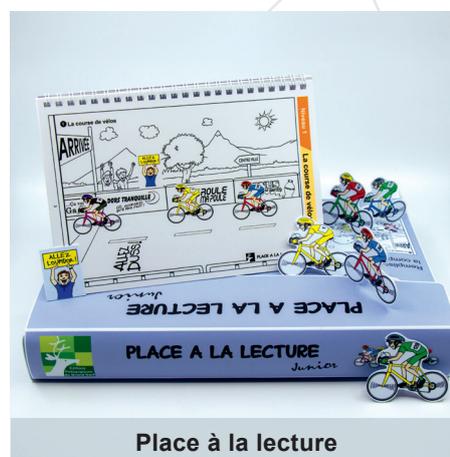
**Cote :** 804.0-3(072) SCHU

### Schubitrix : français : les animaux, les aliments \*\*\*

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants de découvrir le français à travers les thématiques des animaux et de la nourriture. Il peut se jouer de 1 à 4 enfants de 8 ans et plus.

**Degrés :** 5H-6H

**Cote :** 804.0-3(072) SCHU



**Schubitrix : français : lecture 1, vocabulaire & comptage \*\*\*****Schubitrix : français : lecture 2, petites phrases \*\*\***

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants de s'exercer à attribuer des images et des mots.

**Degrés :** 5H-6H

Cote : 028.1(072) SCHU

**Sensolec : jeu de lecture et de compréhension fine de textes \*\*\***

Lecture et compréhension fine de textes. Savoir comprendre, ponctuer, trier, ordonner, classer les informations apportées par la lecture d'un texte.

**Degrés :** 5H-8H

Cote : 028.1(072) SENS

**Témoignages : jeu d'observation, de compréhension du langage écrit et de précision de la lecture \*\*\***

Quatre enfants ont été témoins d'une même situation, mais leurs témoignages diffèrent par quelques nuances. Pour chaque situation, il s'agira de faire correspondre les bandes dessinées, à première vue semblables, et les témoignages de chacun.

**Degrés :** 6H-8H

Cot : 804.0(072) LACO

**Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)****52 cartes pour apprendre à lire \*\*\***

Ces cartes permettent à vos enfants d'apprendre à lire tout en s'amusant. Elles proposent des activités pour déchiffrer plein de mots qu'ils ne savent pas encore lire. Vos enfants devront alors créer un plateau-repas, un jeu des sept familles et même des maracas ! Grâce à ces jeux, ils apprendront à lire de nouveaux mots comme ceux qu'ils utilisent lors de leur petit-déjeuner, les noms des animaux, des objets, etc. Tout en s'amusant ils deviendront très vite de grands lecteurs !

**Degrés :** 3H-5H

Cote : 028.1(072) POLI

**Bonne association (la) : précision de lecture progressive favorisant une logique d'association unique \*\*\***

Destiné aux lecteurs à partir de 8 ans, « La Bonne Association » a pour objectif de placer le joueur dans l'obligation d'approfondir sa lecture de texte et d'image. Celle-ci doit lui permettre de réaliser la « La Bonne Association » correspondant à l'appariement juste et unique de 4 textes et de 4 images.

**Degrés :** 4H-8H

Cote : 028.1(072) DUVA

### **C'est comme ça ! : jeu de langage et de compréhension fine de la lecture**

Ce jeu permet de développer le classement chronologique et les associations textes/images.

**Degrés :** 3H-6H

Cote : 028.1(072) LACO

### **Conscience phonétique**

Ce jeu prépare les enfants à l'acquisition de la lecture et de l'orthographe. Il les sensibilise aux phonèmes et à leur place dans le mot, en particulier aux sons des phonèmes simples en position initiale et finale. Il se joue à plusieurs.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0-4(072) KEME

### **Du mot à l'image : jeu de compréhension de lecture simple \*\*\***

Ce jeu se destine à des enfants en phase d'apprentissage de la lecture. Ses objectifs pédagogiques sont la compréhension de la lecture, donner du sens à la lecture, développer la mémoire de travail et associer les mots/phrases/images.

**Degrés :** 3H-8H

Cote : 804.0(072) LEVY

### **En lignes ! : jeu de reconnaissance et de lecture de graphismes \*\*\***

En lignes ! » est un jeu de reconnaissance et de lecture de graphismes. Utilisable par des enfants à partir de 4 ans, il saura les accompagner dans cet objectif tout au long de l'année en proposant des niveaux de réalisations évolutifs. En finalité, les joueurs seront capables de lire et de reconnaître 6 graphismes différents quelles que soient leurs orientations dans une pioche.

**Degrés :** 1H-5H

Cote : 804.0(072) RIBO

### **Jeu des confusions**

Le jeu consiste à travailler les confusions visuelles et auditives les plus fréquentes, au cours de l'apprentissage du langage écrit. Confusions auditives: p-b, f-v, d-t, s-z, ch-z, k-g; confusions visuelles f-t, b-t.

**Degrés :** 3H-5H

Cote : 028.1(072) CIRI

### **Logitext : jeu de lecture et de compréhension**

A travers les différents ateliers, on pourra travailler la lecture, la compréhension de lecture, le vocabulaire, la logique (syntaxe et chronologie).

**Degrés :** 3H-8H

Cote : 028.1(072) PIER

**Lire et lier : cycles 2 et 3 : soutien et remédiation \*\*\***

Apprendre à interroger l'écrit, décoder l'implicite des textes, établir des inférences.

**Degrés :** 3H-7H

Cote : 804.0(072) TRIV

**Miroir de Crataline (le): ateliers variés du langage écrit pour jeunes lecteurs \*\*\***

Jeu de lecture pour travailler 6 domaines: compréhension, observation, phonologie, évocations et assemblage, mémoire de travail, attention visuelle.

**Degrés :** 3H-5H

Cote : 804.0(072) CLAI

**Mon coffret de lecture Montessori : 60 lettres mobiles, carnet avec les lettres et les sons, 1 livre de lecture \*\*\***

La pédagogie Montessori est essentiellement fondée sur la manipulation et le contact avec la réalité : l'enfant touche et expérimente à son rythme. Entre 3 et 6 ans, il va s'intéresser particulièrement aux lettres et aux sons. Directement inspiré par le matériel utilisé dans les classes Montessori, ce coffret permettra à l'enfant de découvrir les lettres, les sons, puis de déchiffrer les syllabes et les premiers mots.

**Degrés :** 2H-5H

Cote : 028.1(072) KIRC

**Mon imagier Montessori : 150 cartes classifiées pour enrichir le vocabulaire de l'enfant puis le préparer à la lecture \*\*\***

Les "cartes classifiées" sont un matériel incontournable de la pédagogie Montessori. Elles servent à enrichir le vocabulaire du petit enfant puis le préparent à l'écriture et à la lecture. Ce coffret contient 5 séries d'images classifiées : les animaux de la forêt, les oiseaux, les insectes, les fleurs et les fruits. Dans chacune de ces séries, l'enfant trouvera des cartes non renseignées (avec une image seule), des billets de lecture ou encore des cartes renseignées (avec une image et un nom).

**Degrés :** 2H-5H

Cote : 804.0-3(072) HERR

**Mospido : le jeu de mots ultra speed \*\*\***

Tirez deux cartes, lisez la catégorie demandée par la première carte et trouvez rapidement un mot commençant par la lettre indiquée par la seconde. Un jeu de rapidité idéal pour apprendre une multitude de nouveaux mots et pour vous creuser la tête afin de retrouver rapidement ceux que vous connaissez déjà.

**Degrés :** 3H-8H

Cote: 804.0-3(072) MOSP

**Papa Moll : la boîte à histoires \*\*\***

Papa Moll et sa famille vivent des aventures amusantes qui racontent les aléas de la vie quotidienne. Grâce à ces histoires, l'enfant va entraîner son observation, apprendre à analyser l'enchaînement de faits et à penser de manière logique. Elles vont également lui permettre d'enrichir son vocabulaire et de perfectionner son expression orale et écrite.

**Degrés :** 3H-6H

Cote : 804.0(072) SCHR

**Photos : aliments = Foods Items = Nahrungsmittel = Alimentos = Alimenti = Voeding \*\*\***

L'objectif est de développer le langage oral, de favoriser les échanges, de provoquer le langage d'évocation, d'apprendre à lire une image, la décrire, prendre des indices dans les images et les mettre en relation, trier les images, procéder à des associations. Ce photolangage convient à l'éducation spécialisée et aux classes non francophones (anglais, allemand, espagnol, italien, néerlandais, portugais).

**Degrés :** 1H-8H

Cote : 804.0(072) PHOT

**Puzzles à lire : atelier de lecture à partir de puzzles pour bâtir des phrases et des histoires \*\*\***

Un atelier pour: élaborer, comprendre et lire une phrase, un texte, une histoire; s'approprier le sens de la lecture et entrer dans la segmentation de la phrase; travailler l'accès au sens, à la discrimination visuelle et le raisonnement; se familiariser avec les notions de masculin, féminin et pluriel. 3 modes opératoires: appariement terme à terme, texte à trous (1 mot sur deux, 1 mot sur trois), en lecture seule (avec aide, sans aide, en mélangeant les textes).

**Degrés :** 3H-6H

Cote : 028.1(072) DAFF

**Si la bo : le jeu pour apprendre à lire \*\*\***

**Degrés :** 1H-5H

Cote : 028.1(072) SILA

**Tam Tam français : français les premiers mots**

Tam Tam français c'est 6 petits jeux malins pour jouer avec les premiers mots français !

**Degrés :** 3H-7H

Cote : 804.0-3(072) TAMT

**Tam Tam il était une fois... : les contes,  
Tam Tam il était une fois... : les pirates \*\*\***

Ce jeu de lecture permet de compléter de façon ludique l'apprentissage de la lecture. Il explore l'univers des contes et des pirates. L'enfant doit retrouver l'unique paire image-mot qui existe entre deux cartes-images et une carte-mots.

**Degrés :** 3H-8H  
**Cote :** 028.1(072) COST

**Tam Tam : il était une fois les princesses \*\*\***

Tam Tam c'est 6 petits jeux malins pour jongler, jouer avec les mots !

**Degrés :** 3H-6H  
**Cote :** 804.0(072) TAMT

**Tout en nuances : jeu de lecture et de compréhension  
du langage \*\*\***

Ce jeu est un jeu d'observation et d'écoute pour les enfants de 6 ans et plus. Sur le principe du loto, différentes associations sont exploitées en mode écoute ou lecture.

**Degrés :** 2H-5H  
**Cote :** 028.1(072) LACO

**Trouvez le Zouzou ! : jeu de discrimination auditive  
et visuelle \*\*\***

Jeu d'écoute et de lecture de consignes. Tri d'informations, description de l'image.

**Degrés :** 3H-6H  
**Cote :** 804.0(072) CLAI

**Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)**

**Muttum : cherchez et trouvez les bons mots ! \*\*\***

Il s'agit de trouver en 30 secondes ou 1 minutes soit le maximum de mots, verbes, adjectifs, synonymes ou antonymes avec les lettres ou les mots proposés, soit d'épeler les 6 mots énoncés, soit de trouver la langue ou le pays d'origine des mots énoncés sur les cartes. Le nombre de mots trouvés nous fait avancer sur le plateau, le but étant d'atteindre la case centrale.

**Degrés :** 7H-11H  
**Cote :** 804.0(072) MUTT

**C'est la faute à Rousseau ! : le grand quiz Larousse  
de la langue française : 1000 questions subtiles pour les  
amoureux de la langue française**

Les 4 blocs correspondent aux 4 thèmes : Avez-vous des lettres ? (Questions sur la littérature), Façon de parler (expressions, argot, style), Le Français sans faute (orthographe et grammaire), Sur le bout de la langue (vocabulaire, jeu du dictionnaire). Pour



pimenter le jeu, chaque bloc compte des cartes mystère (défis et « passez votre tour »). Le coffret peut convenir à un jeu en individuel ou en équipe. Le jeu consiste donc pour les joueurs à se poser des questions sur la langue et la littérature françaises, à relever des défis et à marquer le plus de points possible (notés dans le livret, qui contient également la règle du jeu).

**Degrés :** 5H-11H

Cote : 804.0(072) CEST

#### Cycle 1, Cycle 2 et Cycle 3 (1H-11H)

**Degrés :** 2H-5H

Cote : 804.0-3(072) HERR

#### **Dixit \*\*\***

Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : une seule des images en est la clé. A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs.

**Degrés :** 1H-11H

Cote : 804.0(072) ROUB

#### Compréhension et production de l'oral

#### Cycle 1 (1H-4H)

#### **Arc en sons (l') : jeu de conscience phonologique \*\*\***

Ce jeu permet de prendre conscience des composants sonores de la langue en s'entraînant à découper des mots et des sons.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0-4(072) BRIV

#### **Achtsam sein = Etre attentif \*\*\***

L'attention à soi-même et aux autres constitue un thème important pour les enfants. Simples, les images illustrent des situations de la vie quotidienne que chaque enfant connaît. Elles se prêtent bien au développement de l'expression libre et à la narration, publique/devant le groupe aussi, ce qui est important pour des enfants en âge préscolaire. Les images sont loin de ne constituer qu'un sujet de narration car par la diversité de leur point de départ ou de l'action, elles demandent une observation attentive et des récits différenciés.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0(072) THUE

### **Amis des sons (les) \*\*\***

Abordée de façon ludique, cette approche des sons permet de consolider le système phonologique des enfants tout en confortant quelques réalisations phonétiques encore hésitantes. Ultérieurement, elle se révélera indispensable à l'entrée à l'écrit.

**Degrés :** 1H-2H

Cote : 804.0-4(072) MAUF

### **Atelier des phonèmes**

Ce jeu permet de développer la conscience phonologique chez l'enfant et s'inscrit dans le prolongement d'activités collectives à envisager sous forme de jeux de langage variés et ritualisés, axés sur l'écoute et la discrimination auditive.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0-4(072) ATEL

### **Atelier des sons \*\*\***

Déjà tout petits, les enfants éprouvent du plaisir à jouer avec les mots et leurs sonorités. Abordée de façon essentiellement ludique dès la moyenne section, cette approche des sons permet d'exercer l'écoute et la discrimination, de consolider le système phonologique des enfants tout en confortant quelques réalisations phonétiques encore hésitantes. Ultérieurement, elle se révélera indispensable à l'entrée dans l'écrit.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0-4(072) MAUF

### **Atelier tris : les amis des sons \*\*\***

Atelier Tris - Les amis des sons est un atelier d'entraînement pour travailler 10 sons-voyelles en finale de mots. Il permet d'approfondir les activités de l'atelier dirigé Les amis des sons, tout en exerçant les capacités de tri et de classement des enfants.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0-4(072) MAUF

### **Bon (le) sens des images = The right order of pictures \*\*\***

Les élèves s'entraînent à repérer le(s) personnage(s)/l'action/le lieu de l'histoire sur les images. Les illustrations en grand format sont volontairement épurées pour faciliter la prise d'indices. Les suites d'images les incitent à passer de la description à la formulation d'un récit et à mettre en mots les relations temporelles ("avant", "après", "au milieu"), les relations spatiales et les relations de causalité ("pourquoi ?", "parce que").

**Degrés :** 1H-2H

Cote : 804.0(072) ERIK

**BrainBox : des tous petits \*\*\***

Avec les jeux Brain Box, les joueurs observent une carte pendant 10 secondes puis répondent à des questions qui font appel à leur mémoire. - Des jeux d'observation et de mémoire accessibles à tous. - Pour développer les connaissances des joueurs sur le monde, la nature... - Un principe qui met petits et grands sur un pied d'égalité.

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 804.0-3(072) BRAI

**Clé des sons(la): 3 à 6 ans, 6 à 8 ans**

Ce jeu permet : de développer le sens de l'observation, d'entraîner ses capacités intellectuelles, de provoquer la participation active au projet de mémorisation, d'évocation et de restitution, de retrouver la confiance en soi.

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 804.0(072) CONS

**Davor, danach und zwischendrin = Avant, après - et au milieu? \*\*\***

La boîte contient 24 suites d'images simples, constituées de 3 cartes chacune, visant à développer la logique et la capacité d'expression orale.

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 804.0(072) THUE

**Dimodimage = From pictures to words \*\*\***

Dimodimage a été conçu pour créer des situations permettant à l'élève de s'approprier le langage pour échanger, s'exprimer, comprendre et progresser vers la maîtrise de la langue. Le format des planches support et les jetons magnétiques facilitent la mise en place d'ateliers de langage en petits groupes ou en demi-classe.

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 804.0(072) ERIK

**Dire à deux = Say it in words \*\*\***

Dire à deux est un atelier d'entraînement pour créer des situations de langage oral et faire dialoguer les élèves dans un esprit de jeu et d'entraide.

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 804.0(072) REMO

**Dragonneaux (les): jeu d'observation, de déduction et de compréhension orale et écrite \*\*\***

Il s'agit d'un jeu d'observation, de déduction, d'attention visuelle et verbale. Il permet aussi d'exercer la compréhension orale et écrite ainsi que la verbalisation. Ce jeu, version spéciale 2 joueurs, propose d'utiliser des fiches modèles ou codées pour "habiller" les dragonneaux. D'autres utilisations sont également possibles.

**Degrés :** 2H-4H

Cote : 804.0(072) CLAI

**Ecoute et raconte : scénarios à la maison = Listen & tell : stories at home \*\*\***

Scénarios à la maison est un atelier dirigé qui favorise les situations d'écoute et de langage. La manipulation du matériel permet aux élèves de comprendre et d'utiliser le vocabulaire familier de la maison ; d'écouter puis de construire des phrases incluant les concepts verbaux de temps (d'abord, ensuite, enfin...).

**Degrés :** 1H-3H

Cote : 804.0(072) GUIB

**Explorer la ville = Explore the town, Explorer l'école = Explore the school \*\*\***

Ce matériel permet aux élèves de maternelle d'observer leur environnement proche en utilisant un vocabulaire spécifique et des conduites discursives de description et d'explication autour de l'école et de la ville. La communication, l'expression dans un langage correct et précis ainsi que la pratique du langage oral sont les principaux objectifs visés.

**Degrés :** 1H-2H

Cote : 804.0-3(072) SATR

**Imagier sonore des animaux = Audio flashcards – animals \*\*\***

Liant des situations d'apprentissage du vocabulaire et de développement de l'écoute, cet imagier sonore propose un ensemble de 30 photographies en deux formats et un CD audio permettant de développer le langage, d'enrichir le lexique sur les animaux d'ici et d'ailleurs, de connaître leur cri et leur lieu de vie.

**Degrés :** 1H-2H

Cote : 804.0(072) IMAG

**Imagier sonore des petits = Photo-sound box for little ones \*\*\***

L'imagier sonore des petits propose des jeux d'association son/image, à mener en ateliers dirigés, pour découvrir l'environnement proche et s'appropriier le vocabulaire essentiel de la vie quotidienne.

**Degrés :** 1H-2H

Cote : 804.0-3(072) ERIK

**J'oraliz = You & me storeez \*\*\***

J'OraliZ est un matériel conçu pour mettre en place, en atelier dirigé, des situations de langage autour du vocabulaire et de la syntaxe. La personnalisation de scènes de la vie quotidienne avec les photos des enfants est un déclencheur de parole pour tous, même les "petits parleurs".

**Degrés :** 1H-2H

**Cote :** 804.0(072) MERC

**Jeu de langage = Language game \*\*\***

Ce jeu permet de mettre en place des situations de communication nécessitant la production d'énoncés descriptifs. Les objectifs sont d'apprendre à observer et repérer des indices sur une image ; de prendre conscience de la précision des mots pour décrire et d'identifier une image ; d'apprendre à s'exprimer par des phrases structurées pour se faire comprendre ; de comprendre et respecter une règle de jeu en situation d'autonomie.

**Degrés :** 1H-3H

**Cote :** 804.0(072) JEUD

**Jeu des familles mots = Word family game \*\*\***

L'atelier d'entraînement Jeu des familles mots propose une variante du jeu des 7 familles pour amener les enfants à construire oralement des phrases simples et à se faire comprendre.

**Degrés :** 2H

**Cote :** 804.0(072) JEUD

**Jeu des sons et des premiers mots (le) : 80 cartes et 5 activités progressives pour apprendre à lire et à écrire \*\*\***

Un jeu de 80 cartes, un poster et 5 activités progressives pour apprendre à former des sons puis des mots. Des lettres mobiles à découper et à manipuler complètent ce jeu pour un apprentissage ludique et efficace.

**Degrés :** 1H-3H

**Cote :** 028.1(072) TOVA

**Journée de Léon (la) : activités autour de l'écoute, la prise d'indices et la chronologie des \*\*\* événements**

Ce jeu permet, par le biais de 6 étapes différentes, de travailler la chronologie et le déroulement d'une journée. C'est un jeu d'écoute et de langage.

**Degrés :** 1H-2H

**Cote :** 804.0(072) F

**Kaleidos junior \*\*\***

Ouvrez l'oeil et cherchez bien: dans de belles illustrations, observez tous les détails et trouvez un maximum de mots.

**Degrés :** 1H-3H

**Cote :** 804.0(072) ALBE

**Langage et lecture**

Ce jeu de langage met l'accent sur l'analyse et la verbalisation de situations généralement traduites par des phrases complexes (subordonnées ou conjonctives, notions de temps, de cause, restrictions ou négations).

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 028.1(072) LANG

**Louissette Poulette : jeu de langage : mise en place de situations de communication à partir des critères de couleurs, tailles et graphismes**

Ce jeu de langage a pour objectif d'amener les enfants à émettre des suppositions, des propositions et à poser des questions simples. Ils doivent découvrir au travers de différents jeux oraux ce qui est caché dans les nids. Pour atteindre cet objectif, les enfants vont passer par différentes étapes d'observation et de manipulations.

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 804.0(072) CAUM, Sion dépôt 1

**Maison (la) des sorcières : jeu de discrimination visuelle, lecture d'indices \*\*\***

Placer les pièces des puzzles : selon les consignes visuelles dans un tableau à double entrée, d'après des images de pièces incomplètes, d'après un découpage de pièces différent. Jeu autocorrectif.

**Degrés :** 1H-3H

**Cote :** 804.0(072) LEQU

**Na so was! = Oh la la! \*\*\***

Ces 13 histoires en images aux couleurs gaies relatent de petits événements qui prennent une tournure étonnante ou connaissent une issue surprenante, inhabituelle, voire invraisemblable. De cette manière, les images incitent à regarder attentivement et à raconter.

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 804.0(072) FINK

**P'tit jeu de Jacques a dit... : fais la bonne action sans te tromper ! \*\*\***

Qui n'a jamais joué à "Jacques a dit" ? Reconnais le bon Jacques, fais la bonne action et amasse des jetons pour faire gagner ton équipe contre Jacques le pirate ! Un p'tit jeu de coordination et d'écoute !

**Degrés :** 1H-3H

**Cote :** 04.0(072) PTIT

**Pepi im Kindergarten = Pepi au jardin d'enfants**

Même le quotidien d'un enfant au jardin d'enfant est marqué par des actions répétitives, dont le déroulement doit être entraîné. Une journée avec Pepi au jardin d'enfant montre ces déroulements répétitifs en séquences courtes librement variables, dans lesquelles Pepi parle, prend des responsabilités dans le cadre des déroulements quotidiens et développe en jouant le plaisir d'apprendre.

**Degrés :** 1H-2H

Cote : 804.0(072) DIEC, Sion dépôt 1

**Phono en briques : découpage et manipulation syllabique puis phonémique \*\*\***

Destiné à des joueurs à partir de 5 ans, en amont de l'apprentissage de la lecture, le jeu « Phono en briques » est un jeu d'identification et de segmentation des mots par leurs unités sonores, les syllabes puis les phonèmes.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0-4(072) PERE

**Phonosons : un jeu amusant qui explore six opérations phonologiques [syllabe, rime, phonème] \*\*\***

Ce jeu vise à éveiller la conscience phonologique des enfants de cinq à sept ans, ils peuvent jouer avec les syllabes, les rimes et les phonèmes.

**Degrés :** 2H-4H

Cote : 804.0-4(072) GAUD

**Photos : animaux = animals \*\*\***

Un imagier en grand format sur le thème des animaux pour développer le langage oral et apprendre à utiliser un vocabulaire précis et approprié. Il est exploitable en atelier dirigé et en jeux d'entraînement, favorise les activités de tri, de classement, d'association et ouvre sur des activités de découverte du monde.

**Degrés :** 1H-2H

Cote : 804.0-3(072) ERIK

**Pourquoi moi ? : langage : identification et verbalisation de critères \*\*\***

« Pourquoi moi ? » est un jeu de reconnaissance de critères et de langage destiné aux enfants de maternelles à partir de 4 ans. Son objectif principal est de répondre à la question « Pourquoi moi ? ». Cela arrive quand un joueur reconnaît sur ses cartes un ou plusieurs critères présentés sur les pièces puzzles tirées au hasard. Pour pouvoir s'en défaire, il doit verbaliser le critère commun. « Pourquoi moi ? » requiert les compétences de discrimination visuelle, de logique et de tri, de mémoire, de langage et de mémorisation auditive.

**Degrés :** 1H-2H

**Cote :** 804.0(072) MAUS

**Que fait-il ? Que fait-elle ? : jeu de langage oral et de production de phrases simples \*\*\***

Ce jeu a pour but de développer le sens de l'observation et d'initier l'enfant à la lecture d'images pour construire des phrases simples. Il propose d'enrichir le lexique et la syntaxe et de développer l'écoute, la compréhension de consignes et leur application.

**Degrés :** 2H-4H

**Cote :** 804.0(072) GERV

**Qui est Toto ? : jeu d'écoute, d'observation et de déduction : jeu de langage \*\*\***

Il s'agit d'un jeu d'écoute et de respect de critères, de discrimination visuelle, de logique et de déduction. L'expression orale est également un objectif de ce jeu qui se destine aux enfants de maternelle.

**Degrés :** 1H-3H

**Cote :** 804.0(072) CLAI

**Scénario: suites chronologiques \*\*\***

Deux jeux qui permettent à l'enfant de reconstituer des suites logiques selon 2 niveaux de difficulté.

**Degrés :** 1H-3H

**Cote :** 804.0(072) SCEN

**Schau, was ich schon kann ! = Regarde ce que je peux faire ! \*\*\***

Faire un bonhomme de neige, taquiner son meilleur ami, se promener avec un parapluie sous la pluie - ce sont de petites expériences du quotidien enfantin, dans lesquelles chaque enfant peut se reconnaître. Les 18 histoires abordent également des actions faciles, comme se laver les mains, se peigner ou se protéger du soleil. Que se passe-t-il ensuite ? Pourquoi a-t-on besoin de cet objet ? Que fait la fille avec le pull-over jaune ? De nombreuses suggestions diversifiées

facilitent le travail avec les cartes d'images.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0(072) DIEC

**Sens du détail (le) : jeu de discrimination visuelle et de prise d'indices + version spéciale 2 joueurs \*\*\***

Développer le sens de l'observation et la prise d'indices, la discrimination visuelle fine, exercer la mémoire visuelle et l'attention, différencier les images, identifier les erreurs pour les corriger, apprendre à décoder et à utiliser les informations (indices visuels et spatiaux), travailler les notions d'espace et le vocabulaire topologique (en haut, à droite...). Cartes modèles et puzzles à reconstituer sur le thème des véhicules (marins, aériens, terrestres). Avec un dossier d'évaluation des compétences.

**Degrés :** 1H-3H

Cote : 804.0(072) GERV

**So oder so? : wie geht die Geschichte aus? = Comme ceci ou comme cela? : quelle est la suite de l'histoire \*\*\***

Les enfants ont la capacité d'imaginer leurs propres histoires et de les améliorer spontanément selon leur humeur. Les histoires en images "comme ceci ou comme cela" peuvent contribuer à faire progresser ce génie inventif inné. Chaque séquence décrit des histoires quotidiennes, mais passionnantes, dont chacune possède deux dénouements possibles (bleu ou rouge). Des thèmes comme "vrai" ou "faux" peuvent apparaître dans la discussion et faire l'objet de diverses interprétations. Les histoires se prêtent idéalement à aider les enfants à s'exprimer librement notamment en présence d'un groupe, ce qui est essentiel pour les enfants de l'école maternelle.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0(072) DIEC

**Spatzendreck und Maulwurfschreck =****Le chapeau du hérisson \*\*\***

Dans ces quinze histoires, il est question d'animaux que l'on peut rencontrer chaque jour dans nos pays européens. Ce sont des animaux domestiques bien connus ou des animaux sauvages fréquents dans nos jardins et nos campagnes. On voit aussi sur plusieurs images des animaux qui ne sont pas directement liés à l'action de l'histoire, mais peuvent être inclus dans l'observation. Les séquences d'images ne servent pas seulement à faire parler les enfants. Les différentes situations de départ, les saisons ou lieux différents incitent à observer attentivement et à raconter de façon précise. Les protagonistes sont eux aussi différents à chaque fois : l'observation se fait donc non seulement dans une même histoire, mais aussi entre deux séquences d'images, dont on peut commenter les différences.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0(072) PAHL

**Toutim : formes, couleurs et sens \*\*\***

Le jeu pédagogique Toutim invite les joueurs à faire appel à leur sens de l'observation mais aussi à leur mémoire sensorielle et à leur capacité d'argumenter : comment ça il ne sent pas bon le chat ??? Principe du jeu: A son tour le joueur regarde s'il a parmi ses cartes un objet qui répond à la caractéristique demandée : il peut s'agir de formes, de couleurs, mais aussi de concepts invisibles comme salé, sucré, chaud, froid, piquant, bruyant, etc.

**Degrés :** 1H-2H

Cote : 804.0(072) FARA

**Vivre ensemble = Living together \*\*\***

A partir d'images en grand format, les élèves explorent ensemble 13 situations liées à la vie de la classe et à leur environnement quotidien. La richesse des illustrations favorise la découverte du vocabulaire. Les compétences développées sont l'apprentissage de la lecture d'une image, de connaître les quelques règles de vie en collectivité ainsi que d'échanger avec les autres, questionner, exprimer un avis.

**Degrés :** 1H-3H

Cote : 804.0-3(072) PERR

**Visuelle Folgen ? = Suites visuelles \*\*\***

La boîte contient 15 suites visuelles faciles dont chacune compte de 4 à 6 cartes. Elles s'inspirent de la vie quotidienne des enfants. Conçues délibérément pour être faciles et progressives, les suites d'images permettent de développer la perception visuelle, l'esprit logique et les compétences langagières.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0(072) LEHN

**Was nun ? = Et maintenant ? \*\*\***

La balle roule sur la route, un enfant ne peut pas jouer avec les autres, un inconnu demande la route à prendre. Les enfants en âge de l'école enfantine se trouvent devant un problème, un conflit ou même dans une situation dangereuse. La question est : et maintenant ? Comment dois-je réagir ? Les enfants pourront avec les 18 situations dont chacune est accompagnée de 3 cartes-solutions [variantes de l'action à suivre] : réfléchir, discuter et parler de leur propre situation. Existe-t-il une solution ? Comment puis-je réagir ? Les enfants reconnaissent qu'il existe des situations, dont il faut d'abord réfléchir et ensuite réagir et qu'il existe différentes solutions. [...] Des cartes font reconnaître des situations dangereuses pour lesquels il existe un comportement approprié et recommandé.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0(072) PAHL

**Zoo des sons (le) \*\*\***

Ce jeu a pour objectif de développer la conscience phonologique. Il amène les enfants à reconnaître les phonèmes dans les mots.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0-4(072) GAUD

**Cycle 2 (5H-8H)****Bobinettes (les): jeu d'attention, d'observation et de compréhension orale et écrite**

Ce jeu permet de travailler le langage oral dans son versant expressif ou perceptif, de développer les capacités d'attention et d'observation, la mémoire immédiate ainsi que la compréhension orale et écrite.

**Degrés :** 3H-5H

Cote : 804.0(072) CLAI

**Detective club : for members only \*\*\***

Detective Club est un jeu de société pour les joueurs qui aiment faire la fête, avec des règles simples qui ne prennent qu'une minute à expliquer. Intrigue, révélations soudaines, créativité sans limites et beaucoup de plaisir vous attendent dans ce jeu ! Menez l'enquête en tant qu'inspecteur, ou effacez vos traces en tant que conspirateur infiltré.

**Degrés :** 5H-8H

Cote : 804.0(072) NEVS

**Duplik : un jeu de dessin pour ceux qui ne savent pas dessiner ! \*\*\***

Dans le jeu Duplik, l'un des participants joue le rôle du maître d'œuvre. Sa mission : décrire une illustration rigolote en donnant aux autres joueurs autant de détails que possible. Pendant ce temps, ses camarades dessinent la scène décrite. Une fois que le sablier s'est écoulé, les joueurs s'échangent leurs œuvres.

**Degrés :** 5H-8H

Cote : 804.0(072) JACO

**Livre-jeu des hiéroglyphes (le)**

**Degrés :** 5H-8H

Cote : 003.3 KOEN

**Just one : vous avez le choix, faites la différence! \*\*\***

Just One est un party game coopératif où vous jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères. Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original, car tous les indices identiques seront annulés !

**Degrés :** 4H-8H

Cote : 804.0(072) ROUD

**Questions à la chaîne : le français en s'amusant \*\*\***

Ce jeu permet de s'entraîner à la conversation et d'utiliser quelques expressions idiomatiques d'usage fréquent.

**Degrés :** 5H-7H

Cote : 804.0(072) QUES

**Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)****Bla Bla Bla \*\*\***

Associer des images, raconter des histoires... Un jeu simple et amusant pour favoriser la discussion. Jeu de langage riche et varié.

**Degrés :** 1H-8H

Cote : 804.0(072) BLAB

**BrainBox : abc\*\*\***

Avec les jeux Brain Box, les joueurs observent une carte pendant 10 secondes puis répondent à des questions qui font appel à leur mémoire. - Des jeux d'observation et de mémoire accessibles à tous. - Pour développer les connaissances des joueurs sur le monde, la nature... - Un principe qui met petits et grands sur un pied d'égalité.

**Degrés :** 1H-7H

Cote : 804.0-3(072) BRAI

**C'est dans l'image : jeu d'écoute et de compréhension de consignes \*\*\***

Le but du jeu est de répondre aux questions contenant des consignes précises et variées en repérant des éléments significatifs ou des indices pris dans les scènes proposées.

**Degrés :** 1H-6H

**Cote :** 804.0(072) CHAP

**Comment j'ai adopté un gnou : le jeu des dés qui font parler \*\*\*****Comment j'ai adopté un dragon : le jeu des dés qui font parler \*\*\***

Pour raconter son histoire, le joueur/narrateur lance les 6 dés colorés l'un après l'autre, en respectant l'ordre allant du plus clair au plus foncé. Après chaque dé, il suffit d'inventer la suite de la phrase - et plus si l'on veut - pour avancer facilement dans une histoire riche en rebondissements !

**Degrés :** 4H-8H

**Cote :** 804.0(072) HIRS

**Course aux sons (la)**

Ce jeu permet de travailler la conscience phonologique et l'évocation des mots. Il s'agit soit de repérer un son-cible dans des mots dessinés, dans des mots à trou, soit d'évoquer un mot contenant ce phonème-cible en tenant compte de sa place (au début, au milieu ou à la fin du mot).

**Degrés :** 2H-6H

**Cote :** 804.0-4(072) SOUL

**Das schwarze Schaf = La brebis galeuse \*\*\***

Identifier " la brebis galeuse " développe chez les enfants l'aptitude à raisonner et à argumenter puisque les objets figurés sont choisis de manière que chaque carte puisse être considérée comme l'intrus. Chaque suite d'images se compose de cinq cartes. Celles-ci illustrent des objets, des animaux ou des personnes qui, au premier coup d'oeil forment une catégorie. Au sein de chaque suite, il faut trouver l'intrus, c'est-à-dire l'objet, l'animal ou la personne qui est différent des quatre autres.

**Degrés :** 5H-8H

**Cote :** 804.0(072) SCHR

### **Differento : finde die Unterschiede! : cherche les différences! \*\*\***

Ce jeu développe non seulement le don d'observation et l'aptitude à s'exprimer oralement, mais encore d'importantes facultés de base telle que la compréhension orale, l'orientation dans l'espace, la mémoire et la concentration. Conçu pour deux joueurs, il peut fort bien constituer une activité pour un enfant seul.

**Degrés :** 1H-6H

Cote : 804.0(072) THUE

### **Dragon des syllabes (le) : jeu de lecture de syllabes et de construction de mots, jeu de conscience phonologique \*\*\***

Plusieurs niveaux et phases de jeu liées à la phonologie : Lecture de syllabes dans un parcours ludique. Verbalisation suivant consignes. Reconstitution 'écrite' de mots-images à partir de syllabes à disposer sur supports individuels 3 mots. Personnalisation.

**Degrés :** 1H-6H

Cote : 804.0(072) FLAM

### **Food = Produits alimentaires \*\*\***

Les photo cartes de ce fichier décrivent toutes des aliments. A l'aide de ce fichier, l'enseignant peut travailler sur la compréhension verbale, le langage ainsi que le vocabulaire.

**Degrés :** 1H-5H.

Cote : 804.0(072) PROD

### **Glup 5 : phonologie \*\*\***

Jeu de conscience phonologique et de capacité à jouer avec les sons.

**Degrés :** 3H-5H

Cote : 804.0-4(072) KEME

### **Histoire de raconter : invente et raconte ton histoire ! \*\*\***

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!

**Degrés :** 3H-6H

Cote : 804.0(072) HIST

### **Jeux phonologiques : cycles 1 et 2 \*\*\***

Ces jeux phonologiques ont pour objectif de repérer les erreurs commises par les enfants sur certains phonèmes et de proposer des activités ludiques et structurées de remédiation.

**Degrés :** 1H-5H

Cote : 804.0-4(072) POTH

**Maximage**

Ce jeu illustre les aventures de Max, personnage qui permettra aux enfants d'imaginer librement de nombreuses histoires. Maximage peut être utilisés en classe ou en rééducation (individuelle, de groupe) avec des enfants de tout âge. Ce matériel permet d'atteindre les objectifs suivants: développer l'imagination, travailler la causalité, les conséquences et les buts, et la structuration temporelle, favoriser l'expression orale, enrichir le vocabulaire, entraîner à l'expression écrite.

**Degrés :** 1H-8H

Cote : 804.0(072) MAXI

**Nonsense family : agite et chatouille l'esprit \*\*\***

Reprenant le principe de Nonsense, Nonsense Family invite petits et grands à improviser sur des situations incongrues. L'improvisateur tire une carte situation qu'il lit à voix haute et la garde comme soutien durant son récit. Il tire ensuite une carte mot. Si le mot ne l'inspire pas par rapport à la situation imposée, il peut piocher une nouvelle carte mot. Le joueur peut changer au maximum deux fois. Il a ensuite une minute pour inventer une histoire et y placer le mot pioché. Les autres joueurs écoutent le récit et notent.

**Degrés :** 4H-8H

Cote : 804.0(072) HOUB

**Petit air de famille : développer sa capacité de discrimination auditive, sa conscience syllabique et de la rime \*\*\***

Ce jeu permet aux enfants dès 6 ans de développer leur capacité de discrimination auditive, leur conscience syllabique et la rime. Il permet également d'enrichir leur lexique et de favoriser une prononciation correcte et une bonne articulation.

**Degrés :** 3H-5H

Cote : 804.0-4(072) GERV

**Phonocartes \*\*\***

Ce jeu offre aux enfants la possibilité de développer leur conscience phonologique, si essentiel pour apprendre à lire et à écrire. Permet une adaptation des jeux de cartes connus aimés de tous les jeunes enfants : la bataille, la mémoire, les familles...

**Degrés :** 1H-6H

Cote : 804.0-4(072) STAN

## **Problems \*\*\***

Ce jeu a pour objectif d'aider les enfants à reconnaître une situation conflictuelle, à penser de manière logique, à développer une histoire et encore de les aider à s'exprimer oralement.

**Degrés :** 4H-8H

**Cote :** 804.0(072) SCHR

## **Qui est-ce ? : le célèbre jeu de déduction \*\*\***

Le plus célèbre des jeux de logique et de déduction... mais qui se cache derrière la carte mystère ? Pose les bonnes questions pour être le premier à découvrir le personnage mystère de ton adversaire.

**Degrés :** 3H-6H

**Cote :** 804.0(072) QUIE

## **Qui paire gagne \*\*\***

Former des paires d'images en les associant selon leur thème, leur couleur, leur forme etc. Associations d'idées, justification de ses choix, observation des caractéristiques: un jeu d'expression. Peut être utilisé pour le français langue étrangère FLE.

**Degrés :** 3H-6H

**Cote :** 804.0(072) GLEN

## **Scènes de rue : jeu d'observation et de réalisation de consignes visuelles, jeu d'écoute et de compréhension de consignes auditives \*\*\***

Langage (écoute et expression), topologie, respect de critères, motricité fine, lecture pour le cycle 2. Avec ce jeu les enfants vont devoir être très attentifs à l'écoute des consignes orales, simples ou complexes, et/ou à la lecture d'images, tout en manipulant les éléments correspondants.

**Degrés :** 3H-8H

**Cote :** 804.0(072) HAMY

## **Sentimage : la boîte à histoires**

La boîte à histoires Sentimage contient des récits amusants ou graves qui sont une invitation à regarder, à raconter et à réfléchir. Sentimage dépeint des événements ou des situations qui suscitent des émotions et montrent les protagonistes à des moments décisifs et toujours en gros plan. Les histoires ont pour cadre la vie quotidienne des enfants et leur univers affectif ; elles les invitent à réfléchir aux sentiments qu'eux-mêmes et leurs semblables éprouvent et à en parler.

**Degrés :** 3H-6H

**Cote :** 804.0(072) PUST, Sion Dépôt 1

**Similo : contes \*\*\***

Vous avez 5 tours pour démasquer le personnage secret. Si vous l'éliminez par erreur vous avez tous perdu ! Dans ce jeu la coopération est de mise, serez-vous sur la même longueur d'onde que le joueur qui donne les indices sans dire un mot.

**Degrés :** 4H-6H

Cote : 804.0(072) HACH

**Topo images : activités autour de la topologie, du codage et de la catégorisation \*\*\***

Jeu de topologie, vocabulaire, catégorisation, codage et association de critères, reconnaissance des couleurs.

**Degrés :** 3H-5H

Cote : 804.0(072) DAVI

**Topo images : activités autour de la topologie, du codage et de la catégorisation \*\*\***

Jeu de topologie, vocabulaire, catégorisation, codage et association de critères, reconnaissance des couleurs.

**Degrés :** 3H-5H

Cote : 804.0(072) DAVI

**Tralala le loup : jeu de langage : formulation d'hypothèses à partir des péripéties d'un loup \*\*\***

Objectifs du jeu: reconnaître une situation, lire et associer des images, émettre et valider des hypothèses, mettre en place des situations immédiates de communication, approcher les notions de cause à effet, être à l'écoute de l'autre, acquérir un esprit critique.

**Degrés :** 1H-5H

Cote : 804.0(072) CAUM

**Vocabul'r : jeu de vocabulaire et de langage oral \*\*\***

Ce jeu vise, au travers d'activités variées et ludiques, à enrichir le vocabulaire des enfants qui l'utilisent. Il permet aussi de construire la notion de champ lexical, d'améliorer la vitesse d'accès au lexique, la précision lexicale et la fluence verbale. Jeu rapide et intuitif à base de questions / réponses où l'on collecte des ballons de couleurs à insérer dans son collector "scène" individuel.

**Degrés :** 2H-6H

Cote : 804.0-3(072) CLAI

**Cycle 3 (9H-11H)****The big idea : [inventez des crises de rire !] \*\*\***

The Big Idea est un jeu dans lequel vous allez combiner des cartes anodines pour créer et vendre les inventions les plus délirantes au cours de vraies parties de plaisir et de fous rires !

**Degrés :** 9H-11H

**Cote :** 804.0(072) ERNE

**Cycle 1, Cycle 2 et Cycle 3 (1H-11H), Secondaire 1****125 cartes à raconter : pour inventer des récits à l'infini \*\*\***

Choisissez votre héros, aidez-le à accomplir sa mission et inventez une extraordinaire aventure ! Conçu pour structurer les récits et développer le langage oral, ce jeu peut être utilisé à l'école, en famille ou entre amis. Réalisées à partir de dessins, croquis et gravures de Susan Litsios, les Cartes à raconter laissent le champ libre à la créativité.

**Degrés :** 1H-11H, Sec I

**Cote :** 804.0(072) FROS

**Speech : le jeu qui se la raconte ! \*\*\***

Speech est un jeu simple et accessible qui vous amène à improviser des récits insolites et délirants basés sur des images conçues pour exciter votre imagination. Mais pour jouer à Speech, vous n'avez pas besoin d'être un orateur accompli : ce sont les images qui vous donnent la parole !

**Degrés :** 5H-9H

**Cote :** 804.0(072) HIRS

**Top fantasy : imitez avec créativité \*\*\***

Imitez avec créativité ! Il y a des cartes avec des scénettes d'animaux assez déjantées... et certaines se ressemblent. Les joueurs piochent chacun à leur tour une carte, et tentent de la faire deviner aux autres avec soit les mains, des bruits, une statue ou une histoire !

**Degrés :** 8H-11H

**Cote :** 804.0(072) WLAD

**Accès à la littérature****Cycle 1 (1H-4H)****Atelier des contes = Fairy tale workshop \*\*\***

Ce jeu a pour objectif de travailler sur la structure des contes ainsi que de travailler les notions de structuration du temps et de la logique. Il peut se jouer de manière individuelle ou collective. Neuf contes sont illustrés: le petit chaperon rouge, les trois ours, la petite poule rousse, Blanche-Neige, Cendrillon,

le petit poucet, les aventures de la petite souris, les trois petits cochons, la belle au bois dormant

**Degrés :** 1H-3H

**Cote :** 82-34(072) ATEL

### **Coloricontes \*\*\***

6 plateaux de jeu magnétiques différents, un pour chaque conte, permettent de mettre en oeuvre des déplacements à partir d'un code couleur ou d'un code numérique. Les compétences travaillées sont le repérage dans l'espace, les code couleur et code numérique, l'entraide et la coopération.

**Degrés :** 1H-2H

**Cote :** 028.1(072) VALE

### **Conte en jeux : la soupe au caillou \*\*\***

Ce lot propose aux enseignants un matériel complet pour faciliter l'organisation et l'exploitation du conte la soupe au caillou. Conte en jeux a pour objectif de permettre à tous les enfants à partir de 4 ans d'accéder au sens d'un récit de fiction.

**Degrés :** 1H-3H

**Cote :** 82-34(072) CIRE

### **Contes à imaginer = Fairy tales \*\*\***

Contes à imaginer propose aux enfants, en atelier dirigé, d'inventer ensemble une multitude de contes et d'enrichir le langage d'évocation.

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 82-34(072) MAUF

### **Contes à raconter \*\*\***

Cet ensemble met à la disposition des enfants le matériel représentant les lieux, les personnages et les actions de 4 contes traditionnels : Le Loup et les Sept Chevreaux, Le Petit Poucet, Blanche-Neige, Jack et le Haricot magique.

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 82-34(072) LEPO

### **Histoires les plus courtes du monde (les)\*\*\***

Les histoires les plus courtes du monde parlent d'un capitaine de bateau et d'une princesse, d'un robot-mixeur et d'un voleur de banques, du Petit Chaperon rouge et d'un poisson-lune ou encore d'un lapin sans oreilles et d'oreilles sans lapin. En 52 cartes et autant d'histoires amusantes et pleines de jeux de mots, les deux auteurs créent un monde onirique rempli de références aux contes populaires.

**Degrés :** 2H-4H

**Cote :** 82.081(072) LACK



**Coloricontes**

## **Märchen = Contes : 1 et 2**

Les enfants ont besoin de contes. Ils les divertissent en éveillant leur curiosité. Ils stimulent leur imagination, contribuent à développer leurs compétences langagières et développent leur sens moral. Ils parlent à leurs sentiments et renforcent leur confiance initiale, car les bons y sont récompensés et les méchants punis. Les contes réservent toujours un destin heureux à leurs héros ou à leurs héroïnes auxquels les enfants s'identifient.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0(072) STRA, que Sion dépôt 1

## **Petite poule rousse (la) \*\*\***

La boîte contient 30 cartes-images séquentielles que les élèves manipulent pour reconstituer le conte et le raconter. Ils travaillent ainsi l'ordre chronologique, la dictée à l'adulte, la déduction logique, l'anticipation, l'émission d'hypothèses et le vocabulaire.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 82-34(072) ARRA

## **Quadricontes \*\*\***

Une mallette de jeu dédiée aux déplacements sur quadrillage, prenant un ancrage sur 6 contes incontournables. 6 plateaux de jeu magnétiques différents, un pour chaque conte, 3 niveaux de parcours fléchés et des fiches de réinvestissement permettent de valider les compétences acquises : le repérage dans l'espace, les déplacements sur quadrillage, le codage et le décodage.

**Degrés :** 1H-2H

Cote : 028.1(072) VALE

## **Rund ums Jahr = Histoires des saisons \*\*\***

Un potiron en vadrouille, un habitant indésirable dans la jambe de mon pantalon: les enfants adorent les surprises. Tout au long de 16 histoires drôles, ils accompagnent les saisons et apprennent à connaître le printemps, l'été, l'automne et l'hiver. Sans cesse, une situation inattendue entraîne une solution fantaisiste ; les enfants découvrent que chaque saison a son charme avec ses conditions climatiques typiques et propose toute une série de jeux, d'idées et de possibilités d'aventure. Les histoires illustrées en 16 couleurs invitent aux narrations et, avec leur style de dessins parfaitement clairs et leurs personnages amusants conviennent particulièrement aux plus jeunes enfant.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0(072) PAHL

**Trois petits cochons (les)\*\*\***

La boîte contient 30 cartes-images séquentielles que les élèves manipulent pour reconstituer le conte et le raconter. Ils travaillent ainsi l'ordre chronologique, la dictée à l'adulte, la déduction logique, l'anticipation, l'émission d'hypothèses et le vocabulaire.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 82-34(072) ARRA

**Vilain petit canard (le) \*\*\***

La boîte contient 30 cartes-images séquentielles que les élèves manipulent pour reconstituer le conte et le raconter. Ils travaillent ainsi l'ordre chronologique, la dictée à l'adulte, la déduction logique, l'anticipation, l'émission d'hypothèses et le vocabulaire

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 82-34(072) ARRA

**Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)****Boîte à histoires (la): crée tes contes**

Grâce à ce magnifique jeu, tu pourras créer tes propres contes. Original et riche en coups de théâtre, ce coffret contient 20 pièces de puzzle imprimées sur les deux faces. Elles peuvent être mélangées et changées, permettant ainsi tout type d'intrigue et d'évènement inattendu ! Même des fins complètement différentes.

**Degrés :** 3H-8H

Cote : 82-34(072) LAVA

**Contes émerveillés (les)\*\*\***

Les Contes sont tous chamboulés ! Une tornade magique a tout mis en pagaille. Aidez les Contes en mettant en scène des personnages haut en couleur dans des histoires uniques afin de recueillir suffisamment d'étoiles pour les émerveiller de nouveau.

**Degrés :** 3H-8H

Cote : 82-34(072) LAVA

**Fabulia : le livre-jeu dont tu choisis le héros \*\*\***

Fabulia un livre-jeu dont tu choisis les héros. Fabulia utilise un livre pour plateau de jeu, vous serez ensuite amenés à construire ensemble l'histoire en choisissant les personnages qui correspondent le mieux à la description. Le jeu peut se jouer en mode coopératif ou en mode compétitif selon l'âge des joueurs.

**Degrés :** 2H-6H

Cote : 82.081(072) FORT

**Imagidés : laissez parler votre imagination... \*\*\***

Imagidés est un moyen original et ludique pour faire travailler son imagination et encourager l'expression orale. Lancez les dés et laissez libre cours à votre créativité pour construire ensemble un récit à partir des images révélées.

**Degrés :** 2H-6H

**Cote :** 82.081(072) DALY

**Raconte-moi une histoire : jeu de langage oral et écrit**

Jeu de langage oral et écrit, création d'histoires, production d'écrits.

**Degrés :** 3H-6H

**Cot :** 82.081(072) LERI

**Roi de l'impro (le)\*\*\***

Que le spectacle commence ! Pioche des cartes, raconte une histoire, fais rire tes potes et décroche le titre de Roi de l'Impro ! Convivial et évolutif, voici un jeu d'ambiance indispensable en toutes occasions.

**Degrés :** 2H-8H

**Cote :** 82.081(072) CODE

**Team story \*\*\***

Team Story est un jeu de narration et de mémoire, dans lequel les joueurs doivent successivement se raconter des histoires en s'appuyant sur des cartes qu'ils ont en main. Chaque carte racontée est placée dans l'ordre de narration sur le plateau de jeu. À la fin de l'histoire, les cartes sont mélangées et placées au milieu des cartes non utilisées. Le joueur qui a écouté l'histoire doit alors retrouver les cartes qui ont été jouées par les narrateurs et les replacer dans l'ordre.

**Degrés :** 2H-8H

**Cote :** 82.081(072) TEAM

**Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)****Cyrano \*\*\***

Réveillez le poète qui sommeille en vous! Des poèmes rigolos, épiques ou encore romantiques mais point de panique. Car pour gagner nul besoin de briller...

**Degrés :** 5H-11H

**Cote :** 82-1(072) MAUB

**Scribouillages et autres inventions : entraînements à la création de textes : cycle 2, cycle 3**

Scribouillages est un fichier d'entraînement à la création de textes. Au recto, une consigne permet à l'enseignant-e de mettre rapidement les élèves en situation d'écriture. Au verso, des pistes d'observation incitent l'enseignant-e à porter un



autre regard sur la dynamique “enseigner-apprendre” pendant que les élèves écrivent de façon autonome.

**Degrés :** 5H-11H

**Cote :** 82.081(072) SCRI

### Cycle 1, Cycle 2 et Cycle 3 (1H-11H)

#### **Rory's story cubes : actions, fantasia, générateur d'histoires, voyage \*\*\***

Lancez les dés puis racontez une histoire en utilisant les symboles obtenus. Des millions de combinaisons sont possibles !

**Degrés :** 1H-11H

**Cote :** 804.0(072) RORY

### Fonctionnement de la langue

#### Cycle 1 (1H-4H)

#### **104 cartes augmentées Montessori pour mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : animaux \*\*\***

Ce coffret favorise les activités de langage. L'enfant apprend du vocabulaire et s'amuse à le réutiliser grâce aux ressources complémentaires et aux jeux proposés.

Thèmes traités : animaux, corps et vêtements, fruits et légumes, maison, paysages et transports

**Degrés :** 1H-3H

**Cote :** 804.0-3(072) CENT

#### **Armoire (l')**

Permet un travail sur la compréhension des consignes, la coordination, les changements de critères, l'anticipation, la déduction, la lecture de codes, le vocabulaire

**Degrés :** 1H-2H

**Cote :** 804.0-3(072) BOUK

#### **Bingo images \*\*\***

Ce jeu permet aux apprenants de mémoriser, de façon agréable et ludique, 100 mots essentiels de la langue française. Ces mots appartiennent à différents champs lexicaux : animaux, couleurs, formes, aliments, objets de la maison et de l'école, jouets, habillement, nature, temps atmosphérique et moyens de transport.

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 804.0-3(072) OLIV

**Cachalettres : PS – MS \*\*\***

Pour un apprentissage actif du nom des lettres de l'alphabet  
Le cachalettre permet de mettre en oeuvre un apprentissage maîtrisé et ludique des lettres. Son objectif est d'amener les enfants de PS et de MS à les identifier, les reconnaître et les nommer.

**Degrés :** 1H-2H

**Cote :** 003.3(072) SANC

**Cartablaba : jeu d'imagination et de langage à partir de scènes illustrées \*\*\***

Jeu d'observation de scènes illustrées, de lecture d'image, de compréhension de situations, de déduction et d'inférence, de verbalisation, de construction de phrases (travail morphosyntaxique), de langage oral ou écrit.

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 804.0(072) CLAI

**Des mots en photos = Words in photos = Wörter auf Fotos \*\*\***

C'est un imagier conçu pour développer et structurer le langage du point de vue du vocabulaire et de la syntaxe. Exploité en atelier dirigé, il permet aux enfants d'élargir leur capital mots.

**Degrés :** 1H-3H

**Cote :** 804.0-3(072) DEME

**Devinettes de phonologie : jeu de phonologie et de représentation mentale des mots \*\*\***

Jeu de phonologie favorisant la représentation mentale des mots, la recherche de sons et le balayage oculaire.

**Degrés :** 2H-4H

**Cote :** 804.0-4(072) LACO

**Educartes Animots \*\*\***

Deux jeux de cartes pour jouer avec les mots de 2 syllabes, fondés sur le principe classique du mistigri et du jeu des paires. Les enfants apprennent à segmenter et à combiner les syllabes orales ou écrites.

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 804.0(072) BRIV

**Ein Tag mit Flo = Une journée avec Flo \*\*\***

Se lever, se doucher, déjeuner, se brosser les dents. C'est ainsi que commence la journée de la plupart des enfants. La série " Une journée avec Flo " illustre, étape par étape, le déroulement d'une journée, du lever au coucher. Les activités représentées sont familières aux enfants qui

n'éprouvent aucune difficulté à les nommer, à les décrire et à les commenter.

**Degrés :** 1H-3H

Cote : 804.0(072) DIEC

### **Geschichten zu den Adjektiven =**

#### **Histoires sur les adjectifs \*\*\***

Les enfants apprennent avec les histoires en images comment décrire précisément les choses et les activités avec des adjectifs. Ils s'entraînent à accorder les adjectifs, à utiliser le bon usage sémantique de couples de contraires importants comme par exemple triste - joyeux, gros - mince, rapide - lent, clair - sombre, court - long et l'utilisation correcte des adjectifs dans différentes formes: le long chemin - un long chemin - le chemin est long. Chacune des 18 histoires traite de paires de contraires.

**Degrés :** 2H-4H

Cote : 804.0-3(072) SCHE

### **Geschichten zu den Präpositionen =**

#### **Histoires sur les prépositions \*\*\***

Dans, sur, sous, au-dessus, devant, derrière, à côté, entre : Nombre d'enfants ont des difficultés avec les prépositions. Grâce aux histoires illustrées, ils apprennent à assigner correctement les termes liés à l'espace et à les utiliser correctement. Parallèlement, leur imagination est stimulée.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0(072) PFEI

### **Geschichten zu den Verben =**

#### **Histoires sur les verbes = Storie con i verbi \*\*\***

Ce jeu a pour objectif d'utiliser les différentes personnes de la conjugaison au présent de l'indicatif, de reconnaître le déroulement chronologique d'un événement ou encore de décrire des situations de la vie quotidienne. Il propose 18 histoires qui se composent de quatre cartes sur lesquelles des verbes empruntés au langage quotidien sont représentés.

**Degrés :** 2H-3H

Cote : 804.0-5(072) SCHE

### **Grand abécédaire (le)**

Ce coffret contient 36 livres illustrés pour faire découvrir les lettres de l'alphabet, apprendre les nombres de 1 à 10 et reconnaître les formes rondes et carrées. Idéal pour l'acquisition des premiers savoirs.

**Degrés :** 1H-2H

Cote : 003.3 BOYL

**Il était une... phrase : jeu de langage et de construction de phrases simples \*\*\***

Ce jeu, pour les enfants de 5 ans et plus, est articulé autour de 6 contes traditionnels: "Les trois petits cochons", "La petite poule rousse", "Boucle d'Or", "Le Petit Poucet", "Le petit Chaperon Rouge", "Cendrillon". Il permet d'établir la relation entre l'oral et l'écrit, de savoir répondre à des questions simples d'ordre syntaxique et d'entre dans l'écrits ou encore de se doter d'un bagage de mots pour composer des phrases simples.

**Degrés :** 2H-4H

**Cote :** 804.0-5(072) BRIV

**Imagier du Père Castor (I') : langage oral et écrit \*\*\***

Jeux d'identification, de pré-mathématiques et de lecture, à partir de fiches présentant animaux, plantes et objets du monde d'aujourd'hui.

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 804.0-3(072) IMAG

**Imagier du Père Castor (I') : mon coffret pour associer les images et les mots \*\*\***

360 cartes et un guide permettant de faire des jeux éducatifs : jeux de mémoire, de vocabulaire, de lecture ou d'association d'idées. Images et mots sont classés par thématiques, par difficultés phonétiques et orthographiques, et numérotés pour faciliter la préparation des jeux.

**Degrés :** 1H-3H

**Cote :** 804.0(072) IMAG

**Jeu de mots : je devine... ? : construction de phrases par associations logiques de pictogrammes, à l'oral ou à l'écrit \*\*\***

« Jeu de mots, je devine » est un jeu de construction de phrases. Il introduit une approche intuitive des groupes de mots et de l'organisation de la phrase sans passer par l'analyse de la langue écrite.

**Degrés :** 1H-4H

**Cote :** 804.0-5(072) BOSS

**Jeu de vocabulaire : moyenne et grande section : 4-6 ans \*\*\***

Conçu par des enseignantes, ce jeu permet d'acquérir du vocabulaire tout en s'amuser et à l'utiliser à bon escient. Il permet également de s'entraîner à imaginer des situations et à la décrire, de s'habituer à devoir justifier une réponse, de reconnaître l'appartenance d'un élément à un ensemble ainsi que de développer le sens de l'écoute des enfants. Pour cela, il peut se jouer de cinq différentes manières.

**Degrés :** 1H-3H  
**Cote :** 804.0-3(072) AMRA

**Lustige Tiergeschichten = Histoires d'animaux**

17 histoires en 3 à 6 cartes pour un classement chronologique du récit, rechercher un titre, décrire, raconter, imaginer. Convient aussi pour les élèves allophones

**Degrés :** 1H-3H  
**Cote :** 804.0(072) LEHN, Sion dépôt 1

**Questions d'images : jeu d'enrichissement de vocabulaire, de tri et de classement : jeu d'écoute et de déduction \*\*\***

Jeu de descriptions, à base d'images réalistes et de devinettes progressives, axé sur 8 grands thèmes.

**Degrés :** 3H-4H  
**Cote :** 804.0-3(072) LERI

**Questions et réponses \*\*\***

Pour apprendre et utiliser les structures de la forme interrogative et pour mémoriser le lexique de base de la langue française.

**Degrés :** 3H-6H  
**Cote :** 804.0-3(072) QUES

**Spirale de Gramala (la) : jeu de grammaire et de conjugaison**

Ce jeu permet d'aborder et de rééduquer les notions grammaticales, l'orthographe et la conjugaison.

**Degrés :** 3H-4H  
**Cote :** 804.0(072) CLAI

**Tam Tam je retiens... : les mots invariables, cycle 2 \*\*\***

Tam Tam je retiens... les mots invariables, c'est un support pédagogique pour mémoriser 62 mots invariables de manière ludique.

**Degrés :** 3H-4H  
**Cote :** 804.0-5(072) TAMT

**Topoprimeo \*\*\***

Par des activités de langage et de communication à deux, l'atelier d'entraînement Topoprimeo permet d'acquérir et de réutiliser le vocabulaire de base des notions spatiales : dans, sur, sous, devant, derrière, à côté...

**Degrés :** 1H-2H  
**Cote :** 804.0(072) ERIK

## **Train des mots (le) : GS/CP aide personnalisée RASED \*\*\***

Découvrir les clés de la graphophonologie, ce qu'on appelle le principe alphabétique (des lettres ou groupes de lettres, les graphèmes, représentant les phonèmes). A partir de cartes images, les enfants apprennent à former des mots avec les étiquettes syllabes. Ensuite, ils découvrent les phonèmes en s'aidant de la syllabe écrite.

**Degrés :** 2H-4H

Cote : 028.1(072) ROBL

## **TrioLud : vocabulaire 1, 2 = vocabulary 1, 2 \*\*\***

Trois jeux à règles pour réinvestir progressivement du vocabulaire, développer des compétences langagières et favoriser les échanges.

**Degrés :** 1H-2H

Cote : 804.0-3(072) TRIO

## **Voca bulles : jeu de vocabulaire et de langage oral \*\*\***

Se jouant de 2 à 6 joueurs, ce jeu vise à développer le vocabulaire et le langage oral.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0-3(072) CLAI

## **Vocabulon des petits : 6 jeux en 1 pour découvrir les mots**

\*\*\*

Six jeux progressifs pour: développer le sens de l'observation des images (Noël à la montagne, la forêt enchantée, le cirque magique, le château hanté, pique-nique à la campagne, l'île des pirates), associer image et mot, mémoriser la première lettre d'un mot en majuscule et minuscule, découvrir le classement alphabétique, trouver un mot à l'aide d'une devinette, apprendre l'orthographe.

**Degrés :** 1H-4H

Cote : 804.0-3(072) VOCA

## **Cycle 2 (5H-8H)**

### **Acrobates de la grammaire (les) : jeu de logique et de réflexion autour de la grammaire \*\*\***

Jeu de logique: associer 3 consignes pour construire une phrase, jeu de réflexion: mobiliser et renforcer ses connaissances en grammaire, analyse, orthographe et conjugaison en vue d'exercer ses compétences de savoir écrire et parler, un jeu de raisonnement: se départir des règles apprises pour établir des relations entre elles et en tirer les déductions à appliquer au code écrit.

**Degrés :** 5H-8H

Cote : 804.0-5(072) CHAP

**Bingo verbes \*\*\*****Degrés :** 5H-8H

Cote : 804.0-5(072) BING

**Dans le bon sens : 12 ateliers de réflexion et de maîtrise de la langue \*\*\***

Matériel permettant de travailler de manière autonome (autocorrectif) et ludique des éléments clés des programmes concernant la maîtrise de la langue. Les 12 ateliers, répartis en 3 thématiques (grammaire, conjugaison, orthographe), offrent des possibilités régulières et prêtes à l'emploi de mises en situations de réinvestissements réfléchis ainsi que des moyens d'évaluations rapides et sûrs des compétences évaluées.

**Degrés :** 7H-8H

Cote : 804.0(072) MUTE

**Dompteur d'orthographe (le) : activités ludiques pour écrire sans fautes \*\*\***

Jouer avec les règles de l'orthographe et de la grammaire à partir d'une multitude d'exercices ludiques et variés en passant le plus souvent possible par le dessin.

**Degrés :** 5H-8H

Cote : 804.0-5(072) KEME

**Flot des mots (le) : jeu d'acquisition du vocabulaire et de maîtrise de la langue \*\*\***

Ce jeu permet d'enrichir le vocabulaire, de développer le langage et de mieux maîtriser la langue française au travers des 7 ateliers spécifiques proposés.

**Degrés :** 6H-8H

Cote : 804.0-3(072) BRIV

**Gare aux mots : jeu de perfectionnement en orthographe grammaticale, jeu de construction de phrases en morceaux**

L'orthographe est envisagée à l'envers. L'enfant se pose des questions, tâtonne, réfléchit : pourquoi "s", pourquoi "ent", qu'est-ce qui peut aller ensemble, etc. Il travaille les règles indirectement. On navigue de la pratique à la règle en permettant à l'enfant d'être acteur de son cheminement, en l'incitant à se poser les bonnes questions, à faire des hypothèses... On fournit les éléments d'une phrase écrite correctement sur le plan orthographique pour guider l'enfant vers sa réalisation. L'enfant s'émancipe des difficultés orthographiques puisqu'il n'a pas à écrire. Il ne fait pas de faute, s'il se trompe, il recherche de lui-même ce qui ne va pas.

**Degrés :** 5H-8H

Cote : 804.0-5(072) LACO, que à Sion Dépôt 1

**Gram'espace**

Ce jeu permet de former des phrases à l'aide de cartes mots en respectant une ou plusieurs consignes de départ. Celles-ci font intervenir les accords sujet/verbe, les notions de temps des verbes, les accords des noms, des adjectifs et les notions de complément.

**Degrés :** 5H-6H

**Cote :** 804.0-5(072) KEME

**Grammaire en questions (la) : jeu de raisonnement, d'analyse et de déduction sur les règles de grammaire \*\*\***

Ce jeu s'adresse à ceux qui connaissent déjà les règles de grammaire. Il s'agit ici de raisonner, de déduire et d'analyser ce que l'on sait déjà. Les termes grammaticaux sont présentés dans leur rapport avec le langage courant dès que cela est possible (impératif, auxiliaire, antérieur). L'exemple ne sera pas récité mais choisi parmi des pièges, la règle exacte sera déduite des exemples ou choisie parmi des règles erronées ou incomplètes.

**Degrés :** 5H-8H

**Cote :** 804.0-5(072) LACO

**Grand jeu des verbes (le) \*\*\***

Ce jeu facilite l'approche de la conjugaison des différents temps verbaux, réguliers et irréguliers.

**Degrés :** 5H-8H

**Cote :** 804.0-5(072) MACE

**Homonymus : jeu d'orthographe et de grammaire autour des homonymes \*\*\***

Ce jeu amène la maîtrise de l'orthographe des homonymes grâce à des exercices d'entraînement, des moyens mnémotechniques et un rappel des règles orthographiques et grammaticales.

**Degrés :** 6H-8H

**Cote :** 804.0-5(072) FOUR

**Ile aux prépositions (l') \*\*\***

Enrichir le bagage lexical de l'apprenant à travers la présentation de personnages et d'objets représentés sur l'île aux prépositions, comprendre et formuler des phrases avec des prépositions de lieu, développer la capacité d'associer correctement les prépositions de lieu aux articles définis et contractés.

**Degrés :** 5H-8H

**Cote :** 804.0-5(072) OLIV

**Insider \*\*\***

Démêlez le vrai du faux et grillez le traître...!

**Degrés :** 6H-8H  
**Cote :** 804.0(072) ITOH

**Inspecteur Circonstance s'interroge (I') : qui? quoi? où? comment? quand? : jeu d'analyse grammaticale \*\*\***

Ce jeu permet de travailler la compréhension de l'analyse grammaticale et l'identification du groupe sujet, du groupe verbal, des compléments d'objets directs, et des compléments circonstanciels.

**Degrés :** 5H-8H  
**Cote :** 804.0-5(072) CLAI

**Ludi-accords : pour jouer avec les accords ! \*\*\***

Ce jeu a pour objectif de revoir et de créer des automatismes au niveau des accords portant sur les noms, les verbes, les adjectifs et les participes passés. Il a été rajouté une série de cartes sur la nature des mots, catégorie importante, car elle permet d'identifier les mots afin de leur appliquer leur propre règle

**Degrés :** 5H-8H  
**Cote :** 804.0-5(072) KEME

**Ludi conjug : pour jouer avec les conjugaisons \*\*\***

Palette d'exercices de conjugaison de difficulté croissante. Notions générales concernant le verbe ainsi que les temps: imparfait, présent, futur, passé composé.

**Degrés :** 6H-8H  
**Cote :** 804.0-5(072) KEME

**Marché aux mots (le) : jeu de création de phrases simples avec application des accords de base \*\*\***

Ce jeu poursuit quatre objectifs: travailler la syntaxe des phrases (déterminant, nom, adjectif, verbe), mettre en relation les événements d'une phrase, travailler le lexique du fait que le jeu possède 3 thèmes (fantastique, animaux et famille) et travailler de façon progressive en 3 niveaux.

**Degrés :** 5H-6H  
**Cote :** 804.0-5(072) CONA

**Mit Kommis spielend Französisch lernen!**

**Set 1 für Einsteiger, Set 2 für Könner, Set 3 für Profis**

**Degrés :** 3H-8H  
**Cote :** 804.0-3(072) GIAN

**Séki : s'amuser avec l'orthographe ! \*\*\***

**Degrés :** 6H-8H  
**Cote :** 804.0-1 SEK

**Speedy words \*\*\***

Rapide à la lettre! Il faut absolument trouver la bonne réponse et être rapide à la lettre! Une catégorie, une couleur, une lettre ... et vous avez déjà un mot au bout de la langue? Le premier à proposer un mot adéquat est le gagnant. Une ville commençant par B? Un aliment avec O? Une profession avec la lettre Z? La combinaison requise change avec chaque carte retournée. Speedy Words: le jeu de lettres idéal pour les adeptes de devinettes.

**Degrés :** 5H-7H

Cote : 804.0(072) SPEE

**Tam Tam Chrono : le jeu d'orthographe qui remue les méninges \*\*\***

Tam Tam Chrono utilise les mots irréguliers de la langue française, il permet d'entraîner l'orthographe et la lecture de façon ludique. Le but est de regrouper le mot écrit avec l'image.

**Degrés :** 5H-7H

Cote : 804.0-1(072) COST

**Time's up! : family : version orange, verte et bleue \*\*\***

Time's up! Family est un jeu qui se joue en 3 manches différentes. Durant chaque manche, devinez un maximum de cartes !

**Degrés :** 4H-8H

Cote : 804.0-3(072) SARR

**Tour du verbe(le) : 1 et 2**

Ce jeu permet d'aborder différents aspects du verbe et de la phrase: temps de verbe, terminaisons, recherche du sujet, différentes formes de phrases (déclarative, interrogative, forme négative etc...). Ce jeu permet d'aborder différents aspects du verbe et de la phrase : temps du verbe, terminaisons, recherche du sujet, différentes formes de phrases.

**Degrés :** 5H-8H

Cote : 804.0-5(072) SOUL

**Verbe, qui es-tu ?**

Ce jeu permet d'aborder le verbe de façon progressive. Il permet de travailler les principales notions s'appliquant au verbe (sujet, temps, concordance des temps), de comprendre la signification de la plupart des verbes (actions à mimer). Il développe aussi l'imagination, l'évocation d'idées (incite à trouver des synonymes), la construction des phrases, la syntaxe.

**Degrés :** 5H-8H

Cote : 804.0-5(072) BOUK

**Vocabulon édition famille : apprendre en s'amusant ! \*\*\***

Choisissez votre mot secret et soyez le premier joueur à rassembler chacune des lettres qui le composent. Mais pour gagner une lettre en évoluant sur le parcours, le joueur devra faire appel à ses connaissances pour résoudre les énigmes, échanger des lettres ou bien bluffer ses adversaires. Un jeu familial pour découvrir dans la bonne humeur 5200 mots et leur définition sélectionnés dans le PETIT LAROUSSE, répartis en 2 niveaux : 2600 mots pour les enfants et 2600 mots pour les adultes.

**Degrés :** 6H-8H

**Cote :** 804.0-3(072) VOCA

**Unanimo : soyez unanimes sur 8 mots \*\*\***

Partant d'un mot proposé à tous, trouvez les associations de mots que choisiront vos adversaires. Marquez des points en trouvant des mots communs avec les autres joueurs.

**Degrés :** 5H-8H

**Cote :** 804.0-3(072) COST

**Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)****Air (l') du temps : passé, présent, futur : jeu de manipulation pour se situer dans le temps et bien le conjuguer \*\*\***

Le principal objectif de ce jeu est de rendre concrète la conjugaison en matérialisant, sur une échelle de temps, les notions d'actions passées plus ou moins lointaines, les actions présentes et celles qui se dérouleront dans un futur plus ou moins proche. Il favorise la compréhension chronologique d'actions entre elles, à la fois en lecture, mais aussi en construisant des petites histoires orales ou écrites.

**Degrés :** 4H-7H

**Cote :** 804.0-5(072) LEVY

**Articul'oie : vers l'automatisation de l'articulation \*\*\***

Articul'oie, construit sur le modèle d'un jeu de l'oie, favorise l'automatisation de l'articulation et de la parole. Il permettra à l'orthophoniste de travailler avec l'enfant l'ensemble des phonèmes de manière ludique, à travers 542 cartes en couleurs. Le but du jeu est d'arriver le premier à la dernière case en prononçant correctement le maximum de mots.

**Degrés :** 1H-6H

**Cote :** 804.0-4(072) HEUI

**De temps en temps : la conjugaison en ateliers variés, évolutifs et modulables \*\*\***

Ce jeu permet aux enfants de 7 ans et + d'aborder de façon ludique les temps des verbes de l'indicatif, les terminaisons, leurs formes, les accords, les groupes, les auxiliaires...

**Degrés :** 4H-7H

**Cote :** 804.0-5(072) FOUR

**Débrouille : [des jeux qui aideront l'élève à débroussailler toutes les graphies des sons ill, ail, eil, euil et ouil.] \*\*\***

Ce jeu permet de développer les habiletés suivantes : lecture rapide de mots à graphèmes complexes, maîtrise de l'orthographe, lecture et compréhension de phrases simples et complexes de ces mots, rédaction de phrases complètes.

**Degrés :** 3H-6H

**Cote :** 804.0(072) GAUD

**Evologramm : natures et fonctions \*\*\***

Evologramm est un ensemble de fiches évolutives permettant de travailler les notions de « nature et fonction ». Ces fiches sont présentées sous forme de 3 ateliers évolutifs.

**Degrés :** 4H-8H

**Cote :** 804.0(072) FOUR

**Fantomophone 1, 2 et 3 : a, as, à, ont, on, est, es, et, sont, son, cet, cette, sept, ces, ses \*\*\***

Chacun-e choisit trois fantômes : ce sont ses 3 vies. Un joueur lit la carte à voix haute et l'autre épelle le mot manquant. Le premier tourne alors la carte et si la réponse est correcte, le jeu continue. En cas d'erreur, le joueur perd une vie ! Un jeu auto-correctif qui peut se jouer à un ou deux joueurs.

**Degrés :** 3H-6H

**Cote :** 804.0-1(072) FANT

**Farandole des verbes**

Objectifs: compréhension du système de conjugaison: retrouver l'infinitif d'un verbe dessiné, trouver la bonne terminaison en fonction du temps et de la personne, conjuguer avec un passage à l'écrit.

**Degrés :** 3H-8H

**Cote :** 804.0-5(072) KEME

**Geschichten mit Globi = Histoires de Globi \*\*\***

Reconstituer une histoire, en deviner l'issue, raconter l'histoire, etc. De nombreuses activités sont possibles.

**Degrés :** 1H-5H

**Cote :** 804.0(072) HIST

**Jeux pour mieux écrire les mots \*\*\***

Ce lot de 4 ensembles propose d'apprendre les règles d'orthographe lexicale de manière ludique. Il s'agit de jeux de lecture et d'épellation pour aider les enfants à mieux lire et écrire les mots.

**Degrés :** 3H-6H

**Cote :** 804.0-1(072) LERO

**Lotonymes : jeu de maîtrise de la langue et d'enrichissement du vocabulaire \*\*\***

Grâce à des devinettes, des jeux d'associations et autres activités ludiques, LOTOnymes favorise la maîtrise de la langue, la compréhension du sens des mots, l'enrichissement du vocabulaire et la connaissance de l'orthographe.

**Degrés :** 4H-8H

**Cote :** 804.0-3(072) AUGE

**Ludigramm**

Ce jeu offre une palette d'exercices en faisant intervenir l'orthographe et dans une moindre mesure, la compréhension de lecture.

**Degrés :** 3H-8H

**Cote :** 804.0(072) KEME

**Lynx 400 images (le) : le jeu qui aiguise la vue et les réflexes \*\*\***

En jouant au Lynx 400 images, vous pourrez mettre vos réflexes et votre capacité d'observation à l'épreuve tout en vous amusant avec vos compagnons de jeu.

**Degrés :** 3H-8H

**Cote :** 804.0-3(072) LYNX

**Marché aux mots (le) : jeu de création de phrases simples avec application des accords de base \*\*\***

Ce jeu poursuit quatre objectifs: travailler la syntaxe des phrases (déterminant, nom, adjectif, verbe), mettre en relation les événements d'une phrase, travailler le lexique du fait que le jeu possède 3 thèmes (fantastique, animaux et famille) et travailler de façon progressive en 3 niveaux.

**Degrés :** 5H-8H

**Cote :** 804.0-3(072) LYNX

**Moulin à paroles (le) : jeu de langage**

Ce jeu développe le sens de l'analyse, de l'imagination, de l'expression orale, il enrichit le vocabulaire et entraîne à l'expression écrite.

**Degrés :** 3H-6H

**Cote :** 82.081(072) MART

**Rallye : [pour le plaisir de jouer avec les sons et les mots, et pour s’amuser à construire des phrases et des histoires rigolotes] \*\*\***

Ce jeu vise plusieurs intentions pédagogiques: développer la conscience phonologique, enrichir le vocabulaire et développer la conscience syntaxique, développer la mémoire auditive, développer des habiletés à lire et orthographier des mots.

**Degrés :** 1H-6H

Cote : 804.0(072) GAUD

**Syllaba : jeu de français**

L’objectif de ce jeu est de s’entraîner à composer des mots et améliorer son orthographe en s’amusant avec un jeu de cartes.

**Degrés :** 3H-6H

Cote : 804.0-3(072) SYLL

**TwinFit producta, auxilia, vestimenta : qui fabrique quoi? qui aide qui ?, qui porte quels vêtements ? \*\*\***

Les joueurs doivent retrouver les paires ayant un lien logique, avec d’un côté la personne ayant un problème et de l’autre côté la personne qui va l’aider. Pour cela, ils doivent faire appel à la logique et à la déduction.

**Degrés :** 1H-8H

Cote : 804.0(072) ENDE

**Und dann ?: Bildergeschichten = Et puis? : histoires en images : 1**

Ce jeu permet, à travers des histoires, d’apprendre à observer attentivement, d’analyser des faits, de raisonner logiquement, d’enrichir son vocabulaire et d’améliorer l’expression orale et écrite.

**Degrés :** 3H-8H

Cote : 804.0(072) NAEF, seulement à Sion Dépôt 1

**Cycle 2 et Cycle 3 (5H-11H)**

**Mot pour mot : [le jeu de tir à la lettre !] \*\*\***

Deux équipes s’affrontent pour récupérer des lettres sur la grande piste de l’alphabet !

**Degrés :** 6H-11H

Cote : 804.0(072) DEGN

**Pile Poil \*\*\***

Trouvez le mot juste ! Une carte est retournée et montre un chiffre et un dessin. Trouvez vite un mot qui contient ce nombre de syllabes et qui est en rapport avec le dessin pour gagner des points ! Un jeu très simple et amusant pour toute la famille !

**Degrés :** 5H-11H  
**Cote :** 804.0(072) BLON

### Cycle 3 (9H-11H)

#### **Contrario !? \*\*\***

Votre mission, si vous l'acceptez, est de retrouver les propositions originales détournées et, bien sûr, plus rapidement que les autres joueurs !

**Degrés :** 8H-11H  
**Cote :** 804.0-3(072) EPEN

#### **Vocabulon champion : le plus passionnant des jeux de mots**

Jeu de lettres pour adolescents et adultes pour 2 à 4 joueurs.

**Degrés :** 1H-11H  
**Cote :** 804.0-3(072) VOCA

### Cycle 1, Cycle 2 et Cycle 3 (1H-11H)

#### **Comment ça va ? \*\*\***

“Comment ça va ?” est un jeu de cartes accompagné d'un parcours illustré où les joueurs doivent passer la ligne d'arrivée après avoir surmonté une série d'épreuves nécessitant la connaissance du lexique lié au corps, à la santé et à un style de vie sain, et après avoir fait des exercices de gymnastique, le jeu met en œuvre les compétences linguistiques et l'expression orale, en stimulant et en renforçant l'apprentissage de la langue française de façon agréable et ludique.

**Degrés :** 1H-11H  
**Cote :** 804.0(072) OLIV

#### **Djam \*\*\***

Un thème, cinq lettres: trouvez rapidement un mot en rapport avec le thème et contenant un maximum de lettres parmi celles proposées. Prenez le temps pour trouver beaucoup de lettres, mais ne traînez pas car il n'y aura pas de récompenses pour tout le monde.

**Degrés :** 6H-11H  
**Cote :** 804.0-3(072) ATTI

#### **Faisons les courses !, Faisons la valise ! \*\*\*028**

Favoriser l'apprentissage, le renforcement et l'usage correct du lexique et des structures linguistiques, enrichir le bagage lexical .

**Degrés :** 1H-11H  
**Cote :** 804.0-3(072) OLIV

## **Grammi cat's 1, 2, 3, 4 \*\*\***

Comprendre la construction des phrases, le masculin et le féminin, les classes grammaticales, les fonctions des groupes nominaux.

**Degrés :** 3H-9H

Cote : 804.0-5(072) PETI

## **Inventons des phrases !**

Ce jeu amusant facilite l'apprentissage, le renforcement et l'emploi correct des temps verbaux comme le passé composé, l'imparfait, le présent et le futur et permet d'augmenter le bagage lexical relatif aux verbes d'usage quotidien. Le jeu développe aussi la capacité de compréhension et la production de phrases avec des locutions de temps.

**Degrés :** H-11H

Cote : 804.0(072) GUIL

## **Kalifiko : les objets c'est rigolo ! \*\*\***

Un joueur choisit un objet et les autres doivent rapidement sélectionner une de leurs cartes qui y correspond. Un téléphone : c'est rechargeable! Un avion : pèse plus de 3 tonnes! Une brouette : ça roule! Trouvez des objets originaux et mettez les autres joueurs au défi! Kalifiko se joue avec 5 variantes de jeu différentes.

**Degrés :** 5H-11H

Cote : 804.0(072) GRAV

## **Katudi : un jeu de langage \*\*\***

Conçu avant tout pour jouer, Katudi propose également d'approfondir un apprentissage : développer son vocabulaire et son sens de l'observation. Décrire le plus précisément possible et écouter avec attention, voici les clés qui vous permettront de reconnaître sur les plateaux les cartes décrites par le meneur de jeu.

**Degrés :** 1H-11H

Cote : 82.081(072) VIAL

## **Monde animal (le) \*\*\***

Jeu de cartes où les joueurs doivent reconnaître, nommer et obtenir le plus grand nombre d'animaux possibles, divisés en catégories. On peut utiliser les cartes et les fiches pour jouer au loto et à d'autres jeux de groupe, pour faciliter l'apprentissage, le renforcement et l'usage correct du lexique et des structures linguistiques de base de la langue française.

**Degrés :** 1H-11H

Cote : 804.0-3(072) OLIV

**Les pros du nom**

Ce jeu offre aux enfants la possibilité de s'amuser tout en travaillant l'interprétation et l'emploi des pronoms sujets et objets. Ces deux compétences leur permettent ainsi d'améliorer la compréhension et l'orthographe des phrases.

**Degrés :** 1H-11H

**Cote :** 804.0-5(072) STAN, Sion dépôt 1

**Temps temps : un jeu étonnant sur l'accord des verbes à terminaisons régulières au passé composé, au présent et au futur. Temps temps 2 : s'amuser à conjuguer des verbes irréguliers au passé composé, au présent et au futur \*\*\***

Ce jeu permet de créer des situations propices au développement du langage, il vise à consolider la conjugaison des verbes tant à l'oral qu'à l'écrit.

**Degrés :** 1H-11H

**Cote :** 804.0-5(072) STAN

## Anglais

### Cycle 1 (1H-4H)

**Devinettes français-anglais : à la maison, dehors**

Des cartes avec une devinette illustrée sur les objets du quotidien, les jouets et les aliments, et, au verso, la réponse en français et en anglais

**Degrés :** 1H-2H

**Cote :** 802.0-3(072) YOSH

### Cycle 2 (5H-8H)

**Ask and Answer : jeu de consolidation et réinvestissement des connaissances en anglais \*\*\***

Grâce à ce jeu, l'élève pourra mieux comprendre, réagir et parler en interaction orale, de perfectionner son oral, sa lecture et son écrit en anglais. Il a été conçu en accord avec le niveau A1 du cadre européen commun de référence aux langues.

**Degrés :** 5H-7H

**Cote :** 802.0(072) MAIL

**Bis : let's play in English \*\*\***

Jeu d'association d'images et de mots, idéal pour apprendre et mémoriser le lexique de base de la langue anglaise.

**Degrés :** 5H-7H

**Cote :** 802.0-3(072) OLIV

**Schubitrix : English : [Leseimpulse 1, 2] = [impulsion de lire 1,2] \*\*\***

Ce jeu se joue selon les règles du domino et permet aux enfants de découvrir l'anglais en attribuant des images avec des phrases.

**Degrés :** 5H-6H

**Cote :** 802.0(072) SCHU

**Schubitrix : English : school, body & home, animals, food \*\*\***

Ces jeux se jouent selon les règles du domino et permet aux enfants de découvrir l'anglais à travers les thèmes des animaux et de la nourriture, de l'école, de la maison et du corps humain.

**Degrés :** 5H-6H

**Cote :** 802.0-3(072) SCHU

**Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)**

**Brain Box : apprenons l'anglais \*\*\***

Avec BrainBox – Apprenons l'Anglais, petits et grands vont exercer leur mémoire tout en se familiarisant avec le vocabulaire et les expressions anglaises. La collection Brainbox est un ensemble de jeux de mémoire dédiés à l'apprentissage et à la stimulation cérébrale.

**Degrés :** 4H-8H

**Cote :** 802.0(072) BRAI

**J'apprends l'anglais en jouant \*\*\***

Ce jeu permet à l'enfant de tester ses connaissances sur une série de mots en anglais. Les activités proposées l'aident à améliorer ses compétences langagières et entraînent sa reconnaissance orale et écrite de l'anglais.

**Degrés :** 4H-8H

**Cote :** 802.0-3(072) DAVI

**Jeu d'anglais (le): CM1-CM2-CP-CE2 \*\*\***

Des jeux de cartes pour apprendre l'anglais dès le CP tout en s'amusant.

**Degrés :** 3H-7H

**Cote :** 802.0(072) HERO

**Cycle 3 (9H-11H)**

**Mes cartes memo : verbes irréguliers anglais: collègue: apprendre, mémoriser, se faire réciter, réviser, jouer à plusieurs**

**Degrés :** 9H-11H

**Cote :** 802.0-5(072) MESC



BrainBox

**Cycle 1, 2 et 3 (1H -11H)****52 cartes pour apprendre l'anglais \*\*\***

Apprends plein de mots en jouant à répondre aux questions de ces petites cartes sur des thèmes très variés : fruits, couleurs, chiffres, animaux, corps humain, vêtements, expressions... Deviens un as en prononciation grâce aux "tongue twisters", les fameux exercices de diction.

**Degrés :** 3H-9H

Cote : 802.0(072) LEBR

**Verb Bingo \*\*\***

**Degrés :** 5H-10H

Cote : 802.0-5(072) VERB

**Allemand****Cycle 2 (5H-8H)****Bis \*\*\***

Jeu d'association d'images et de mots, idéal pour apprendre et mémoriser le lexique de base de la langue allemande.

**Degrés :** 5H-8H

Cote : 803.0-3(072) OLIV

**Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)****Haus & Objekte**

Ce jeu propose de découvrir le vocabulaire allemand de la maison et des objets qui s'y trouvent en associant 2 cartes qui vont ensemble pour former des paires. Le gagnant est celui qui en récolte le plus. Une partie dure environ 25 minutes.

**Degrés :** H-8H

Cote : 803.0-3(072) FABR

**Körper & Kleidung \*\*\***

Ce jeu propose de découvrir le vocabulaire allemand du corps et des vêtements en associant 2 cartes qui vont ensemble pour former des paires. Le gagnant est celui qui en récolte le plus. Une partie dure environ 25 minutes.

**Degrés :** 2H-8H

Cote : 803.0-3(072) FABR

**Tam Tam deutsch : allemand les premiers mots \*\*\***

Tam Tam deutsch c'est 6 petits jeux malins pour jouer avec les premiers mots allemands !

**Degrés :** 3H-8H

Cote : 803.0-3(072) TAMT

**Tiere & Farben**

Ce jeu propose de découvrir le vocabulaire allemand des animaux et des couleurs en associant 2 cartes qui vont ensemble pour former des paires. Le gagnant est celui qui en récolte le plus. Une partie dure environ 25 minutes.

**Degrés :** 3H-8H

Cote : 803.0-3(072) DEHE

**Cycle 3 (9H-11H)**

**Super Bis \*\*\***

Jeu d'association d'images et de mots, idéal pour apprendre et mémoriser le lexique de base de la langue allemande.

**Degrés :** 9H-11H

Cote : 803.0-3(072) OLIV

**Verben Bingo \*\*\* IMAGE**

Ce jeu de loto en allemand permet de découvrir ou réviser les verbes liés à la vie quotidienne et aux loisirs

**Degrés :** 6H-10H

Cote : 803.0-5(072) VERB

**Autres langues et divers**

**Cycle 1 et Cycle 2 (1H-8H)**

**Animales & colores**

Ce jeu propose de découvrir le vocabulaire espagnol des animaux et des couleurs. Le but est de retourner les cartes et former des paires pour découvrir des mots du quotidien tout en s'amusant.

**Degrés :** 2H-8H

Cote : 806.0-3(072) DEHE

**L'arabe pour les nuls : 400 flashcards : la méthode la plus efficace et la plus rapide pour apprendre l'arabe**

Voici une méthode simple, ludique et efficace pour apprendre l'arabe. Grâce à ces 400 flashcards, découvrez les lettres, les pronoms, les verbes, les noms, les adjectifs et les adverbes les plus utiles et les plus fréquents en arabe. Sur chaque carte, vous trouverez la lettre ou le mot arabe au recto et toutes les informations utiles au verso.



Verben Bingo

**Degrés :** 2H-8H  
**Cote :** 809.2 ABOU

### Cycle 3 (9H-11H), Secondaire 2

#### **Neuro 'Surf \*\*\***

Jeu de société bilingue (français-allemand) du type "Trivial Pursuit", destiné à contribuer à l'apprentissage de la deuxième langue dans les écoles francophones et alémaniques. Ce jeu a pour objectif de développer les connaissances générales, ainsi que de perfectionner l'allemand et le français.

**Degrés :** 9H-11H, Secondaire 2  
**Cote :** 800.732 NEUR

### Adultes

**PareAnaga : monde en mots : un jeu pour découvrir les langues et cultures qui nous entourent ! = PareAnaga : mundel maun = PareAnaga : mondo in mano = PareAnaga : Welt in Worten \*\*\***

A l'occasion de son 50e anniversaire, la Commission fédérale des migrations (CFM) a lancé le programme « Nouveau Nous », qui a pour but de renforcer la participation culturelle, la cohésion sociale et le sentiment d'appartenance polyphonique dans la société suisse de migration.

**Cote :** 800.73(072) SPIN



### POUR ENRICHIR L'OFFRE DE LA DP, LA MÉDIATHÈQUE VALAIS

- collabore avec différents prestataires, notamment **Bibliomedia Suisse** : le personnel enseignant peut recourir gratuitement à l'offre de lectures suivies et des collections thématiques sans se déplacer (envoi gratuit par poste, retour à la charge de l'emprunteur) [www.bibliomedia.ch](http://www.bibliomedia.ch)
- invite le personnel enseignant à recourir en priorité aux services des **bibliothèques communales et scolaires** de leur région dont ils trouveront une présentation, les adresses et les catalogues sur le site [www.bibliovalais.ch](http://www.bibliovalais.ch)







#### **Impressum**

Rédaction / Réalisation : Médiathèque Valais  
(Evelyne Nicollerat, Catherine Widmann Amoos,  
Valérie Bressoud Guérin)

Graphisme: Brand Practice, Angelika Gamper

Photos: HEP-VS Service multimédia  
(Pauline Gerster), Dominic Steinmann

© 2024, Médiathèque Valais