

JEUX EDUCATIFS

NB : Le classement est indicatif ; certains jeux peuvent couvrir plusieurs notions.

REPERAGE DANS L'ESPACE ET LE TEMPS

Avant et après.

À partir d'une photographie, l'enfant doit retrouver ce qui s'est passé avant et ce qui va se passer après. Il doit associer et ordonner les trois photographies, un système de bandes-couleurs permettant une autocorrection. Accompagné d'un fichier de l'élève proposant des activités complémentaires. Permet de travailler la notion de chronologie et d'aborder les fonctions des objets de la vie courante.

Ecole maternelle

Promenade au parc : jeu d'écoute et de manipulation.

Ce jeu composé de plateaux et magnets permet de faire du langage, de la manipulation, de l'écoute, de la compréhension de consignes et du repérage dans l'espace. Les notions spatiales abordées sont : dans - sur - sous - en haut - en bas - au dessous... Les 12 fiches consignes permettent de reproduire visuellement une scène ou bien de la reconstituer après lecture (par l'enfant lui-même ou par un adulte).

Moyenne Section/Grande Section/CP

Promenade au parc : jeu d'écoute et de manipulation : décor mural.

Le jeu en grande version avec un tableau mural comme plateau de jeu.

Topologie : volume et plan.

À l'aide des réglottes et des solides contenus dans la mallette, l'enfant doit reconstituer à l'identique le modèle de chaque photo et ainsi établir une relation entre un espace tridimensionnel et sa représentation en espace-plan en deux dimensions.

Sont également travaillées les notions de lignes ouvertes / fermées, de latéralisation, devant / derrière, volume...*A partir de 4 ans.*

La chambre de Léa : jeu de repérage dans l'espace.

Ce jeu permet de travailler avec les enfants différents aspects : la compréhension de consignes orales ou écrites, le repérage dans l'espace, la compréhension des phrases (affirmatives, négatives, propositions relatives), le travail du code, l'esprit de déduction logique. Il nécessite également une bonne mémorisation des consignes.

Ecole maternelle



MATHEMATIQUES

Nouveau ! 1ers pas en problèmes : jeu d'initiation au raisonnement mathématique.

Le jeu permet aux enfants de se représenter concrètement des situations problèmes pour entrer, sans difficulté, dans l'abstraction du raisonnement mathématique. Les différentes séries de ce jeu abordent les principales facettes de situations à connaître.

Cycle 2

100 % problèmes : jeu de raisonnement mathématique.

Jeu de raisonnement mathématique avec les objectifs suivants : résoudre des problèmes, appréhender le sens des opérations, comprendre les différents termes mathématiques (moins que, plus que, perdre, enlever, retrancher...), raisonner et déduire, prélever des données utiles à la compréhension des énoncés, rechercher les indices indispensables, isoler les indices inutiles à la résolution du problème, percevoir les indices manquants à la résolution du problème.

CE1 / CE2

As des maths : problèmes en images, énigmes géométriques, bataille des nombres.

Cet ensemble de quatre jeux de 54 cartes a pour objectifs de favoriser l'acquisition des notions mathématiques de base par la manipulation et le plaisir de jouer.

Cycle 2

Nouveau ! Autour d'un nombre : jeu de calcul et de raisonnement mathématiques.

Un jeu de plateau qui allie des questions de calcul rapide et des problèmes arithmétiques à résoudre. Pour jouer en classe entière en CE1, ou en aide individualisée jusqu'au CM.

CE1/CE2 / Education spécialisée

Briquamath : jeu mathématique de gestion d'espaces.

Jeu de gestion d'espace : maîtrise d'un espace clos, aménager et orienter les blocs de briques pour recouvrir le mur du château. Notions combinatoire, équivalences, additives (addition et soustraction).

Cycle 2 / Cycle 3

Compter jusqu'à 10.

Description: pour une approche concrète de la numération de 6 à 10 ; pour une mise en relation nombre et quantité ; pour une première initiation à l'addition.

Moyenne Section / Grande Section



Cueillette de fruits : jeu de dénombrement et de lecture de consignes.

Jeu de dénombrement (de 1 à 3) et de lecture de consignes. Objectifs : reconnaître globalement des configurations connues, travailler sur les critères (forme, couleur, quantité), dénombrer et comparer des quantités, lire des quantités exprimées par des chiffres, doigts de la main ou constellations d'un dé et respecter les consignes. *Petite section / Moyenne Section*

Le jeu du Cactus.

Puzzle à plusieurs niveaux d'utilisation selon l'âge de l'enfant : soit reconstitution du puzzle selon le modèle, avec ou sans quadrillage matérialisant les pièces, soit reconstitution du puzzle à l'aide du schéma en noir et blanc composé de symboles et de la carte identifiant ces symboles. But du jeu : développer les pré-requis en mathématiques, apprentissage d'un code.

Ecole primaire

Julot, l'artiste : jeu de dénombrement, de discrimination visuelle et de décodage.

Objectifs : -Etre capable de placer correctement les morceaux de coquilles en observant les analogies et les différences. -Développer chez l'enfant son esprit de logique. -Développer les sens de l'observation et de la prise d'indice. -Acquisition de plusieurs notions mathématiques : classement, correspondance terme à terme, comparer et dénombrer des quantités de 1 à 6, associer une quantité à la constellation correspondante, lecture de nombre. -Accepter et suivre des règles du jeu.

Ecole maternelle

Logic palette mathématiques : Logique et nombre (1) : cycle 1.

Un jeu pour exercer le raisonnement logique et tester les premières notions de nombre jusqu'à 6.

Logic palette mathématiques : Observer, compter : cycle 2.

Pour aborder la numération de 1 jusqu'à 30 dans des situations variées de jeux : la suite des nombres à reconstituer, les nombres manquants, l'ordre d'une suite de nombres....

Math'MAX : il était 1x les maths...à la carte et en couleurs!

Un jeu de cartes pour apprendre les tables de multiplication sans s'en rendre compte! Math'max est un jeu simple, et accessible à tous ; il développe différentes fonctions cognitives : mémoire, logique, comparaison, rapidité, calcul mental etc... La règle du jeu explique 7 jeux différents ; on peut en inventer d'autres. De 3 ans à 3x3x3x3 ans.

Modul'auto : Jeu de logique, d'observation et de déduction.

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

Grande section/CP

Rapido calcul : jeu de calcul mental : addition, soustraction, multiplication.

Jeu permettant d'aborder différents aspects du calcul mental. Jeu collectif sur les additions et les soustractions ; jeu collectif sur les multiplications (2 niveaux de difficulté) ou jeu individuel avec des grilles à compléter.

CE1/CE2/CM1/CM2



Savez-vous planter des fleurs?

Objectifs : Observer et reconnaître des propriétés ; apprendre les couleurs et savoir les nommer ; identifier les tailles ; accepter des règles de jeu ; apprendre à jouer avec l'autre ; suivre les consignes du jeu ; approche de la notion de quantité ; maîtrise de la langue...

Ecole primaire



ECOUTE DES CONSIGNES, COMPREHENSION

C'est dans l'image 2 : jeu d'écoute et de compréhension des 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 illustrées. Selon l'utilisation des planches, on travaille ainsi le langage oral ou écrit (évoquant, langage spontané, récit, citations, expressions, synonymes et contraires...).

Cycle 2 / Cycle 3

Château fantômes : jeu de discrimination visuelle.

Jeu de discrimination visuelle, de lecture d'indices et de déduction.

Moyenne section

Nouveau ! Les dragonneaux : jeu d'observation, de déduction logique et de compréhension orale.

Le but du jeu est de reconstituer correctement les dragonneaux selon les consignes. On aborde ici l'observation, la déduction logique, l'attention visuelle, la compréhension orale et la verbalisation. 3 niveaux de jeu permettent son utilisation de la maternelle au CM.

Ecole maternelle / Ecole élémentaire

Nouveau ! Drôles de bobines! Jeu d'écoute, de compréhension et d'application des consignes.

Jeu d'écoute, de compréhension et d'application de consignes orales par le dessin. Pour les lecteurs : l'enfant lit les consignes et dessine au fur et à mesure son personnage. Il peut à la fin comparer son portrait avec celui du jeu. Travail de l'expression orale : l'enfant prend une fiche "visuel" et décrit le personnage à un autre enfant pour qu'il le reproduise. Plusieurs niveaux de difficultés.

A partir de 5 ans

Langage et lecture : Jeu d'écoute et de compréhension.

Jeu de loto : chacun des élèves à son tour prenant une image dans la pile devra la décrire aux autres joueurs sans la montrer, afin que le joueur concerné puisse la réclamer et la poser sur sa planche. Ce jeu de langage a 2 utilisations possibles : verbalisation possible pour les enfants en grande section de maternelle et CP, et lecture et compréhension de phrases complexes pour les élèves de CE1, groupes d'adaptation, réseaux d'aide ou en rééducation.

Cycle 2

Ouvrez l'œil !

Ce jeu fait appel aux capacités attentionnelles. Il permet de travailler la compréhension écrite et l'observation visuelle.

Cycle 2 / Cycle 3

Trouvez le zouzou ! Jeu de discrimination auditive et visuelle.

Jeu de discrimination auditive et visuelle. Objectifs : écoute, lecture et compréhension de consignes, tri d'informations et description d'image.

GS/CP-CE



LANGAGE, LECTURE, ECRITURE, GRAMMAIRE

L'ABC des lettres.

L'ABC des lettres regroupe 8 jeux différents pour aborder le principe alphabétique : connaître et reconnaître les lettres, les classer, les relier à des mots connus, reconnaître les différentes graphies d'une même lettre, savoir épeler un mot...

Cycle 2

Nouveau ! L'arc en sons : jeu de conscience phonologique.

Ce jeu d'illustrations rigoureusement ciblées a pour but d'entraîner la conscience phonologique en proposant de découper des mots en sons, de compter les syllabes, de les comparer, de les fusionner, d'en retrancher, d'en percevoir les rimes.

GS / CP / CE1

Atelier des phonèmes.

Cet atelier permet de travailler le repérage et la distinction de 25 phonèmes. Chaque phonème est représenté par une image-mot imprimée sur les locomotives. Les enfants doivent remplir les wagons du train avec des jeton-images représentant un mot contenant le même phonème que celui de la locomotive. Suivant les mots choisis, le phonème est situé au début, au milieu ou à la fin du mot. A partir de 5 ans.

Le chaudron de Crataline : Jeu autour du langage écrit.

Ce jeu s'adresse à des enfants lecteurs et cherche, au travers d'une mise en scène ludique (il faut rassembler les ingrédients composant l'antidote), à proposer un certain nombre d'activités autour du langage écrit (segmentation des phrases, phrases à remettre en ordre, syllabes en désordre, clôtures d'énoncés, voyelles gommées, travail d'un code).

Ecole primaire

Comprendre et choisir

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

Grande Section/CP/CE1

Nouveau ! Le défi des sons : jeu de lecture et d'orthographe sur les confusions des sons complexes.

Un jeu pour aborder les confusions phonologiques sur les sons complexes, la discrimination visuelle et auditive des sons, mais aussi la maîtrise et la compréhension des règles d'orthographe.

CE1 / CE2 / Education spécialisée

Dominos des syllabes.

Cet outil ludique est composé de dominos en matière plastique comportant chacun un début et une fin de mot. Deux niveaux sont proposés : les syllabes simples (dominos verts), les syllabes complexes (dominos bleus). Au total, 300 mots peuvent être formés.

CP/CE1

Nouveau ! La grammaire en questions : 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. 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.

Cycle 3



Jeux phonologiques : cycles 1 et 2.

Cette mallette propose une série de jeux phonologiques (lotos, jeux de l'oie, jeux des familles...) destinés, d'une part, à diagnostiquer les erreurs commises par les enfants sur la réalisation de certains phonèmes, d'autre part à y remédier. Les jeux portent sur les difficultés

les plus fréquemment rencontrées (opposition de sonorités du type "car/gare", "poule/boule", point d'articulation, phonèmes liquides consonantiques ou semi-consonantiques, phonèmes vocaliques...). Ils peuvent être utilisés dès la MS de maternelle jusqu'en CE1.

Cycle1/Cycle 2

L'étoile des sons : jeu de conscience phonologique.

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

CP/CE1

Imagine : jeu de langage et d'associations d'idées.

Objectif : Jeu de langage oral et de lecture d'images avec associations d'idées et formulations d'hypothèses. Il permet aux joueurs de s'évader dans l'imaginaire en proposant multiples histoires riches et variées.

De la moyenne Section au CE2

Jeux de mots : Des sons, des lettres.

Ces quatre jeux de 54 cartes favorisent le repérage grapho-phonologique sur la base des règles des jeux de familles. Il s'adresse aux lecteurs débutants et lecteurs en difficulté. Les jeux mettent en évidence, d'une part la relation entre signifiant (le mot) et signifié (l'image) et, d'autre part, la relation entre le phonème (ce qu'on entend) et le graphème (ce qui est écrit) correspondant.

CP/CE1

Jeux de mots : Des mots, des syllabes.

Cet ensemble de 4 jeux de 54 cartes a pour objectif de développer la conscience phonologique de l'apprenti lecteur. Il favorise l'accès aux unités sonores du langage oral (sons, syllabes) pour une mise en relation avec les unités graphiques du langage écrit. Il s'adresse à des enfants pré-lecteurs, lecteurs débutants ou lecteurs en difficulté. *Cycle 2*

Le labyrinthe aux 1000 devinettes.

Ce jeu propose de travailler : la recherche d'intrus sémantiques ; la recherche d'intrus phonémiques ; la lecture de mots partiellement effacés ; la compréhension et le lexique ; la discrimination auditive et l'expression ; la discrimination visuelle.

CP / CE1 / Cycle 2

Lecture logique : jeu éducatif.

Ensemble de 3 jeux. Dans chaque activité, l'enfant doit pratiquer une lecture silencieuse des consignes et montrer qu'il comprend en réalisant une action précise. Chaque jeu propose des situations actives de lecture et de raisonnement logique. Il fait travailler aussi sur le vocabulaire spatial (gauche, droite, dessus, dessous...).

Ecole primaire

Logic palette lecture : premières lectures (1) : cycles 1 et 2.

Première entrée dans l'écrit grâce aux jeux d'associations images/mots, de reconnaissance de lettres, graphies, mots, éléments de courtes phrases.

Logic palette lecture : premières lectures (2) : cycle 2.

Suite du premier fichier : travail sur l'écrit grâce aux jeux d'associations images/mots, de silhouettes/mots, de reconnaissance de groupes de lettres, de graphies.

Le marché aux mots.

Atelier collectif de création de phrases simples avec applications des accords de base. Les objectifs de ce jeu sont de travailler la syntaxe de la phrase par le biais du jeu, de mettre en relation les éléments d'une phrase, de choisir le bon accord. Le jeu possède 3 thèmes : fantastique, animaux, famille, ce qui permet également de travailler le lexique. 3 niveaux : singulier ; pluriel; singulier et pluriel.

CE1-CE



Orthominos.

A partir de règles du jeu simples et évolutives, ces trois jeux de 60 cartes ont été conçus pour faire jouer l'ensemble des élèves d'une classe en même temps, autour des trois principales difficultés orthographiques du cycle 2 : • le pluriel des noms (l'accord du pluriel du Groupe Nominal (terminaisons en s ou x, choix des déterminants...), • l'accord de l'adjectif (accord adjectif / nom), • l'accord sujet / verbe (être, avoir, verbes simples du 1er groupe, dire, faire, aller, voir et venir).

Ecole primaire/ASH

Le parcours de Cornedouille : jeu de langage et de mémoire.

Ce jeu a pour objectif d'augmenter ou de restaurer les capacités de rétention afin de permettre de fixer une image du langage écrit correcte. Il permet de faire travailler l'élève, à travers un jeu de rôle, le respect du langage écrit, la rétention de signes orientés, de logatomes (non-mots), de chiffres, d'objets, de phrases et de mots.

Ecole primaire

Nouveau ! Raconte-moi une histoire : jeu de langage oral et écrit.

A partir de plateaux "lieux", de cartes à piocher selon les consignes (cartes personnages, vêtements, météo, accessoires, animal, expression...) les enfants s'amuse à créer une histoire. Ce jeu invite à travailler le langage oral, la production d'écrits et l'imagination.

De la maternelle au cycle 3.

La spirale de Gramala : jeu de grammaire et de conjugaison.

La sorcière Gramala a horreur de la grammaire... Alors, elle a enfermé tous les élèves de la classe dans sa spirale infernale pour les embrouiller ! Vite, aide-les à déjouer les pièges de Gramala, la sorcière qui adore les fautes d'orthographe ! Ce jeu s'adresse aux enfants lecteurs. La sorcière Gramala a posé des pièges sur des phrases. Il faudra les retrouver et les corriger.

CP / CE

Le tour du verbe.

Ce jeu permet d'aborder différents aspects du verbe et de la phrase : temps de verbe, terminaisons, recherche du sujet, différentes formes de phrases.

Tous au dodo.

Un jeu autour du rituel du coucher, pour s'amuser et pour raconter des histoires. Allez! Tout le monde au lit! Mais ce n'est pas si simple: Il faut d'abord retrouver ses affaires dans tout ce bazar que Lulu l'âne, Juju la vache, Pinpin la lapine et Zonzon le cochon ont mis dans leur chambre! Il n'y a plus qu'à chercher, fouiller et tout retourner! Et une fois les affaires retrouvées, les joueurs inventent ensemble une histoire à l'aide des images réunies au centre.

A partir de 3 ans.

Ecole maternelle



DECOUVERTE DU MONDE

Amédé : la valse des langues vivantes.

“Amédé, Aide-Moi à l'E DirE” est un jeu de société pour favoriser la communication et valoriser les différences : c'est un outil qui aide à l'intégration en passant par l'échange et le jeu. Signez en LSF (Langue des signes), mimez, devinez puis répétez des expressions du quotidien en 5 langues : LSF, français, anglais, italien et turc. C'est un jeu amusant, qui peut être exploité de multiples façons : jeu pour aborder la communication, sous toutes ses formes : signes, mimes, parole. Il sensibilise aussi aux langues étrangères, aux sonorités différentes... On peut aussi l'utiliser sous forme de memory, de jeux des 7 familles....A partir de 2 ans.



Arts visuels et jeux graphiques : maternelle.

Cette mallette propose 4 jeux graphiques conçus spécialement pour permettre aux élèves de maternelle de développer et exercer une attention et une mémoire volontaires, compétences indispensables pour initier et stimuler leur processus d'apprentissage. Sa conception permet en outre d'opérationnaliser l'articulation entre les arts visuels et les exercices graphiques dans des situations riches et variées susceptibles d'éveiller la curiosité des élèves et de nourrir leur activité créatrice.

Ecole maternelle

Au fil des saisons : jeu éducatif.

Jeu d'observation, de repérage des saisons (repérage dans le temps : chronologie des saisons, association des mois et des saisons...). Egalement jeu de déduction et de langage autour des saisons (association de vêtements, objets, météo, aliments, événements...).

Ecole maternelle

Les couleurs d'Azalée.

Jeu d'observation des formes et couleurs.

Ecole maternelle

Jade & Matéo au pays sans déchets : Jeu de l'oie géant. ADEME, 2008.

Sur le principe d'un jeu de l'oie classique, 10 élèves (figurant les pions) peuvent jouer ensemble et apprendre des gestes simples permettant une réduction des déchets ménagers.

Cycle 2

Le jardin fou.

Un jeu sur le thème du jardin : chaque joueur doit poser ses pièces en fonction de la forme, de la couleur... et des pièces des adversaires. Un jeu de stratégie, de discrimination visuelle, de reconnaissance des légumes...

cddp37.ac-orleans-tours.fr

CDDP d'Indre-et-Loire • Quartier Beaujardin - 3bis place Raspail - BP 2613 37026 TOURS cedex 1
Tél. 02 47 60 17 00 - Fax 02 47 20 97 09

ouvert au public

le lundi de 13h30 à 17h30 • le mardi de 9 h à 17h30 • le mercredi de 9 h à 18h • le jeudi de 13h30 à 18h • le vendredi de 9 h à 17h30