

# JEUX DE LANGAGE

CATALOGUE DE LA COLLECTION 2019



**ANALYSES**

**Christine BAELE et Virginie D'HOOGHE**

**MISE EN PAGE**

**Virginie D'HOOGHE**

**OCTOBRE 2019**

**MAISON DE LA FRANCITÉ - 18 RUE JOSEPH II - BRUXELLES**

**[www.maison.de.la.francite.be](http://www.maison.de.la.francite.be)**

Introduction

Le système de classification ESAR

Descripteurs psychopédagogiques des 6 facettes du système ESAR

Modèle de fiche d'analyse

Fiches d'analyse des jeux

Le jeu, c'est l'outil de communication et de socialisation par excellence. C'est aussi un outil précieux — à visage humain —, dans l'apprentissage du langage : il permet de construire son rapport à la langue. Pris par les enjeux du jeu, les enfants comme les apprenants oublient les barrières et les freins habituels, car jouer c'est avant tout créer du lien avec les autres : c'est un moment enrichissant, à multiplier tant en classe qu'en famille !

Considérant le jeu comme une partie prenante de l'apprentissage du français, la Maison de la Francité a investi dans une impressionnante collection de jeux de langage composée de plus de 250 jeux diversifiés en lien direct ou indirect avec l'apprentissage de la langue française ou de sa maîtrise : des jeux d'expression orale, de lecture et écriture, grammaire et orthographe, – et cela pour plusieurs niveaux, des débutants aux experts. On y retrouve des jeux d'ambiance, de stratégie, ou des jeux plus pédagogiques. Chacun peut donc y trouver son compte, quels que soient son niveau, ses attentes et ses envies.

Chaque année, la collection est revue et modernisée. 16 nouveaux jeux ont été acquis cette année tandis que d'autres, plus anciens ou abimés, ont été retirés.

Chaque jeu présent dans la collection Jeux de langage est décrit et analysé dans ce catalogue (par ordre alphabétique). Nous l'espérons, ces fiches vous aideront à choisir les jeux qui répondront au mieux à vos objectifs ludiques et pédagogiques.

Tous les jeux présentés sont empruntables à la ludothèque du français de la Maison de la Francité (18, rue Joseph II - 1000 Bruxelles).

Plus d'infos : [www.maisondelafrancite.be](http://www.maisondelafrancite.be)

Les fiches descriptives de ce catalogue utilisent pour compléter son analyse de chaque jeu en intégrant les facettes décrites par le système ESAR.

*Le système ESAR est un guide dédié à l'analyse psychologique du matériel de jeu et à sa classification. Il étudie l'objet ludique, en relation avec les aspects du développement. Il favorise également l'observation du jeu et propose une vision de l'aménagement des espaces. Il constitue un outil de travail et de référence pour les intervenants qui utilisent le jeu dans leur pratique, tels que les ludothécaires, animateurs, professionnels du jeu (R. FILION, 2015<sup>1</sup>).*

En Belgique, le secteur ludothèques du Service public francophone bruxellois et l'association LUDO soutiennent et encouragent l'utilisation du Système ESAR dans les ludothèques, depuis 1984.

Le plan d'ensemble des six facettes est reproduit aux pages suivantes.

<sup>1</sup>R. FILION (2015), le système ESAR : pour analyser, classifier et aménager les espaces. Revu et augmenté, Québec : à la page.

**FACETTE A**

**Types de jeux**

- A100 JEU D'EXERCICE**
- A101** Jeu sensoriel sonore
  - A102** Jeu sensoriel visuel
  - A103** Jeu sensoriel tactile
  - A104** Jeu sensoriel olfactif
  - A105** Jeu sensoriel gustatif
  - A106** Jeu moteur
  - A107** Jeu de manipulation
  - A108** Jeu d'action-réaction virtuel

**A200 JEU SYMBOLIQUE**

- A201** Jeu de rôle
- A202** Jeu de mise en scène
- A203** Jeu de production graphique à deux dimensions
- A204** Jeu de production à trois dimensions
- A205** Jeu de simulation virtuel

**A300 JEU D'ASSEMBLAGE**

- A301** Jeu de construction à trois dimensions
- A302** Jeu d'agencement à deux dimensions
- A303** Jeu de montage scientifique
- A304** Jeu de montage virtuel

**A400 JEU DE RÈGLES**

- A401** Jeu d'association
- A402** Jeu de séquence
- A403** Jeu de circuit et de parcours
- A404** Jeu d'adresse
- A405** Jeu sportif et moteur
- A406** Jeu de stratégie
- A407** Jeu de hasard
- A408** Jeu questionnaire
- A409** Jeu mathématique
- A410** Jeu de langage et d'expression
- A411** Jeu d'énigme
- A412** Jeu de règles virtuel

**FACETTE B**

**Habiletés cognitives**

**B100 CONDUITE SENSORI-MOTRICE**

- B101** Répétition par essais et erreurs
- B102** Causalité sensori-motrice
- B103** Permanence de l'objet
- B104** Raisonnement pratique

**B200 CONDUITE REPRÉSENTATIVE**

- B201** Imitation différée
- B202** Images mentales
- B203** Pensée représentative

**B300 CONDUITE INTUITIVE**

- B301** Triage
- B302** Appariement
- B303** Différenciation de couleurs
- B304** Différenciation de dimensions
- B305** Différenciation de formes
- B306** Différenciation de textures
- B307** Différenciation temporelle
- B308** Différenciation spatiale
- B309** Association d'idées
- B310** Raisonnement intuitif

**B400 CONDUITE OPÉRATOIRE CONCRÈTE**

- B401** Classification
- B402** Sériation
- B403** Relations de causalité
- B404** Réversibilité
- B405** Dénombrement
- B406** Opérations numériques
- B407** Conservation des quantités
- B408** Relations spatiales
- B409** Relations temporelles
- B410** Coordonnées simples
- B411** Raisonnement concret

**B500 CONDUITE OPÉRATOIRE FORMELLE**

- B501** Raisonnement hypothético-déductif
- B502** Raisonnement inductif
- B503** Raisonnement analogique
- B504** Raisonnement combinatoire
- B505** Système de représentations complexes
- B506** Système de coordonnées complexes

**FACETTE C**

**Habiletés fonctionnelles et motrices**

**C100 EXPLORATION**

- C101** Perception auditive
- C102** Perception visuelle
- C103** Perception tactile
- C104** Perception olfactive
- C105** Perception gustative
- C106** Préhension
- C107** Déplacement
- C108** Mouvement dynamique dans l'espace

**C200 REPRODUCTION**

- C201** Reproduction de modèles
- C202** Reproduction de rôles
- C203** Reproduction d'événements
- C204** Créativité expressive

**C300 COMPÉTENCE**

- C301** Discrimination auditive
- C302** Discrimination visuelle
- C303** Discrimination tactile
- C304** Discrimination olfactive
- C305** Discrimination gustative
- C306** Mémoire auditive
- C307** Mémoire visuelle
- C308** Mémoire tactile
- C309** Mémoire olfactive
- C310** Mémoire gustative
- C311** Coordination œil-main
- C312** Coordination œil-pied
- C313** Latéralité
- C314** Orientation sonore
- C315** Orientation spatiale
- C316** Orientation temporelle
- C317** Créativité productive

**C400 PERFORMANCE**

- C401** Acuité auditive
- C402** Acuité visuelle
- C403** Dextérité
- C404** Souplesse
- C405** Agilité
- C406** Endurance
- C407** Force
- C408** Rapidité
- C409** Précision
- C410** Patience
- C411** Concentration
- C412** Mémoire logique
- C413** Équilibre
- C414** Créativité inventive

**FACETTE D**

**Types d'activités sociales**

**D100 ACTIVITÉ INDIVIDUELLE**

- D101** Jeu individuel
- D102** Jeu individuel et associatif
- D103** Jeu individuel et compétitif
- D104** Jeu individuel et coopératif

**D200 ACTIVITÉ ASSOCIATIVE**

- D201** Jeu associatif
- D202** Jeu associatif et compétitif
- D203** Jeu associatif et coopératif

**D300 ACTIVITÉ COMPÉTITIVE**

- D301** Jeu compétitif
- D302** Jeu compétitif et coopératif
- D303** Jeu compétitif ou coopératif

**D400 ACTIVITÉ COOPÉRATIVE**

- D401** Jeu coopératif
- D402** Jeu coopératif et compétitif
- D403** Jeu coopératif ou compétitif

**FACETTE E**

**Habiletés langagières**

**E100 LANGAGE RÉCEPTIF ORAL**

- Écouter
- E101** Discrimination verbale
- E102** Pairage verbal
- E103** Décodage verbal

**E200 LANGAGE PRODUCTIF ORAL**

- Exprimer
- E201** Expression préverbale
- E202** Reproduction verbale de sons
- E203** Appellation verbale
- E204** Séquence verbale
- E205** Discours expressif
- E206** Discours interne
- E207** Discours informatif
- E208** Discours argumentatif
- E209** Discours « bluffé »
- E210** Mémoire phonétique
- E211** Mémoire sémantique
- E212** Mémoire lexicale
- E213** Conscience du langage oral
- E214** Réflexion sur le langage oral

**E300 LANGAGE RÉCEPTIF ÉCRIT**

- Lire
- E301** Discrimination de lettres
- E302** Correspondance lettres-sons
- E303** Décodage syllabique
- E304** Décodage de mots
- E305** Décodage de phrases
- E306** Décodage de messages

**E400 LANGAGE PRODUCTIF ÉCRIT**

- Écrire
- E401** Mémoire orthographique
- E402** Mémoire graphique
- E403** Mémoire grammaticale
- E404** Mémoire syntaxique
- E405** Expression écrite
- E406** Réflexion sur le langage écrit

**FACETTE F**

**Conduites affectives**

**F100 CONFIANCE / Méfiance**

- F101** Différenciation moi/ non-moi
- F102** Sourire comme réponse sociale
- F103** Attachement à un objet transitionnel
- F104** Réaction face à l'étranger

**F200 AUTONOMIE / Honte et doute**

- F201** Maîtrise du non
- F202** Maîtrise du corps
- F203** Reconnaissance de soi

**F300 INITIATIVE / Culpabilité**

- F301** Identification sexuelle
- F302** Identification parentale
- F303** Identification sociale
- F304** Identification fantaisiste

**F400 TRAVAIL / Infériorité**

- F401** Connaissance personnelle
- F402** Reconnaissance sociale

**F500 IDENTITÉ / Diffusion des rôles**

- F501** Recherche d'une personnalité
- F502** Apprentissage de modes d'organisation sociale

d'après : R. FILION (2015), le système ESAR : pour analyser, classifier et aménager les espaces. Revu et augmenté, Québec : à la page.

PHOTO DU JEU

### Descripteur principal de la facette A

**Age** : âge minimal conseillé. Il doit être compris comme une indication et non comme une limite stricte.

**Nombre de joueurs** : nombre minimum et maximum de joueurs. La mention « en équipes » apparaît lorsque le fabricant prévoit que le jeu peut s'organiser de cette manière. En réalité, la plupart des jeux peuvent être utilisés ainsi avec un minimum d'adaptation.

**Prix** : prix de vente indicatif. Les différences d'un magasin à l'autre peuvent être énormes, surtout en fin d'année. Si le jeu n'est plus disponible dans le commerce, la mention " en ludothèque " le signale et insiste sur le fait qu'il peut probablement être loué dans votre ludothèque préférée. L'achat en brocante est également possible, à un prix souvent intéressant.

### PRINCIPE DU JEU

Présentation succincte du mode d'utilisation du jeu.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

La valeur et l'apport pédagogique du jeu sont présentés.

### DESCRIPTEURS ESAR

Ce sont les descripteurs ESAR qui s'appliquent au jeu. Voir tableau.

### CONTENU

Description du contenu de la boîte de jeu et remarques éventuelles d'utilisation.

**Jeu d'association** A 401

**Éditeur** : EGD

**Age** : dès 4 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 4

**Prix** : ± 10 € (2018)



## PRINCIPE DU JEU

Former une chaîne en connectant des images représentant des objets, des personnages ou des animaux dont le nom commence par le même son.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel à la connaissance d'un vocabulaire de base car l'enfant doit identifier les dessins, les nommer et les associer en fonction du son de la première syllabe. Bon exercice de discrimination visuelle et auditive. Se joue seul ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

B 202 images mentales

B 203 pensée représentative

C 301 discrimination auditive

C 306 mémoire auditive

D 103 jeu individuel et compétitif

E 203 appellation verbale

E 210 mémoire phonétique

## CONTENU

28 dominos illustrés, 1 règle du jeu.

**Jeu d'énigme** A 411  
**Éditeur** : Asbl Lire et écrire  
**Age** : dès 8 ans  
**Nb. de joueurs** : 1 à 10  
**Prix** : ± 15 € (2010)



## PRINCIPE DU JEU

Parcourir les cases de couleurs du plan de jeu en répondant correctement aux questions sur les sons et le vocabulaire. Compléter sa planche de loto avec les cartes-images lues et décrites par le meneur de jeu.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu multi-activités propose des exercices visuels et auditifs en rapport avec la connaissance des sons et du vocabulaire. Il permet d'élargir le lexique par la découverte de nouveaux mots.

Ce jeu est adapté à un public d'adultes en apprentissage. Les thèmes, les cartes utilisées et les règles peuvent être adaptées aux compétences du groupe. De grandes planches de démonstration aident à expliquer les différents jeux. La réponse figure à l'envers et en bas à droite de chaque carte question. Se joue à plusieurs et permet la valorisation par les pairs.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 411 jeu d'énigme  
 A 410 jeu de langage et d'expression  
 A 401 jeu d'association  
 B 411 raisonnement concret  
 C 301 discrimination auditive  
 C 302 discrimination visuelle

C 306 mémoire auditive  
 D 103 jeu individuel et compétitif  
 D 104 jeu individuel et coopératif  
 E 302 correspondance lettres-sons  
 E 303 décodage syllabique

## CONTENU

100 pièces de puzzle (20 par couleur), 5 séries de cartes (600 cartes), 10 planches de loto et 60 petites cartes-loto, 9 grandes fiches-démo, 10 pions objet, 1 dé couleurs, la règle du jeu et le livret pédagogique.

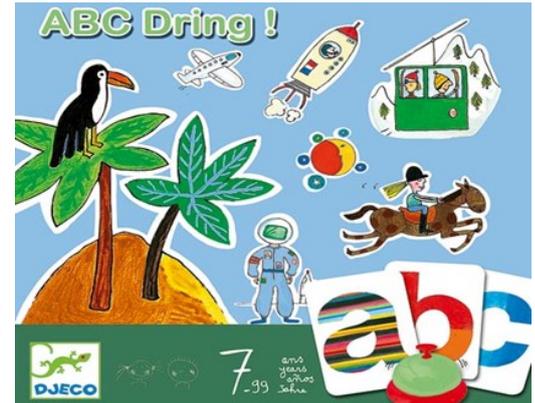
**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Djeco

**Age** : dès 7 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 15 € (2012)



## PRINCIPE DU JEU

4 cartes "scène" sont étalées sur la table et une carte-lettre est ensuite retournée. Le premier joueur à associer la lettre à un élément présent sur une des 4 cartes appuie sur la sonnette, donne son mot et gagne la carte. Le premier à avoir remporté 10 cartes gagne la partie.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'observation visuelle propose une belle variété de cartes "scène" reprenant divers éléments relatifs à la vie quotidienne et des cartes "lettre" à identifier afin de proposer rapidement un mot illustré sur une des cartes "scène". Il fait appel à la concentration, à la rapidité et à la connaissance du vocabulaire par association image-mot. Il requiert également la connaissance de l'orthographe car la lettre proposée peut servir d'initiale ou être contenue dans le mot. Il se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 301 discrimination de lettres

E 304 décodage de mots

F 401 connaissance personnelle

## CONTENU

36 cartes "lettre", 44 cartes "scène", 1 sonnette, la règle du jeu.

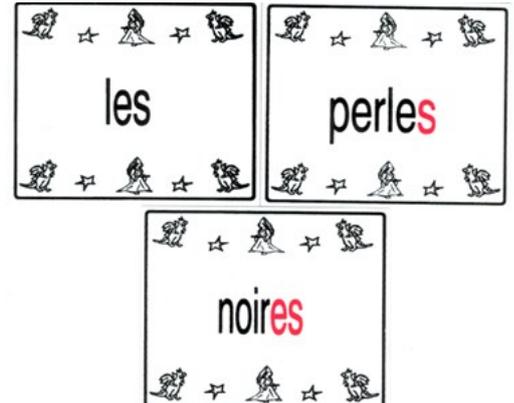
**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Éditions Denis Cogneaux

**Age** : dès 9 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 4

**Prix** : ± 80 €



## PRINCIPE DU JEU

Former des phrases à l'aide de 7 cartes-mots en respectant les accords grammaticaux.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Exercice de composition de phrases à l'aide de cartes-mots en veillant aux accords grammaticaux : pluriel des noms, accord de l'adjectif, accord sujet-verbe. Le vocabulaire choisi appartient au monde des contes et plaît particulièrement aux enfants. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition, de préférence avec l'aide d'un adulte.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 411 raisonnement concret

C 317 créativité productive

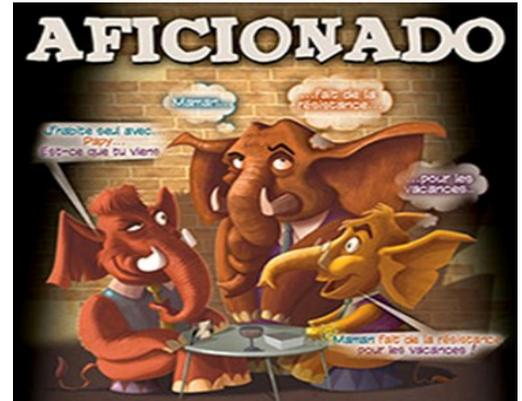
D 301 jeu compétitif

E 404 mémoire syntaxique

E 403 mémoire grammaticale

## CONTENU

176 cartes : 20 déterminants (5 masc.sing/5fém.sing/ 10 pluriels), 20 noms communs, 20 verbes du 1er groupe, à la 3e pers. du singulier ou du pluriel, 16 adjectifs, 1 règle du jeu. Matériel en plastique solide et lavable.



**Jeu d'énigme** A 411

**Éditeur** : Interlude / Cocktail Games

**Age** : dès 16 ans

**Nb. de joueurs** : 3 à 12

**Prix** : ± 10 € (2008)

## PRINCIPE DU JEU

Être le premier à trouver la phrase ou l'expression, composée à partir de la fin de chacune des 3 énigmes énoncées par le lecteur.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'énigme, basé sur la connaissance des chansons, des films, des expressions et des citations des années 70-80, fait appel à la mémoire et demande un bon niveau de culture générale. Résoudre l'énigme consiste à composer une phrase ou une expression en associant bout à bout les trois fins des phrases lues et laissées en suspend. Ce jeu demande de savoir lire mais tout se joue à l'oral. Une difficulté supplémentaire réside dans l'interdiction de parler ou d'écrire avant que la dernière phrase ne soit lue, (sauf lorsque l'on joue en équipe), ce qui sollicite fortement la mémoire auditive. Se joue à plusieurs, voire en équipe, dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 411 jeu d'énigme

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 502 raisonnement inductif

C 408 rapidité

C 411 concentration

C 412 mémoire logique

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 305 décodage de phrases

E 306 décodage de messages

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

45 cartes « énigmes », la règle du jeu.

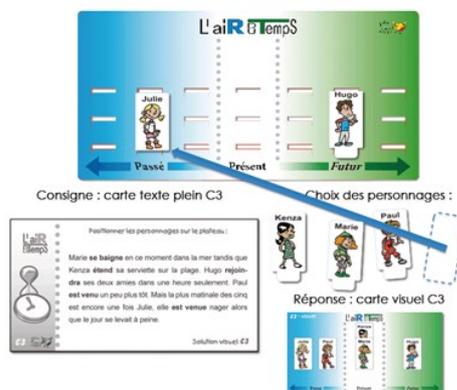
**Jeu de langue et d'expression A 401**

**Éditeur :** Atelier de l'Oiseau magique

**Age :** dès 8 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 6

**Prix :** ± 132€ (2018)



## PRINCIPE DU JEU

Positionner de personnages sur un plateau, compléter des textes à trous en conjuguant les verbes.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

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.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langue

B 403 relations de causalité

B 409 relations temporelles

C 316 orientation temporelle

D 102 jeu individuel et associatif

E 305 décodage de phrases

E 403 mémoire grammaticale

E 404 mémoire lexicale

## CONTENU

1 notice explicative, 6 plateaux, 6 lots de 6 étiquettes « personnages », 3 lots d'étiquettes « temporelles » (18 passé, 9 présent, 18 futur), 44 verbes à l'infinitif, 12 petites fiches, 18 fiches moyennes, 12 grandes fiches.

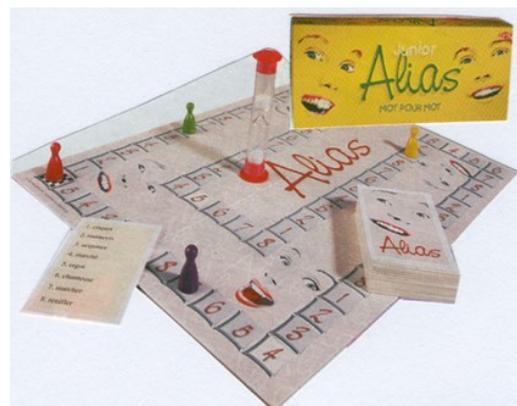
**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Tactic

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : par équipe de 2 et +

**Prix** : en ludothèque



### PRINCIPE DU JEU

Progresser sur le plan de jeu en devinant correctement un maximum de cartes "image-mot" décrites par un partenaire.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'expression verbale demande de décrire à son coéquipier le plus de cartes « image-mot » possible dans le laps de temps déterminé par le sablier. Deviner un maximum de mots fait appel à la connaissance du vocabulaire et du sens des mots. Le jeu requiert une bonne concentration, de la perspicacité et de la vivacité d'esprit. Se joue en équipe dans un esprit de compétition et permet aux joueurs d'être appréciés et valorisés par leurs pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 403 jeu de circuit et de parcours

B 202 images mentales

B 203 pensée représentative

C 302 discrimination visuelle

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 304 décodage de mots

### CONTENU

1 plan de jeu, 1 sablier, 6 pions de couleur différente, 300 cartes illustrées (illustration + nom), 1 règle du jeu.

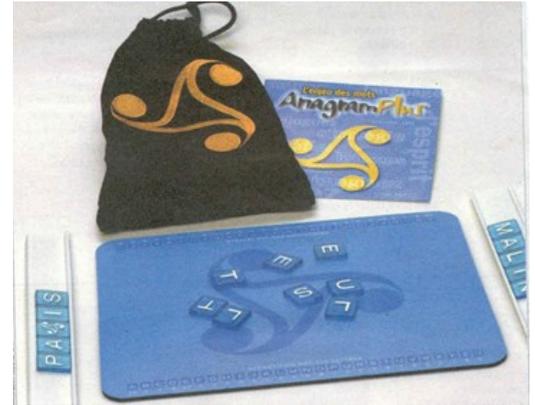
**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : ProdiJeux

**Age** : dès 10-12 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 5 (ou plus en équipe)

**Prix** : ± 25 € (2004)



### PRINCIPE DU JEU

En une minute, composer un mot en combinant les lettres du tapis de jeu ou voler le mot d'un adversaire en y ajoutant au moins une lettre, et être le premier à aligner 6 mots devant soi.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de composition de mots fait appel aux connaissances en vocabulaire et en orthographe. L'anagramme est un mot obtenu par la transposition des lettres d'un autre mot (mare-rame) mais dans le jeu « anagram-plus », il s'agit d'ajouter au moins une lettre afin de le transformer en un autre mot (aimer+g=mirage). Les joueurs peuvent se voler les mots en y ajoutant une ou plusieurs lettres ou en les transformant en de nouveaux mots. Ce jeu nécessite une certaine stratégie pour choisir de composer des mots ou d'en voler aux adversaires afin d'être le premier à en aligner 6. Il nécessite aussi de la concentration, de la réflexion et de la rapidité car chaque tour de jeu est minuté.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 406 jeu de stratégie

B 501 raisonnement hypothético-déductif

B 504 raisonnement combinatoire

C 411 concentration

C 412 mémoire logique

C 408 rapidité

D 301 jeu compétitif

E 401 mémoire orthographique

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

1 tapis de jeu, 126 lettres transparentes, 14 chevalets blancs, 1 sac de rangement, 1 minuterie, 1 règle du jeu.

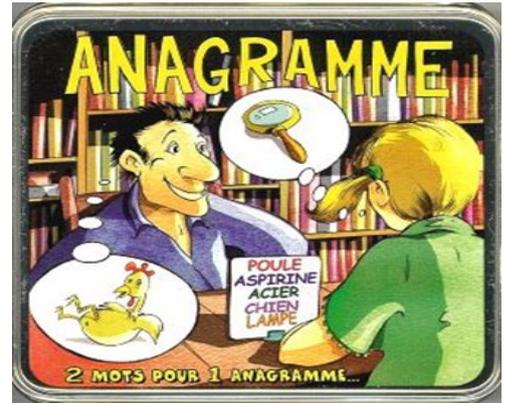
**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Interlude / Cocktail Games

**Age** : dès 12 ans

**Nb. de joueurs** : 2 équipes de 1 à 6 joueurs

**Prix** : ± 13 € (2007)



## PRINCIPE DU JEU

Trouver l'anagramme du mot d'une couleur donnée et être la première équipe à récolter 7 cartes.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de composition de mots par recombinaison des lettres d'un mot fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe.

Chaque carte présente d'un côté 5 mots de couleurs différentes et au verso l'anagramme de chaque mot. Chaque équipe recherche donc en même temps le mot visible par l'autre équipe. La couleur des mots à trouver est déterminée en début de partie. Ce jeu propose différents niveaux de difficulté car les mots comportent de 5 à 8 lettres. Il requiert concentration, réflexion et rapidité car c'est la première équipe à trouver l'anagramme qui obtiendra la carte correspondante. En cas de blocage, les équipes peuvent recourir aux indices (initiale ou définition du mot à trouver). Se joue en équipe dans un esprit de compétition et permet à l'adolescent d'être valorisé et apprécié par ses pairs.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 501 raisonnement hypothético-déductif

B 504 raisonnement combinatoire

C 411 concentration

C 412 mémoire logique

C 408 rapidité

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 401 mémoire orthographique

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

46 cartes « anagrammes », 1 support pour les cartes, la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Gigamic

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 3 à 8 joueurs

**Prix** : ± 20 € (2016)



### PRINCIPE DU JEU

Sur le plateau de jeu, 6 cartes illustrant un animal et 6 cartes indiquant chacune une expression sont placées. À son tour, un joueur secoue le gobelet secret contenant les deux dés qui détermine la combinaison animal/expression à imiter. Les autres joueurs doivent alors trouver la bonne combinaison Animal/Expression en se basant sur le plateau de jeu.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'ambiance très simple à mettre en place, demande néanmoins de l'imagination aux joueurs pour pouvoir imiter des combinaisons farfelues telles que « lézard naïf » ou autres « dragon joyeux ». Les expressions et les sentiments repris sur les cartes (120) permettent d'enrichir son vocabulaire dans ce domaine. Utile en classe ou auprès des apprenants FLE mais pour les joueurs adultes, on privilégiera un groupe qui se connaît.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 201 jeu de rôle

C 414 créativité inventive

D 103 jeu individuel et compétitif

E 212 mémoire lexicale

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

120 cartes (60 cartes « animal » et 60 cartes « expression », 1 plateau de jeu, un gobelet contenant 2 dés, 1 canard sonore et une règle de jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Éditions pédagogique du Grand Cerf

**Age :** dès 5 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 6 (+ en groupe)

**Prix :** ± 114 € (2009)



### PRINCIPE DU JEU

Reconstituer un arc-en-ciel de 7 couleurs différentes en répondant correctement aux 7 types de questions reprises sur les cartes et en se déplaçant sur les nuages du plan de jeu.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'illustrations ciblées à décoder et à analyser fait appel à la connaissance du vocabulaire. Il fait prendre conscience à l'enfant des composants sonores de la langue en proposant de découper des mots en sons, de compter des syllabes, de les comparer, de les fusionner, d'en retrancher, d'en percevoir les rimes. En jouant à prononcer et à décomposer des mots imagés, l'enfant va progressivement comprendre les liens existant entre le langage oral et le langage écrit et ainsi entrer avec plus d'efficacité dans l'apprentissage de la lecture. Ce jeu peut être scindé en deux niveaux de difficulté, un pour les plus jeunes centré sur les syllabes et l'autre pour les plus âgés sur les phonèmes. Se joue seul en rééducation ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 408 jeu questionnaire

B 202 images mentales

B 204 pensée représentative

C 301 discrimination auditive

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 103 jeu individuel et compétitif

E 304 décodage de mots

E 303 décodage syllabique

F 401 connaissance personnelle

### CONTENU

1 plateau de jeu de 4 pièces, 140 cartes de 7 activités différentes (20 par couleur), 6 pions, 1 dé spécial (1 à 4, joker et blanc), 6 collecteurs avec 7 jetons de couleur chacun, la notice pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Nathan

**Age** : dès 4 ans

**Nb. de joueurs** : 1 et plus

**Prix** : ± 80 € (2009)



### PRINCIPE DU JEU

Reconnaitre des mots de 3 à 6 lettres écrits en lettres majuscules et minuscules et pouvoir les reproduire en plaçant correctement les carrés-lettres sur la réglette.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu exerce l'enfant à associer globalement un mot à un dessin qui le représente. L'épellation des mots par un aîné lui apprend à reconnaître les lettres de l'alphabet et progressivement, à distinguer les lettres majuscules et minuscules car sur les fiches-modèles, le même mot est écrit dans les deux graphies de chaque côté de l'illustration. L'enfant plus âgé pourra essayer de reproduire les mots illustrés, sans modèle écrit, en faisant appel à sa mémoire et également apprendre à lire des mots simples en cachant les illustrations mais aucun cache n'est prévu dans le matériel de jeu. Ce jeu se pratique seul ou à plusieurs mais avec un adulte qui lit les mots, épèle les lettres, et explique les règles. L'enfant apprécie tout particulièrement la manipulation des gros pions « lettre » !

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 202 images mentales

B 203 pensée représentative

C 201 reproduction de modèles

D 102 jeu individuel et associatif

E 402 mémoire graphique

E 401 mémoire orthographique

### CONTENU

36 fiches-modèles (mot-image), 6 réglettes en plastique transparent, 128 carrés-lettre (64 lettres majuscules – 64 lettres minuscules), la règle du jeu.

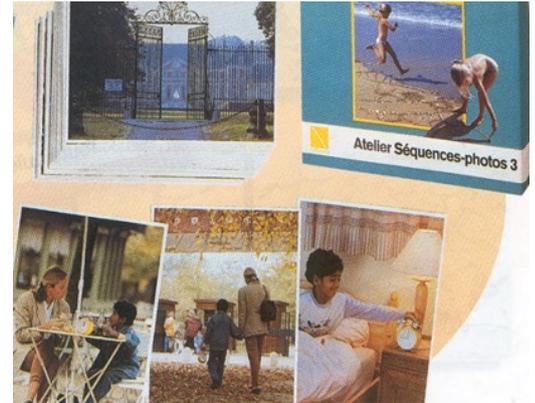
**Jeu de séquence** A 402

**Éditeur** : Nathan

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 4

**Prix** : ± 40 €



### PRINCIPE DU JEU

Décrire les cartes-photos et expliciter une situation en disposant, selon une suite logique, les 5 cartes qui la composent.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu propose 8 séries de 5 photos à associer selon une suite logique pour reconstituer la situation qu'elles évoquent. Les images constituent un bon support pour les commentaires et l'émission d'hypothèses. Les séquences font appel au vocabulaire de base et constituent un bon exercice d'observation et de lecture d'images, de recherche de liens logiques et d'expression orale pour raconter les diverses situations. Des variantes peuvent être proposées comme : écrire des histoires, imaginer une suite, mélanger les différentes séquences. Se joue avec l'aide d'un adulte dans un contexte familial, scolaire ou de rééducation logopédique. Ce matériel peut aussi être employé par des adultes lors de cours de français pour étrangers.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 402 jeu de séquence

A 410 jeu de langage et d'expression

B 409 relations temporelles

B 411 raisonnement concret

C 316 orientation temporelle

C 302 discrimination visuelle

D 102 jeu individuel et associatif

E 205 discours expressif

### CONTENU

40 photos couleurs cartonnées (réparties en 8 suites logiques de 5 photos), 1 livret pédagogique

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Les Éditions du Two Five

**Age** : dès 15 ans

**Nb. de joueurs** : 2 et +

**Prix** : ± 15€ (2007)



### PRINCIPE DU JEU

Trouver en une minute 4 mots commençant par l'initiale choisie et correspondant aux 4 thèmes désignés par les cartes.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel au vocabulaire et aux connaissances générales des joueurs. Il développe la mémoire associative et l'imagination. Le principe du jeu est simple mais les thématiques concernent les adolescents et les adultes. Les 80 thèmes proposés sont originaux, inédits et insolites, ils font davantage appel au vécu et au ressenti des joueurs qu'aux connaissances pures. Ce jeu donne l'occasion à chacun de s'exprimer en explicitant les réponses données pour les valider. Les réponses originales sont valorisées. Il se joue dans un esprit de compétition et permet aux adolescents d'être valorisés et appréciés par leurs pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 306 mémoire auditive

C 317 créativité productive

D 301 jeu compétitif

E 304 décodage de mots

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

80 cartes-thème, 4 cartes blanches « support », 2 cartes de règles.

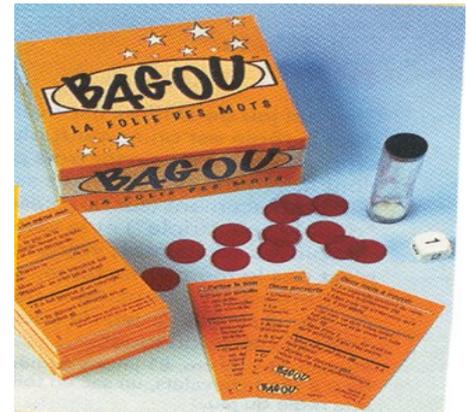
**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Prod. Daniel Jasmin inc.

**Age** : dès 12 ans

**Nb. de joueurs** : 2 (ou plus en équipe)

**Prix** : ± 25 €



### PRINCIPE DU JEU

Obtenir le plus de jetons en trouvant rapidement et en énonçant à haute voix les mots manquants des phrases lues.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu des mots manquants fait appel aux connaissances en vocabulaire pour compléter les phrases lues. L'initiale de chaque mot manquant est donnée et 3 niveaux de difficulté sont proposés. Après chaque réponse du joueur, l'adversaire peut faire des propositions de mots plus appropriés. Les réponses correctes se trouvent au verso des cartes. L'utilisation d'un sablier stimule la rapidité de réflexion. Se joue dans un esprit de compétition et permet à l'adolescent d'être valorisé par ses pairs. Ce jeu est d'origine canadienne et comporte certaines expressions pouvant sembler quelque peu désuètes.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 408 jeu questionnaire

A 407 jeu de hasard

B 501 raisonnement hypothético-déductif

C 411 concentration

C 409 précision

C 408 rapidité

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 305 décodage de phrases

E 306 décodage de messages

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

224 cartes, 1 sablier, 1 dé spécial (numéroté de 1 à 3), 40 jetons, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Prod. Daniel Jasmin inc.

**Age** : dès 12 ans

**Nb. de joueurs** : 2 (ou plus en équipe)

**Prix** : ± 30€ (2004)



### PRINCIPE DU JEU

Trouver rapidement et énoncer à haute voix les mots manquants dans les phrases lues et gagner ainsi le plus de jetons.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de mots manquants complète la première version du jeu Bagou en proposant la suite de l'essentiel des mots de la langue française. Il fait appel aux connaissances en vocabulaire pour compléter les phrases lues. Le début de chaque mot manquant est donné et 3 niveaux de difficulté sont proposés. Après chaque réponse du joueur, l'adversaire peut faire des propositions de mots plus appropriés. Les réponses correctes se trouvent au verso des cartes. L'utilisation d'un sablier stimule la rapidité de réflexion. Se joue dans un esprit de compétition et permet à l'adolescent d'être valorisé par ses pairs. Ce jeu est d'origine canadienne et comporte certaines expressions pouvant sembler quelque peu désuètes.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 408 jeu questionnaire

A 407 jeu de hasard

B 501 raisonnement hypothético-déductif

C 411 concentration

C 409 précision

C 408 rapidité

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 305 décodage de phrases

E 306 décodage de messages

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

224 cartes, 1 sablier, 1 dé spécial (numéroté de 1 à 3), 40 jetons, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Mot à mot Éditions

**Age** : dès 9 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 22 € (2011)



### PRINCIPE DU JEU

Chacun à leur tour, les joueurs doivent trouver dans leur jeu de cartes une carte possédant un homophone orthographié de façon identique avec la carte précédemment posée pour pouvoir se défausser de celle-ci. Le gagnant est celui qui le premier s'est débarrassé de ses cartes.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de cartes propose des phrases lacunaires à compléter à l'aide des homophones grammaticaux à/a, et/est, son/sont, on/ont, ou/où. Placé dans le contexte de la phrase, l'homophone prend un sens et donc une orthographe propre. L'exercice proposé familiarise le joueur aux différences orthographiques de ces homophones et aide à éviter les confusions. Les cartes « chance » animent un peu le déroulement des parties en introduisant une part de hasard. Le récapitulatif des notions « travaillées » figurant au verso de la règle de jeu, le joueur peut s'y référer en cas de doute et ainsi revoir la règle d'utilisation de ces homophones. Ce jeu sera surtout utilisé en rééducation logopédique, seul avec le logopède, ou de préférence en petit groupe. Remarque : les astérisques figurant sur les cartes indiquent l'emplacement de l'homophone dans la phrase mais en aucun cas le nombre de lettres qu'il contient.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 403 mémoire grammaticale

E 404 mémoire syntaxique

### CONTENU

132 cartes dont 10 cartes « homophone » et 10 cartes « chance », la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Mot à mot Éditions

**Age :** dès 6 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 4

**Prix :** ± 27 € (2011)



### PRINCIPE DU JEU

Retourner une carte-consigne, puis chaque joueur retourne une carte-dessin de sa pile. Les joueurs gagnent leur carte si celle-ci remplit les conditions reprises sur la consigne.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de cartes propose aux joueurs de nommer les objets illustrés et d'identifier les sons qui les composent. Il vise à faciliter la perception des différences au niveau phonétique et kinesthésique entre la prononciation des phonèmes sourds (v), (z), (ʒ), (b), (d), (g) et des phonèmes sonores (f), (s), (ʃ), (p), (t), (k) qui entraîne ou non une vibration laryngée. Il exerce ainsi la discrimination auditive. Ce jeu s'utilise surtout dans le cadre d'une rééducation logopédique, seul avec un adulte qui lit les questions ou à 2, notamment chez l'enfant atteint de dyslexie, de dysorthographe, d'un retard de parole ou de troubles articulatoires (dyslalie). Il peut aussi aider l'enfant à prendre conscience du contenu des mots dans son apprentissage de la lecture mais, par sa thématique très spécifique, il reste davantage un outil qu'un véritable jeu.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 411 raisonnement concret

C 301 discrimination auditive

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 203 appellation verbale

E 210 mémoire phonétique

E 212 mémoire lexicale

### CONTENU

132 cartes (98 dessins et 34 consignes), la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Mot à mot Éditions

**Age** : dès 7 ans

**Nb. de joueurs** : 2 et plus

**Prix** : ± 20 € (2009)



### PRINCIPE DU JEU

Gagner un maximum de cartes-mots selon le principe du jeu de bataille, la «force» de la carte étant fixée par la carte-consigne retournée à chaque tour.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Basé sur le principe du jeu de bataille bien connu de tous les enfants, ce jeu familiarise l'enfant à la lecture de mots courants. Il fait appel à la connaissance du vocabulaire. Au fil des cartes-consignes retournées, il amène les enfants à connaître la séquence alphabétique, à distinguer les voyelles et les consonnes, à découper les mots en syllabes, à prendre conscience du genre des mots (masculin ou féminin), à s'interroger sur la catégorie à laquelle ils appartiennent et sur leur nature grammaticale.

Se joue à deux ou à plusieurs dans un esprit de compétition ou avec l'aide d'un adulte lors de séances de rééducation logopédique.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langue

A 407 jeu de hasard

B 401 classification

B 405 dénombrement

B 408 relations spatiales

C 302 discrimination visuelle

C 301 discrimination auditive

C 306 mémoire auditive

D 301 jeu compétitif

E 301 discrimination de lettres

E 303 décodage syllabique

E 304 décodage de mots

### CONTENU

132 cartes dont 90 cartes-mots et 42 cartes-consignes, la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Djeco

**Age :** dès 8 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 4

**Prix :** ± 11 € (2015)



### PRINCIPE DU JEU

Sur le principe du jeu de cartes « bataille », les joueurs doivent être le premier à trouver le mot selon les cartes retournées. Si ce sont des cartes « lettre », le 1er joueur à prononcer un mot en utilisant les deux lettres remporte les 2 cartes ; si on retourne une carte « lettre » et une carte « thème », le 1er à trouver une carte en rapport avec le thème et comprenant la lettre ; il y a bataille si ce sont uniquement des cartes « thème ».

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel au vocabulaire, à l'orthographe et aux connaissances générales. Il requiert de la concentration, de la rapidité et développe la mémoire associative. Il se joue dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 401 classification

C 307 mémoire visuelle

C 317 créativité productive

D 301 jeu compétitif

E 212 mémoire lexicale

E 401 mémoire orthographique

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

38 cartes « lettre », 16 cartes « thème », 1 carte « règles ».

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Anaton's éditions

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 8 (+ en classe)

**Prix** : ± 34 € (2012)



### PRINCIPE DU JEU

Avancer sur le plateau de jeu en répondant correctement à des questions sur l'orthographe et le genre des mots, le temps des verbes, ... Mais attention, la progression des joueurs peut être ralentie ou accélérée selon les cases sur lesquelles ils s'arrêtent, ou selon les potions magiques ou les pions joker joués par les adversaires !

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel aux connaissances en orthographe et en conjugaison et permet d'améliorer les apprentissages car différents niveaux de difficulté sont proposés. Il se joue à plusieurs dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs. Des joueurs de niveaux de connaissance différents peuvent jouer ensemble car il suffit d'adapter la roue des temps verbaux et le niveau des cartes "langue française" en cours de partie. Un code couleur permet l'autocorrection. Chaque carte "conjugaison" est numérotée et fait référence à la page du verbe choisi dans le livre "Bescherelle, la conjugaison pour tous" qui sert de référence et les joueurs peuvent s'y référer pour en découvrir plus. Ce jeu est conçu pour être utilisé en classe et également être utilisé pour le soutien scolaire individualisé.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 403 jeu de circuit et de parcours

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 103 jeu individuel et compétitif

E 401 mémoire orthographique

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

41 plateau de jeu, 80 cartes conjugaison, 110 cartes langue française, 16 figurines (2 x 8), 8 supports de figurines, 1 socle de roue avec pivot, 3 roues "temps", 22 jetons "potion", 10 jetons joker, 1 dé, la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 2

**Prix** : ± 130 € (2011)



## PRINCIPE DU JEU

Il s'agit de bien positionner des pièces colorées ou illustrées sur un plateau à double entrée en suivant les consignes du meneur de jeu. Les consignes sont sélectionnées en fonction du type d'ateliers (5) déclinés en 6 niveaux. Les consignes peuvent être lues également.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu pédagogique basé sur l'écoute de consignes permet de placer au bon endroit des pièces sur un tableau de 6 cases (3x3). Il faudra rester attentif et mémoriser plusieurs consignes afin de placer les pièces aux bons endroits. Ce jeu permet ainsi de stimuler l'écoute, la concentration et la mémoire auditive. Il fait appel au repérage spatial. La boîte de jeu propose 2 livrets de consignes de difficulté croissante. Dans le livret de consignes, chaque série propose cinq ateliers déclinés en six niveaux de consignes. La correction associée à chaque groupe de consignes illustre soit une des possibilités parmi plusieurs, soit l'unique solution pour la dernière consigne. Se joue de manière individuelle ou de façon associative ou encore compétitive. Ce jeu exige la présence d'un meneur de jeu pour la lecture des consignes.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 408 relations spatiales

B 410 coordonnées simples

B 411 raisonnement concret

C 301 discrimination auditive

C 306 mémoire auditive

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 306 décodage de messages

## CONTENU

1 notice explicative, 2 livrets de consignes - niveau 1 et 2, 2 plateaux quadrillés de 9 cases, 2 lots de 25 pièces : 1 lot contient 5 couleurs, 5 lettres, 5 chiffres, 5 animaux, 5 fruits

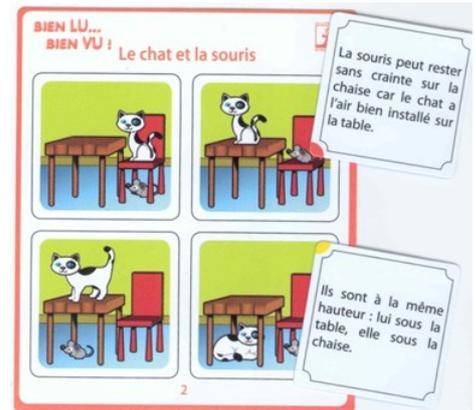
**Jeu d'association** A 401

**Éditeur** : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 4

**Prix** : ± 125 € (2010)



## PRINCIPE DU JEU

Compléter sa planche de jeu en associant deux images identiques, deux textes identiques lus ou écoutés ou encore l'image au texte correspondant.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de loto demande d'associer à une planche de jeu illustrée ou contenant des phrases, les cartes -image ou les cartes-texte identiques ou correspondantes. Il s'adresse aux lecteurs et aux non-lecteurs. Il exerce ainsi la discrimination visuelle par l'observation d'images et le repérage d'éléments qui les différencient comme la position, la quantité, la taille et la couleur. Il fait appel aux repères spatiaux de base : à gauche, à droite, en haut, en bas.

Chez les non-lecteurs, au jeu de discrimination visuelle des images s'ajoute un jeu d'écoute et de compréhension auditives car ils écoutent la description des images. Pour les lecteurs, il exerce la lecture et surtout la compréhension des phrases lues pour les associer aux phrases identiques ou aux images correspondantes.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 408 relations spatiales

B 411 raisonnement concret

C 302 discrimination visuelle

C 301 discrimination auditive

C 306 mémoire auditive

D 301 jeu compétitif

E 305 décodage de phrases

## CONTENU

24 planches image/texte (r-v), 6 planches d'autocorrection, 32 cartes par thème (6) : 12 images et 12 textes.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Haba

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 7 € (2015)



### PRINCIPE DU JEU

Avec quatre catégories de cartes (couleur, animal, vêtement, activité), les joueurs forment une phrase qu'ils doivent se rappeler, car les cartes d'images sont masquées. Quand de nouvelles cartes d'images viennent s'ajouter, on a à chaque fois une nouvelle phrase à retenir.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de mémoire et d'observation fait appel à la mémoire auditive pour se souvenir de la phrase et à la mémoire visuelle. En effet, mémoriser le positionnement des cartes aidera à se souvenir de la phrase qui change à chaque tour. Le jeu permet la construction de phrases simples, souvent drôles et loufoques qui mettront de l'ambiance.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 401 classification

C 301 discrimination auditive

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

C 306 mémoire auditive

C 411 concentration

D 301 jeu compétitif

E 205 discours expressif

### CONTENU

1 biquette (pion en bois), 58 cartes illustrées (4 catégories), 12 cartes Fex, 1 règle du jeu.

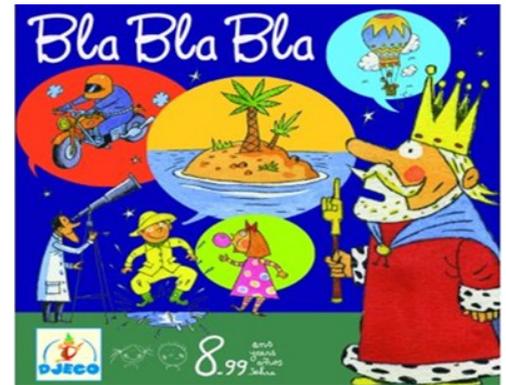
**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Djeco

**Age :** dès 7 ans

**Nb. de joueurs :** 3 à 5

**Prix :** ± 15 € (2012)



## PRINCIPE DU JEU

En fonction du résultat obtenu au dé (face association, histoire ou portrait), tous les joueurs associent une de leurs 5 cartes à la carte dévoilée sur la table ou inventent une histoire en associant 2 de leurs cartes à celle sur la table, ou encore en choisissent une qui les représente le mieux. Et c'est le juge qui seul décidera de la meilleure association et attribuera les points au gagnant.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'association de cartes permet 3 types de jeux en alternance selon le résultat obtenu au dé. Il demande de la concentration et développe le raisonnement par association d'idées. Il stimule l'imagination et exerce le langage oral et la création d'histoires courtes. Outre la connaissance de soi, le jeu "portrait chinois" qui demande de retrouver la carte choisie par chaque joueur nécessite une connaissance préalable des joueurs entre eux. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 309 association d'idées

C 411 concentration

C 412 mémoire logique

D 301 jeu compétitif

E 205 discours expressif

F 203 reconnaissance de soi

## CONTENU

240 cartes-dessin, 1 dé « symboles », la règle du jeu.

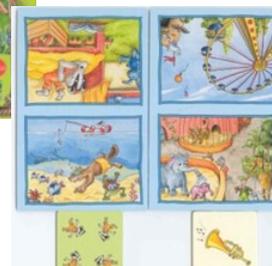
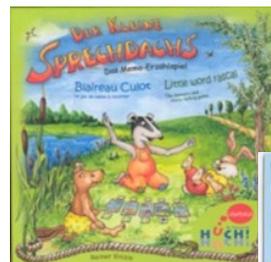
**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Husch & friends

**Age** : dès 4 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 5

**Prix** : ± 20 € (2011)



### PRINCIPE DU JEU

Inventer des histoires mettant en scène la carte piochée et l'illustration de la planche et pouvoir s'en rappeler lorsque Blaireau Culot s'arrêtera au hasard du dé sur une saynète.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'invention d'histoires courtes reliant un personnage ou un objet à une planche illustrée exerce la lecture d'images, l'association d'idées et l'expression orale. Ce petit jeu amusant permet aux enfants de s'identifier, de s'exprimer librement en inventant son histoire. Il se joue à la façon d'un memory et fait appel à la mémorisation auditive (pour les histoires) et visuelle (pour la position des cartes). Les enfants font appel à leur mémoire visuelle pour se souvenir de la carte sur laquelle s'arrête Blaireau Culot et ainsi la gagner. Les plus grands devront en plus être capables de restituer l'histoire pour gagner la carte. Les plus petits pourront se contenter de décrire ce qu'ils voient sur l'illustration. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 309 association d'idées

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 205 discours expressif

F 203 reconnaissance de soi

### CONTENU

5 planches comportant chacune 2 scènes, 40 cartes-image, 1 pion Blaireau Culot sur support, 1 dé points (1 à 4), la règle du jeu.



**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Asmodée

**Age :** dès 10 ans

**Nb. de joueurs :** 3 à 6

**Prix :** ± 23 € (2015)

### PRINCIPE DU JEU

Tour à tour, les joueurs tirent une carte et la place devant eux. Si un symbole identique entre deux cartes apparaît, c'est le duel. Le premier joueur trouvant un mot en rapport avec le thème de la carte de son adversaire remporte la première carte de la pile du perdant en guise de point. Cela peut révéler une carte jouée précédemment, déclencher un nouveau défi. Si vous piochez une carte Duel, un jet de dé viendra tout chambouler ! À la fin de la partie, le vainqueur est le joueur ayant accumulé le plus de cartes.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel au vocabulaire et aux connaissances générales. Il requiert de la concentration, de la rapidité et développe la mémoire associative. Il se joue dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 408 jeu questionnaire

B 303 différenciation de couleurs

B 305 différenciation de formes

D 301 jeu compétitif

E 212 mémoire lexicale

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

1 notice explicative, 180 cartes (60 bleues, 60 roses, 60 vertes), 1 gros dé en mousse avec symboles, 1 sac en tissu.

**Jeu d'association** A 401

**Éditeur** : Jeux FK

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 10 (ou plus)

**Prix** : ± 15 € (2016)



### PRINCIPE DU JEU

Jeu de cartes constitué d'une série de personnages ou autres. Chaque fois qu'une carte « personnage » est retournée, tous les joueurs doivent faire le salut correspondant à la carte, si c'est une autre carte, ne rien faire. Dès qu'un joueur se trompe ou réagit tardivement, il ramasse le paquet de cartes.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Un jeu simple pour aborder le respect d'un code et la compréhension de consignes. Jeu d'ambiance, il sera utile pour briser la glace dans un groupe et échauffer les non-joueurs. Ce jeu permet d'exercer sa capacité d'observation et sa discrimination visuelle mais il requiert essentiellement de la concentration et de la rapidité. Il se joue dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 401 association

B 309 association d'idées

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

C 408 rapidité

D 301 jeu compétitif

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

54 cartes et une règle de jeu.

**Jeu questionnaire** A 408

**Éditeur** : Repos production

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 3 à 8

**Prix** : ± 30 € (2008)



## PRINCIPE DU JEU

Chacun à leur tour, les joueurs doivent faire deviner à leurs adversaires un des mots figurant sur leur carte en posant une question se rapportant au thème imposé au départ.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'improvisation sur un thème choisi parmi les 5 proposés sur la carte demande de faire deviner un mot aux autres joueurs en leur posant une question. La formulation de la question ne doit pas être trop simple ni trop compliquée au risque de ne rapporter que peu ou pas de points si le mot est trop vite trouvé ou pas du tout. Chaque joueur n'a droit qu'à une seule question par thème et les mots à faire découvrir sont de difficulté croissante. Faire deviner ou trouver un mot fait appel à la connaissance du vocabulaire et au regroupement des mots sur un thème donné. Une sonnette est actionnée par les joueurs pour annoncer leur réponse, ce qui permet de départager l'ordre des réponses et d'attribuer les points. La difficulté du jeu peut être adaptée en fonction du niveau des joueurs. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 408 jeu questionnaire

A 410 jeu de langage et d'expression

B 411 raisonnement concret

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 304 décodage de mots

E 305 décodage de phrases

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

137 cartes « bonne question », 20 cartes-thème, 1 carte-scores, 40 pions bleus, 50 pions jaunes, 1 sonnette, la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : The Green Board Game C°

**Age** : dès 4 ans

**Nb. de joueurs** : à partir de 2

**Prix** : ± 16 € (2017)



## PRINCIPE DU JEU

Jeu de mémoire et de vocabulaire où le(s) joueurs doivent observer attentivement une carte image et essayer de retenir un maximum de détails. Après un temps déterminé, l'image est cachée et des questions sont posées en fonction du chiffre indiqué par le dé.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu exerce la discrimination visuelle et fait appel à la concentration et à la mémoire afin de répondre aux questions correctement. Les images simples pourront servir de support à l'expression orale (descriptions et questions).

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

C411 concentration

D 303 jeu compétitif ou coopératif

E 103 décodage verbal

E 203 appellation verbale

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

55 cartes, 1 sablier, 1 dé 6 faces et la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Brin de jasette inc.

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : 2 et +

**Prix** : ± 23 € (2007)



### PRINCIPE DU JEU

Se dévoiler en répondant à tour de rôle aux mêmes questions et être le plus convaincant possible pour devenir « la vedette du jour ».

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'expression verbale invite à parler de soi au travers de plus de 250 questions, des plus anodines aux plus indiscrettes, classées en quatre catégories. Il donne l'occasion aux joueurs d'apprendre à mieux se connaître car chacun est amené à se dévoiler en répondant à des questions sur son vécu personnel, ses rêves, ses opinions, etc. Chaque joueur devient meneur de jeu à son tour et peut choisir une des trois questions reprises sur la carte. Il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse ; le meneur de jeu choisit la réponse qu'il a préférée pour attribuer le point (une pierre). Pour rendre le jeu plus attrayant, il est conseillé d'y jouer au moins à 3 et au maximum à 8 personnes. Jeu compétitif mais les points attribués sont très subjectifs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 408 jeu questionnaire

B 411 raisonnement concret

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 305 décodage de phrases

F 203 reconnaissance de soi

### CONTENU

1 paquet de cartes-questions, 1 dé, des pierres, la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Asmodée

**Age** : dès 12 ans

**Nb. de joueurs** : 3 à 12

**Prix** : ± 20 € (2011)



## PRINCIPE DU JEU

Chacun à son tour et dans le laps de temps imparti par le buzzer, trouver une phrase ou un mot en rapport avec le thème « classique » ou « décalé » proposé sur les cartes.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de vocabulaire fait appel à la culture générale, développe la mémoire associative et lexicale, et le regroupement des connaissances par thématiques. Il demande de la rapidité dans l'énoncé des réponses car si le buzzer retentit, le joueur qui n'a pas répondu reçoit une carte de pénalité. Le temps de réponse est modulable, de 5 à 8 secondes, ceci pour encourager les débutants ou les plus jeunes. Chaque carte propose un thème familial et un thème plus grivois, laissés au libre choix du meneur de jeu. Ce jeu d'ambiance peut se jouer à plusieurs, voire même en équipe et dans un esprit de compétition. Il permet la valorisation par les pairs.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 408 jeu questionnaire

B 401 classification

C 408 rapidité

C 412 mémoire logique

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 304 décodage de mots

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

160 cartes, 1 buzzer (fonctionne avec 2 piles LR03/AAA), la règle du jeu.

**Jeu d'énigme** A 411

**Éditeur** : Ravensburger

**Age** : dès 3 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 4

**Prix** : ± 20 € (2012)



### PRINCIPE DU JEU

Plusieurs possibilités de jeux :

- Être le 1er joueur à deviner l'animal caché derrière les volets et gagner ainsi le plus de jetons possible.
- En coopération, deviner de quel animal il s'agit avant d'avoir donné tous les jetons au meneur de jeu.
- Le meneur lit les indices repris au dos des cartes pour faire deviner l'animal.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'observation d'indices imposés ou librement choisis fait appel à la concentration et à la connaissance du vocabulaire relatif aux animaux familiers et sauvages. Par association d'éléments constitutifs d'une image, l'enfant apprend à associer des caractéristiques aux différents animaux et à reconstituer le plus rapidement possible l'image mentale de cet animal afin d'en énoncer le nom. Le jeu "qui suis-je?" apprend à mieux connaître chaque animal en découvrant ses caractéristiques au verso des cartes. Se joue avec l'aide d'un aîné et dans un esprit de compétition, voire en équipes.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 411 jeu d'énigme

A 410 jeu de langage et d'expression

B 203 pensée représentative

C 102 perception visuelle

D 302 jeu compétitif ou coopératif

E 203 appellation verbale

E 205 discours expressif

### CONTENU

1 boîtier avec 8 volets, 18 cartes animaux, 1 pochoirs, 6 jetons, la règle du jeu.

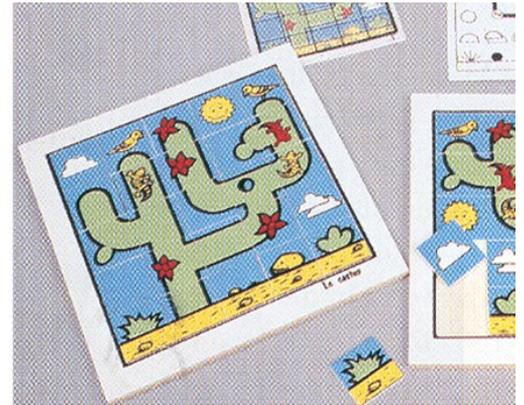
**Jeu d'agencement à deux dimensions A 302**

**Éditeur** : Éditions Denis Cogneaux

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 2

**Prix** : ± 70 €



**PRINCIPE DU JEU**

Recomposer le puzzle Cactus au gré de sa fantaisie ou conformément au modèle en couleurs ou au modèle codé.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Puzzle de 25 pièces à agencer librement ou en respectant un modèle. Les plus âgés se référeront aux modèles codés faisant appel aux capacités de représentation et de symbolisation. Bon exercice de décryptage de symboles et d'utilisation de codes qui constituent des prérequis à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Une grille transparente aide l'enfant à situer les pièces du puzzle dans le tableau d'ensemble. Se joue seul ou à plusieurs mais de préférence avec l'aide d'un aîné au début.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 302 jeu d'agencement à deux dimensions

B 302 appariement

B 308 différenciation spatiale

C 204 créativité expressive

D 103 jeu individuel et compétitif

C 201 reproduction de modèles

**CONTENU**

2 planches d'agencement, 2 x 25 pièces de puzzle, 6 fiches-modèles (recto avec sujets colorés, verso en représentation codée), 2 fiches de correspondance sujet/code, 2 grilles transparentes. Matériel en plastique solide et lavable.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Bombyx

**Age** : dès 7 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 8

**Prix** : ± 15 € (2016)



### PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur à tour de rôle doit placer une carte « animal », dans la ligne des cartes en fonction d'un critère choisi en début de partie : taille, poids ou durée de vie. Le but est d'être le premier à avoir placé correctement tous ses animaux.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de séquence fait appel aux connaissances, mais la progression du jeu complexifie le placement des cartes fera appel au raisonnement des joueurs et suscitera des échanges verbaux entre les joueurs afin de débattre de la bonne réponse. Il se joue dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 402 jeu de séquence

B 402 sériation

B 411 raisonnement concret

B 402 sériation

B 411 raisonnement concret

### CONTENU

110 cartes et une règle de jeu

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : à partir de 2

**Prix** : ± 120 € (2015)



## PRINCIPE DU JEU

Ce jeu a pour objectifs d'observer des scènes illustrées, de lire des images, de comprendre les situations ainsi que de verbaliser.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Jeu d'observation de scènes illustrées parfois décalées, de lecture d'images, de compréhension de situations, de déduction, d'inférence et de verbalisation. Accompagné, il permettra de travailler la construction de phrases. Les cartes peuvent soutenir l'apprentissage du langage oral ou écrit.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 309 association d'idées

B 310 raisonnement intuitif

C 414 créativité inventive

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 205 discours expressif

## CONTENU

1 notice explicative, 20 cartes bleues, 20 cartes rouges, 20 cartes roses, 20 cartes jaunes, 30 cartes vertes, 30 cartes "cartablaba", 1 dé.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Édition de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès ans

**Nb. de joueurs** : à

**Prix** : ± € (2018)



### PRINCIPE DU JEU

Il s'agit de répondre, par oral ou par écrit, aux questions contenant des consignes précises et variées, en repérant des éléments significatifs ou des indices pris dans les scènes. On entoure, raye souligne, trace, barre, dénombre, ajoute, identifie.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de d'écoute et de compréhension de consignes, basé sur 12 thèmes, fait appel à la capacité d'attention auditive et visuelle de l'enfant. Il permet de travailler l'observation visuelle et la compréhension écrite ou orale pour répondre aux questions. Il propose aussi avec les planches « évocation » de travailler le langage oral et écrit par quelques questions autour de citations, expressions, contraires et synonymes. S'utilise seul, avec l'aide d'un adulte ou à plusieurs en atelier.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage d'expression  
B 411 raisonnement concret  
B 408 relations spatiales  
C 302 discrimination visuelle  
C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle  
D 102 jeu individuel et associatif  
E 304 décodage de mots  
E 305 décodage de phrases  
E 306 décodage de messages

### CONTENU

2 planches illustrées, 12 planches de textes, 2 feutres effaçables à l'eau, 1 règle du jeu, 1 correctif de fiches « évocation ».

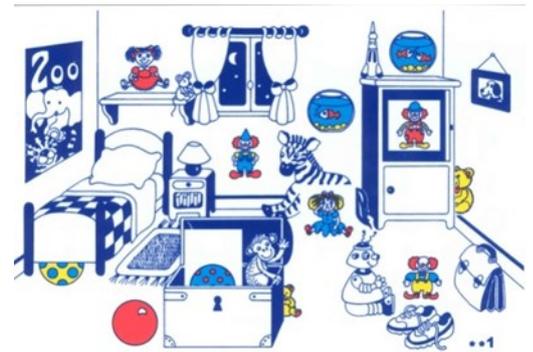
**Jeu d'association** A 401

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 4 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 2

**Prix** : ± 100 € (2005)



## PRINCIPE DU JEU

Compléter le plan de « la chambre de Léa » en disposant les jetons-image selon les consignes illustrées, codées, verbales ou écrites.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'association est un excellent exercice de repérage dans l'espace, il aborde de façon amusante les notions spatiales de base telles que « au-dessus de, au-dessous de, sur, sous, derrière, devant, entre, dans, contre, à droite de, à gauche de », autant de notions qui constituent des prérequis pour aborder la lecture et l'écriture. Il donne l'occasion à l'enfant de se confronter à la compréhension de consignes illustrées, orales ou écrites et à la lecture de codes. Il permet d'affiner la compréhension de phrases affirmatives, négatives et de propositions relatives. Il stimule la mémorisation des consignes et la déduction logique. Ce jeu comporte un système d'autocorrection. Pour les plus jeunes qui souhaitent dépasser l'étape de pure reproduction d'un modèle, le jeu s'utilise avec l'aide d'un aîné qui lit les consignes. L'enfant plus âgé pourra lire lui-même les consignes et même compléter la fiche de lecture en décrivant la localisation choisie pour chaque objet placé librement.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401	jeu d'association	C 313	latéralité
B 408	relations spatiales	D 103	jeu individuel et compétitif
B 411	raisonnement concret	E 103	décodage verbal
C 302	discrimination visuelle	E 306	décodage de messages
C 306	mémoire auditive		

## CONTENU

2 planches de jeu, 2 cartes « code-symboles », 17 fiches d'activités, 24 jetons « objet », 1 notice pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression** A 410  
**Éditeur** : Éd. pédagogique du Grand Cerf  
**Age** : dès 6 ans  
**Nb. de joueurs** : 2 à 15  
**Prix** : ± 120 € (2016)



### PRINCIPE DU JEU

Les joueurs doivent chasser l'intrus parmi les 4 images illustrés sur un bandeau et le déposer une carte appropriée sur l'intrus de façon à ce que les 4 images aient une caractéristique commune. Le joueur doit expliquer son choix. Selon les niveaux, 1, 2, 3 ou 4 intrus sont à trouver et à remplacer. Le jeu peut être utilisé de manière individuelle ou collective.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'observation exerce et développe la logique par la recherche des différents critères. Il est également un jeu de langage en abordant l'aspect lexical des cartes ainsi que par l'expression orale (argumentation et communication).

### DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	D 303 jeu compétitif ou coopératif
A 410 jeu de langage et d'expression	E 207 discours informatif
B 310 raisonnement intuitif	F 402 reconnaissance sociale
B 411 raisonnement concret	

### CONTENU

60 bandeaux (4 x 15), 135 cartes individuelles soit 15 cartes orange ; 30 cartes violettes, 45 cartes vertes, 45 cartes rouges, 1 notice explicative.

**Jeu questionnaire** A 408

**Éditeur** : Éditions Denis Cogneaux

**Age** : dès 7 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 100 € (2006)



## PRINCIPE DU JEU

Parcourir le chaudron en résolvant les énigmes de lecture.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de questions-réponses offre à l'enfant une palette d'exercices faisant appel à ses connaissances en orthographe et à la compréhension de la lecture. Les cartes-questions sont regroupées en catégories identifiées par un petit animal : les cartes-serpent proposent de décoder des mots ; les cartes-souris demandent de retrouver les mots dont on a gommé toutes les voyelles ; les cartes-chenille énoncent des débuts de phrases à compléter ; les cartes-araignée demandent de séparer les mots des phrases car ils sont tous accolés. Enfin, sur les cartes-grenouille et escargots, les syllabes des mots ou les mots des phrases sont à remettre dans le bon ordre.

Ce jeu s'adresse aux jeunes lecteurs mais peut aussi être utilisé par les logopèdes dans le cadre d'une rééducation. S'utilise seul en rééducation ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 408 jeu questionnaire  
A 410 jeu de langage et d'expression  
A 411 jeu d'énigme  
B 411 raisonnement concret  
C 302 discrimination visuelle

C 301 discrimination auditive  
C 307 mémoire visuelle  
D 103 jeu individuel et compétitif  
E 401 mémoire orthographique  
E 404 mémoire syntaxique

## CONTENU

1 plan de jeu, 6 séries de 30 cartes-indices (6 indices différents), 5 cartes-codes, 1 dé spécial, 6 jetons, 1 notice pédagogique.

## CHERCHE ET TROUVE À la ferme de Foin-Foin

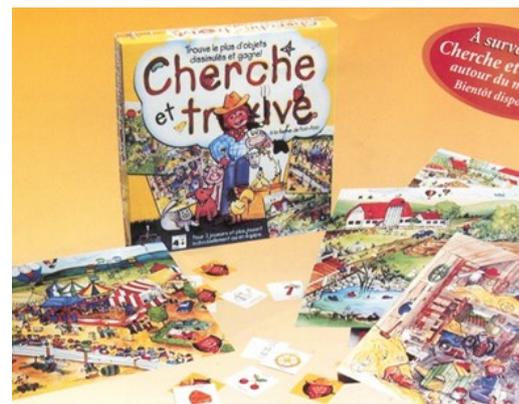
**Jeu d'association** A 401

**Éditeur** : Éditions Gladius International

**Age** : dès 4 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 4

**Prix** : ± 10 € (2003)



### PRINCIPE DU JEU

Retrouver, sur la planche illustrée, le dessin qui correspond à la carte-image retournée.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'observation visuelle propose des planches de jeu illustrées d'une multitude de détails, certains étant plus faciles à repérer que d'autres. Il fait appel à la concentration et à la mémoire pour être le plus rapide à trouver l'image correspondante sur le plan de jeu et gagner la carte. Il permet d'acquérir le vocabulaire nécessaire à l'identification des éléments à retrouver. Se joue seul, avec l'aide d'un aîné, à plusieurs dans un esprit de compétition ou en équipe dans un souci de collaboration.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	C 307 mémoire visuelle
A 410 jeu de langage et d'expression	D 103 jeu individuel et compétitif
B 302 appariement	D 104 jeu individuel et coopératif
B 305 différenciation de formes	E 203 appellation verbale
B 308 différenciation spatiale	E 205 discours expressif
C 302 discrimination visuelle	

### CONTENU

4 planches de jeu illustrées recto-verso, 50 cartes illustrées, 1 règle du jeu.

**Jeu d'association** A 401

**Éditeur** : Éditions Gladius International

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 4 (ou en groupe)

**Prix** : ± 10 € (2003)



### PRINCIPE DU JEU

Retrouver, sur la planche illustrée, le dessin qui correspond à la carte-image retournée.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'observation visuelle propose des planches de jeu illustrées d'une multitude de détails, certains étant plus faciles à repérer que d'autres. Il fait appel à la concentration et à la mémoire pour être le plus rapide à trouver l'image correspondante sur le plan de jeu et gagner la carte. Chaque carte comprend l'image d'un objet ainsi que son nom écrit en français et en anglais. Il permet d'acquérir le vocabulaire nécessaire à l'identification des éléments à retrouver. Toutes les illustrations des cartes se retrouvent sur toutes les planches de jeu. Se joue seul, avec l'aide d'un aîné, à plusieurs dans un esprit de compétition ou en équipe dans un souci de collaboration.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	C 307 mémoire visuelle
A 410 jeu de langage et d'expression	D 103 jeu individuel et compétitif
B 302 appariement	D 104 jeu individuel et coopératif
B 305 différenciation de formes	E 203 appellation verbale
B 308 différenciation spatiale	E 205 discours expressif
C 302 discrimination visuelle	

### CONTENU

4 planches de jeu illustrées recto-verso, 50 cartes illustrées, 1 règle du jeu.

**Jeu d'association** A 401

**Éditeur** : Éditions Gladius International

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 4 (ou en groupe)

**Prix** : ± 20€ (2004)



### PRINCIPE DU JEU

Retrouver, sur la planche illustrée, le dessin qui correspond à la carte-image retournée.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'observation visuelle propose des planches de jeu illustrées d'une multitude de détails, certains étant plus faciles à repérer que d'autres. Le thème proposé sur les planches de jeu concerne l'histoire avec ses différentes époques et civilisations: la Grèce, le far-west, la préhistoire, l'Égypte, le moyen-âge, les grandes découvertes, le temps des pirates et la technologie du futur. Il fait appel à la concentration et à la mémoire visuelle pour être le plus rapide à trouver l'image correspondante sur le plan de jeu et gagner la carte. Il permet d'acquérir le vocabulaire nécessaire à l'identification des éléments à retrouver. Jeu bilingue, français et anglais. Se joue seul, avec l'aide d'un aîné, à plusieurs dans un esprit de compétition ou en équipe dans un souci de collaboration.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	C 307 mémoire visuelle
A 410 jeu de langage et d'expression	D 103 jeu individuel et compétitif
B 302 appariement	D 104 jeu individuel et coopératif
B 305 différenciation de formes	E 203 appellation verbale
B 308 différenciation spatiale	E 205 discours expressif
C 302 discrimination visuelle	

### CONTENU

4 planches de jeu illustrées recto-verso, 50 cartes illustrées, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Iello

**Age :** dès 12 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 8

**Prix :** ± 30 € (2017)

## CODENAMES



### PRINCIPE DU JEU

Jeux d'association dont le principe est qu'un joueur fasse deviner le plus rapidement à son équipe 8 mots parmi les 25 proposés en évitant ceux de l'équipe adverse et le mot assassin. Pour ce faire, il ne peut prononcer qu'un seul mot indice et annoncer le nombre de mots à deviner. Les mots à deviner pour chaque équipe sont déterminés par une grille.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Jeux basé sur les associations d'idées et de mots. Ce jeu fait appel au vocabulaire, aux connaissances générales et à la créativité pour pouvoir analyser l'ensemble des mots donnés et établir des relations pertinentes.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 309 association d'idées

C 414 créativité inventive

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 207 discours informatif

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

25 tuiles (8 tuiles *Informateur bleu*, 8 tuiles *Informateur rouge*, 1 tuile *Agent Double*, 7 tuiles *Témoin*, 1 tuile *Assassin*), 200 cartes *Nom de Code*, 40 cartes *Clé*, 1 support de carte *Clé*, 1 sablier et 1 livret de règles.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Iello

**Age :** dès 10 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 8

**Prix :** ± 30 € (2017)



## PRINCIPE DU JEU

Jeux d'association dont le principe est qu'un joueur fasse deviner le plus rapidement à son équipe 8 images parmi les 25 proposées en évitant ceux de l'équipe adverse et l'image « assassin ». Pour ce faire, il ne peut prononcer qu'un seul mot indice et annoncé le nombre d'images à deviner. Les images à deviner pour chaque équipe sont déterminées par une grille.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Jeux basé sur les associations d'idées et de mots. Ce jeu fait appel au vocabulaire, aux connaissances générales et à la créativité pour pouvoir analyser l'ensemble des images données et établir des relations pertinentes.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 309 association d'idées

C 414 créativité inventive

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 207 discours informatif

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

20 tuiles (7 tuiles *Informateur bleu*, 7 tuiles *Informateur rouge*, 1 tuile *Agent Double*, 4 tuiles *Témoin*, 1 tuile *Assassin*), 140 cartes *Image*, 60 cartes *Clé*, 1 support de carte *Clé*, 1 sablier et 1 livret de règles.

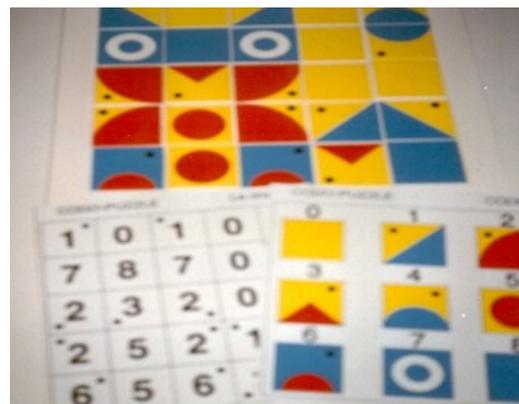
**Jeu d'agencement à deux dimensions A 302**

**Éditeur** : Éditions pédagogique du Grand Cerf

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 2

**Prix** : ± 100 €



### PRINCIPE DU JEU

Reconstituer le puzzle de 25 pièces au gré de sa fantaisie ou conformément au modèle en couleurs ou au modèle codé.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Puzzle de 25 pièces à agencer librement ou en respectant un modèle. Les plus âgés se référeront aux modèles codés faisant appel aux capacités de représentation et de symbolisation. Bon exercice de décryptage de symboles et d'utilisation de codes qui constituent des prérequis à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Se joue seul ou à plusieurs mais de préférence avec l'aide d'un aîné au début.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 302 jeu d'agencement à deux dimensions

B 302 appariement

B 305 différenciation de formes

B 303 différenciation de couleurs

B 308 différenciation spatiale

C 201 reproduction de modèles

C 204 créativité expressive

D 103 jeu individuel et compétitif

### CONTENU

2 cadres solides contenant chacun 25 pièces carrées de puzzle, 8 cartes de modèles r-v (modèle codé/modèle réalisé), 2 cartes "code" identiques, 1 notice pédagogique.

### Jeu d'agencement à deux dimensions A 302

Éditeur : Éditions Denis Cogneaux

Age : dès 5 ans

Nb. de joueurs : 1 à 3

Prix : en ludothèque



#### PRINCIPE DU JEU

Recomposer un puzzle de 11 éléments en choisissant librement les pièces ou en reproduisant un modèle donné ou codé.

#### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'agencement propose aux jeunes enfants de créer librement leur puzzle à l'aide des 3 séries de 11 pièces interchangeable de couleur différente. Les plus âgés peuvent se référer aux cartes-modèles de couleurs ou aux cartes codées pour le choix des pièces du puzzle à reconstituer. Bon exercice de décodage de symboles et d'utilisation de codes qui constituent des prérequis pour l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Se joue seul ou à plusieurs mais de préférence avec l'aide d'un aîné au début.

#### DESCRIPTEURS ESAR

A 302 jeu d'agencement

D 103 jeu individuel et compétitif

B 302 appariement

B 303 différenciation de couleurs

B 308 différenciation spatiale

C 201 reproduction de modèles

#### CONTENU

3 puzzles de 11 pièces interchangeables, 9 cartes modèles recto-verso (recto : dessin noir et blanc, couleurs codées ; verso : dessin du modèle à reconstituer en couleurs), 3 cartes de correspondance code-couleurs. Matériel en plastique solide et lavable.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Asmodée

**Age :** dès 12 ans

**Nb. de joueurs :** 12 et + en équipe

**Prix :** ± 40 € (2007)



PRINCIPE DU JEU

Obtenir le maximum d'«applaudipoints» en faisant apprécier au public ses qualités lors de l'improvisation d'un scénario, le mime d'un mot, l'expression donnée à la lecture d'un texte, etc.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Jeu d'expression dramatique et d'improvisation qui propose d'exprimer, par le langage et/ou le geste, les émotions, les sentiments, les sensations liés à un scénario ou à un mot. On présente seul ou avec un partenaire des situations imposées par le hasard et par une règle du jeu préalablement établie. Ce jeu favorise la spontanéité car le temps de préparation de la saynète est limité. Il développe les qualités d'improvisation, de création, ainsi que la prise de conscience du corps et l'aptitude à imiter et à décoder des comportements observés. C'est un jeu de compétition puisqu'il implique un gagnant, mais aussi un jeu coopératif puisque les joueurs doivent parfois choisir un partenaire. C'est l'occasion pour l'adolescent d'être valorisé et apprécié par ses pairs.

DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expresssion  
B 202 images mentales  
B 203 pensée représentative  
C 414 créativité inventive  
C 408 rapidité  
C 409 précision

D 302 jeu compétitif et coopératif  
E 304 décodage de mots  
E 305 décodage de phrases  
E 306 décodage de messages  
F 402 reconnaissance sociale

CONTENU

1 paquet de cartes-épreuves, 15 cartes « caractère », 1 sablier, bloc de marque applaudimètre, la règle du jeu et une annexe de jeu.



## Jeu de langage et d'expression A 410

**Éditeur :** Jesco

**Age :** dès 11 ans

**Nb. de joueurs :** 2 équipes et un arbitre

**Prix :** ± 20 € (2003)

### PRINCIPE DU JEU

Avancer sur le plan de jeu en alternant mimes et mémorisation de phrases avant l'écoulement complet du sablier.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu demande de mimer des situations insolites et comiques pour les faire deviner à son équipe tout en respectant la difficulté imposée (cartes « mime ») puis de mémoriser des phrases subtiles et rythmées qu'il faudra répéter plusieurs fois sans se tromper (cartes « mémo ») puis de recommencer avec d'autres cartes en alternant toujours une carte « mime » et une carte « mémo » jusqu'à l'écoulement complet du temps imparti. Comimot propose un bon exercice de prononciation, de mémoire, d'imagination et de gestuelle. Les cases « pleurs » ou « rire » font appel aux talents de comédien des joueurs. Se joue en équipes, dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression  
 B 202 images mentales  
 B 203 pensée représentative  
 C 307 mémoire visuelle  
 C 306 mémoire auditive  
 C 317 créativité productive

D 302 jeu compétitif et coopératif  
 E 304 décodage de mots  
 E 305 décodage de phrases  
 E 306 décodage de messages  
 F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

1 plan de jeu, 1 miroir, 4 pions, 1 sablier, 220 cartes recto-verso, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Éditions Le droit de perdre

**Age :** dès 7 ans

**Nb. de joueurs :** 3 à 8

**Prix :** ± 16 € (2017)



## PRINCIPE DU JEU

Inventer une histoire à partir d'une carte thème prise au hasard qui lui donne le début de l'histoire. Ensuite, le narrateur utilise les 6 dés de couleurs pour raconter son histoire. Chacun comporte des mots de liaisons et doivent être lancés dans l'ordre pour conduire la narration. Le dé jaune introduit l'histoire (« quand j'étais petit...»), le dé orange permet de la préciser (« alors moi... »), le dé rouge peut amener un rebondissement (« quand soudain... »), le dé violet poursuit la narration (« comme par hasard... ») enfin le dé bleu la conclut (« moralité... »). Le dé blanc est placé quand il veut. Il s'agit d'histoires courtes, environ 2 minutes.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'invention d'histoires par dépôt successif de dés fait appel à l'imagination et à la créativité. Il exerce l'expression orale. Les thématiques loufoques favorisent une ambiance décontractée. L'imposition de l'utilisation d'un temps précis (futur, imparfait,...) peut constituer un exercice de conjugaison. Par la suite, les histoires inventées peuvent aussi être rédigées, ce qui constitue un exercice d'orthographe et de grammaire.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 407 jeu de hasard

B 309 association d'idées

C 204 créativité expressive

D 104 jeu individuel et coopératif

E 205 expression verbale

## CONTENU

6 dés « connecteurs », 1 dé blanc, 4 cartes thèmes, 2 dés numérotés, la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Éditions Le droit de perdre

**Age :** dès 8 ans

**Nb. de joueurs :** 3 à 8

**Prix :** ± 16 € (2018)



### PRINCIPE DU JEU

Inventer une histoire à partir d'une carte thème prise au hasard qui lui donne le début de l'histoire. Ensuite, le narrateur utilise les 6 dés de couleurs pour raconter son histoire. Chacun comporte des mots de liaisons et doivent être lancés dans l'ordre pour conduire la narration. Le dé jaune introduit l'histoire (« tu vas pas me croire...»), le dé orange permet de la préciser (« c'est pourquoi... »), le dé rouge peut amener un rebondissement (« le plus drôle... »), le dé violet poursuit la narration (« ah, j'oubliais... »). Enfin le dé bleu la conclut (« moralité... »). Le dé noir est un dé de contre qui peut être lancé par les autres joueurs pour prendre la parole. Il s'agit d'histoires courtes, environ 2 minutes.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'invention d'histoires par dépôt successif de dés fait appel à l'imagination et à la créativité. Il exerce l'expression orale. Les thématiques loufoques favorisent une ambiance décontractée. L'imposition de l'utilisation d'un temps précis (futur, imparfait,...) peut constituer un exercice de conjugaison. Par la suite, les histoires inventées peuvent aussi être rédigées, ce qui constitue un exercice d'orthographe et de grammaire.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 407 jeu de hasard

B 309 association d'idées

C 204 créativité expressive

D 104 jeu individuel et coopératif

E 205 expression verbale

### CONTENU

6 dés « connecteurs », 1 dé noir, 4 cartes thèmes, 2 dés numérotés, la règle du jeu.

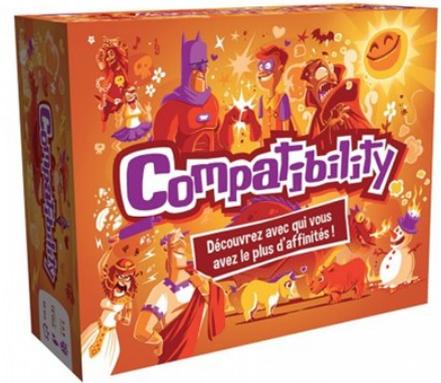
**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Cocktail Games

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 3 à 8

**Prix** : ± 25 € (2016)



### PRINCIPE DU JEU

Un thème est choisi au hasard via des cartes thèmes. Les joueurs en équipe de 2 cherchent alors quelles sont les images qui correspondent le mieux au thème. Plus les choix entre coéquipiers sont semblables, plus ils marquent de points !

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'ambiance se joue en équipe, mêlant coopération au sein de l'équipe et esprit de compétition entre les équipes. La compréhension des thèmes ne requiert pas la lecture de mots de tous et peuvent être lu par un des joueurs. Des explications sur son choix d'images sont bien souvent indispensables. Ce jeu favorise l'expression verbale et une meilleure connaissance de ses partenaires de jeu.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 309 association d'idées

B 310 raisonnement intuitif

C 411 concentration

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 205 discours expressif

### CONTENU

1 plateau de jeu, 8 paquets de 40 cartes «Image», 8 pions, 25 cartes «Thème» et 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : TF1 Games

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 4

**Prix** : ± 40 € (2006)



### PRINCIPE DU JEU

Trouver des mots contenant les lettres désignées par ses adversaires tout en respectant la contrainte imposée par la carte « précepte ».

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de composition de mots avec de plus en plus de lettres imposées fait appel à une bonne connaissance du vocabulaire et de l'orthographe. Son originalité consiste dans le fait que le mot trouvé doit toujours contenir les lettres révélées successivement par les autres joueurs et donc être adapté en cours de partie, sachant que chaque lettre indiquée ajoute une contrainte et réduit les possibilités de mots. Jeu de concentration et de rapidité où chaque joueur ne dispose que d'une minute pour trouver un mot, au delà du délai, il est contraint d'abandonner la manche (le jeu se déroule en 12 manches). La carte « précepte » retournée en début de manche est parfois un avantage dans le calcul des points lorsqu'elle octroie un bonus, mais elle peut aussi attribuer un malus et le plus souvent elle complique la situation en imposant que le mot soit un adverbe, un verbe, un adjectif ou n'en soit pas un, comporte au moins deux consonnes identiques, soit masculin, contienne ou ne contienne pas telle ou telle lettre.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage d'expression

B 501 raisonnement hypothético-déductif

B 504 raisonnement combinatoire

C 411 concentration

C 408 rapidité

D 301 jeu compétitif

E 401 mémoire orthographique

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

1 plan de jeu, 52 pierres de couleur (13 x 4), 100 cartes-consigne, 4 blocs mémo, 1 bloc de scores, 1 sablier, 1 règle du jeu.

**Jeu d'association** A 401

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 100 € (2006)



## PRINCIPE DU JEU

Associer les cartes-image ou les cartes-phrase, vues, lues ou entendues, à l'image correspondante sur le plan de jeu.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu est d'abord un jeu d'observation et d'appariement pour les jeunes enfants qui font simplement correspondre les cartes illustrées et les images du plan de jeu. Les enfants plus âgés devront être attentifs à bien écouter la phrase lue ou à bien la lire eux-mêmes afin de percevoir les nuances et les subtilités qui leur permettront de repérer sur le plan de jeu l'image qui correspond précisément à la description. Ce jeu peut servir de support à l'expression orale, l'enfant décrit alors une image sans la montrer et les autres joueurs désignent le dessin correspondant sur le plan de jeu. Il fait appel à la compréhension du langage et de la lecture ainsi qu'à la déduction tout en sensibilisant à la précision des notions mathématiques de base : les notions de quantité (autant, plus, moins, deux de plus, deux de moins), la négation, les notions de grandeur croissante et décroissante, etc. Se joue à plusieurs dans un esprit de coopération ou de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 411 raisonnement concret

C 301 discrimination auditive

C 302 discrimination visuelle

D 403 jeu coopératif ou compétitif

E 305 décodage de phrases

E 306 décodage de messages

## CONTENU

1 plan de jeu, 49 cartes-image, 53 cartes-texte, des jetons bleus, 1 notice pédagogique.



**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Repos Production

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 4 à 12

**Prix** : ± 30 € (2013)

### PRINCIPE DU JEU

Par équipe de deux joueurs, faire deviner un mot ou une expression aux autres joueurs en utilisant des icônes universelles et en les associant entre elles. Placer judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une. Le premier joueur qui devine le mot gagne des points de victoire. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Il faut parvenir à décomposer un terme, une expression, pour la rendre compréhensible juste au moyen de concept illustré par des pictos. Il fait appel à la capacité de raisonnement des joueurs mais aussi à leur imagination et leur culture générale pour trouver la bonne combinaison de pictos qui illustre le terme à faire deviner. Il faut pouvoir analyser l'ensemble d'indices donnés et établir des relations logiques afin de retrouver le terme présenté. Ces choix de concept et de pictos peuvent être discutés et peuvent favoriser l'expression verbale et une meilleure connaissance de ses partenaires de jeu.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 504 raisonnement combinatoire

B 505 système de représentations complexes

C 412 mémoire logique

C 411 concentration

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 306 décodage de messages

E 205 discours expressif

F 401 connaissance personnelle

### CONTENU

1 règle du jeu, 4 aides de jeu, 1 plateau de jeu, 110 cartes, 1 pion ? vert, 4 pions !, 42 cubes de couleurs, 39 jetons « ampoule » (27 simples, 12 doubles), 1 bol de rangement.

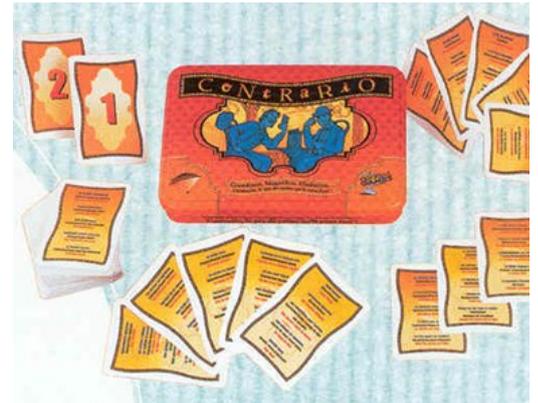
**Jeu d'enigme** A 411

**Éditeur** : Interlude Cocktail games

**Age** : dès 12 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 16 € (2003)



## PRINCIPE DU JEU

Gagner 5 cartes « contrario » en retrouvant le plus d'expressions originales à partir d'expressions détournées.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'expression orale invite les joueurs à jongler avec des contraires, des synonymes ou des mots appartenant à une même famille pour retrouver, à partir d'expressions détournées, les formulations correctes sur des thèmes aussi variés que l'histoire, la géographie, la littérature, la musique, le cinéma, etc. Deux indices peuvent être proposés à chaque fois pour aider les joueurs à résoudre les 5 énigmes de la carte. Si les connaissances de la langue sont fortement sollicitées, le hasard intervient également car si tous les joueurs recherchent les 5 expressions, le gagnant est celui qui a trouvé le premier l'expression qui correspond à la carte-chiffre tirée au hasard, à posteriori, par celui qui pose les questions. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 408 jeu questionnaire

B 501 raisonnement hypothético-déductif

B 503 raisonnement analogique

C 408 rapidité

C 412 mémoire logique

D 301 jeu compétitif

E 305 décodage de phrases

E 306 décodage de messages

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

1 boîte métallique contenant 1 série de cartes et 5 cartes « chiffre » numérotées de 1 à 5, 1 règle du jeu.

**Jeu de langue A 401**

**Éditeur** : Pink Monkey Games

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 11 € (2018)



## PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur choisit parmi ses symboles (rond/carré, grand/petit, gros/fin, bleu/vert, rouge/jaune, lourd/léger) celui qui correspond le mieux à l'image issue de la pioche.

Mais seul le symbole choisi à la majorité rapportera 1 point. Le joueur ne dispose que de 8 symboles sur les 12. Les 4 autres seront placés devant lui, faces visibles.

Pour faire son choix, il devra donc observer les symboles des autres joueurs ne pouvant être joué et choisira le symbole qui a le plus de chances d'être majoritaire.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel à la capacité de raisonnement par association d'idées mais en même temps il demande concentration et stratégie pour choisir le bon symbole majoritaire. Comme jeu de langage, il exerce les notions évoquées et dans une adaptation moins compétitive, le choix des joueurs par rapport aux images pourra être expliqué aux autres.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langue

B 411 raisonnement concret

C 408 rapidité

C 411 concentration

D 301 jeu compétitif

E 207 discours informatif

F 401 connaissance personnelle

## CONTENU

36 cartes symboles, 74 cartes images, règles du jeu.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Ravensburger

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 2

**Prix** : ± 20 € (2006)



## PRINCIPE DU JEU

À tour de rôle, poser de 1 à 10 lettres sur le damier pour former ou transformer des mots verticalement, horizontalement ou en diagonale afin de retourner les lettres utilisées par l'adversaire et ainsi rendre davantage visible sa couleur sur le plan de jeu.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Sorte de « reversi » version lettres, ce jeu de composition et de transformation de mots fait appel aux connaissances du vocabulaire, de l'orthographe et de la grammaire. Il demande de la concentration et de la rapidité de réflexion pour combiner ses lettres avec un maximum de lettres de l'adversaire pour pouvoir rendre visible sa couleur en les retournant et gagner des points. A chaque nouveau mot, les lettres changent de camp. Ce jeu suppose une aisance de la vision et du repérage dans l'espace pour envisager la composition de mots lisibles dans n'importe quel sens puisqu'ils peuvent être placés horizontalement, verticalement ou en diagonale, et se lire de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas ou de bas en haut. Seul le mot nouvellement composé doit obligatoirement avoir un sens, ce nouveau mot peut donc en casser d'autres. Se joue à deux dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 406 jeu de stratégie

B 501 raisonnement hypothético-déductif

B 504 raisonnement combinatoire

C 411 concentration

C 412 mémoire logique

D 301 jeu compétitif

E 401 mémoire orthographique

E 403 mémoire grammaticale

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

1 plateau de jeu, 2 pupitres, 144 lettres (72 x2), 1 règle du jeu.

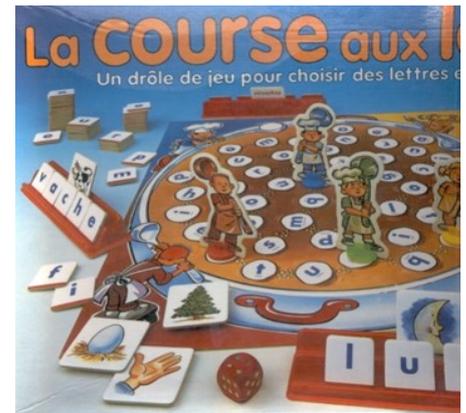
**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Educa

**Age** : dès 7 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 4

**Prix** : ± 15 €



### PRINCIPE DU JEU

Composer les mots illustrés sur les cartes à l'aide des lettres obtenues en déplaçant son pion sur le plan de jeu.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Par un processus d'association images-mots qui exerce la mémoire visuelle, le jeu fait appel aux connaissances en orthographe. Il entraîne à la construction et à l'épellation de mots. Il nécessite un certain raisonnement pour s'orienter efficacement sur le plan de jeu afin d'obtenir les lettres nécessaires à la composition des mots demandés. Le nom de chaque objet ou animal illustré est noté en minuscules imprimées au verso de la carte. Les enfants plus jeunes peuvent retourner les cartes de temps en temps pour éviter de se tromper. Ils peuvent même les placer devant eux et se familiariser ainsi avec les lettres de l'alphabet et l'orthographe des mots du jeu. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 406 jeu de stratégie

A 407 jeu de hasard

B 411 raisonnement concret

B 408 relations spatiales

C 302 discrimination visuelle

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 401 mémoire orthographique

### CONTENU

1 plan de jeu, 36 cartes, 100 lettres, 4 cuisiniers, 1 dé, 4 supports en plastique, 4 présentoirs de lettres, 1 règle du jeu dans le couvercle.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Éditions Denis Cogneaux

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 4

**Prix** : ± 85 € (2013)



### PRINCIPE DU JEU

Parcourir le plan de jeu et évoquer un mot contenant un son donné en tenant compte de sa place dans le mot ou se débarrasser de ses cartes « dessins » et « mots à trou » lorsqu'elles contiennent le son demandé.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu propose une sensibilisation aux sons de la langue par l'évocation de mots contenant les sons demandés ou par le repérage de ces sons dans des illustrations et des mots à trou. Il fait appel au vocabulaire et à la mémoire auditive. Il exerce la discrimination auditive et visuelle pour le repérage des sons dans les cartes-dessins et dans les cartes-mots à trou. Ce matériel s'utilise seul en rééducation ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression  
 A 401 jeu d'association  
 A 403 jeu de circuit et de parcours  
 B 401 classification  
 B 411 raisonnement concret  
 C 301 discrimination auditive

C 306 discrimination visuelle  
 C 306 mémoire auditive  
 D 103 jeu individuel et compétitif  
 E 302 correspondance lettres-sons  
 E 304 décodage de mots

### CONTENU

1 plan de jeu, 68 cartes-dessin, 52 cartes-mot, 1 dé « 6 », 1 dé spécial, 4 jetons, 1 notice pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** La Montgolfière des enfants

**Age :** dès 5 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 4

**Prix :** ± 45 € (2008)



## PRINCIPE DU JEU

Lancer le dé et parcourir le plan de jeu en nommant chaque illustration sur laquelle le joueur passe ou s'arrête et obtenir le plus de mots contenant le son recherché : cr, gr ; tr, dr.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de parcours fait appel au vocabulaire de base pour identifier les illustrations des cases et exerce la discrimination auditive des sons présents dans ces mots. Les sons choisis sont fort proches et donnent souvent lieu à des confusions ce qui demande un gros effort de concentration chez les joueurs qui progressivement se familiarisent avec l'articulation des doubles consonnes « cr, gr, tr, dr. Les plus âgés pourront également écrire les noms et s'initier à l'orthographe. Se joue seul, en rééducation ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 403 jeu de circuit et de parcours

B 302 appariement

C 301 discrimination auditive

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 103 jeu individuel et compétitif

E 401 mémoire orthographique

## CONTENU

1 plan de jeu recto-verso, 1 sac eau et 1 sac sable, 1 sac contenant 2 dés 6 et 4 pions « animal », 1 pochette transparente contenant 40 jetons animaux, 2 listes de mots, bloc de marque, 4 crayons, le livret explicatif.

**Jeu d'adresse** A 404  
**Éditeur** : Karl Schubert  
**Age** : dès 6 ans  
**Nb. de joueurs** : 2 à 10



### PRINCIPE DU JEU

À l'aide de ficelles tendues attachées à un crayon, les joueurs reproduisent ensemble soit un dessin-modèle, soit un objet ou une chose qu'ils décident de créer. Les variantes sont multiples.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Il faut respecter les consignes, ne pas tout tirer à soi, écouter les autres, s'organiser. Le groupe doit donc jouer ensemble et communiquer de manière claire pour réussir à dessiner un motif, des formes géométriques, des mots prédéfinis ensemble ou suivre un parcours. Il peut s'utiliser à l'intérieur sur du papier avec un crayon de couleur, de cire ou un feutre ou à l'extérieur avec une grosse craie. C'est également un jeu d'habileté motrice et de coordination entre l'œil et la main (permet de mieux prendre conscience de ses forces). Ce jeu coopératif et dynamique pourra pour renforcer la cohésion du groupe.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 404 jeu d'adresse

C 311 coordination œil-main

C 403 dextérité

D 401 jeu coopératif

E 205 discours expressif

### CONTENU

1 plateforme en bois, 10 ficelles (100 cm) de couleur jaune, orange, rouge, verte et bleu, 1 crayon de cire, 1 scratch pour fixer le crayon, 1 notice explicative.

**Jeu de langage et d'expression** A 410

**Éditeur** : Éditions pédagogique du Grand Cerf

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 4

**Prix** : ± 65 €

la semaine  
dernière

Pierre et  
Marine

ont préparé

une pizza

## PRINCIPE DU JEU

Composer des phrases en déposant les cartes sujet, verbe, complément d'objet direct et complément circonstanciel qui la constituent tout en respectant les règles grammaticales et orthographiques.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de création de phrases courtes consolide l'apprentissage de la structure de la phrase et crée des automatismes. Il permet d'acquérir le réflexe des accords " sujet/verbe " et la concordance " temps de verbe/complément circonstanciel de temps ". Il fait appel aux connaissances en grammaire et en orthographe. Le matériel peut être utilisé avec des enfants plus jeunes en ne prenant que les cartes " sujet/verbe " au présent de façon à ne travailler que les accords des verbes. S'utilise seul ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 317 créativité productive

D 103 jeu individuel et compétitif

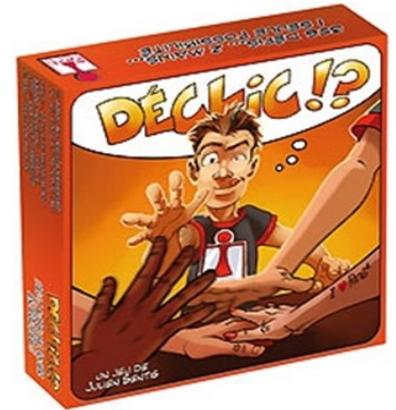
E 401 mémoire orthographique

E 403 mémoire grammaticale

E 404 mémoire syntaxique

## CONTENU

100 cartes dont 25 " verbe " (en rouge), 25 " sujet " (en bleu), 25 " complément d'objet direct " (en noir), 25 " complément circonstanciel " (en vert), 1 notice explicative.



**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Ferti

**Age :** dès 8 ans

**Nb. de joueurs :** 3 à 8

**Prix :** ± 11 € (2015)

### PRINCIPE DU JEU

Les joueurs doivent répondre le plus rapidement possible par vrai ou faux à la question en posant sur la cible la main « vrai » ou la main « faux », et cela pour obtenir le plus de points. Les questions peuvent avoir des réponses différentes en fonction des joueurs, du lieu ou du moment.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'ambiance se joue individuellement et dans un esprit de compétition. Il requiert de la concentration et de réflexion pour répondre aux questions parfois alambiquées ou comportant des doubles négations par exemple, mais il faut aussi faire preuve de rapidité. Ce dernier élément du jeu donne au jeu son côté convivial, car il génère des réponses qui peuvent être surprenantes. Il nécessite une bonne maîtrise de la langue française. Ce jeu favorise une meilleure connaissance de ses partenaires de jeu.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 408 jeu questionnaire

B 411 raisonnement concret

C 408 rapidité

C 411 Concentration

D 301 jeu compétitif

E 305 décodage de phrases

E 306 décodage de messages

F 401 connaissance personnelle

### CONTENU

89 cartes, 1 carte vrai/faux, 1 règle de jeu, 1 cible en mousse.

## Jeu de langage et d'expression A 410

Éditeur : Ferti

Age : dès 7 ans

Nb. de joueurs : 3 à 8

Prix : ± 15 € (2015)



### PRINCIPE DU JEU

Les joueurs doivent répondre le plus rapidement possible par vrai ou faux à la question en posant sur la cible la main « vrai » ou la main « faux », et cela pour obtenir le plus de points. Les questions peuvent avoir des réponses différentes en fonction des joueurs, du lieu ou du moment.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'ambiance se joue individuellement et dans un esprit de compétition. Il requiert de la concentration et de réflexion pour répondre aux questions parfois qui peuvent varier selon divers critères, mais il faut aussi faire preuve de rapidité. Ce dernier élément du jeu donne au jeu son côté convivial, car il génère des réponses qui peuvent être surprenantes. Il nécessite une bonne maîtrise de la langue française. Ce jeu favorise une meilleure connaissance de ses partenaires de jeu. Cette version familiale de Déclik family propose des questions plus abordables.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 408 jeu questionnaire

B 411 raisonnement concret

C 408 rapidité

C 411 Concentration

D 301 jeu compétitif

E 305 décodage de phrases

E 306 décodage de messages

F 401 connaissance personnelle

### CONTENU

72 cartes (pour 360 défis), 8 bracelets colorés (que l'on met pour marquer la main qui répond Vrai), 1 cible en mousse, règle.

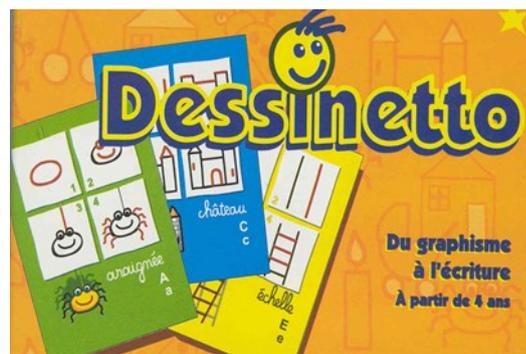
**Jeu de production graphique à deux dimensions A 203**

**Éditeur :** Lunadis

**Age :** dès 4 ans

**Nb. de joueurs :** 1 et plus

**Prix :** ± 12 € (2005)



## PRINCIPE DU JEU

Reproduire des dessins et demander aux autres joueurs de les identifier oralement ou soit en écrivant l'initiale, soit en recopiant le mot écrit sur la carte modèle.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

La version simple du jeu consiste à faire deviner aux autres joueurs des dessins que l'enfant réalise en suivant les étapes graphiques des modèles proposés. Trois niveaux de difficulté graphique (escalier au verso de la carte) exercent la reconnaissance des formes et la maîtrise du geste. Les enfants plus âgés, déjà sensibilisés aux lettres de l'alphabet et à l'association son-lettre, peuvent essayer d'écrire la première lettre du nom associé au dessin. Ils peuvent aussi recopier sans faute d'orthographe le nom du dessin écrit sur la carte ou encore inventer et raconter une histoire à partir des dessins réalisés lors de la partie. Les différents niveaux d'utilisation du jeu permettent le développement du geste graphique, de l'expression verbale, des connaissances en vocabulaire et en orthographe.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 203 jeu de production graphique

B 202 images mentales

B 203 pensée représentative

C 307 mémoire visuelle

C 308 mémoire auditive

C 311 coordination œil-main

D 103 eu individuel et compétitif

E 401 mémoire orthographique

## CONTENU

42 cartes-modèle, 2 cartes r-v « plans de jeu », 1 livret d'histoires, 8 jetons, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Cocktail Games

**Age :** dès 8 ans

**Nb. de joueurs :** 3 à 7

**Prix :** ± 12 € (2016)



## PRINCIPE DU JEU

Jeu dans lequel 2 joueurs (les détectives) doivent deviner un mot, un personnage, un animal, un titre d'œuvre ou encore un lieu à l'aide d'indices. Les indices sont donnés par les indics à tour de rôle. Le type d'indice est déterminé par la carte indice reçue au départ (mot, dessin, bruitage ou mime). Chacun des détectives a le droit de faire une et une seule proposition. Si l'un des détectives ou les deux semblent trop longs, on déclenche le minuteur. Si aucune bonne réponse n'est fournie, on passe à l'indice de l'indic suivant, qui retourne sa carte indice et ainsi de suite.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'ambiance fait appel à la connaissance de mots de vocabulaire et de connaissance générale en faisant deviner aux autres joueurs les mots indiqués sur les cartes. L'originalité du jeu tient au fait que les types d'indices sont multiples et imposés par les cartes (objet, personnage, adjectif, verbe, lieu, bruitage, mime...). Se joue dans un esprit de compétition et permet à l'adolescent d'être valorisé et apprécié par ses pairs

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 202 images mentales

B 203 pensée représentative

C 412 mémoire logique

D 301 jeu compétitif

E 207 discours informatif

E 211 mémoire sémantique

E 212 mémoire lexicale

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

12 cartes « indice », 42 cartes « énigmes », 1 minuteur (10 sec.) et une règle de jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Megableu

**Age :** dès 6 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 6

**Prix :** ± 30 € (2013)



### PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur reçoit une carte illustrée d'un animal, d'un légume, d'un fruit ou d'un objet qu'il insère dans un bandeau posé sur sa tête sans la regarder. À tour de rôle, chaque joueur pose le maximum de questions en un temps limité par le sablier pour deviner l'illustration de sa carte. Le premier à en trouver trois est le vainqueur.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu exige de la concentration et de la déduction pour enregistrer les informations données et en tirer des conclusions. Il développe la capacité de mémorisation des informations données. Ce jeu favorise l'expression orale et permet aux joueurs de se familiariser avec les tournures interrogatives

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 408 jeu questionnaire

B 411 raisonnement concret

C 408 rapidité

C 411 concentration

C 412 mémoire logique

D 301 jeu compétitif

E 205 discours expressif

### CONTENU

1 notice explicative, 72 cartes, 1 sablier d'une minute, 24 jetons, 6 bandeaux.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age :** dès 5 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 6

**Prix :** ± 123 € (2012)



## PRINCIPE DU JEU

Jeux basés sur la phonologie : images contenant un son donné, définitions, descriptions et dominos des sons.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'association d'images et d'images-sons exerce le sens de l'observation et l'appellation des mots illustrés afin d'y associer les sons correspondants. Il encourage la recherche des sons présents dans les mots et exerce la discrimination auditive et visuelle. Les devinettes de phonologie demandent de retrouver l'image correspondant à la "définition-description" et encouragent ainsi la représentation mentale d'un mot sur base d'indices relatifs aux syllabes et aux sons. Des variantes du jeu permettent d'associer des cartes-image qui comportent un son commun, à la manière d'un domino, ou de déposer toutes les cartes-image qui ne comportent pas un son donné (le son interdit). Le verso des cartes-sons et des cartes-devinettes permet l'autocorrection.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

A 411 jeu d'énigme

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 301 discrimination auditive

C 302 discrimination visuelle

C 306 mémoire auditive

D 103 jeu individuel et compétitif

E 302 correspondance lettres-sons

E 304 décodage de mots

## CONTENU

1 plateau en 8 parties, 56 cartes devinettes, 46 cartes-sons, 54 images, 30 anneaux, la règle du jeu.

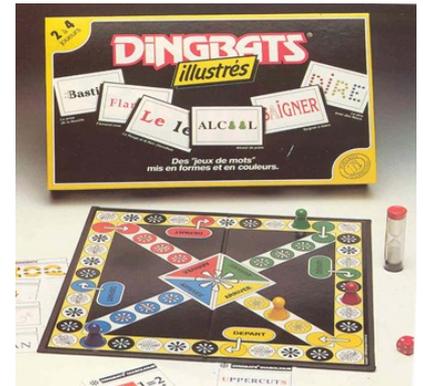
**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Hanourdin

**Age :** dès 12 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 4 (ou plus en équipe)

**Prix :** en ludothèque



## PRINCIPE DU JEU

Retrouver le jeu de mots, l'expression, le mot caché, ... qui se trouve sur la carte « dingbats » en avançant sur le plan de jeu.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Un dingbats est un « jeu de mots », une réflexion, une expression connue ou un “bon mot” qu'il faut déchiffrer à partir d'une définition succincte et imagée, illustrée par les mots eux-mêmes, leur phonétique, la couleur dans laquelle ils sont écrits, ou en associant les idées résultant d'une combinaison de lettres et de dessins. Le graphisme est également très important dans la recherche des énigmes. La résolution des dingbats requiert donc beaucoup de réflexion, d'associations complexes, de concentration, de rapidité. Jeu original qui requiert parfois des connaissances littéraires et cinématographiques.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 504 raisonnement combinatoire

B 505 système de représentations complexes

C 408 rapidité

C 411 concentration

C 412 mémoire logique

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 306 décodage de messages

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

1 plan de jeu, 432 cartes dingbats, 144 cartes dingbats diaboliques, 4 pions, 1 dé, 1 sablier, 1 plateau de rangement, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Vie Féminine

**Age** : dès 4 ans

**Nb. de joueurs** : 10 à 12

**Prix** : ± 40 € (2016)



**PRINCIPE DU JEU**

Basé sur le principe du jeu de l'oie, une série de questions sont posées pour avancer ainsi que des cases bonus. 33 questions selon différentes catégories (ici, culture d'origine, personnalité, compétences).

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu de l'oie joué en groupe permet de se présenter, d'en apprendre sur les personnalités autour de la table, mais aussi d'identifier les compétences, qualités, expériences des participantes. Une animation autour de « Dis-nous qui tu es ! » sera l'occasion de faire connaissance mais aussi, et surtout, de travailler l'estime de soi et la mise en valeur des ressources et compétences de chacune. Par ailleurs, en tant qu'outil d'apprentissage du français, ce jeu vise à développer chez les apprenantes : l'usage des trois temps simples, des adjectifs possessifs et qualificatifs, des particules interrogatives, l'expression orale.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

E 205 discours expressif

A 403 jeu de circuit et de parcours

E 103 décodage verbal

D 402 jeu coopératif et compétitif

**CONTENU**

1 plateau de jeu, 36 cartes et un livret explicatif.

## Jeu de langage et d'expression A 410

Éditeur : Libellud

Age : dès 12 ans

Nb. de joueurs : 3 à 6

Prix : ± 30 € (2013)



### PRINCIPE DU JEU

Le conteur doit associer un mot, une phrase, une idée, un concept, une onomatopée à une image. Les autres joueurs doivent alors choisir dans leur paquet (6) la carte qui illustre le mieux la proposition du conteur. On mélange les cartes et on révèle le tout. Le but est de retrouver, parmi toutes les cartes sélectionnées, la carte du conteur en votant. Si personne ne trouve, vous ne marquez aucun point et si tout le monde trouve... non plus. Il s'agit de rester subtil pour gagner un maximum de points.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Lorsque les joueurs doivent associer un mot, une phrase, une idée, un concept, une onomatopée à une image, ils font appel à leur imagination et leurs connaissances culturelles ainsi qu'à leur capacité de raisonnement par association d'idées en créant des liens entre les images et ce qu'elles évoquent. Ce jeu favorise l'expression orale et l'imagination.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 309 association d'idées

C 204 Créativité expressive

D 301 jeu compétitif

E 205 discours expressif

E 211 mémoire sémantique

E 213 conscience du langage oral

F 401 connaissance personnelle

### CONTENU

1 plateau de jeu, 8 paquets de 40 cartes «Image», 8 pions, 25 cartes «Thème» et 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Asmodée

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 15 € (2011)



**PRINCIPE DU JEU**

Lors de chaque manche, tous les joueurs doivent chacun proposer un mot correspondant au thème et à l'initiale donnés en y intégrant le plus de lettres apparaissant sur les dés.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu d'énoncé de mots par rapport à un thème et à une initiale donnés fait appel à la connaissance et à la mémoire lexicale. Il requiert la concentration des joueurs pour sélectionner mentalement un mot qui inclut le plus de lettres parmi les 5 proposées par les dés, ou à l'inverse un mot qui ne les comportent pas. Il nécessite donc une bonne connaissance de l'orthographe. Ce jeu de rapidité suppose une certaine prise de risque car les joueurs doivent à la fois prendre le temps de trouver le mot le plus long mais pas trop toutefois car les derniers à répondre ne reçoivent pas de points. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression	D 301 jeu compétitif
B 501 raisonnement hypothético-déductif	E 401 mémoire orthographique
C 408 rapidité	F 401 connaissance personnelle
C 411 concentration	F 402 reconnaissance sociale
C 412 mémoire logique	

**CONTENU**

5 dés lettres de couleurs différentes, 1 dé couleurs, 1 dé (1 à 6), 90 jetons bleus, 4 cartes-thèmes, 2 variantes, 1 carte « règles résumées », la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Asmodée

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à

**Prix** : ± € (2018)



## PRINCIPE DU JEU

Dobble est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps. 8 symboles présents sur chaque carte parmi 50. Un seul et unique symbole est identique entre deux cartes. Il faudra le nommer le plus rapidement à haute voix. Ensuite, récupérer la carte comportant le même symbole, se défausser de la carte ou la refile à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Nommer chaque objet permet d'enrichir son vocabulaire et d'exercer sa capacité d'observation et sa discrimination visuelle. Il requiert de la concentration et de la rapidité. Il se joue dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	C 307 mémoire visuelle
A 410 jeu de langage et d'expression	C 408 rapidité
B 302 appariement	D 301 jeu compétitif
B 309 association d'idées	E 203 appellation verbale
C 302 Discrimination visuelle	E 212 mémoire lexicale

## CONTENU

55 cartes et une règle de jeux.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Asmodée

**Age** : dès 4 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 8

**Prix** : ± 16 € (2016)



## PRINCIPE DU JEU

Dobble est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps. Dans cette version pour enfants, 5 symboles sont présents sur chaque carte parmi 30. Un seul et unique symbole est identique entre deux cartes. Il faudra le nommer le plus rapidement à haute voix. Ensuite, récupérer la carte comportant le même symbole, se défausser de la carte ou la donner à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Nommer chaque objet permet d'enrichir son vocabulaire et d'exercer sa capacité d'observation et sa discrimination visuelle. Il requiert de la concentration et de la rapidité. Il se joue dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 302 appariement

B 309 association d'idées

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

C 408 rapidité

D 301 jeu compétitif

E 203 appellation verbale

E 208 mémoire lexicale

## CONTENU

30 cartes et une règle de jeux.

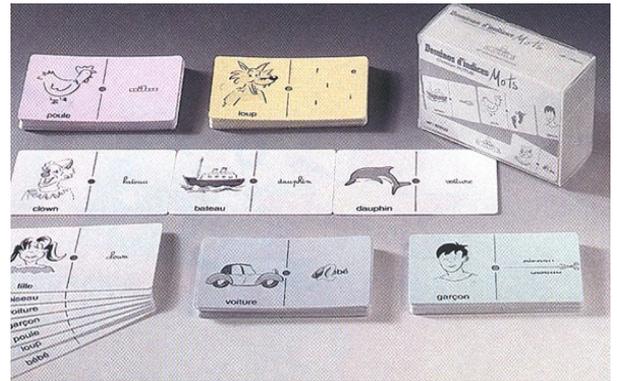
**Jeu d'association A 401**

**Éditeur :** Scolavox

**Age :** dès 6 ans

**Nb. de joueurs :** 1

**Prix :** ± 25 €



## PRINCIPE DU JEU

Associer la moitié " image-mot " d'un domino à la moitié " indice-mot " correspondante.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ces 5 séries de dominos proposent toujours d'associer les 10 mêmes images avec leurs noms inscrits en dessous à 5 formes de représentation de ces noms appelés " indices-mots ". Ces indices-mots sont : une succession de carrés et de rectangles qui remplacent les lettres et reproduisent la forme du mot écrit, le mot écrit en caractères minuscules cursifs, ou en caractères minuscules imprimés, mais découpé en son milieu dans le sens horizontal ou partiellement caché par un dessin de coquillage ou des empreintes de pas, ou encore dispersé sur la moitié du domino (anagramme). Ces exercices d'identification ou de reconstitution d'un mot sur base de différents graphismes et découpages exercent la discrimination et la mémoire visuelles.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 302 appariement

B 309 association d'idées

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

D 101 jeu individuel

E 304 décodage de mots

## CONTENU

5 séries de 10 dominos de couleurs différentes, en plastique solide et souple.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur :** Éditions MDI

**Age :** dès 6 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 6

**Prix :** ± 90 €



### PRINCIPE DU JEU

Associer la moitié "mot" ou "phrase" d'un domino à la moitié "image" correspondante.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Les "lexiques" et dominos illustrés contribuent à la constitution du "capital-mots" de l'enfant. Ils l'amènent à pratiquer une lecture fonctionnelle, efficace et rapide. Ils permettent également de constater une des réalités essentielles du langage écrit, à savoir qu'un phonème peut correspondre à plusieurs graphèmes et inversement. Le coffret comporte 8 séries de dominos correspondant aux sons suivants : a-e-i-o-u-r-t-p. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 302 appariement

B 309 association d'idées

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

C 306 mémoire auditive

D 301 jeu compétitif

E 302 correspondance lettres-sons

E 304 décodage de mots

E 305 décodage de phrases

### CONTENU

32 planches illustrées de 8 couleurs différentes (lexiques), 128 dominos illustrés de 8 couleurs différentes, 16 dominos bicolores, 1 règle du jeu.

**Jeu de langue A 401**

**Éditeur :** Gigamic

**Age :** dès 8 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 10

**Prix :** ± 11 € (2018)



## PRINCIPE DU JEU

Jeu d'association d'images, il faudra être le premier à trouver un lien entre 2 cartes parmi les 9 cartes posées sur la table. Le joueur qui y parvient récupère les 2 cartes concernées puis remplace ces 2 cartes. Sa réponse devra être au préalable validée par les autres joueurs. Le joueur qui aura récolté le plus de cartes en fin de partie sera désigné vainqueur.

Il est possible de lier deux cartes pour créer un mot composé. Mais il est également possible de faire référence à une phrase connue, une métaphore, un titre de film, un sentiment, etc.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ces défis linguistiques basés sur le raisonnement et association d'idées fait appel à sa connaissance lexicale et sémantique des images représentées.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langue

B 309 association d'idées

B 411 raisonnement concret

C 317 créativité productive

C 411 concentration

D 301 jeu compétitif

E 211 mémoire sémantique

E 212 mémoire lexicale

F 401 connaissance personnelle

## CONTENU

110 cartes et une règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression à deux dimensions A 203**

**Éditeur :** Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age :** dès 5 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 6

**Prix :** ± 100 € (2006)



## PRINCIPE DU JEU

Dessiner un portrait en écoutant les indications reprises sur une fiche qui décrit point par point les caractéristiques du personnage.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'écoute, de compréhension et d'application de consignes orales par le dessin fait appel à la capacité d'attention auditive et cognitive (fonction symbolique) permettant de décoder et d'analyser un message verbal dans le but d'en comprendre le sens et de l'exprimer par une représentation graphique adéquate. Il exerce la perception des détails et renforce la discrimination des couleurs et des formes. Il consolide les notions spatiales de base telles que : à gauche, à droite, en bas, en haut, au-dessus, en-dessous, dans, à côté,... Ce jeu propose trois niveaux de difficulté, allant d'énoncés simples à plus complexes avec des négations et des déductions. Une fois le dessin terminé, l'enfant peut le confronter au modèle référent et à ceux des autres joueurs.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 203 jeu de production graphique	C 302 discrimination visuelle
A 410 jeu de langage et d'expression	C 313 latéralité
B 305 différenciation de formes	D 103 jeu individuel et compétitif
B 308 différenciation spatiale	E 103 décodage verbal
B 309 association d'idées	E 203 décodage de phrases
C 301 discrimination auditive	

## CONTENU

28 fiches « portrait » (8 grandes), 28 fiches-texte (consignes), 12 feutres de couleurs, 1 notice pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Ortho Edition

**Age :** dès 8 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 4

**Prix :** ± 45 €



### PRINCIPE DU JEU

Être le premier à découvrir la phrase mystérieuse à l'aide des indices trouvés en cours de route et l'écrire correctement.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Pour amener à comprendre et intégrer la structure de la phrase. Le plan de jeu représente la phrase classique constituée des cinq fonctions principales : le groupe sujet, le verbe, le C.O.D., le C.O.I. et le groupe complément circonstanciel. Ces cinq fonctions ont été enrichies d'extensions (adjectif qualificatif, complément du nom) et d'informations supplémentaires (temps du verbe, forme de la phrase) visant la mise en pratique des règles grammaticales et de conjugaison de base.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

A 408 jeu questionnaire

B 411 raisonnement concret

C 408 rapidité

C 411 concentration

D 301 jeu compétitif

E 404 mémoire syntaxique

E 403 mémoire grammaticale

### CONTENU

1 plan de jeu, 60 cartes « maison », 24 cartes « pancarte », 4 cartes « horloge rouge », 3 cartes « livre », 30 cartes « épreuves », 12 cartes « chance », 65 cartes vierges, 4 planches réponses, 4 crayons, 4 pions de couleur différente, 1 dé, 20 jetons ronds (10 jaunes, 10 rouges).

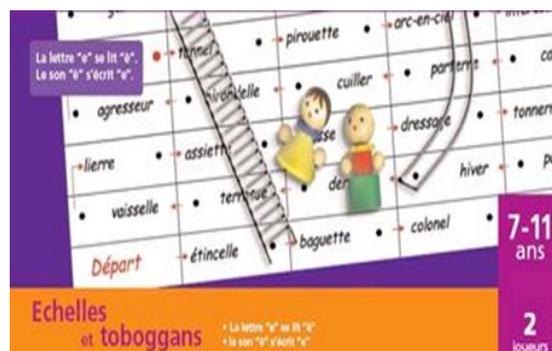
**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** La Montgolfière des enfants

**Age :** dès 7 ans

**Nb. de joueurs :** 2

**Prix :** ± 35 € (2008)



## PRINCIPE DU JEU

En fonction des jets de dés, parcourir le plan de jeu jusqu'à la case « arrivée », en lisant ou en écrivant correctement les mots contenant le son « è » des cases par lesquelles le joueur passe et en respectant les avantages et inconvénients des échelles et toboggans.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de langage basé sur la lecture, et plus tard l'écriture, de mots contenant le son « è » orthographié de plusieurs façons permet à l'enfant de se familiariser aux différentes écritures du son (« es », « et », « ette », « er », « el », « elle »). La lettre « e » se lit « è », le son « è » s'écrit « e ». L'enfant doit lire tous les mots des cases par lesquelles il passe, puis les écrire. Aucune illustration n'aide à la lecture des mots mais le fait que le jeu ne porte que sur les différentes graphies du son « è » facilite la lecture. Par contre, la reproduction écrite des mots lus par l'autre joueur est plus difficile et fait appel à la mémoire visuelle et auditive des difficultés orthographiques. 4 plans de jeu différents permettent de choisir la difficulté que l'on veut aborder.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 403 jeu de circuit et de parcours

B 411 raisonnement concret

C 301 discrimination auditive

C 308 mémoire auditive

C 315 orientation spatiale

D 301 jeu compétitif

E 401 mémoire orthographique

## CONTENU

2 plans de jeu recto-verso, 2 échelles, feuilles de marque « échelles », 6 transparents (3 échelles, 3 toboggans), 1 sac contenant 3 petites échelles en bois, 2 pions, 2 dés (6 et 3), 2 crayons, le livret explicatif.

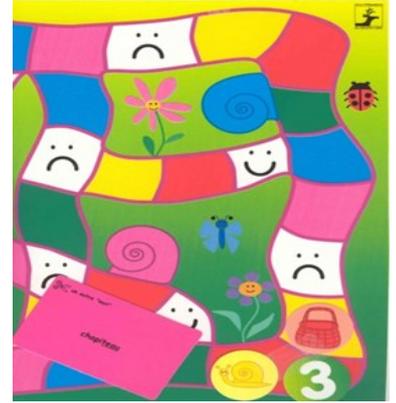
**Jeu questionnaire** A 408

**Éditeur** : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age** : dès 7 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 100 € (2006)



## PRINCIPE DU JEU

Récolter dans son panier cinq escargots bavards de couleurs différentes en répondant correctement aux questions posées oralement.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de questions-réponses offre une palette d'exercices faisant appel aux connaissances du vocabulaire et du sens des mots. Il affine la discrimination auditive et la compréhension à l'audition des joueurs et les aide à se repérer dans le temps. Il augmente la capacité de concentration, d'attention et de mémorisation de l'enfant à l'oral. Ce jeu s'adresse surtout aux enfants ayant des difficultés de langage et de conscience phonologique et est donc plus souvent utilisé dans le cadre d'une rééducation logopédique.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 408 jeu questionnaire

A 410 jeu de langage et d'expression

B 409 relations temporelles

B 411 raisonnement concret

C 301 discrimination auditive

C 306 mémoire auditive

D 103 jeu individuel et compétitif

E 304 décodage de mots

E 305 décodage de phrases

## CONTENU

1 plan de jeu, 6 cartes « panier », 5 séries de 24 cartes (5 couleurs), 12 cartes-chance/malchance, 39 jetons (30 escargots, 4 chiffres, 5 paniers), 1 dé, 6 pions, 1 notice pédagogique.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur** : Éditions pédagogique du Grand Cerf

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 6

**Prix** : ± 106 € (2008)



## PRINCIPE DU JEU

Être le premier à compléter sa planche de jeu avec 6 cartes illustrées qui répondent à la consigne de la présence d'un son ou d'un nombre de syllabes.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'association de cartes illustrées aux sons et au nombre de syllabes imposés par la consigne fait appel au vocabulaire de base pour identifier les images, à la découpe des mots en syllabes et à la discrimination auditive des sons présents dans ces mots. Il exerce à la discrimination de trois grandes catégories de sons : ou/oi/on/o (au, eau)/in (ain, ein)/en (an) ; f/v/s/z/ch/j ; p/b/t/d/k/g. Ce jeu s'adresse aux enfants pré-lecteurs ou en cours d'apprentissage ainsi qu'à tous ceux qui ont tendance à confondre certains sons. Se joue seul, en rééducation ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage d'expression

B 302 appariement

C 301 discrimination auditive

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 103 jeu individuel et compétitif

E 210 mémoire phonétique

E 212 mémoire lexicale

## CONTENU

1 plateau de jeu en 7 parties, 6 jetons, 24 cartes-sons, 70 cartes indicées, la notice pédagogique.

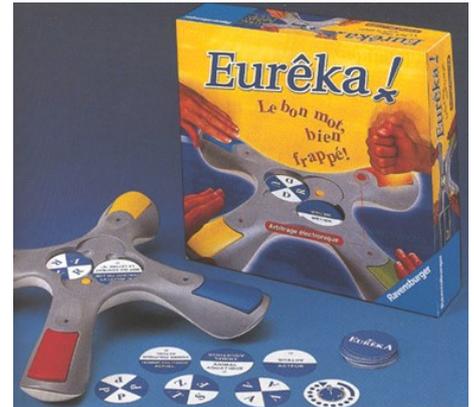
**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Nathan

**Age :** dès 9 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 4

**Prix :** ± 50 €



**PRINCIPE DU JEU**

Être le premier à se débarrasser de ses cartes en trouvant soit un mot qui correspond au thème proposé et qui commence par une des lettres imposées, soit le maximum de mots correspondant au thème, sans se soucier de l'initiale.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu de vocabulaire et de connaissances exige une réflexion rapide. En effet, seul le premier joueur à appuyer sur son poussoir après avoir trouvé un mot qui convient peut donner sa réponse. Une variante au jeu est introduite lorsqu'apparaît une carte "compte à rebours". Les joueurs doivent alors, dans un temps limité, inscrire le maximum de mots correspondant au thème annoncé sans se soucier de l'initiale. Cette variante nécessite également un vocabulaire étendu mais de plus une capacité à regrouper ses connaissances, par association d'idées, autour d'un thème. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition et donne l'occasion aux joueurs d'être appréciés et valorisés par leurs pairs.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

B 401 classification

C 408 rapidité

C 411 concentration

C 412 mémoire logique

D 301 jeu compétitif

E 304 décodage de mots

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

**CONTENU**

1 plateau de jeu électronique, 29 cartes-lettres, 4 cartes « compte à rebours », 33 cartes « thème famille », 33 cartes « thème junior », 1 règle du jeu. Fonctionne avec 2 piles LR6 1,5V (non fournies).

**Jeu de langue** A 401  
**Éditeur** : Cocktail Game  
**Age** : dès 6 ans  
**Nb. de joueurs** : 2 à 7  
**Prix** : ± 11€ (2018)



### PRINCIPE DU JEU

Il faut inventer les noms pour les personnages illustrés sur la carte au fur et à mesure de leur apparition dans la pioche. Chaque joueur est libre de lui donner n'importe quel nom sorti de son imagination mais quand un personnage revient, il faut se souvenir de son nom et criez-le en premier ! Jeu de mémoire et de créativité.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce petit jeu amusant exerce la mémoire. Il faudra aussi avoir de l'imagination pour trouver un nom loufoque aux personnages en s'inspirant de leur allure, de leur couleur ou de leur forme

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langue	D 301 jeu compétitif
B 409 association d'idées	E 203 appellation verbale
C 204 créativité expressive	F 402 reconnaissance sociale
C 306 mémoire auditive	
C 408 rapidité	

### CONTENU

56 cartes et une règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Éditions Denis Cogneaux

**Age :** dès 9 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 6

**Prix :** ± 80 € (2003)



### PRINCIPE DU JEU

Progresser sur le plan de jeu en conjuguant les verbes « illustrés » aux temps et aux personnes indiquées par les dés.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de parcours familiarise les enfants à la compréhension du système de conjugaison. Il demande tout d'abord de trouver l'infinitif d'un verbe représenté par un dessin, ensuite de trouver la bonne terminaison en fonction du temps et de la personne désignés par les dés et finalement de conjuguer avec un passage à l'écrit. Les 4 temps exploités par ce jeu sont le présent, l'imparfait, le futur et le passé composé. Si le dé-temps n'est pas utilisé, chaque temps peut être travaillé séparément. Quatre tableaux de conjugaison permettent de corriger les réponses des joueurs. S'utilise seul pour s'entraîner, avec un adulte dans une optique de rééducation ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 403 jeu de circuit et de parcours

B 202 images mentales

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

C 316 orientation temporelle

D 103 jeu individuel et compétitif

E 401 mémoire orthographique

E 403 mémoire grammaticale

F 401 connaissance personnelle

### CONTENU

1 plan de jeu, 4 fiches « temps », 25 cartes, 1 dé « temps », 2 dés « pronoms personnels », 1 dé « 6 », 6 jetons, 30 jetons rouges « gain », 1 notice pédagogique.

**Jeu de langage A 401**  
**Éditeur** : Cocktail games  
**Age** : dès 10 ans  
**Nb. de joueurs** : 3 à 8  
**Prix** : ± 27 € (2017)



## PRINCIPE DU JEU

Les joueurs fouillent parmi les 400 photos pour trouver celles qui correspondent le mieux à son lieu (au restaurant, à l'opéra, au commissariat...) dans un temps limité et tous ensemble. Ensuite, chacun doit essayer de déduire quels sont les lieux des autres joueurs en fonction des photos sélectionnées pour marquer des points.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Lorsque les joueurs doivent associer un lieu à des images, ils font appel à leur imagination et leurs connaissances culturelles ainsi qu'à leur capacité de raisonnement par association d'idées en créant des liens entre les images et le lieu. La rapidité pour créer les associations avec les images est essentielle et contribue à en faire un jeu d'ambiance.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression	E 205 discours expressif
B 309 association d'idées	E 211 mémoire sémantique
C 204 créativité expressive	F 401 connaissance personnelle
C 408 rapidité	
D 301 jeu compétitif	

## CONTENU

1 notice explicative, 160 cartes "lieu", 400 cartes "Fouille", 6 cartes "Sens", 8 cartes "Emplacement", 64 cartes "Numéro", 1 sablier de 30 secondes, 1 bloc de score.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur** : Ravensburger

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 20 €



### PRINCIPE DU JEU

Retrouver sur le plan de jeu l'image qui correspond à la combinaison des symboles des 3 dés jetés.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de loto permet aux enfants d'exercer leur capacité de concentration et leur discrimination visuelle. Les joueurs repèrent les détails qui différencient les images et développent leur capacité d'intégrer et de combiner 3 informations complémentaires : la couleur, la forme géométrique et le dessin. Il s'agit donc d'un jeu qui exerce des compétences que les enfants devraient maîtriser pour aborder la lecture et l'écriture.

Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

B 302 appariement

B 303 différenciation de couleurs

B 304 différenciation de formes

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

### CONTENU

6 planches de jeu, 1 dé «cercles», 1 dé «ronds», 1 dé «motifs», 36 jetons de 6 couleurs, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Anaton's éditions

**Age** : dès 7 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 4

**Prix** : ± 32 € (2012)



## PRINCIPE DU JEU

Dès que la 1<sup>ère</sup> carte est dévoilée, les joueurs écrivent rapidement, à l'aide de leurs lettres déposées sur le plateau, le nom du sujet représenté sur la carte. Le premier à avoir terminé son mot appuie sur la sonnette et si le mot est correctement orthographié, il remporte la carte.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'association images-mots fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe afin de nommer puis de copier ou d'écrire de mémoire le nom de l'illustration à l'aide de jetons-lettres. Le jeu propose des cartes-images de 3 niveaux de difficulté orthographique. Les jeunes joueurs qui ne savent pas encore écrire peuvent se familiariser avec les lettres en recopiant le modèle des mots écrits au verso des images. Les joueurs plus âgés se familiarisent avec l'orthographe de mots simples. Ce jeu peut être joué en mode apprentissage ou en mode défi. La présence de cartes pièges qui octroient gages, avantages et pénalités rend le jeu plus amusant.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 411 raisonnement concret

C 303 discrimination visuelle

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 103 jeu individuel et compétitif

E 301 discrimination de lettres

E 302 correspondance lettres-sons

E 304 décodage de mots

## CONTENU

1 plateau de jeu, 1 sonnette, 80 cartes-dessin recto-verso, 4 x 49 jetons-lettres, la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age :** dès 5 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 8

**Prix :** ± 95 €



## PRINCIPE DU JEU

Décrire des cartes illustrées ou comprendre des énoncés pour associer les cartes aux planches de jeu.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Gram'animo met en scène des animaux dans des situations inhabituelles qui attirent l'attention de l'enfant et l'invitent à s'exprimer puis à lire et à analyser des énoncés avec de plus en plus de précision. Ces 8 jeux s'adressent aux enfants de la maternelle à la 4<sup>e</sup> primaire ou aux enfants plus âgés ayant des difficultés de langage. Les jeux utilisant les planches et les cartes illustrées favorisent l'expression orale. Les jeux qui requièrent les cartes-phrases se rapportent à un exercice de lecture et de compréhension d'énoncés ou à une analyse grammaticale plus fine. Les cartes-phrases sont numérotées et permettent de sélectionner les exercices : masculin-féminin, singulier-pluriel, pronoms personnels sujets, temps des verbes, verbes pronominaux, voies active et passive...

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 302 appariement

B 309 association d'idées

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

C 306 mémoire auditive

D 103 jeu individuel et compétitif

E 305 décodage de phrases

## CONTENU

5 planches de jeu « loto » ; 60 cartes images (30 numérotées et 30 cartes identiques mais sans numéro), 1 carte joker, 64 cartes numérotées (avec code et texte différent), 5 jetons de couleurs différentes, 1 notice pédagogique.

## Jeu de langage et d'expression A 410

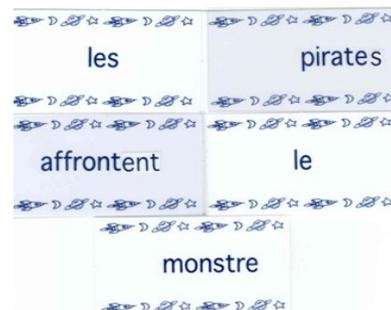
Éditeur : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

Age : dès 8 ans

Nb. de joueurs : 1 à 4

Prix : ± 90 € (2003)

Tu dois construire une phrase avec :  
- un verbe conjugué au présent  
à la 3ème personne du pluriel



### PRINCIPE DU JEU

Former des phrases à l'aide de cartes-mots en respectant une ou plusieurs consignes de départ.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Avec ce jeu, l'enfant exécute une consigne en composant progressivement une phrase à l'aide de la pioche et se familiarise ainsi peu à peu avec la structure des phrases. Ce jeu de construction de phrases fait appel aux notions d'accord sujet /verbe, aux temps des verbes, aux accords des noms et des adjectifs et aux notions de compléments. Les cartes-consignes proposent deux niveaux de difficultés (1 ou 2 consignes).

S'utilise seul, en rééducation ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 401 classification

B 409 relations temporelles

B 411 raisonnement concret

C 408 rapidité

C 409 précision

D 103 jeu individuel et compétitif

E 403 mémoire grammaticale

E 404 mémoire syntaxique

F 401 connaissance personnelle

### CONTENU

90 cartes « mot », 36 cartes transparentes « terminaison », 24 cartes « consigne », 1 notice pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age :** dès 12 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 6

**Prix :** ± 115 € (2011)



### PRINCIPE DU JEU

Répondre à des questions relatives à l'orthographe, la grammaire et la conjugaison et récolter le plus de points en parcourant le plan de jeu.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de questions-réponses s'adresse à des joueurs connaissant déjà les règles de grammaire. Il leur propose de raisonner, de déduire et d'analyser leurs connaissances. Les 4 thèmes développés sur les fiches de différentes couleurs correspondant aux cases du plan de jeu proposent divers exercices. La part de hasard liée au jet du dé et aux valeurs attribuées aux cases colorées du plan de jeu contribue à mettre sur pied d'égalité les joueurs dont le niveau de connaissances grammaticales diffère. La formulation des questions n'est pas toujours aisée à comprendre. Ce jeu, assez complexe, s'utilise de préférence avec l'aide d'un adulte et donc aussi en classe ou en équipe, pour chercher ensemble les solutions et argumenter les réponses aux questions.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 408 jeu questionnaire

B 501 raisonnement hypothético-déductif

B 503 raisonnement analogique

C 412 mémoire logique

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 403 mémoire grammaticale

E 404 mémoire syntaxique

E 406 réflexion sur la langue écrite

F 401 connaissance personnelle

### CONTENU

1 plateau de jeu, 4 séries de 30 cartes chacune, 1 dé, 6 pions, la notice pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Nathan

**Age :** dès 3-4 ans

**Nb. de joueurs :** 1

**Prix :** ± 35 € (2009)



**PRINCIPE DU JEU**

Reconstituer des séquences logiques et chronologiques composées de 4 images.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu propose 4 saynètes composées de 4 blocs-images que l'enfant devra encastrier dans un plateau creux et associer en respectant la suite logique et chronologique de la situation évoquée. L'utilisation des images fait appel aux capacités visuelles d'attention et de discrimination pour accéder au sens de chaque image et établir des liens temporels entre elles. Les images font appel au vocabulaire de base et constituent un bon exercice d'expression orale pour commenter les diverses situations. Se joue avec l'aide d'un adulte dans un contexte familial, scolaire ou de rééducation logopédique.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 402 jeu de séquence

A 410 jeu de langage et d'expression

B 403 relations de causalité

B 409 relations temporelles

B 411 raisonnement concret

C 203 reproduction d'évènements

D 102 jeu individuel et associatif

E 205 discours expressif

**CONTENU**

4 cadres en bois contenant chacun 4 pièces en bois.

**Jeu de séquence A 402**

**Éditeur** : Schubi

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 et plus

**Prix** : ± 25 € (2009)



## PRINCIPE DU JEU

Reconstituer des histoires en respectant la suite chronologique des 5 ou 6 images qui les composent.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu propose de reconstituer 12 histoires de 5 ou 6 images chacune à associer dans une suite chronologique. L'utilisation des images fait appel à la capacité d'attention, de discrimination et aux notions temporelles. Les histoires varient par leur degré de difficulté mais présentent toutes un déroulement d'une grande clarté. Les images font appel au vocabulaire de base et constituent un bon exercice d'expression orale pour commenter les diverses situations. Des variantes peuvent être proposées aux plus âgés comme : imaginer une suite, mélanger les différentes séquences et même écrire des histoires. Les thèmes abordés reprennent ceux de la vie quotidienne et mettent en scène des personnages de tout âge.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 402 jeu de séquence

A 410 jeu de langage et d'expression

B 403 relations de causalité

B 409 relations temporelles

B 411 raisonnement concret

C 203 reproduction d'évènements

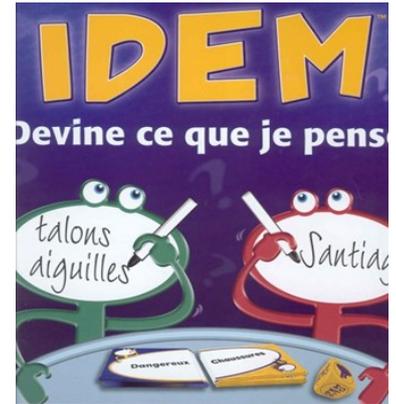
D 102 jeu individuel et associatif

E 205 discours expressif

## CONTENU

71 cartes illustrées, la règle du jeu.

**Jeu questionnaire** A 408  
**Éditeur** : University Games  
**Age** : dès 8 ans  
**Nb. de joueurs** : 3 à 6  
**Prix** : ± 20 € (2009)



## PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur doit écrire ou dessiner un mot répondant à la combinaison des cartes « comment ? » et « quoi ? ». Les réponses identiques permettent de remporter des points

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de recherche de mots communs selon deux indices donnés, le « comment » et le « quoi », fait appel à la connaissance du vocabulaire et au regroupement des connaissances en catégories. Le « quoi » correspond à diverses catégories ou thématiques (animal, fruit, pays, friandise, hobby,...) et le « comment » est un qualificatif (vieux, étrange, simple, fatigant,...). Ce jeu requiert de la concentration, développe la mémoire associative et la dextérité lorsqu'il s'agit de dessiner la réponse. Selon le lancer de dé, deux joueurs peuvent se concerter pour proposer ensemble une réponse en espérant ainsi avoir plus de chance de trouver la réponse des autres car seules les réponses communes valent des points. L'originalité des réponses n'est pas encouragée.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 408 jeu questionnaire	D 302 jeu compétitif et coopératif
A 410 jeu de langage et d'expression	E 401 mémoire orthographique
B 401 classification	F 401 connaissance personnelle
C 411 concentration	F 402 reconnaissance sociale
C 412 mémoire logique	

## CONTENU

1 plateau de jeu, 6 raquettes, 6 gommes, 6 marqueurs, 1 dé (4 « idem dito », 1 raquette, 1 crayon), 142 cartes dont 71 cartes « comment ? » et 71 cartes « Quoi ? », 1 règle du jeu.

## Jeu de langage et d'expression A 410

Éditeur : Asmodée

Age : dès 8 ans

Nb. de joueurs : 3 et +

Prix : ± 30 € (2011)



### PRINCIPE DU JEU

À tour de rôle, chaque joueur décrit une carte-image aux autres qui essaient de réaliser le dessin, le temps du sablier. Plus les dessins comporteront des détails mentionnés sur la carte, plus les joueurs remporteront de points.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu amusant de description de carte-scène fait appel à la lecture pour énoncer le titre de la scène mais surtout au langage oral et à la structuration de la pensée car le meneur de jeu doit décrire avec précision le dessin que les autres joueurs vont tenter de reproduire. Le jeu requiert une bonne maîtrise des notions spatiales (en haut, en bas, à gauche, à droite, dessus, dessous, devant derrière,...) pour pouvoir situer correctement les éléments de l'illustration les uns par rapport aux autres et par rapport au cadre de la feuille de dessin. La description et la réalisation doivent se faire endéans les 90 secondes de l'écoulement du sablier, ce qui crée une certaine tension. Au final, seuls les dessins comprenant certains détails prédéfinis remporteront des points.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 202 images mentales

B 203 pensée représentative

C 408 rapidité

C 409 précision

C 411 concentration

D 301 jeu compétitif

E 205 discours expressif

E 211 mémoire sémantique

E 212 mémoire lexicale

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

60 cartes « dessin/descriptif », 1 cache-carte, 1 sablier, 1 dé spécial (0 à 9), 6 blocs-notes, 6 crayons, la règle du jeu.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur** : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 et +

**Prix** : en ludothèque



## PRINCIPE DU JEU

Coder et décoder des messages représentés par un alignement de cartes-idéogrammes

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'association de cartes pour composer des phrases familiarise le joueur à l'expression et à la communication par des signes graphiques. Il invite à la lecture et met en place la fonction du code écrit et la structure de la phrase. Le jeu propose cinq séries de cartes-idéogrammes dont la couleur de fond varie suivant le groupe de mots auquel appartient l'idéogramme : jaune/noms ; rouge/verbes ; blanche/adjectifs ; bleue/adverbes et prépositions ; verte/articles. La méthode des idéogrammes, tant pour les enfants que pour les adultes en apprentissage d'une langue, permet d'aborder l'écrit en évitant de passer par l'analyse des difficultés orthographiques de la langue.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 411 raisonnement concret

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 104 jeu individuel et coopératif

E 304 décodage de mots

E 305 décodage de messages

## CONTENU

114 cartes en 5 couleurs (noms, adjectifs, verbes, adverbes et prépositions, articles), la notice pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Halloween Concept

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6 (ou plus)

**Prix** : ± 20 €



**PRINCIPE DU JEU**

Raconter une histoire à partir de cartes représentant les éléments essentiels des contes de fées. Interrompre le conteur, poursuivre l'histoire et la terminer par le dépôt d'une carte dénouement.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu requiert de l'imagination et un esprit logique pour raconter une histoire cohérente tout en déposant les cartes auxquelles on fait référence. Il faut également songer à ne pas utiliser un élément dont la carte n'est pas dans notre main pour éviter son dépôt par un autre joueur qui deviendrait alors le nouveau conteur. D'un autre côté, il demande aux auditeurs d'être attentifs pour placer bien à propos une carte de conte ou une carte interruption de la même famille que la carte de conte qui vient d'être jouée. Les images servent de tremplin à l'imaginaire et à l'expression verbale. Ce jeu exerce la structuration temporelle, la spontanéité et la rapidité. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

A 402 jeu de séquence

A 406 jeu de stratégie

B 409 relations temporelles

B 411 raisonnement concret

C 204 créativité expressive

D 301 jeu compétitif

E 205 discours expressif

**CONTENU**

112 cartes de conte dont 7 cartes vierges, 56 cartes dénouement, 1 règle du jeu.

**Jeu d'association** A 401

**Éditeur** : Interlude/Cocktail Games

**Age** : dès 15 ans

**Nb. de joueurs** : 3 à 8

**Prix** : ± 27 € (2007)



## PRINCIPE DU JEU

À partir d'un mot inscrit sur la carte, trouver le plus vite possible des titres de livres, expressions, chansons, proverbes contenant ce mot, et de préférence retrouver ceux repris sur la carte.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'association d'idées fait appel aux connaissances en matière de cinéma, musique, littérature, langue française, ... pour retrouver le plus grand nombre de propositions inscrites ou non sur la carte et dans lesquelles figure le mot préalablement énoncé par le lecteur. Il permet aux joueurs d'améliorer leurs connaissances générales. Si les joueurs ne trouvent aucune réponse, le lecteur peut les aider en dévoilant progressivement des indices repris sur les cartes. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition et permet à l'adolescent d'être apprécié et valorisé par ses pairs.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langue

A 411 jeu d'énigme

B 501 raisonnement hypothético-déductif

B 504 raisonnement combinatoire

C 408 rapidité

C 412 mémoire logique

D 301 jeu compétitif

E 304 décodage de mots

E 305 décodage de phrases

E 306 décodage de messages

F 401 connaissance personnelle

## CONTENU

3 paquets de cartes-défis, 30 cartes-points (1 ou 2 points), la règle du jeu.



**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Nathan

**Age :** dès 2 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 4

**Prix :** ± 65 €



### PRINCIPE DU JEU

Découvrir, observer, reconnaître et nommer les aliments photographiés.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'images permet à l'apprenant (enfant ou adulte) de se constituer un vocabulaire de base relatif à l'alimentation. Il suscite et enrichit le langage en lui proposant un support. Les 105 photos sont réparties en séries : les fruits, légumes, viandes, poissons et produits raffinés. Les photos très réalistes permettent reconnaître les aliments connus et à en découvrir de nouveaux. Cet imagier s'adresse également aux enfants plus âgés qui peuvent apprendre à utiliser l'article adéquat, à employer les verbes qui expriment les actions permises par les éléments et à procéder à des tris et des classements selon un critère donné.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 202 images mentales

C 307 mémoire visuelle

C 306 mémoire auditive

D 102 jeu individuel et associatif

E 203 appellation verbale

### CONTENU

105 photos couleurs de 12x15 cm réparties en 3 séries, 3 intercalaires, 1 livret pédagogique.

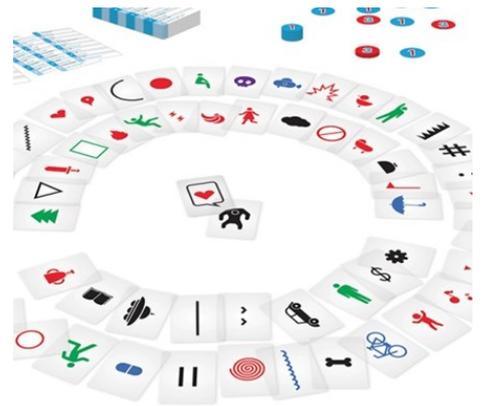
## Jeu de langage et d'expression A 410

Éditeur :

Age : dès 12 ans

Nb. de joueurs : 3 à 8

Prix : ± 22 € (2016)



### PRINCIPE DU JEU

Jeu pour faire deviner aux autres joueurs l'une des 1000 énigmes (des films, des lieux, des objets, des personnages...) à l'aide de 60 cartes transparentes avec des formes ou des symboles. Les cartes peuvent être superposées, assemblées ou animées.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

En faisant deviner aux autres joueurs un mot ou expression à l'aide uniquement de cartes représentant des symboles ou des formes, ce jeu se base sur l'imagination et la créativité des joueurs. Il fait appel aussi à leur connaissance de mots de vocabulaire et de leur connaissance générale. Se joue dans un esprit de compétition et permet à l'adolescent d'être valorisé et apprécié par ses pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 202 images mentales

B 203 pensée représentative

C 414 créativité inventive

D 301 jeu compétitif

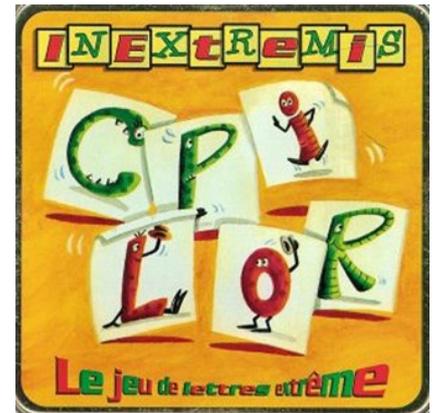
E 207 discours informatif

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

61 cartes transparentes, 65 cartes « énigmes », 35 jetons et une règle de jeu.



**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Interlude

**Age :** dès 12 ans

**Nb. de joueurs :** 3 à 5

**Prix :** ± 5 € (2006)

### PRINCIPE DU JEU

Trouver un mot dont l'initiale est imposée et comprenant certaines des lettres posées simultanément par tous les joueurs.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de recherche de mots dont l'initiale est imposée ainsi que certaines lettres déposées fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe. Il demande réflexion et déduction puisqu'à chaque tour, les joueurs déposent simultanément et au hasard une carte « lettre », face verte ou rouge, mais le mot à trouver devra obligatoirement comprendre toutes les lettres vertes mais aucune lettre rouge. C'est aussi un jeu de rapidité : il faut être le premier soit à trouver le mot et ainsi gagner toutes les lettres en jeu, soit à taper sur la carte « initiale » si deux lettres identiques mais de couleurs différentes sortent en même temps pour gagner toutes les cartes sauf l'initiale.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression	C 412 mémoire logique
B 501 raisonnement hypothético-déductif	D 301 jeu compétitif
B 504 raisonnement combinatoire	E 304 décodage de mots
C 411 concentration	F 401 connaissance personnelle
C 408 rapidité	F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

46 cartes-lettres, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age :** dès 10 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 6

**Prix :** ± 115 € (2011)



## PRINCIPE DU JEU

Reconstituer une phrase correcte en piochant des cartes verbe, sujet, compléments circonstanciels, etc. ou retrouver les différentes composantes d'une phrase déjà constituée.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Présenté sous forme d'enquête, ce jeu propose d'associer des cartes pour composer une phrase cohérente et correcte au niveau des temps et des accords sujet/verbe afin de relater les circonstances du drame. Ce jeu de constitution et d'analyse de phrases exerce les connaissances grammaticales des joueurs comme l'identification du groupe sujet, du groupe verbal, des compléments d'objets directs et des compléments circonstanciels. Le jeu propose deux niveaux de difficulté car le verso de la roue ne reprend pas les indications de couleurs correspondant aux types de cartes et nécessite de poser les bonnes questions « quand ? », « où ? », « qui ? », « quoi ? », « fait ? ».

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 401 classification

C 317 créativité productive

D 103 jeu individuel et compétitif

E 403 mémoire grammaticale

E 404 mémoire syntaxique

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

1 plateau en 3 parties avec pivot, roue et flèche, 7 séries de 25 cartes chacune, la notice pédagogique.

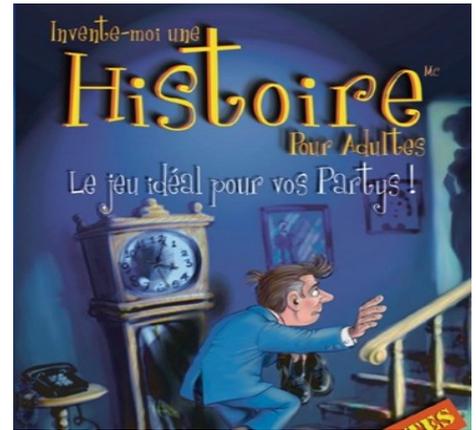
**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Édition Gladius International

**Age** : dès 16 ans

**Nb. de joueurs** : 1 et + en équipe

**Prix** : ± 23 € (2007)



### PRINCIPE DU JEU

Inventer des histoires réelles, fictives ou farfelues, de façon individuelle, collective ou en équipe, en s'inspirant des pastilles illustrées.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu créatif stimule l'imagination, développe le langage oral et les associations d'idées. Les joueurs peuvent chacun inventer leur histoire, ou ajouter à tour de rôle leur bout d'histoire à celle commencée par les autres, ou encore jouer en équipe. Les pastilles illustrées peuvent être prises au hasard, choisies en début de partie ou sélectionnées au fur et à mesure des besoins des histoires respectives.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression	D 102 jeu individuel et associatif
A 401 jeu d'association	D 104 jeu individuel et coopératif
B 501 raisonnement hypothético-déductif	E 205 discours expressif
B 504 raisonnement combinatoire	F 401 connaissance personnelle
C 411 concentration	F 402 reconnaissance sociale
C 412 mémoire logique	

### CONTENU

108 pastilles rondes illustrées, la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Interlude/Cocktail games

**Age** : dès 12 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 12

**Prix** : ± 10 € (2009)



## PRINCIPE DU JEU

Retranscrire sur papier le mot entendu en sens inverse et être le premier à retrouver le mot caché.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de mots inversés à découvrir fait appel à la culture générale des joueurs car les mots sont classés en 7 catégories telles que le cinéma, la gastronomie, histoire et géographie, littérature, luxe et people, musique, sport. Il demande d'une part de savoir lire des mots qui dans le sens de la lecture ne veulent rien dire et d'autre part d'écouter attentivement les mots ainsi énoncés pour les écrire correctement et avoir ainsi davantage de chance de retrouver les mots dans le bon sens en faisant appel à la réversibilité de la pensée. Une variante de jeu plus complexe consiste à ne pas écrire les mots entendus et à devoir les inverser mentalement.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 401 classification

B 404 réversibilité

C 401 acuité auditive

C 402 acuité visuelle

C 408 rapidité

D 301 jeu compétitif

E 401 mémoire orthographique

E 406 réflexion sur la langue écrite

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

46 cartes de mots, 2 cartes de règles.

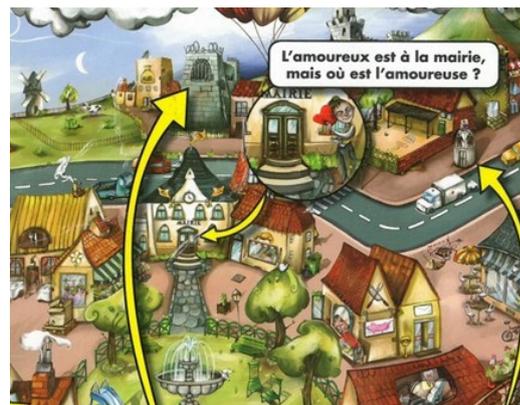
**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Ova

**Age :** dès 5 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 6

**Prix :** ± 30 € (2016)



**PRINCIPE DU JEU**

Sur le grand tableau représentant un paysage, des couples sont placés face cachée. À son tour, un joueur retourne deux personnages et annonce à chaque fois son nom et où il se trouve : « Le fou dans la fontaine » et « le patron en prison » par exemple. S'il a retrouvé une paire (le fou et la folle par exemple), il la récupère et rejoue. Sinon, il recache les deux personnages et son tour est fini.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Présenté comme un jeu de souvenir et d'imagination, ce jeu de mémoire revisité est en fait un excellent support pour développer l'imagination, enrichir son expression orale et son vocabulaire. L'association des couples et de l'endroit où il se trouve permet de raconter une petite histoire sur leur présence respective, par exemple. La diversité des lieux, les nombreux détails du plateau et les situations insolites sont les atouts de ce jeu.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

B 202 images mentales

B 203 pensée représentative

C 414 créativité inventive

D 303 jeu compétitif ou coopératif

E 205 discours expressif

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

**CONTENU**

1 plateau de jeu bifaces, 70 tuiles « personnages » et une règle de jeu.

## Jeu de langage et d'expression A 410

Éditeur : Éditions Denis Cogneaux

Age : dès 12 ans

Nb. de joueurs : 1 à 4

Prix : en ludothèque

**2 ? VRAI ou FAUX ?**

*Antoinette se déguise en sorcière pour le carnaval. Avec tous ses amis déguisés différemment, elle défile dans la rue.*

a) Les amis d'Antoinette participent au carnaval.  
b) Les amis d'Antoinette défilent dans la rue.  
c) Les amis d'Antoinette se déguisent en sorcières.

**1 NI VRAI NI FAUX**

*Yvette a oublié de payer ses impôts. Elle reçoit une lettre de rappel. Cela la met en colère contre son étouderie.*

a) Yvette reçoit une lettre des impôts.  
b) Yvette travaille aux impôts.  
c) Yvette n'a pas réglé ses impôts.

### PRINCIPE DU JEU

Deux jeux qui consistent à lire ou à écouter une histoire courte puis à trouver, parmi trois propositions, celle qui est fausse ou celle qui est indécidable

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu propose un bon exercice de compréhension de textes et de raisonnement logique. Les fiches proposent, recto-verso, la même histoire courte relative à la vie quotidienne, accompagnée à chaque fois de 3 propositions (vrai ou fausse ou indécidable). Il stimule le raisonnement et la déduction puisqu'après avoir lu ou écouté une histoire courte, le joueur doit choisir parmi 3 propositions celle qui est fausse (jeu 1) ou celle qui n'est ni vraie ni fausse (jeu 2), en argumentant son choix et éventuellement en modifiant la proposition fausse et la proposition indécidable pour qu'elles deviennent vraies. S'utilise seul en rééducation pour adolescents et adultes ou en petits groupes.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression	C 409 précision
A 408 jeu questionnaire	D 102 jeu individuel et associatif
B 501 raisonnement hypothético-déductif	D 104 jeu individuel et coopératif
B 504 raisonnement combinatoire	E 305 décodage de phrases
C 411 concentration	E 306 décodage de messages
C 412 mémoire logique	

### CONTENU

50 fiches recto-verso, 4 cache-mots, 1 notice pédagogique.

**Jeu d'association** A 401  
**Éditeur** : Éditions Jeux FK  
**Age** : dès 4 ans  
**Nb. de joueurs** : 2 à 4  
**Prix** : ± 10 € (2016)



## PRINCIPE DU JEU

Jeu pour former des associations de cartes (chaud / froid, rapide / lent...). les cartes sont distribuées aux joueurs et à tour de rôle, chacun pioche dans le jeu de son voisin de droite. Dès qu'un joueur parvient à former une association de contraires (chaud/froid, gros/maigre, en haut/en bas, jour/nuit...), il dépose ces deux cartes devant lui. Le gagnant est celui qui a constitué le plus de paires. Peut-être jouer en mémoire.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu demande d'associer des cartes-images à leur contraire. Il exerce l'observation visuelle, la dénomination des images, la discrimination des différences et l'association d'idées contraires. L'enfant développe un vocabulaire de base en s'exerçant à identifier les illustrations. Il est intéressant de commencer le jeu par la découverte de chaque carte et la dénomination de l'image.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	C 302 discrimination visuelle
B 302 appariement	C 307 mémoire visuelle
B 309 association d'idées	D 303 jeu compétitif ou coopératif

## CONTENU

32 cartes et une carte de règle de jeu.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur :** Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age :** dès 7 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 4

**Prix :** ± 75 €



## PRINCIPE DU JEU

Jeu de cartes qui consiste à essayer de reconstituer les familles-syllabes en demandant une carte bien précise à un autre joueur ou en en tirant une dans la pioche.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce matériel propose 4 jeux de famille qui aident à mémoriser certaines règles de lecture et familiarisent l'enfant aux différents sons et graphies. Les cartes vertes invitent à revoir les sons eil, ille, ail, euil, ouil ; les cartes blanches, les sons ien, oin, ain, ion, ian, ein ; les cartes oranges, les sons ge, ga, gi, go, gu, gui, gue, géo, et les cartes jaunes les sons co, çu, cu, ci, ca, ço, que, qui. Ce jeu requiert une bonne capacité de discrimination auditive et visuelle. L'enfant repère la position du phonème dans le mot et est sensibilisé à l'orthographe grâce à la mise en évidence des différents graphèmes. Il établit ainsi des correspondances phonème-graphème.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 301 discrimination auditive

C 306 mémoire auditive

D 103 jeu individuel et compétitif

E 302 correspondance lettres-sons

E 303 décodage syllabique

## CONTENU

32 cartes jaunes, 25 cartes vertes, 32 cartes oranges, 36 cartes blanches, 1 notice pédagogique.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur :** Nathan

**Age :** dès 5-6 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 4

**Prix :** ± 40 €



## PRINCIPE DU JEU

Jeu de cartes qui consiste à essayer de reconstituer les familles-sons en demandant une carte bien précise à un autre joueur ou en tirant une dans la pioche.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu permet une sensibilisation auditive aux principaux phonèmes de la langue française (31 sons). L'enfant repère la position du phonème dans le mot et est sensibilisé à l'orthographe grâce à la mise en évidence des principaux graphèmes. L'enfant établit dès lors des correspondances "phonème-graphème". Ce jeu requiert donc une bonne capacité de discrimination auditive et visuelle. Le maniement des images incite à l'expression, éveille la curiosité et provoque les comparaisons. Le nombre de familles mises en jeu dépend du nombre de joueurs et des sons déjà étudiés.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	C 302 discrimination visuelle
A 410 jeu de langage et d'expression	C 306 mémoire auditive
B 401 classification	D 103 jeu individuel et compétitif
B 404 réversibilité	E 302 correspondance lettres-sons
B 411 raisonnement concret	E 304 décodage de mots
C 301 discrimination auditive	

## CONTENU

155 cartes composant 31 familles de 5 cartes-mots illustrées, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Planète des Alphas

**Age :** dès 7 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 4

**Prix :** ± 70 € (2005)



### PRINCIPE DU JEU

Obtenir le plus de cartes possible en lisant les mots ou en accomplissant les actions imposées par les cases de couleurs et les cases codées du plan de jeu.

Ce jeu fait partie de la collection « planète des Alphas » qui est une méthode progressive d'apprentissage de la lecture.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Le jeu s'utilise après avoir familiarisé l'enfant aux différentes écritures des lettres à l'aide du « jeu de cartes » et avoir manipulé le « loto des Alphas ». Sous la forme d'un jeu de l'oie, ce jeu permet à l'enfant de lire un grand nombre de mots courants et de découvrir qu'un même phonème peut s'orthographier de différentes manières (« im », « ain », « ein »). Il donne l'occasion d'acquérir les règles d'orthographe usuelles indispensables pour maîtriser la lecture, comme par exemple la valeur phonétique des lettres « c », « g », « s », lorsqu'elles sont suivies de certaines voyelles ou l'ajout d'un indice graphique telle une cédille. Ces règles sont introduites par des petites histoires courtes.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 403 jeu de circuit et de parcours

B 411 raisonnement concret

C 402 acuité visuelle

D 301 jeu compétitif

E 302 correspondance lettres-sons

E 304 décodage de mots

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

1 plan de jeu, 6 cartons-invités, 220 cartes (dont 127 cartes jaunes image-mot, 79 cartes jaunes image-mot, 7 cartes jaunes « chance », 7 cartes bleues « chance »), 1 dé, 4 voitures de couleurs, 1 guide pédagogique reprenant la règle du jeu et les histoires du jeu.

**Jeu d'association** A 401

**Éditeur** : La Montgolfière des enfants

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 4

**Prix** : ± 35 € (2008)



## PRINCIPE DU JEU

Intégrer dans une phrase au futur les jetons- action piochés et être le premier à compléter sa planche de jeu.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'association d'un jeton-action à une image sur le plan de jeu demande d'identifier l'action et de trouver l'image du plan de jeu qui représente l'objet utilisé pour réaliser l'action ; le fait que les deux ne soient pas identiques donne souvent lieu à des échanges verbaux. Avant d'être posée sur la planche de jeu, chaque image-action identifiée doit être intégrée dans une phrase au futur. Ainsi, tout au long du jeu, les enfants apprennent à utiliser jusqu'à 40 verbes usuels au futur. Les enfants s'identifient aux personnages dessinés et se familiarisent également au bon usage des pronoms personnels « il » ou « elle ». Se joue avec l'aide d'un adulte.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 302 appariement

B 309 association d'idées

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 212 mémoire lexicale

E 214 réflexion sur la langue orale

## CONTENU

4 planches de jeu, 40 jetons « rêve », 1 liste de phrases (actions au futur), le livret explicatif.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Planète des Alphas

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 4

**Prix** : ± 20 € (2005)



### PRINCIPE DU JEU

Se débarrasser de toutes ses cartes en les associant aux cartes déposées selon la concordance des différents types d'écriture des lettres (minuscules, majuscules, minuscules en écriture script ou liée).

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait partie de la collection « planète des Alphas » qui est une méthode progressive d'apprentissage de la lecture. Il s'utilise après avoir familiarisé l'enfant aux différentes écritures des lettres à l'aide du « jeu de cartes ». Sorte de « Uno » des lettres, le jeu du Bêta apprend à l'enfant à reconnaître les différents types d'écriture des lettres et enrichit son vocabulaire par la recherche de mots commençant ou contenant un son précis. Si le hasard intervient dans le tirage des cartes, le joueur peut par contre développer une stratégie dans le choix de celles qu'il dépose pour pouvoir en éliminer davantage ou en distribuer aux autres.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langue

A 401 jeu d'association

A 406 jeu de stratégie

B 411 raisonnement concret

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 301 discrimination de lettres

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

132 cartes, 1 règle du jeu.

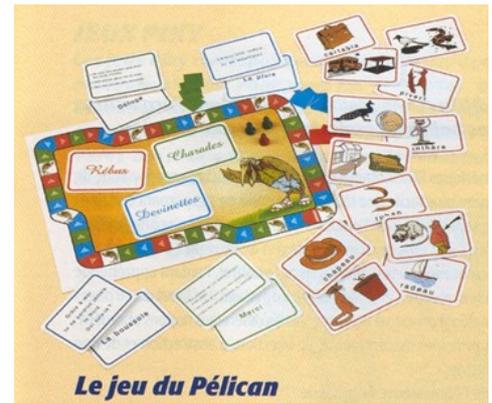
**Jeu d'énigme A 411**

**Éditeur :** Ortho édition

**Age :** dès 6 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 6

**Prix :** ± 50 €



### PRINCIPE DU JEU

Progresser sur le plan de jeu en répondant correctement aux énigmes pour être le premier à obtenir 3 cartes de chaque catégorie (charades, devinettes, rébus).

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel à la connaissance du vocabulaire et requiert concentration et rapidité, ainsi qu'à l'imagination et à la création linguistique. Avec des sons signifiants, on peut créer d'autres mots ; des liens se font et, avec des sons, les enfants découvrent qu'ils peuvent faire du sens. Ce jeu laisse une grande place aux côtés auditif et visuel dans l'acquisition des mots. Deux niveaux de difficulté sont proposés concernant les charades et les devinettes, rendant ainsi le jeu accessible tant aux enfants de 6 à 9 ans qu'aux plus âgés de 10 à 13 ans. L'autocorrection est possible car les réponses sont notées au verso des questions.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 411 jeu d'énigme	D 301 jeu compétitif
A 410 jeu de langage et d'expression	E 304 décodage de mots
A 408 jeu questionnaire	E 305 décodage de phrases
B 411 raisonnement concret	E 306 décodage de messages
C 301 discrimination auditive	F 401 connaissance personnelle
C 306 mémoire auditive	F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

1 plan de jeu, 6 planches de jeu avec 9 cases en couleur, 50 cartes «charades» (6-9 ans), 50 cartes «charade» (10-13 ans), 50 cartes «devinettes» (6-9 ans), 50 cartes «devinettes» (10-13 ans), 50 cartes «rébus», 6 pions de couleur différente, 1 dé »6«, 54 jetons carrés (18 x 3 couleurs), 3 cartes «cache», 1 règle du jeu.



**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Cocktail games/Ystari games

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 4 (ou en équipe)

**Prix** : ± 35 € (2009)



**PRINCIPE DU JEU**

Pendant la durée d'écoulement du sablier, les joueurs doivent repérer dans l'illustration le plus grand nombre possible de mots ayant pour initiale la lettre retournée et les écrire.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu de rapidité (durée d'un sablier) fait appel à la concentration et à la connaissance du vocabulaire. L'écriture des mots requiert la connaissance de l'orthographe. La variété des mots à trouver stimule l'imagination puisqu'au delà des éléments directement visibles (personnages, objets, animaux, ...), les généralisations (par ex., mammifère si un chien est représenté) et les composantes de l'élément (par ex., bois si un plancher est représenté) sont également valables. Le graphisme des illustrations convient aussi aux adolescents et aux adultes. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression  
B 202 images mentales  
B 203 pensée représentative  
C 302 discrimination visuelle  
C 307 mémoire visuelle

C 317 créativité productive  
D 301 jeu compétitif  
E 401 mémoire orthographique  
F 401 connaissance personnelle  
F 402 reconnaissance sociale

**CONTENU**

20 fiches illustrées recto-verso (5 x 4 fiches identiques), 4 chevalets porte-fiches (3 pièces par chevalet), 24 cartes alphabet, 1 bloc de feuilles + 4 crayons, 1 sablier (1 min), la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Cocktail games/Ystari games

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 4 (ou en équipe)

**Prix** : ± 30 € (2015)



**PRINCIPE DU JEU**

Repérer, sur sa planche de jeu et dans un temps limité par le sablier, le plus d'éléments possible qui correspondent à la catégorie désignée ou qui commencent par la lettre indiquée par la roue.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu d'observation visuelle propose des fiches illustrées comportant une multitude d'éléments, certains plus faciles que d'autres à repérer. Il fait appel à la concentration, à la connaissance du vocabulaire général et au regroupement par catégories. La variété des mots à trouver stimule l'imagination puisqu'au-delà des éléments directement visibles (personnages, objets, animaux, ...), les généralisations (par ex., mammifère si un chien est représenté) et les composantes de l'élément (par ex., bois si un plancher est représenté) sont également valables. Les joueurs peuvent noter les éléments qu'ils ont découverts, ce qui exerce leur mémoire orthographique.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 302 discrimination visuelle

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 103 jeu individuel et compétitif

E 301 discrimination de lettres

E 304 décodage de mots

**CONTENU**

8 fiches illustrées recto-verso, 4 chevalets porte-fiches, 1 roue « lettres-catégories », 80 jetons de 4 couleurs, 1 carnet de scores, 1 crayon, 1 sablier, 1 règle du jeu

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Repos production

**Age :** dès 8 ans

**Nb. de joueurs :** 3 à 8

**Prix :** ± 24 € (2012)



## PRINCIPE DU JEU

Associer le plus rapidement possible 1 de ses 5 cartes "caractéristiques" à l'objet nommé par le meneur de jeu pour pouvoir s'en débarrasser. Le 1er joueur à s'être défaussé de ses cartes gagne la partie.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'association de cartes "qualificatifs" à un nom d'objet énoncé par le meneur de jeu, ou la démarche inverse lors de la variante "objecto" du jeu, fait appel à la connaissance du vocabulaire. Il exerce la formation d'images mentales, le raisonnement par association d'idées et le recours aux classifications. Il demande concentration et rapidité pour être le premier à réaliser l'association correcte et pouvoir selon l'association proposée soit se défausser de sa carte soit remporter les deux cartes "qualificatifs" correspondants au mot trouvé. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

## DESCRIPTEURS ESAR

- |                                      |                                |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| A 410 jeu de langage et d'expression | C 412 mémoire logique          |
| A 401 jeu d'association              | D 301 jeu compétitif           |
| B 401 classification                 | E 304 décodage de mots         |
| B 411 raisonnement concret           | E 305 décodage de phrases      |
| C 408 rapidité                       | F 401 connaissance personnelle |
| C 411 concentration                  | F 402 reconnaissance sociale   |

## CONTENU

110 cartes dans un sac, 1 sonnette, la règle du jeu.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur** : Djeco

**Age** : dès ans

**Nb. de joueurs** : à

**Prix** : ± € (2018)



**PRINCIPE DU JEU**

Reconstituer entièrement ou en partie sa planche de jeu en identifiant les cartes décrites oralement par le meneur de jeu.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu basé sur le principe du bingo demande diverses aptitudes selon le rôle tenu par les joueurs : il s'agit soit de décrire les cartes illustrées en recourant à un vocabulaire précis, soit d'écouter attentivement la description pour identifier les cartes et observer avec précision l'image globale de sa planche de jeu pour retrouver rapidement les éléments correspondants. Ce jeu fait appel à la concentration et à la prise d'indices visuels et auditifs pour décrire les cartes, les différencier et être le plus rapide à les identifier pour les gagner. Les illustrations représentent des scènes de la vie quotidienne (la rue, la ferme, la cuisine, le salon). Les planches proposent deux degrés de difficulté.

**DESCRIPTEURS ESAR**

- |                                      |                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| A 401 jeu d'association              | C 301 discrimination auditive      |
| A 410 jeu de langage et d'expression | C 302 discrimination visuelle      |
| B 302 appariement                    | C 307 mémoire visuelle             |
| B 305 différenciation de formes      | D 103 jeu individuel et compétitif |
| B 303 différenciation de couleurs    | E 103 décodage verbal              |

**CONTENU**

12 planches de jeu, 42 cartes-puzzle, la règle du jeu.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur** : Djeco

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 4

**Prix** : ± 23 € (2007)



### PRINCIPE DU JEU

Reconstituer entièrement ou en partie sa planche de jeu en identifiant les cartes décrites par le meneur de jeu.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu basé sur le principe du bingo demande diverses aptitudes selon le rôle tenu par les joueurs : il s'agit soit de décrire les cartes illustrées en recourant à un vocabulaire précis, soit d'écouter attentivement la description pour identifier les cartes et observer avec précision l'image globale de sa planche de jeu pour retrouver rapidement les éléments correspondants. Ce jeu fait appel à la concentration et à la prise d'indices visuels et auditifs pour décrire les cartes, les différencier et être le plus rapide à les identifier pour les gagner. Les illustrations sont petites et nombreuses. Les planches proposent deux degrés de difficulté.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 302 appariement

B 305 différenciation de formes

B 303 différenciation de couleurs

C 301 discrimination auditive

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 103 décodage verbal

### CONTENU

9 planches de jeu, 86 cartes-puzzle, la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Cocktail Games

**Age :** dès ans

**Nb. de joueurs :** à

**Prix :** ± € (2018)



## PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur doit faire deviner 4 mots à son voisin de gauche tout en tentant de deviner les 4 mots de son voisin de droite. À chaque tour, il ne faudra annoncer qu'un seul mot : soit un indice pour son voisin de gauche, soit une réponse pour son voisin de droite.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel à la connaissance du vocabulaire et du sens des mots mais les mots à faire deviner sont simples, la difficulté et le plaisir du jeu seront donc avant tout dans la concentration de chacun ou pas pour savoir à qui on s'adresse, se souvenir des indices ...et ce qui peut donner lieu à des situations drôles. Le buzzer augmente le niveau de stress de ce jeu d'ambiance. Se joue dans un esprit de compétition et permet à l'adolescent d'être valorisé et apprécié par ses pairs

## DESCRIPTEURS ESAR

A 402 jeu de langage et d'expression

B 411 raisonnement concret

C 306 mémoire auditive

C 408 rapidité

C 411 concentration

D 301 jeu compétitif

E 212 mémoire lexicale

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

120 cartes, 1 buzzer électronique, une règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Blackrock Games

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 4 à 8 (16 en équipe)

**Prix** : ± 12 € (2016)



**PRINCIPE DU JEU**

Jeu d'ambiance dans lequel les joueurs vont devoir réaliser une même action (mime, chant, parole...). Toutefois parmi eux, certains ne la connaissent pas et devront singer leurs adversaires afin de ne pas être démasqués. Au top final tous les joueurs pointent du doigt le joueur qu'ils estiment largué.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu d'ambiance requiert un sens de l'observation et de la vivacité d'esprit. Chaque joueur devra lire l'action en secret sur sa carte sauf un qui aura tiré la carte « largué » et devra essayer de deviner au plus vite l'action et se fondre dans le groupe. Jeu court et facile à mettre en place, il se joue dans un esprit de compétition et permet aux jeunes d'être valorisé et apprécié par ses pairs.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 402 jeu de langage et d'expression

F402 reconnaissance sociale

B 309 association d'idées

C 408 rapidité

D 301 jeu compétitif

E 209 discours « bluffé »

**CONTENU**

48 cartes actions, 6 cartes numérotées et une règle de jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Interlude/Cocktail Games

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 4 à 8

**Prix** : ± 28 € (2007)



**PRINCIPE DU JEU**

Faire deviner un mot à l'équipe adverse en réalisant un dessin sans crayon et sans parler mais à l'aide d'objets divers déposés en alternance par le joueur et son coéquipier.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu d'ambiance et créatif allie deux performances distinctes sollicitant la faculté d'abstraction et d'images mentales des joueurs : d'un côté, la capacité de représenter des objets le plus clairement possible en cernant leurs caractéristiques les plus parlantes, sans crayon et sans parler, et d'un autre côté, comprendre ces indices et décoder les mots ainsi présentés. Chaque défi demande à 2 joueurs de réaliser ensemble une matérialisation d'un mot, en posant tour à tour un élément. La difficulté est que les deux joueurs ne peuvent se consulter ni communiquer entre eux; ils ne peuvent donc pas se mettre d'accord sur la façon de représenter l'objet ce qui produit souvent des résultats surprenants et drôles. Ce jeu invite à chercher à comprendre l'autre et à trouver un langage commun.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 202 images mentales

B 203 pensée représentative

C 408 rapidité

C 412 mémoire logique

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 304 décodage de mots

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

**CONTENU**

56 cartes-mots, 5 cartes-équipes, 8 cartes numérotées, 16 bâtonnets, 4 pierres, 90 jetons, 1 sablier, la règle du jeu.

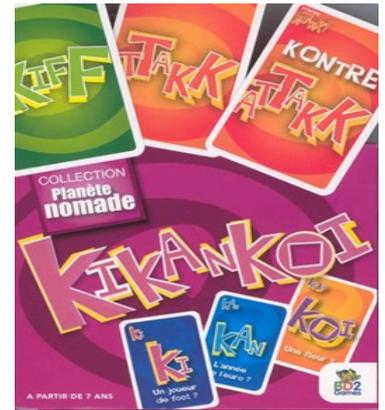
**Jeu questionnaire A 408**

**Éditeur :** BD2Games

**Age :** dès 7 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 6

**Prix :** ± 10 € (2009)



## PRINCIPE DU JEU

Chacun à son tour, se débarrasser d'une carte en répondant aux questions Ki Kan Koi. Mais attention, des cartes spéciales modifient le cours du jeu et la même réponse ne pourra être donnée qu'une fois au cours de la partie. Le gagnant est le premier joueur à avoir éliminé toutes ses cartes.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de questions-réponses fait appel au classement du vocabulaire selon les diverses thématiques « objets » et aux connaissances générales des dates et des noms de personnages pouvant être cités comme chanteur, humoriste, Président de la république, joueur de tennis ou de foot. Une même réponse ne peut être donnée plusieurs fois dans une même partie, ce qui oblige les joueurs à se souvenir des réponses déjà énoncées et à faire preuve d'originalité. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 408 jeu questionnaire

A 410 jeu de langage et d'expression

A 407 jeu de hasard

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 306 mémoire auditive

C 317 créativité productive

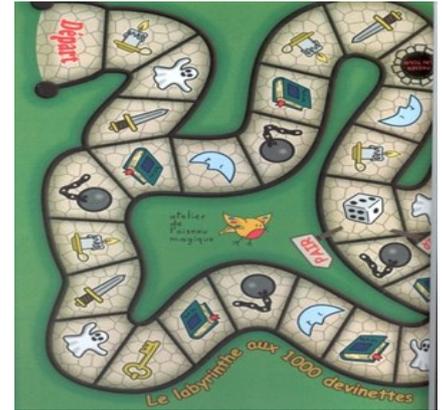
D 301 jeu compétitif

E 304 décodage de mots

F 401 connaissance personnelle

## CONTENU

96 cartes ( 54 Ki, Kan, Koi, 8 Kiff, 7 Koikanki, 7 Bronka, 5 contre attakk, 6 attakk, 1 multiattakk, 8 kikankoila), 14 cartes aide-mémoire, la règle du jeu.



**Jeu d'en A 411**

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 7 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 100 € (2006)

### PRINCIPE DU JEU

Parcourir le labyrinthe en résolvant les devinettes. A la sortie du labyrinthe, les joueurs doivent déchiffrer un mot secret à l'aide d'un code pour ouvrir la serrure du coffre au trésor.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu offre à l'enfant une palette d'exercices faisant appel à ses connaissances du vocabulaire et du sens des mots. Il exerce la discrimination visuelle et auditive et la compréhension de la lecture. Tout au long du parcours, les cartes, regroupées en 6 catégories, proposent de repérer les intrus phonétiques et sémantiques, d'identifier des mots partiellement effacés, de résoudre des devinettes, de compléter des rimes et de lire des phrases dont tous les mots sont accolés en rond. Toutes les réponses se trouvent au verso de la notice pédagogique. Ce jeu s'adresse aux jeunes lecteurs mais peut aussi être utilisé par les logopèdes dans le cadre d'une rééducation.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 411 jeu d'énigme	C 307 mémoire visuelle
A 410 jeu de langage et d'expression	D 103 jeu individuel et compétitif
A 403 jeu de circuit et de parcours	E 304 décodage de mots
B 411 raisonnement concret	E 305 décodage de phrases
C 302 discrimination visuelle	E 306 décodage de messages
C 301 discrimination auditive	

### CONTENU

1 plan de jeu illustré, 40 cartes « chat », 40 cartes « araignée », 40 cartes « citrouille », 40 cartes « hibou », 40 cartes « chaudron », 40 cartes « balai », 1 dé avec les indices, 6 jetons-grenouille (n° de 1 à 6), 1 notice pédagogique et annexe.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur :** Éditions Denis Cogneaux

**Age :** dès 6 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 8

**Prix :** ± 95 € (2003)

LANGAGE et LECTURE



## PRINCIPE DU JEU

Associer les cartes-images ou les cartes-phrases à la planche de jeu.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de loto met l'accent sur l'analyse et la verbalisation de situations concrètes sur base d'images et de petites phrases qu'il s'agit de faire correspondre. Les joueurs apprennent à décrire les images afin que les autres puissent les réclamer et compléter leurs planches. Les plus âgés liront les cartes-phrases complexes pour tenter de les associer aux images. La complexité des phrases qui contiennent des subordonnées relatives ou conjonctives, des notions de temps, de cause, de restriction ou de négation invite à l'analyse des phrases et des images qui diffèrent souvent entre-elles par de subtils détails. S'utilise individuellement en rééducation ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 302 appariement

B 309 association d'idées

C 301 discrimination auditive

C 302 discrimination visuelle

C 303 mémoire auditive

D 103 jeu individuel et coopératif

E 305 décodage de phrases

E 306 décodage de messages

## CONTENU

8 planches de loto, 64 cartes-image, 64 cartes-texte, 1 notice pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Interlude

**Age :** dès ans

**Nb. de joueurs :** à

**Prix :** ± € (2018)



**PRINCIPE DU JEU**

Être le premier à trouver, dans son champ visuel immédiat, un objet correspondant à un maximum de critères définis par les 6 cartes tirées au hasard.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu d'observation nécessite concentration et vivacité d'esprit. Il requiert un décodage rapide du champ visuel immédiat pour y trouver en une minute l'objet qui possède un maximum de caractéristiques imposées par les 6 cartes tirées au hasard. Il fait appel à la connaissance du vocabulaire et à l'expression verbale pour justifier ses choix. Le joueur qui aura utilisé le plus de caractéristiques imposées pour trouver son objet remportera la carte. Une variante permet d'introduire une carte qui impose le nombre de syllabes ou la lettre qui doit être contenue dans le mot à trouver. Jeu d'ambiance qui se joue dans un esprit de compétition et permet d'être valorisé par ses pairs.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 411 raisonnement concret

C 302 discrimination visuelle

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 304 décodage de mots

E 305 décodage de phrases

F 402 reconnaissance sociale

**CONTENU**

46 cartes, la règle du jeu.

**Jeu questionnaire A 408**

**Éditeur :** Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age :** dès 6 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 4

**Prix :** en ludothèque



## PRINCIPE DU JEU

Dessiner ou sélectionner un mot pour répondre aux questions en respectant une consigne précise.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu vise la consolidation de l'apprentissage de la lecture et la maîtrise de la compréhension de la phrase ou du texte car les réponses aux questions exigent de l'enfant qu'il sélectionne les informations. Les 61 exercices présentent 3 degrés de difficulté indicés par 1, 2 ou 3 étoiles. Les fiches s'utilisent avec des feutres effaçables à l'eau. Se joue seul ou à plusieurs en ateliers.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 408 jeu questionnaire

A 410 jeu de langue et d'expression

B 411 raisonnement concret

C 302 discrimination visuelle

C 301 discrimination auditive

D 102 jeu individuel et associatif

E 304 décodage de mots

E 305 décodage de phrases

## CONTENU

15 fiches d'activités illustrées r-v (de difficulté croissante), 2 feutres effaçables à l'eau, 1 notice pédagogique.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur :** Ravensburger

**Age :** dès 6 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 4

**Prix :** ± 20 €



## PRINCIPE DU JEU

6 jeux progressifs pour découvrir les lettres et les syllabes, et pour associer des mots à des images.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Plusieurs jeux permettent à l'enfant de consolider et d'approfondir ses connaissances des lettres de l'alphabet (voyelles et consonnes), des syllabes et des mots. Ils offrent la possibilité de se familiariser avec les lettres majuscules et minuscules. Ils développent la discrimination visuelle et la correspondance image-mot. Les jeux sont pour la plupart auto-correcteurs et de difficulté croissante. Il est donc conseillé de les utiliser dans l'ordre. Ils peuvent se jouer seul, avec un adulte ou en groupe, pour approfondir les connaissances acquises en 1ère année primaire.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	C 302 discrimination visuelle
A 402 jeu de séquence	D 303 jeu individuel et compétitif
A 410 jeu de langage et d'expression	E 301 discrimination de lettres
B 302 appariement	E 303 décodage syllabique
C 301 discrimination auditive	E 304 décodage de mots

## CONTENU

7 planches illustrées recto-verso, 26 petites cartes-image, 26 jetons-alphabet, 26 jetons-mots, 30 jetons-abécédaire, 24 jetons-syllabes, 40 jetons-lettres, 32 jetons-histoires, 26 images, 4 pions, 1 dé, 1 règle de jeu (le cadre des planches et le verso des jetons de chaque jeu sont imprimés dans une couleur particulière).

**Jeu questionnaire A 408**

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 100 € (2005)



**PRINCIPE DU JEU**

Trouver les synonymes, antonymes, mots manquants, mots de la même famille, de la même catégorie ou contenant les sons proposés sur les cartes-questions pour gagner les points indiqués sur les cases de la couleur correspondante du plan de jeu.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Sur le concept du trivial poursuit, ce jeu vise à enrichir le vocabulaire à travers 6 catégories de cartes-questions en rapport avec la couleur de la case du plan de jeu sur laquelle le joueur se trouve. Les catégories concernent la recherche de synonymes, d'antonymes et de mots manquants dans une phrase, l'énumération de mots d'une même famille, d'une même catégorie thématique ou contenant le même son. Il exerce la discrimination auditive et la fluidité verbale. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

**DESCRIPTEURS ESAR**

- |                                      |                                   |
|--------------------------------------|-----------------------------------|
| A 408 jeu questionnaire              | C 306 mémoire auditive            |
| A 410 jeu de langage et d'expression | C 317 créativité productive       |
| B 401 classification                 | D 301 jeu compétitif              |
| B 411 raisonnement concret           | E 302 correspondance lettres-sons |
| C 301 discrimination auditive        | E 304 décodage de mots            |

**CONTENU**

1 plan de jeu, 1 dé, 6 pions, des feuilles de route, 6 séries de 30 cartes chacune, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Mot à mot

**Age :** dès 4 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 6

**Prix :** ± 180 € (2011)



**PRINCIPE DU JEU**

Parcourir quatre fois le plan de jeu en répondant correctement aux questions de vocabulaire afin de récolter les taches manquantes de sa coccinelle.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu fait appel à la connaissance du vocabulaire. Il exerce l'acquisition et l'évocation de mots en proposant 3 types d'exercices sélectionnés par un dé : « la dénomination » consiste à nommer un maximum d'images en un temps limité et stimule l'apprentissage de mots nouveaux ; « la fluence » demande d'énumérer le plus de mots possibles sur un thème donné et nécessite le regroupement des connaissances par thème ; et « la devinette » propose des indices permettant de déduire le mot correspondant. Ce jeu propose 4 niveaux de difficulté indiqués et il est possible d'adapter le temps de réponse en fonction de l'âge et des capacités de l'enfant.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 401 classification

C 302 discrimination visuelle

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 103 jeu individuel et compétitif

E 203 appellation verbale

E 211 mémoire sémantique

E 212 mémoire lexicale

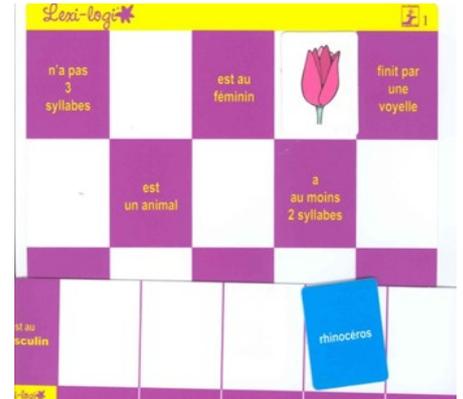
**CONTENU**

11 plan de jeu, 80 cartes devinettes (coccinelle rouge), 40 cartes défis (coccinelle verte), 96 frises de 8 images chacune, 1 dé spécial, 1 échelle de 1 à 8 (fleurs), 6 grandes coccinelles sans leurs taches, 6 petites coccinelles, 24 taches de coccinelles (ronds noirs), 1 support en bois « échelle du temps » et 1 grosse coccinelle qui fait office de chronomètre, les notices et listes de mots.

**Jeu d'association A 401**
**Éditeur** : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 6

**Prix** : ± 115 € (2009)

**PRINCIPE DU JEU**

Placer les cartes illustrées ou les cartes-mots sur les tableaux à double ou triple entrée, ou se défausser de toutes ses cartes en se déplaçant sur le plateau de jeu de l'oie en respectant les consignes relatives aux types de mots (genre, nombre, initiale et quantité de syllabes composant le mot).

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu de logique développe la mobilité de pensée de l'enfant lui permettant de considérer un même mot selon différents critères. Il lui fait prendre conscience des différentes catégorisations possibles d'un mot. Il permet d'aborder les notions littérales (voyelle/consonne, nombre de syllabes), grammaticales (singulier/pluriel, masculin/féminin) et sémantiques (vêtements, animaux, aliments, parties du corps, moyens de transport, végétaux et objets). Lexi-Logi propose 4 ateliers de difficulté croissante. Se joue seul en rééducation ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

**DESCRIPTEURS ESAR**

- |                                      |                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| A 401 jeu d'association              | C 306 mémoire auditive             |
| A 410 jeu de langage et d'expression | C 307 mémoire visuelle             |
| A 403 jeu de circuit et de parcours  | D 103 jeu individuel et compétitif |
| B 401 classification                 | E 303 décodage syllabique          |
| B 410 coordonnées simples            | E 304 décodage de mots             |

**CONTENU**

1 plateau de jeu de l'oie, 6 grilles de loto, 12 planches tableaux à double entrée, 56 cartes images, 56 cartes mots, 31 cartes consignes, 1 dé, 6 pions, 1 notice pédagogique.

**Jeu questionnaire A 408**

**Éditeur** : D. Chavet

**Age** : dès 12 ans

**Nb. de joueurs** : 6 à 24 (en équipe de 3 à 6 joueurs)

**Prix** : ± 30 € (2006)



## PRINCIPE DU JEU

Parcourir le plan de jeu en répondant aux questions imposées par le dé.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Jeu de questions-réponses conçu pour faciliter l'apprentissage du français en tant que langue étrangère et s'adressant donc à un public spécifique. Le jeu propose 2 niveaux : les cartes bleues s'adressent aux débutants (FLE) et les cartes rouges supposent un niveau de connaissance de la langue plus avancé. Linguissimo comporte 7 types d'épreuves. Les groupes résolvent à tour de rôle des tâches linguistiques et culturelles, des jeux de mimes et de définitions qui développent leur connaissance du vocabulaire, de l'orthographe et les invitent à s'exprimer oralement. Se joue à plusieurs en équipes, dans un esprit de compétition et avec l'aide d'un meneur de jeu.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 408 jeu questionnaire

A 410 jeu de langage et d'expression

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 304 décodage de mots

E 305 décodage de phrases

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

1 plan de jeu, des cartes-questions bleues (pour débutants), des cartes-questions rouges (pour avancés), 6 pions, 1 dé, 1 fiche «chasse aux mots», 1 règle du jeu et une feuille de réponses aux questions.

## Jeu de langage et d'expression A 410

Éditeur : Binary arts

Age : dès 5 ans

Nb. de joueurs : 2 à 4

Prix : ± 15 € (2004)



### PRINCIPE DU JEU

Nommer les images du plateau de jeu pour les recouvrir de jetons et être le premier à former une chaîne de jetons reliant 2 côtés opposés du plateau de jeu.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel aux connaissances en vocabulaire et stimule l'expression verbale pour énoncer à haute voix les noms des dessins représentés. Le joueur doit être attentif à bien choisir de nommer le dessin qui lui permettra de continuer sa ligne de jetons jusqu'au bord opposé de son plateau de jeu. En même temps, les autres joueurs doivent aussi faire preuve de discrimination visuelle pour déposer un jeton sur le dessin nommé mais situé différemment sur leur plateau, et qui leur permettra peut-être d'avancer plus vite que prévu. Ce jeu convient aux jeunes enfants car les jetons sont munis d'un tenon qui facilite la préhension. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

A 406 jeu de stratégie

B 202 images mentales

C 302 discrimination visuelle

C 306 mémoire auditive

C 315 orientation spatiale

D 301 jeu compétitif

E 203 appellation verbale

E 212 mémoire lexicale

### CONTENU

4 plateaux de jeu hexagonaux, 80 jetons, 1 règle du jeu.

## Jeu de langage et d'expression A 410

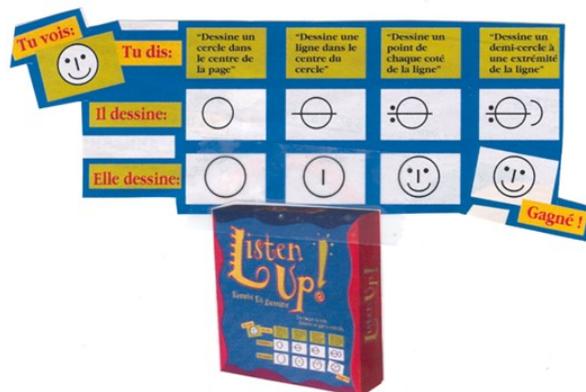
Éditeur : Game Works

Age : dès 9 ans

Nb. de joueurs : 3 à 8

Prix : en ludothèque

## LISTEN UP écoute et dessine



### PRINCIPE DU JEU

Décrire une illustration, sans la nommer, pour que les joueurs la dessinent correctement et l'identifient.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

3 types de cartes, tirées au hasard, proposent 3 degrés de difficulté : les cartes-dessin sont les plus faciles à décrire ; les cartes-mot demandent au meneur de jeu d'imaginer l'objet à décrire ; les cartes-vitesse sont les plus complexes car la description de l'objet doit s'effectuer endéans les 2 minutes. Mais attention, dans tous les cas, le meneur de jeu doit utiliser uniquement des termes géométriques, des tracés, pour décrire l'objet (ex. : dessiner un cercle au centre de la feuille, tracer 1 ligne de gauche à droite, ...). Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langue

B 411 raisonnement concret

C 408 rapidité

C 409 précision

C 412 mémoire logique

D 301 jeu compétitif

E 306 décodage de messages

### CONTENU

100 cartes (50 cartes-dessin, 25 cartes-mot, 25 cartes-vitesse), 1 carnet de scores, 1 sablier de 2 minutes, 8 crayons, 1 règle du jeu.

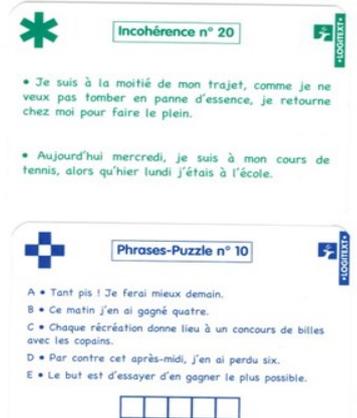
## Jeu de langage et d'expression A 410

Éditeur : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

Age : dès 8 ans

Nb. de joueurs : 1 à 6

Prix : ± 100 € (2006)



### PRINCIPE DU JEU

Répondre à des questions faisant appel à la compréhension de la lecture.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel à la maîtrise de la lecture et à la compréhension de phrases et de textes. Il requiert une bonne connaissance du vocabulaire et exerce le raisonnement logique tant au niveau de la syntaxe que de la chronologie. Les différentes cartes-questions proposent de compléter des textes de façon cohérente, de remettre des phrases dans un ordre logique, de déceler des incohérences et de cocher les réponses correspondant aux questions posées. Les fiches s'utilisent avec des feutres effaçables à l'eau. Se joue seul ou à plusieurs en ateliers et dans une optique de rééducation.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression	C 411 concentration
A 408 jeu questionnaire	C 412 mémoire logique
B 411 raisonnement concret	D 102 jeu individuel et associatif
B 409 relations temporelles	E 305 décodage de phrases
B 403 relations de causalité	E 306 décodage de messages
C 409 précision	

### CONTENU

50 cartes réparties en 6 catégories, 2 feutres effaçables, 1 notice pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Planète des Alpha

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 6

**Prix** : ± 80 € (2005)



## PRINCIPE DU JEU

Composer les mots illustrés en plaçant correctement les cartes-Alphas dans chaque wagon.

Ce jeu fait partie de la collection « planète des Alphas » qui est une méthode progressive d'apprentissage de la lecture. Il s'utilise après avoir familiarisé l'enfant aux personnages Alphas et aux différentes écritures des lettres à l'aide de la mallette de base et du « jeu de cartes ». Les nouveaux Alphas et les associations de personnages sont présentés au travers de petites histoires courtes illustrées qui figurent dans le livret pédagogique. Ils sont introduits selon une progression comportant dix niveaux.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Le loto des Alphas fait appel à la connaissance du vocabulaire et accroît la capacité à segmenter et à recomposer des mots. L'enfant va pouvoir écrire et lire des mots usuels illustrés (282) présentés dans un ordre croissant de complexité. Il va faire la connaissance de nouveaux Alphas correspondant soit à des consonnes « courtes » ( b , c , d , g , k , p , t ) plus difficiles à identifier, soit à une lettre représentant deux phonèmes (x) ou jouant le rôle de simple indice orthographique (h). Il va également découvrir des associations de personnages correspondant à des phonèmes représentés par des digrammes (ou, an, on, in, eu, oi, gn, qu, gu) ou des trigrammes représentant un ou deux phonèmes (ill, oin, ien).

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

E 401 mémoire orthographique

B 411 raisonnement concret

C 301 discrimination auditive

C 307 mémoire visuelle

D 102 jeu individuel et associatif

## CONTENU

94 planches de jeu, 120 cartes «Alphas», 1 guide pédagogique reprenant la règle du jeu d'un côté et les histoires du loto des Alphas de l'autre.



**Jeu de langue** A 401

**Éditeur** : Éditions Lui-même

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 8 à 28

**Prix** : ± 30 € (2018)

### PRINCIPE DU JEU

Un jeu d'ambiance et de bluff. Chaque joueur découvre son identité secrète. Sous la conduite d'un meneur de jeu, une partie se déroule selon une alternance de nuits et de jours. Durant les nuits, les joueurs ont les yeux fermés seuls les Personnages nocturnes (dont les Loups-Garous) peuvent ouvrir les yeux. Chaque jour, au réveil du village, les victimes éventuelles des personnages nocturnes sont révélées... Puis tous les joueurs survivants débattront pour éliminer par vote l'un d'entre eux dans le fragile espoir de garantir la survie du village. Le but de chaque joueur dépendra de son identité secrète.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu pour lequel les participants doivent se projeter dans une mise en scène et y jouer un rôle déterminé. Chacun joue son rôle et argumentera sans se faire démasquer. Ce jeu favorise l'expression orale et l'interaction dans le groupe.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

C 412 mémoire logique

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 205 discours expressif

E 208 discours argumentatif

F 303 identification sociale

F 502 apprentissage des modes d'organisation sociale

### CONTENU

28 cartes - 1 médaille de Capitaine - 1 livret de règles

**Jeu questionnaire A 408**
**Éditeur** : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age** : dès 8-10 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 6

**Prix** : en ludothèque

<b>Complète par "son" ou "sont"</b>	<b>Conjugué les verbes suivants à l'imparfait</b>
Julie aime les animaux : ..... chien et ..... chat ..... très gentil et ils ne se ..... jamais battus. Ils ..... devenus les meilleurs amis.	nous (savoir)      nous (être) tu (remuer)      vous (avoir) vous (partir)      tu (peindre) elles (manger)      vous (essayer)
6	30
<b>Mots ou phrases à la forme interrogative</b>	<b>Accorde les verbes avec les sujets</b>
Il aime les bonbons et le chocolat. Tu regardes la télévision le soir. Nous allons à l'école tous les matins. Elle est pile. Il a un ordinateur à la maison.	Julie et Eric jou..... aux billes. Eric gagn..... Julie pleur....., mais ils se réconcili....., Maman ne les grond..... pas. Papa les surveill....., ils s'embrass..... . Enfin, toute la famille se retrouv..... pour dîner.
6	10

**PRINCIPE DU JEU**

En fonction du jet du dé, parcourir le plan de jeu en répondant à des questions d'orthographe, de grammaire, etc.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu offre une palette d'exercices faisant appel à ses connaissances en orthographe et à la compréhension de la lecture. Les exercices sont regroupés par catégorie: les cartes rouges concernent l'orthographe d'usage et les règles de lecture ; oranges : accords des mots (genre et nombre des noms, des adjectifs, accord sujet) ; vertes : identification des homophones ; jaunes : les verbes (conjugaison, reconnaissance de l'infinitif, du groupe, du temps et des terminaisons é, er, ez,..) ; bleues : nature et fonction des mots ; blanches : cartes « chance », compréhension de lecture. Les réponses se trouvent au dos des cartes-questions pour permettre l'autocorrection.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 408 jeu questionnaire	C 412 mémoire logique
A 410 jeu de langage et d'expression	D 103 jeu individuel et compétitif
A 407 jeu de hasard	E 401 mémoire orthographique
B 411 raisonnement concret	E 403 mémoire grammaticale
C 409 précision	E 404 mémoire syntaxique
C 411 concentration	F 401 connaissance personnelle

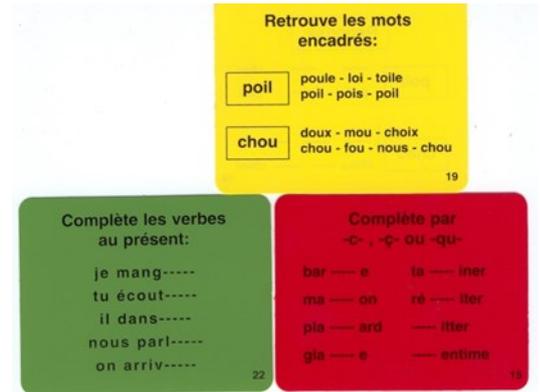
**CONTENU**

1 plan de jeu, 150 cartes « exercice » (30 x 5 couleurs différentes), 30 cartes « chance » blanches, 6 jetons, 1 dé « 6 », 1 notice pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression A 410**
**Éditeur** : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 4

**Prix** : en ludothèque

**PRINCIPE DU JEU**

Progresser sur le plan de jeu en répondant correctement aux questions pour gagner 2 cartes de chaque catégorie.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu propose des exercices pour faciliter l'acquisition et la compréhension de la lecture. L'enfant est amené de façon ludique à effectuer des exercices de discrimination visuelle et auditive ainsi que des exercices concernant les règles de lecture, la compréhension et la grammaire. Il structure ainsi les premiers mécanismes de l'orthographe. Les réponses se trouvent au verso des fiches.

Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 408 jeu questionnaire  
 A 410 jeu de langage et d'expression  
 B 411 raisonnement concret  
 B 408 relations spatiales  
 B 409 relations temporelles  
 C 302 discrimination visuelle

C 301 discrimination auditive  
 C 307 mémoire visuelle  
 D 301 jeu compétitif  
 E 401 mémoire orthographique  
 E 403 mémoire grammaticale

**CONTENU**

1 plan de jeu, 5 séries de 25 cartes Q-R (recto-verso) de couleurs différentes, 25 cartes blanches "chance", 1 dé "6", 5 jetons de couleurs différentes, 1 règle du jeu.

**Jeu questionnaire A 408**
**Éditeur** : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 4

**Prix** : en ludothèque

**PRINCIPE DU JEU**

Progresser sur un plan de jeu en répondant correctement aux questions pour gagner 2 cartes de chaque catégorie.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu propose des exercices pour faciliter l'acquisition et la compréhension de la lecture avec des exercices impliquant : la discrimination visuelle qui permet un balayage visuel plus efficace et une amélioration de la vitesse de lecture (exercices de sériation, découpages, repérages,...), la discrimination auditive pour prendre conscience des sons qui constituent les mots lus en exerçant une gymnastique sur les mots, rimes, rébus, différenciation des syllabes, les règles de lecture, la compréhension de la lecture avec des questions sur les extraits lus, des charades, des mots lacunaires, - le vocabulaire pour améliorer la compréhension en jouant avec les mots.

**DESCRIPTEURS ESAR**

- |                                      |                           |
|--------------------------------------|---------------------------|
| A 408 jeu questionnaire              | C 307 mémoire visuelle    |
| A 410 jeu de langage et d'expression | D 301 jeu compétitif      |
| B 411 raisonnement concret           | E 303 décodage syllabique |
| C 302 discrimination visuelle        | E 304 décodage de mots    |
| C 301 discrimination auditive        | E 305 décodage de phrases |

**CONTENU**

1 plan de jeu, 20 cartes « chance », 5 séries de 25 cartes chacune, 6 pions, 1 dé, 1 règle du jeu.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur :** Educa

**Age :** dès 4 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 6

**Prix :** ± 30 €



## PRINCIPE DU JEU

Déposer le plus vite possible ses 3 cartes illustrées sur les images identiques du plan de jeu.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de loto à construire propose de découvrir au fil des parties plus de 300 dessins. À partir de petites cartes illustrées qu'il faut identifier, différencier, il faut retrouver leur double sur le plan de jeu et cela le plus rapidement possible. Nommer chaque objet permet d'enrichir son vocabulaire et surtout d'exercer sa capacité d'observation et sa discrimination visuelle, qui constituent d'importants prérequis à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 407 jeu de hasard

A 410 jeu de langage et d'expression

B 302 appariement

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 203 appellation verbale

## CONTENU

1 boîte hexagonale composée d'un socle en plastique et d'un hexagone en carton, 304 cartes, 18 pions (3 pions de 6 couleurs différentes), 1 plan de jeu composé de 9 pièces à emboîter, 1 règle du jeu (dans le couvercle de la boîte de jeu).

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur :** Educa

**Age :** dès 3 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 6

**Prix :** ± 18 € (2012)



## PRINCIPE DU JEU

Au signal convenu et en même temps, chaque joueur retourne ses 3 jetons-images et tente de retrouver les pièces correspondantes sur le tapis. Celui qui possède le plus de pièces en fin de partie a gagné. Ou encore un meneur retourne une image et tous les joueurs la cherche sur le tapis. Le premier qui la trouve la gagne. Une 3e variante de type mémoire est également proposée.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de loto géant en mousse à construire propose de découvrir, de différencier, de nommer et d'associer 48 images d'objets. Il exerce l'observation et la discrimination visuelle pour différencier les objets et leur associer les jetons correspondants. Il stimule la mémoire visuelle et l'acquisition intuitive des notions spatiales de base (en haut, en bas, à gauche, à droite) pour retrouver au plus vite la localisation d'un objet déjà vu. Ce jeu familiarise l'enfant à l'appellation de 48 mots de vocabulaire relatif à des objets courants et encourage l'expression verbale. Se joue seul avec un aîné ou à plusieurs en association ou dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 302 appariement

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

C 306 mémoire auditive

D 102 jeu individuel et associatif

D 103 jeu individuel et compétitif

E 203 appellation verbale

## CONTENU

1 tapis en mousse en 9 parties, 48 pièces illustrées en mousse, 48 jetons illustrés en carton, la règle du jeu.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur** : Nathan

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 ou plusieurs (parfois toute la classe)

**Prix** : ± 40 €



## PRINCIPE DU JEU

Reconnaître les 36 sons de la langue française en nommant à voix haute ce que l'image représente et en associant les sons entendus aux maisons du son correspondantes.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'association permet à l'enfant d'apprendre à distinguer les 36 sons ou phonèmes. Chaque phonème est représenté sur une carte par un animal qui devient le gardien de la "maison du son". D'autres images figurant des objets ou animaux doivent être dénommées, les phonèmes reconnus et classés dans une des "maisons" correspondantes (ou, variante, sur la fiche "gardien" correspondante comme dans un jeu de loto). Ce jeu propose une progression : l'écoute d'un phonème dans un mot, l'écoute de tous les phonèmes d'un mot, l'écoute de la succession des phonèmes d'un mot (épellation phonétique). Bon exercice de préparation à l'apprentissage de la lecture.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 302 appariement

C 301 discrimination auditive

C 306 mémoire auditive

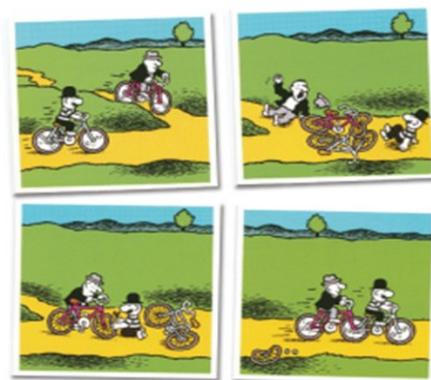
D 104 jeu individuel et coopératif

E 203 appellation verbale

E 210 mémoire phonétique

## CONTENU

6 maisons, 36 jetons « gardien de maison » (animaux), 36 fiches « gardien », 112 images cartonnées, 1 livret pédagogique.



**Jeu de séquence A 402**

**Éditeur** : Schubi

**Age** : dès 4 ans

**Nb. de joueurs** : 1 ou plus

**Prix** : ± 19 € (2014)

## PRINCIPE DU JEU

Reconstituer 40 histoires de 4 images chacune. Histoires simples, courtes et humoristiques. Maître Jacot est un petit homme malicieux plein d'esprit et d'espièglerie. Avec lui, tout est prétexte à jouer.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu propose 40 séries de 4 saynètes illustrées à associer pour reconstituer l'histoire qu'elles évoquent. Les séquences font appel au vocabulaire de base et constituent un bon exercice d'observation et de lecture d'images, de recherche de liens logiques et d'expression orale pour raconter l'histoire cocasse. Des variantes peuvent être proposées comme : écrire les histoires, imaginer une suite, remanier les histoires racontées en images sous forme de dialogues et de rôles. Se joue avec l'aide d'un adulte dans un contexte familial, scolaire ou de rééducation logopédique. Ce matériel peut aussi être employé par des adultes lors de cours de français langue étrangère.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 402 jeu de séquence

A 410 jeu de langage et d'expression

B 403 relations de causalité

B 409 relations temporelles

B 411 raisonnement concret

C 203 reproduction d'évènements

D 102 jeu individuel et associatif

E 205 discours expressif

## CONTENU

160 cartes-illustrations de 9,5x9,5 cm (40 histoires composées de 4 images), 1 règle du jeu.

**Jeu d'association** A 401  
**Éditeur** : Planète des Alphas  
**Age** : dès 5 ans  
**Nb. de joueurs** : 1 ou plus  
**Prix** : ± 50 € (2005)



### PRINCIPE DU JEU

Regarder et écouter les livres, CD et DVD pour se familiariser au conte de la Planète des Alphas puis utiliser le cahier pratique pour s'exercer à reconnaître les personnages-lettres et lire les lettres de l'alphabet.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

La mallette contient les éléments de base pour familiariser l'enfant à l'histoire et aux personnages du conte de la Planète des Alphas. Le grand livre illustré en couleurs et sans texte plonge l'enfant dans un univers fantastique, le CD raconte l'histoire sous forme de pièce de théâtre, le DVD rend l'histoire animée. Le livret pédagogique présente cette méthode d'apprentissage de la lecture et propose une manière parmi d'autres de raconter l'histoire. Le cahier propose des exercices ludiques : communication orale, observation, reconnaissance des personnages et bonne compréhension de l'histoire, orientation spatiale, relation son-graphie et capacité à segmenter les syllabes en phonèmes.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	C 307 mémoire visuelle
A 410 jeu de langage et d'expression	D 102 jeu individuel et associatif
B 305 différenciation de formes	E 301 discrimination de lettres
B 309 association d'idées	E 302 correspondance lettres-sons
C 306 mémoire auditive	E 303 décodage syllabique

### CONTENU

Une mallette contenant 1 grand livre, 1 CD, 1 DVD, 1 poster, 1 livret pédagogique et 1 cahier pratique.  
En option : 1 boîte contenant 28 figurines-lettres en caoutchouc.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur :** Interlude

**Age :** dès 12 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 8

**Prix :** ± 13 € (2007)



## PRINCIPE DU JEU

Au départ d'un mot, retrouver le plus grand nombre d'enchaînements possibles repris sur une carte afin de gagner la carte « Marabout ».

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'expression orale développe la mémoire associative et le regroupement des connaissances par mots clés. Il demande d'associer à un mot donné des noms de personnages connus ou d'œuvres cinématographiques, musicales, littéraires ou encore des proverbes et expressions. Il s'agit d'énumérer le plus d'enchaînements possibles pour trouver ceux qui sont repris sur la carte. Ce jeu fait appel aux connaissances générales et les suites à trouver s'adressent davantage aux adolescents et aux adultes. Si personne ne trouve, un indice peut être dévoilé afin de relancer la partie. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	C 411 concentration
A 410 jeu de langage et d'expression	C 408 rapidité
A 411 jeu d'énigme	D 301 jeu compétitif
B 501 raisonnement hypothético-déductif	E 304 décodage de mots
B 504 raisonnement combinatoire	F 401 connaissance personnelle
C 412 mémoire logique	F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

46 cartes, la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 6

**Prix** : ± 115 € (2009)



### PRINCIPE DU JEU

Récolter et échanger les cartes mots (déterminants, noms, adjectifs, verbes) en parcourant le plan de jeu afin d'être le premier à composer 5 phrases grammaticalement correctes et respectant la syntaxe.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de composition de phrases développe la connaissance lexicale des joueurs autour de 3 thèmes : le fantastique, les animaux et la famille. Il exerce la composition de phrases simples, au présent et à la 3ème personne du singulier, chez l'enfant qui doit mettre en relation les éléments d'une phrase et choisir le bon accord. Trois niveaux de difficulté sont proposés, tenant compte soit du singulier, soit du pluriel ou des deux en même temps. Certaines cases du plan de jeu permettent de gagner de nouveaux mots ou d'en échanger. Se joue seul en rééducation ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 403 jeu de circuit et de parcours

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 317 créativité productive

D 103 jeu individuel et compétitif

E 403 mémoire grammaticale

E 404 mémoire syntaxique

F 401 connaissance personnelle

### CONTENU

Un plan de jeu, 6 cartes pions, 1 dé, 15 cartes « joker », 15 cartes « ? », 360 étiquettes mots dont des déterminants (vert), des noms (bleu), des adjectifs (jaune), des verbes (rouge) et des « et » (blanc), 4 boîtes « stand » et 6 personnages-puzzle de 5 pièces chacun, une notice.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur :** Nathan

**Age :** dès 3 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 4

**Prix :** ± 50 € (2009)



## PRINCIPE DU JEU

Recouvrir les images de sa planche de jeu avec les cartes-images illustrant leur contraire.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu exerce l'observation visuelle, la dénomination des images, la discrimination des différences et l'association d'idées contraires. L'enfant développe un vocabulaire de base en s'exerçant à identifier les photos, il apprend à se repérer dans l'espace pour situer les cartes contraires sur la planche de jeu et à les associer. Il est intéressant de commencer le jeu par la découverte de chaque carte et la dénomination de l'image. Le niveau de difficulté peut être ajusté selon l'âge et la capacité des joueurs en augmentant ou en limitant le nombre de planches de jeu. Se joue seul, avec l'aide d'un aîné, ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	C 307 mémoire visuelle
A 407 jeu de hasard	C 306 mémoire auditive
A 410 jeu de langage et d'expression	D 103 jeu individuel et compétitif
B 302 appariement	E 203 appellation verbale
B 309 association d'idées	E 212 mémoire lexicale
C 302 discrimination visuelle	

## CONTENU

8 planches de 4 photos, 32 cartes-photo, la notice pédagogique

**Jeu de séquence** A 402

**Éditeur** : Nathan

**Age** : dès 4 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 4

**Prix** : ± 50 € (2009)



## PRINCIPE DU JEU

Être le premier joueur à poser les 6 cartes conte du Petit chaperon rouge sans se les faire voler par ses adversaires. Chacun, à son tour, aura le choix entre 3 actions : ajouter une carte à son histoire, ou jeter une carte, ou tenter de voler une carte à un adversaire en jouant le loup, à moins que celui-ci ne riposte avec le chasseur.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de séquence, il faut reconstituer le conte avec ses 6 cartes et de stratégie simple puisqu'il faudra choisir son action à son tour, permet également aux enfants de chanter la comptine : « Promenons nous dans les bois, pendant que le loup n'y est pas, si le loup y était, il nous mangerait.. ». Le jeu fait la part belle au hasard. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition

## DESCRIPTEURS ESAR

A 402 jeu de séquence

A 406 jeu de stratégie

A 410 jeu de langage et d'expression

B 402 sériation

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

C 306 mémoire auditive

D 103 jeu individuel et compétitif

E 204 séquence verbale

## CONTENU

50 cartes (24 cartes contes ; 10 cartes loup ; 8 cartes forêt chasseur ; 8 cartes forêt loup).

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Cartaping

**Age :** dès 7 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 10

**Prix :** ± 12 € (2012)



**PRINCIPE DU JEU**

En même temps et le plus vite possible, tous les joueurs tentent de se débarrasser de leurs cartes "lettre" en formant des mots corrects, en recouvrant en partie les mots déjà déposés pour en former de nouveaux.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu propose des parties rapides et pleines de rebondissements grâce aux nombreuses variantes. Sur base de quelques lettres d'accroche posées en début de partie, il fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe pour être le plus rapide à déposer ses cartes tout en respectant, entre autres, les possibilités déterminées par la couleur de celles-ci. Il exerce une certaine fluidité lexicale car il invite les joueurs à jongler avec les lettres pour en recouvrir d'autres, en mettre devant, derrière, les insérer, les déplacer pour former une anagramme (méli), voire même en retirer une et offrir la pile correspondante à un adversaire (cado)... pour autant que le nouveau mot formé existe.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression  
 A 401 jeu d'association  
 B 408 relations spatiales  
 B 411 raisonnement concret  
 C 408 rapidité  
 C 411 concentration

C 412 mémoire logique  
 D 103 jeu individuel et compétitif  
 E 401 mémoire orthographique  
 F 401 connaissance personnelle  
 F 402 reconnaissance sociale

**CONTENU**

110 cartes (dont 97 lettres, 9 défis, 4 vierges), la règle du jeu.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 4 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 130 € (2013)



### PRINCIPE DU JEU

Jeu de tri et d'association basé sur 2 critères : couleurs et fruits. À l'aide de consignes orales ou via des fiches consignes, les enfants placeront les cartes fruits ou couleurs au bon endroit sur le panneau.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Jeu basé sur la reconnaissance de critères de couleurs, de formes et de positionnement. Ce jeu permet de reconnaître des couleurs et des fruits, de les associer ou de les dissocier en fonction des différentes consignes orales ou visuelles.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 302 appariement

B 303 différenciation de couleurs

B 308 différenciation spatiale

C 302 discrimination visuelle

D 103 jeu individuel et compétitif

E 103 décodage verbal

E 202 appellation verbale

### CONTENU

1 grand panneau mural, 12 cartes couleurs, 12 cartes fruits en noir et blanc, 24 cartes fruits en couleurs, 12 cartes consignes, 24 cartes doubles « dominos » fruits et couleurs, 1 notice explicative.

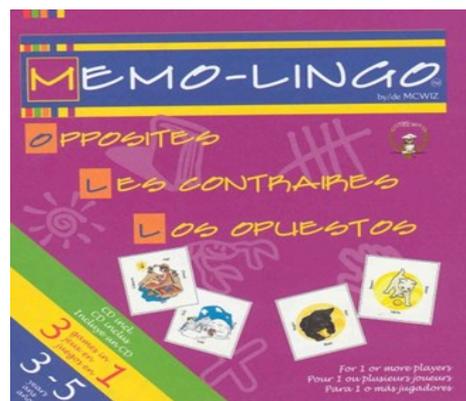
**Jeu d'association A 401**

**Éditeur :** Mc Wiz

**Age :** dès 4 ans

**Nb. de joueurs :** 1 ou plusieurs

**Prix :** ± 20 € (2004)



## PRINCIPE DU JEU

Sur le principe du Memory, retrouver les paires de cartes-contraires parmi l'ensemble des cartes disposées face cachée. Les mots illustrés sont inscrits en trois langues : français, anglais et espagnol. Le CD, fourni seulement à titre de référence, indique la bonne prononciation.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu demande de réunir des paires de cartes grâce à l'observation visuelle et à la mémorisation des cartes dont le recto a déjà été vu. L'enfant s'exerce à identifier les dessins, il apprend à se repérer dans l'espace pour situer les cartes complémentaires, à associer une image à un terme pour finalement rechercher les antonymes. Il est intéressant de commencer le jeu par la découverte de chaque carte et la dénomination de l'image. Le niveau de difficulté peut être ajusté selon l'âge et la capacité des joueurs en ajoutant ou en enlevant des paires de cartes pour commencer le jeu. Les mots illustrés sont inscrits en trois langues : français, anglais et espagnol.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

A 407 jeu de hasard

B 302 appariement

B 308 différenciation spatiale

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

C 306 mémoire auditive

D 301 jeu compétitif

E 304 décodage de mots

## CONTENU

30 cartes, 1 CD, 1 règle du jeu.

**Jeu questionnaire A 408**

**Éditeur :** Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age :** dès 8 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 6

**Prix :** ± 113 € (2009)



## PRINCIPE DU JEU

Parcourir le labyrinthe et être le premier à récolter 1 ou 2 cartes de chacune des 4 couleurs en réalisant correctement l'exercice énoncé qui consiste à tracer et dessiner, classer des nombres ou des éléments et établir une chronologie.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu favorise l'entraînement et le développement de la mémoire auditive. Après lecture ou écoute de la lecture d'une fiche, l'enfant doit gérer et mémoriser diverses informations, simples ou complexes (nombres, grandeurs, mots et familles de mots, suites logiques d'actions, agencements topologiques de formes et de traits) et les restituer à l'oral ou à l'écrit en répondant aux questions posées. La concentration est nécessaire pour permettre la mémorisation des éléments à reproduire dans l'ordre demandé. La correction se trouve au verso des fiches. Se joue seul avec un adulte qui lit les consignes ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 408 jeu questionnaire

A 402 jeu de séquence

B 402 sériation

B 408 relations spatiales

B 409 relations temporelles

C 306 mémoire auditive

D 103 jeu individuel ou compétitif

E 305 décodage de phrases

E 306 décodage de messages

## CONTENU

1 plan de jeu, 6 pions, 1 dé, 80 fiches « exercices » de 4 couleurs différentes avec autocorrections au verso, 1 notice.

**Jeu questionnaire A 408**

**Éditeur** : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 6

**Prix** : ± 113 € (2009)



**PRINCIPE DU JEU**

Parcourir le labyrinthe et être le premier à récolter 1 ou 2 cartes de chacune des 4 couleurs en réalisant correctement l'exercice énoncé qui consiste à mémoriser des formes, des dessins, des organisations de symboles, des nombres et des mots.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu favorise l'entraînement et le développement de la discrimination et de la mémoire visuelles. L'enfant doit écouter et comprendre la consigne lue tout en visualisant la fiche. Il doit gérer et mémoriser diverses informations visuelles, simples ou complexes (formes, couleurs, grandeurs, nombres, mots, objets, animaux,...), les repérer dans un cadre (en haut, en bas, à gauche, à droite) et les restituer à l'oral ou à l'écrit en répondant aux questions posées. La concentration est nécessaire pour permettre la mémorisation des éléments vus et répondre aux questions. La correction se trouve au verso des fiches.

**DESCRIPTEURS ESAR**

- |                           |                                    |
|---------------------------|------------------------------------|
| A 408 jeu questionnaire   | D 103 jeu individuel ou compétitif |
| B 408 relations spatiales | E 304 décodage de mots             |
| B 410 coordonnées simples | E 305 décodage de phrases          |
| C 306 mémoire auditive    | E 306 décodage de messages         |
| C 307 mémoire visuelle    |                                    |

**CONTENU**

1 plan de jeu, 6 pions, 1 dé, 80 fiches « exercices » de 4 couleurs différentes avec autocorrections au verso, 1 notice.

**Jeu d'agencement** 302

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 6

**Prix** : ± 120 € (2010)



## PRINCIPE DU JEU

Disposer les pièces aimantées sur les planches décors ou directement sur les plateaux magnétiques en reproduisant les mêmes dispositions que sur les cartes-modèles.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de reproduction de modèles fait appel à la discrimination des formes et des couleurs, voire même à la déduction pour identifier les pièces parfois partiellement cachées et différemment orientées. Il constitue un bon exercice de consolidation des notions spatiales de base telles que haut, bas, gauche, droite, en dessous/au-dessus, devant/derrière, etc. 6 niveaux de difficultés sont proposés : avec ou sans décors, qui aide au repérage, avec éléments visibles ou partiellement occultés par un cache, avec éléments juxtaposés ou superposés. Les pièces aimantées permettent une éventuelle utilisation verticale pour des enfants alités.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 302 jeu d'agencement

B 302 appariement

B 305 différenciation de formes

B 308 différenciation spatiale

C 201 reproduction de modèles

D 103 jeu individuel et compétitif

## CONTENU

6 plateaux magnétiques, 6 planches « décors », 6 caches aimantés de formes différentes, 18 fiches « consignes », 40 sujets aimantés, la notice pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Sly Frog Games

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 18 € (2009)



**PRINCIPE DU JEU**

Être le premier à avoir inséré la totalité de ses lettres, piochées au hasard, dans sa propre grille de mots en ayant remporté le plus de points.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu de composition de mots croisés fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe. Il encourage le rassemblement des connaissances par thème car le pion « bandit » nécessite d'énoncer un thème et impose qu'à la fin de la partie, chaque grille de mots contienne au moins un mot relatif au thème choisi. Il requiert souplesse de raisonnement, concentration et rapidité de réflexion car un joueur peut à tout moment modifier sa grille de mots pour parvenir à placer toutes ses lettres et ainsi faire prendre des lettres supplémentaires aux autres joueurs. Il exige aussi une certaine stratégie car seuls les mots de plus de 3 lettres seront comptabilisés en fin de partie.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression	C 411 concentration
A 406 jeu de stratégie	C 414 créativité inventive
B 408 relations spatiales	D 301 jeu compétitif
B 411 raisonnement concret	E 401 mémoire orthographique
C 408 rapidité	E 403 mémoire grammaticale

**CONTENU**

120 jetons-lettres (dont 2 jokers et 1 bandit), la règle du jeu.

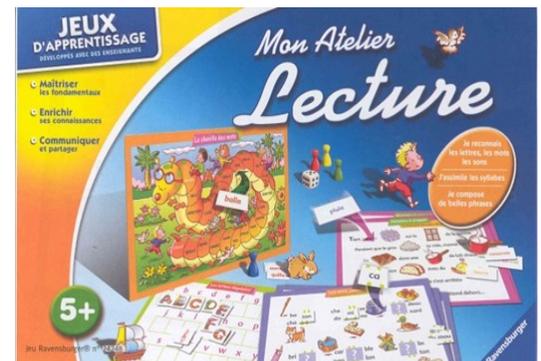
**Jeu d'association A 401**

**Éditeur** : Ravensburger

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 4

**Prix** : ± 25 € (2008)



## PRINCIPE DU JEU

4 jeux progressifs pour reconnaître et associer les lettres, les syllabes et les mots et s'initier à la lecture. Cet atelier lecture propose 4 jeux progressifs pour exercer la reconnaissance des lettres dans différentes graphies, l'identification de syllabes et la lecture de mots. « Les lettres déguisées » demande d'identifier et d'associer les lettres minuscules imprimées puis en capitales mais cachées dans un dessin aux mêmes lettres écrites en cursive.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

« La chenille des mots » permet d'associer deux mots identiques mais de graphies différentes. Dans « Histoires à croquer », l'enfant remplace les images par les mots correspondants pour compléter son histoire et, avec « Les mots jumeaux », il doit identifier la syllabe commune qui manque à deux mots et bénéficie d'un système auto-correcteur. Ces jeux développent la discrimination visuelle et la correspondance image-mot. Il est conseillé d'utiliser les jeux dans l'ordre. Se joue seul, avec un adulte ou en groupe pour approfondir les connaissances acquises en 1<sup>ère</sup> année primaire.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	D 103 jeu individuel et compétitif
A 410 jeu de langage et d'expression	E 301 discrimination de lettres
B 302 appariement	E 303 décodage syllabique
C 301 discrimination auditive	E 304 décodage de mots
C 302 discrimination visuelle	

## CONTENU

5 planches de jeu, 52 cartes alphabet (oranges), 20 cartes mots (vertes), 32 cartes mots (roses), 24 cartes syllabes (bleues), 4 pions, 1 dé, la notice pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Éd. du Scorpion masqué

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 12

**Prix** : ± 25 € (2017)



## PRINCIPE DU JEU

Deux équipes s'affrontent en trouvant successivement des mots qui répondent à une catégorie imposée. Les mots prononcés permettent de tirer les lettres vers soi et de les capturer.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de composition de mots fait appel aux connaissances du vocabulaire et de l'orthographe. Il demande de la rapidité et de la concentration. Il faudra trouver les stratégies qui permettent de gagner le maximum de lettres ou de ralentir l'équipe adverse dans la capture de lettres. Les catégories de mot contribuent à faire de ce jeu de lettres un jeu d'ambiance. Se joue en équipe dans un esprit de compétition et donne alors l'occasion aux joueurs d'être appréciés et valorisés par leurs pairs.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 406 jeu de stratégie

B 501 raisonnement hypothético-déductif

C 411 concentration

C 408 rapidité

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 401 mémoire orthographique

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

1 plateau de jeu, 17 tuiles Lettre, 220 cartes Catégorie, 1 sablier (30 secondes), 1 règle de jeu.



### Jeu de langage et d'expression A 410

Éditeur : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

Age : dès 7 ans

Nb. de joueurs : 1 à 6 (+ en équipe)

Prix : ± 119 € (2012)

#### PRINCIPE DU JEU

Former un ou des mots à l'aide des cartes-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.

#### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Avec 7 types d'exercices diversifiés, il permet l'enrichissement du vocabulaire sous toutes ses formes. Il exerce la fluence verbale pour trouver le plus de mots commençant ou se terminant par un son donné ou pour citer le plus de mots évoquant le mot écrit sur la carte. Il exerce la capacité à classer les mots en les regroupant par catégories. Il fait appel à la connaissance de l'orthographe des mots en stimulant la composition de 3 ou 4 mots à l'aide des syllabes proposées dans le désordre ou en fin de partie, en demandant de composer le mot le plus long possible à l'aide des lettres du verso des cartes-questions gagnées. Il fait appel à l'analyse de phrases pour repérer les adjectifs et les remplacer par leur contraire ou par un synonyme. Enfin, il propose des exercices de composition de phrases.

#### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 408 jeu questionnaire

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 412 mémoire logique

D 103 jeu individuel et compétitif

D 104 jeu individuel et coopératif

E 401 mémoire orthographique

E 403 mémoire grammaticale

E 404 mémoire syntaxique

#### CONTENU

1 plateau en 5 pièces, 7 séries de 20 cartes chacune, 6 pions, 1 dé, la notice pédagogique.

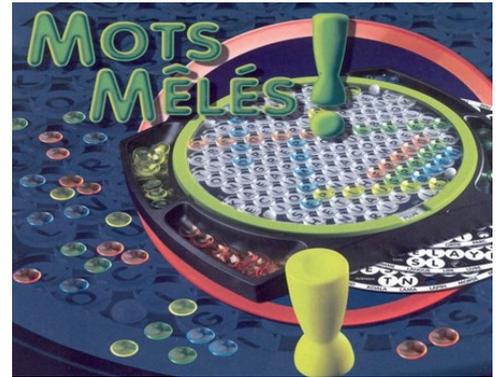
**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Goliath

**Age :** dès 7 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 4

**Prix :** ± 30 € (2009)



### PRINCIPE DU JEU

Repérer le plus rapidement possible, sur la grille de lettres, les mots proposés et les couvrir de ses jetons de couleurs.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de repérage de mots donnés dans un ensemble de lettres demande de la concentration et une certaine souplesse de la pensée pour envisager le mot dans diverses positions, écrit de gauche à droite, de droite à gauche, verticalement, horizontalement ou en diagonale mais toujours en ligne droite. Il requiert la rapidité dans le balayage visuel de la grille de lettres pour repérer la première lettre du mot à trouver et détecter si les lettres adjacentes permettent d'envisager la poursuite de la recherche ou s'il faut envisager une autre lettre comme point de départ. Il faut aussi être rapide pour s'emparer du totem car seul le premier qui le saisit pourra couvrir le mot avec les jetons de sa couleur.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 404 réversibilité

B 408 relations spatiales

C 402 acuité visuelle

C 408 rapidité

C 411 concentration

D 301 jeu compétitif

E 304 décodage de mots

### CONTENU

1 socle Mots mêlés en 3 parties, 10 disques-lettres en carton recto-verso, 1 totem, 4x70 jetons de couleurs (rouge, vert, jaune, bleu), 1 règle du jeu.

**Jeu de séquence A 402**

**Éditeur :** Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age :** dès 5 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 12

**Prix :** ± 100 € (2006)



## PRINCIPE DU JEU

Observer des séries de 4 images, y retrouver les indices repris sur les bandelettes et dans les fenêtres ou les replacer dans l'ordre chronologique des histoires entendues ou lues.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Dans un premier temps, à l'aide des 4 images d'une histoire, l'enfant exerce son sens de l'observation et sa discrimination visuelle pour repérer les indices donnés et ainsi se familiariser avec les illustrations. Ensuite, le jeu propose de classer par ordre chronologique 12 histoires de 4 images par l'écoute ou la lecture de petits textes. Il fait ainsi appel à la capacité d'écoute et à la discrimination visuelle et auditive. Il exerce le raisonnement logique et la structuration du temps. Les images constituent un bon support pour les commentaires et l'émission d'hypothèses.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 402 jeu de séquence

A 401 jeu d'association

B 409 relations temporelles

B 411 raisonnement concret

C 301 discrimination auditive

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

D 103 jeu individuel et compétitif

E 305 décodage de phrases

E 306 décodage de messages

## CONTENU

48 fiches illustrées, 48 bandeaux « objets », 12 transparents illustrés, 6 feutres effaçables à l'eau, 1 notice pédagogique.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur** : Ravensburger

**Age** : dès 4 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 4

**Prix** : ± 15 € (2016)



## PRINCIPE DU JEU

Jeu de mémoire où des jetons images sont placés sous des caches de couleur. Au lancer du dé couleurs, nommer sans se tromper l'image cachée sous le cache de la couleur désignée pour pouvoir gagner le jeton.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu exerce la mémoire visuelle en demandant d'associer des cartes-images une couleur qui change régulièrement. Il est intéressant de commencer le jeu par la découverte de chaque carte et la dénomination de l'image. L'enfant développe un vocabulaire de base en s'exerçant à identifier les illustrations.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

B 302 appariement

B 309 association d'idées

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

E 203 appellation verbale

D 301 jeu compétitif

## CONTENU

24 cartes, 5 caches, 1 dé de couleurs et une carte de règle de jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Cat's Family

**Age :** dès 5 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 4

**Prix :** ± 15 € (2016)



**PRINCIPE DU JEU**

Jeu de cartes multirègles où il faudra trouver la bonne carte selon la consigne énoncée en la déposant ou en la désignant le plus rapidement possible. Le but étant de gagner un maximum de cartes « défis ». Il existe plusieurs défis selon le jeu joué : « Ne mange pas la consigne » basé sur les consignes scolaires ; « Qui a mangé la pizza » basé sur des critères visuels (4) ; « Photos de famille » basé sur les critères spatiaux et « Un peu de gymnastique » basé sur les gestes assis ou debout

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu de consignes basé sur l'écoute, la concentration, les repères spatiaux, le vocabulaire, la motricité et la mémoire selon le type de carte choisi. Le jeu permet de familiariser l'enfant avec les consignes scolaires telles qu'« entoure », « colorie », « compte », « barre »... et exerce son écoute et sa concentration. Le jeu « Photos de famille », le joueur devra placer les membres de la famille à la bonne place le plus rapidement et selon la consigne énoncée. Il exerce l'écoute et les repères spatiaux. Pour le jeu « qui a mangé la pizza », ils devront être attentifs à bien écouter les critères lus afin de repérer le bon monstre. Un 4e jeu est dans le style de « Jacques a dit.. ».

**DESCRIPTEURS ESAR**

- |                                      |                           |
|--------------------------------------|---------------------------|
| A 410 jeu de langage et d'expression | E 103 décodage verbal     |
| B 408 relations spatiales            | E 212 mémoire lexicale    |
| C 302 discrimination visuelle        | E 305 décodage de phrases |
| C 306 mémoire auditive               |                           |
| D 103 jeu individuel et compétitif   |                           |

**CONTENU**

110 cartes et une règle de jeu.



**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Éditions Gladius International

**Age :** dès 6 ans

**Nb. de joueurs :** 1 ou en groupe

**Prix :** ± 15 € (2003)

### PRINCIPE DU JEU

Il s'agit de nommer autant de choses que imposées par le jet de dé et qui se rapportent à la question ou au thème de la pastille.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'expression verbale favorise le langage, la connaissance de soi et des autres. Tout en s'amusant, l'enfant apprend à s'interroger, à reconnaître et à exprimer ses propres désirs et préférences comme ses peurs et inquiétudes. Ce jeu favorise également la communication et l'échange car il arrive qu'après quelques questions, une discussion s'amorce. Jeu non compétitif où il n'y a aucune mauvaise réponse, il n'y a que des choses à exprimer, à entendre et à comprendre. Dans un esprit de coopération, chacun peut répondre à chaque question, cela suscite une ouverture d'esprit chez l'enfant qui apprend à envisager les diverses façons de penser et de comprendre les situations.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

C 317 créativité productive

D 104 jeu individuel et coopératif

E 305 décodage de phrases

F 203 reconnaissance de soi

### CONTENU

1 tapis de jeu en tissu, 108 cercles illustrés, 1 dé « 6 », 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Éditions du Hibou

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6 (ou plus en équipe)

**Prix** : ± 20 € (2011)



**PRINCIPE DU JEU**

Chaque joueur choisit secrètement un mot parmi ceux proposés et doit l'insérer dans une situation imposée par un autre joueur, en essayant que ce mot ne soit pas repéré par les autres joueurs pour marquer des points.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu d'expression orale fait appel à la créativité des joueurs et à leur capacité d'improvisation. A tour de rôle, chaque joueur invente une histoire, avec les contraintes d'y placer son mot secret sur base d'une situation donnée et de ne pas trop s'éloigner du thème. Ce jeu requiert concentration et rapidité de la part des adversaires qui vont noter les mots « suspects » pour essayer ensuite de trouver le mot secret. Au fil des tours de jeu, l'imagination et l'inventivité des joueurs seront mises à rude épreuve, et les histoires de plus en plus incroyables et loufoques, car il s'agira de glisser non plus 1 mais 2, 3 et 4 mots secrets. Se joue dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression  
B 309 association d'idées  
C 411 concentration  
C 412 mémoire logique  
C 414 créativité inventive

D 302 jeu compétitif et coopératif  
E 304 décodage de mots  
E 305 décodage de phrases  
E 306 décodage de messages  
F 402 reconnaissance sociale

**CONTENU**

80 cartes "mots", 8 cartes "situations", 1 sablier, 1 trophée, 1 bloc-notes, 1 crayon, la règle du jeu.

**Jeu d'énigme A 411**

**Éditeur** : Asmodée

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 4 à 9

**Prix** : ± 45 € (2007)



## PRINCIPE DU JEU

Faire deviner une phrase, un mot ou un concept choisi en secret parmi les 6 propositions lues aux joueurs en utilisant des objets insolites parmi les 13 objets possibles.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de codage et de décodage de messages à l'aide d'objets pour le moins incongrus (une jambe de poupée, une coccinelle, un élastique, une plume, un galet, une pince à linge,...) demande une bonne maîtrise de la langue française pour discerner les termes qui permettront de différencier et donc de faire deviner une proposition parmi les 6 possibles. Ce jeu nécessite de l'imagination et de créativité pour choisir et disposer de façon significative les éléments afin de rendre une proposition plus crédible qu'une autre et permettre aux joueurs d'identifier le message et de déposer leurs paris

## DESCRIPTEURS ESAR

A 411 jeu d'énigme

A 410 jeu de langage et d'expression

A 407 jeu de hasard

B 501 raisonnement hypothético-déductif

B 504 raisonnement combinatoire

C 408 rapidité

C 412 mémoire logique

D 301 jeu compétitif

E 306 décodage de messages

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

1 plan de jeu circulaire, des cartes-épreuves, 54 cartes numérotées (6/couleurs) + 1 « à votre avis? », 9 pions, 7 tuiles, 13 objets, la règle du jeu.

**Jeu d'énigme A 411**

**Éditeur :** Djeco

**Age :** dès 5 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 4

**Prix :** ± 10 € (2008)



## PRINCIPE DU JEU

Retrouver sous quelle carte se cache Dodo en posant 4 questions permettant d'éliminer le plus de cartes possibles.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Dérivé du classique « Qui est-ce ? », ce jeu fait appel au raisonnement logique et à la déduction. Il stimule la discrimination visuelle des détails afin de poser les questions les plus pertinentes qui permettront d'éliminer le plus de cartes possibles. Il exerce l'aptitude à formuler des questions et à tirer les bonnes conclusions des réponses obtenues afin de trouver sous quelle carte se cache Dodo. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 411 jeu d'énigme

A 410 jeu de langage et d'expression

B 411 raisonnement concret

C 302 discrimination visuelle

C 301 discrimination auditive

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 205 discours expressif

## CONTENU

24 cartes, 16 jetons bleus, 10 jetons oranges, 1 carte de règles.

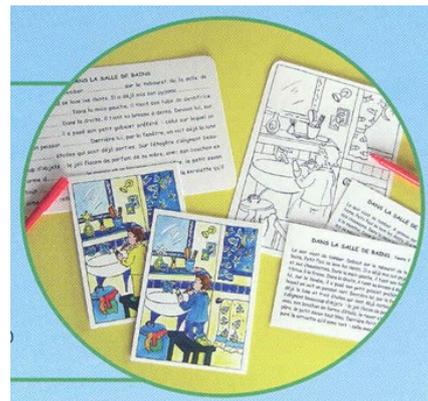
## Jeu d'association A 401

**Éditeur :** Édition de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age :** dès 7 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 2

**Prix :** ± 100 € (2005)



### PRINCIPE DU JEU

Trouver 10 différences entre deux images, deux textes ou entre une image et le texte correspondant. Compléter les dessins et les textes à trous pour les faire se correspondre

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de lecture d'images et de textes, basé sur 10 thèmes de la vie quotidienne, fait appel à la capacité d'attention auditive et visuelle de l'enfant. Il permet de travailler l'observation visuelle et la compréhension écrite par la recherche des différences entre deux images, entre deux textes ou entre une image et un texte. Il propose même de compléter l'image ou le texte à trous selon le cas, faisant alors appel au graphisme et à l'écriture. S'utilise seul, avec l'aide d'un adulte ou à plusieurs en atelier.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	C 307 mémoire visuelle
A 410 jeu de langage et d'expression	D 102 jeu individuel et associatif
B 411 raisonnement concret	E 304 décodage de mots
B 408 relations spatiales	E 305 décodage de phrases
C 302 discrimination visuelle	E 306 décodage de messages
C 306 mémoire auditive	

### CONTENU

110 fiches « scène », 10 fiches « texte », 20 cartes « texte », 20 cartes « scène », 2 feutres effaçables à l'eau, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Haba

**Age :** dès 5 ans

**Nb. de joueurs :** 3 à 5 ou variante à 2 joueurs

**Prix :** ± 18 € (2015)



### PRINCIPE DU JEU

Déposer en secret 3 couleurs sur sa palette. Un joueur obtient des points quand d'autres ont choisi une ou des couleurs identiques aux siennes. Le dé spécial détermine le thème de la prochaine œuvre : animal, objet, aliment, chose d'une histoire, chose dont on peut rêver ou chose qui commence par une lettre donnée. Le joueur qui lance le dé détermine le sujet précis de l'œuvre au gré de son imagination

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel à la connaissance du vocabulaire et à la connaissance générale des enfants pour choisir le sujet à peindre. Ce jeu favorise l'expression verbale afin d'expliquer son choix des couleurs ainsi qu'une meilleure connaissance de ses partenaires de jeu.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

B 303 différenciation de couleurs

B 309 association d'idées

C 307 mémoire visuelle

C 317 créativité productive

D 301 jeu compétitif

E 205 discours expressif

F 401 connaissance personnelle

### CONTENU

1 notice explicative, 5 animaux, 5 paravents, 5 palettes, 4 pinceaux, 3 crayons, 15 tartelettes, 50 taches de couleur, 1 dé.

**Jeu questionnaire A 408**

**Éditeur :** Diset

**Age :** dès 8 ans

**Nb. de joueurs :** 4 à 20

**Prix :** ± 25 € (2009)



## PRINCIPE DU JEU

Réussir, par équipe, une série de défis axés sur le langage et la culture générale, afin d'être les premiers à atteindre la dernière case du plan de jeu.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de " questions-réponses " fait appel à des aptitudes variées en fonction du type d'épreuve à réaliser. Il s'agit de faire deviner à son coéquipier des mots, films, métiers, personnages réels ou fictifs, chansons, etc., et de poser des questions de culture générale en les dessinant, mimant, imitant ou en essayant de les définir. Ce jeu permet de mesurer et d'étendre ses connaissances. Il exerce la concentration, la réflexion, la capacité de représenter graphiquement une idée ou de décoder un message. Il entraîne à s'exprimer avec précision et rapidité. Jeu compétitif qui se pratique en équipe et permet à l'adolescent d'être apprécié et valorisé par ses pairs.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 403 jeu de circuit et de parcours

A 410 jeu de langage et d'expression

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 411 concentration

C 412 mémoire logique

C 408 rapidité

D 301 jeu compétitif

E 304 décodage de mots

E 306 décodage de messages

## CONTENU

1 plan de jeu, 1 dé, 4 pions, 1 crayon cire, 1 sablier (30 secondes), 112 cartes, 1 ardoise effaçable, 1 chiffon, 1 carte mémo résumant les défis, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : OH Publishing

**Age** : dès 7 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 8

**Prix** : ±



**PRINCIPE DU JEU**

Le jeu comporte 77 personnages jeunes et vieux issus de cultures différentes, et propose 33 cartes relationnelles. Celles-ci sont la base de diverses activités d'expression orale en groupe.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu stimule l'imagination, développe le langage oral et les associations d'idées. Les joueurs peuvent chacun inventer leur histoire, ou ajouter à tour de rôle leur bout d'histoire à celle commencée par les autres. Les cartes peuvent servir de base à de jeux des rôles dans lesquels on donnera vie à ces personnages en créant des liens, des histoires entre les différentes cartes personnages...

L'aspect multiculturelle des cartes permet d'échanger des points de vue, de mieux se connaître au sein du groupe.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

D 401 jeu coopératif

A 201 jeu de rôle

B 309 association d'idées

C 204 créativité expressive

E 205 discours expressif

**CONTENU**

77 cartes personnages, 33 cartes interactions et une notice explicative.

**Jeu d'agencement à deux dimensions A 302**

**Éditeur** : Éd. pédagogique du Grand Cerf

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 6

**Prix** : ± 120 € (2016)



### PRINCIPE DU JEU

Les joueurs doivent construire à l'intérieur du grand bassin un nombre déterminé de petits bassins, de sorte que les poissons de 5 familles différentes se retrouvent séparés ou réunis de façon précise à partir de cartes consignes.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'orientation et de repérage dans l'espace exerce et développe la logique et la déduction.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 302 jeu d'agencement à 2 dimensions

D 103 jeu individuel et compétitif

B 308 différenciation spatiale

B 310 raisonnement intuitif

B 411 raisonnement concret

C 302 discrimination visuelle

### CONTENU

6 plateaux-puzzles de 25 pièces, 18 cartes consignes indicées, 1 notice explicative, 1 fiche annexe « ateliers » à dupliquer.

**Jeu d'énigme A 411**

**Éditeur** : les éditions du Passe-Temps

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : 1 ou plus

**Prix** : ± 29 € (2014)



## PRINCIPE DU JEU

À partir des indices fournis par des fiches de lecture, le joueur doit éliminer tous les pompiers sauf celui qu'il recherche. Trois niveaux de difficulté.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu permet de développer la compréhension en lecture, le raisonnement logique et la capacité à faire des inférences (déductions). Lorsque joué à deux, il favorise également l'écoute et la coopération entre les joueurs. Se joue avec l'aide d'un adulte dans un contexte familial, scolaire ou de remédiation. Ce jeu peut aussi être employé par des adultes lors de cours de français langue étrangère.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 411 raisonnement concret

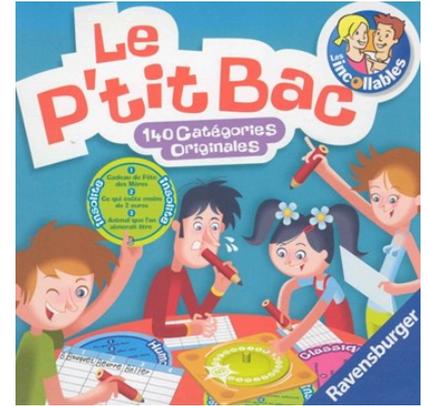
C 302 discrimination visuelle

D 102 jeu individuel et associatif

E 306 décodage des messages

## CONTENU

4 planches de jeu, 36 fiches de lecture (12 fiches par niveau), 3 cartes-réponses, 1 règle du jeu.



**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Ravensburger

**Age :** dès 7 ans

**Nb. de joueurs :** 2 et plus

**Prix :** ± 16 € (2009)

### PRINCIPE DU JEU

Être le premier à trouver un nom qui correspond à chacune des 6 combinaisons thème / lettre initiale proposées.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel au vocabulaire et aux connaissances générales. Il requiert de la concentration et développe la mémoire associative et le regroupement des connaissances en catégories. Les réponses nécessitent de l'imagination et de l'originalité car seules celles qui ne sont pas données par d'autres joueurs rapportent des points. Il se joue dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 407 jeu de hasard

B 401 classification

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

C 317 créativité productive

D 301 jeu compétitif

E 401 mémoire orthographique

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

1 plateau de jeu, 1 plaquette de 6 dés, 13 cartes recto-verso, 1 crayon, 1 carnet de score, 1 règle du jeu.

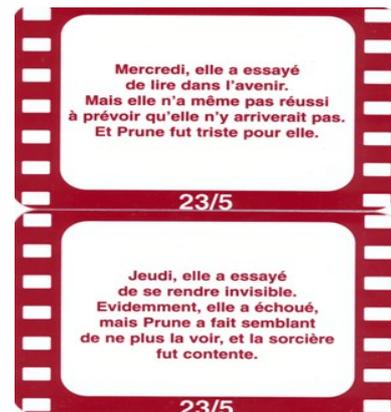
**Jeu de séquence A 402**

**Éditeur** : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age** : dès 7 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 15

**Prix** : ± 75 €



**PRINCIPE DU JEU**

Reconstituer une histoire en respectant la suite logique et chronologique des 2, 3, 4 ou 5 séquences qui la constituent.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu de fiches incite le joueur à dépasser le stade du décodage technique dans le processus de lecture. Il requiert la compréhension du contenu de chaque fiche qui compose l'histoire pour pouvoir la retenir et la classer par rapport à la précédente et à la suivante. Ce jeu propose 25 histoires constituées de 2, 3, 4 ou 5 fiches et donc une progression dans la difficulté à les reconstituer dans leur continuité logique et chronologique à partir d'indices explicites présents dans les textes de chaque séquence. S'utilise seul ou en collectivité.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 402 jeu de séquence

A 410 jeu de langage et d'expression

B 403 relations de causalité

B 409 relations temporelles

C 412 mémoire logique

D 104 jeu individuel et coopératif

E 305 décodage de phrases

**CONTENU**

50 fiches recto-verso avec texte, 1 règle du jeu.

## Jeu de langage et d'expression A 410

Éditeur : Nathan

Age : dès 2-3 ans

Nb. de joueurs : 1 à 4

Prix : ± 65 €



### PRINCIPE DU JEU

Acquérir un vocabulaire précis relatif aux actions et aux sentiments par l'observation de photographies.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'images familiarise l'enfant avec la notion de contraire tant à propos des situations (plein/vide, usé/neuf, fermé/ouvert) que des sentiments et des expressions (content/triste). Il apprend à identifier et à décrire une action, une situation, un état. Il permet d'appréhender les notions spatiales de base (dedans-dehors, sur-à côté, devant-derrrière) et enrichit progressivement le vocabulaire. Cette acquisition importante conditionne l'élaboration de phrases plus riches et plus complexes. Les activités langagières qui permettent d'atteindre les objectifs décrits sont nombreuses et variées. Se joue de préférence avec un aîné qui suggère l'activité et améliore ou corrige les réponses.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 202 images mentales

C 302 discrimination visuelle

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 102 jeu individuel et associatif

E 203 appellation verbale

E 205 discours expressif

F 203 reconnaissance de soi

### CONTENU

80 photos couleurs réparties en 2 séries de 40 cartes, 3 intercalaires, 1 livret pédagogique.

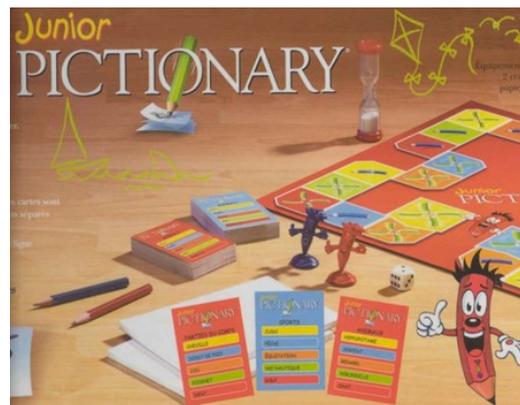
**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Jeux Mattel

**Age :** dès 7 ans

**Nb. de joueurs :** 2 équipes

**Prix :** ± 25 €



### PRINCIPE DU JEU

Ce jeu consiste à dessiner des indices pour faire deviner un mot à ses partenaires dans un laps de temps limité par un sablier.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu requiert deux performances distinctes : la capacité de représenter graphiquement une idée le plus clairement possible en dessinant des indices adéquats, et une forme de raisonnement logique pour comprendre ces indices et décoder le message. Cette version "enfants" du jeu Pictionary utilise un vocabulaire plus simple tout en proposant deux niveaux de difficultés, les mots des cartes rouges étant plus difficiles. Chaque face de carte propose 5 mots de couleurs différentes se rapportant au thème inscrit en haut de la carte. Le mot à faire découvrir dépend de la couleur de la case sur laquelle le pion s'arrête. L'énoncé du thème constitue une aide considérable pour deviner le mot dessiné.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 202 images mentales

B 203 pensée représentative

C 307 mémoire visuelle

C 311 coordination œil-main

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 304 décodage de mots

E 306 décodage de messages

### CONTENU

1 plan de jeu, 120 cartes recto-verso (60 rouges et 60 bleues), 1 sablier d'une minute, 2 crayons, 1 dé « 6 », 2 pions « gribouille », des feuilles de marque, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**
**Éditeur** : Game Works

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 4 à 9

**Prix** : ± 32 € (2012)

**PRINCIPE DU JEU**

Tous en même temps, les joueurs de chaque équipe "dessinent" secrètement, à l'aide de petits carrés (pixels), le mot figurant sur leur carte. Chaque équipe a tiré une carte-mots différente. Lorsque les réalisations sont terminées, celui de son équipe qui a utilisé le moins de pixels dévoile son dessin pour le faire deviner aux autres. On fait de même pour les autres équipes. Les gagnants reçoivent un cube de victoire.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu d'ambiance créatif allie deux performances distinctes sollicitant la faculté d'abstraction et d'images mentales des joueurs: d'un côté, la capacité de représenter des objets le plus clairement possible en cernant leurs caractéristiques les plus parlantes, sans crayon et sans parler, à l'aide de petits carrés ou pixels disposés sur une grille et d'un autre côté, comprendre ces indices et décoder les mots ainsi présentés. Ce jeu exerce la capacité d'extraire les éléments pertinents d'un objet à faire deviner en utilisant le moins de pixels possible et demande de la rapidité pour être le premier à terminer sa représentation. Des cartes mots proposent 2 niveaux de difficulté.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 202 images mentales

B 203 pensée représentative

C 408 rapidité

C 412 mémoire logique

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 304 décodage de mots

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

**CONTENU**

9 plateaux aimantés, 36 petits cubes noirs, 1 sablier (30 sec.), 189 petits carrés aimantés (dont 9 rouges), 9 petites flèches rouges, une série de cartes (230), règle du jeu sur la boîte.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur** : Planète des Alphas

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 5

**Prix** : ± 30 € (2005)



### PRINCIPE DU JEU

Faire deviner une carte en émettant le son du personnage Alpha concerné, reconnaître la lettre qui se cache derrière le personnage, former des paires de cartes en associant le personnage Alpha et la lettre correspondante, retrouver les lettres cachées derrière les syllabes, etc.

Ce jeu de cartes fait partie de la collection « planète des Alphas » qui est une méthode d'apprentissage de la lecture. Il permet 9 jeux différents pour familiariser l'enfant avec les personnages-lettres de la Planète des Alphas et avec les lettres de l'alphabet ou Alphas nus.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ces jeux d'association exercent la discrimination visuelle et auditive, ils demandent de faire correspondre un son à une forme graphique déterminée, de découvrir les lettres qui se cachent derrière les personnages et les personnages-lettres qui composent une syllabe prononcée... Ils permettent à l'enfant de s'initier aux différentes graphies avec les lettres en écriture minuscule et majuscule script et en écriture minuscule liée. Des indices sur les coins des cartes facilitent le regroupement des lettres par type d'écriture. L'utilisation des cartes, façon Memory, pour associer les Alphas aux Alphas nus requiert l'aptitude à se repérer dans l'espace et stimule la mémoire.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 305 différenciation de formes

B 309 association d'idées

C 301 discrimination auditive

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 301 discrimination de lettres

E 302 correspondance lettres-sons

E 303 décodage syllabique

### CONTENU

132 cartes (dont 32 cartes « tu as réussi », 18 cartes dos rouge, 18 cartes dos vert, 18 cartes dos mauve, 18 cartes dos jaune foncé, 6 cartes dos saumon, 6 cartes dos bleu lavande, 6 cartes dos vert pâle, 6 cartes dos jaune pâle, 4 cartes dos blanc), 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

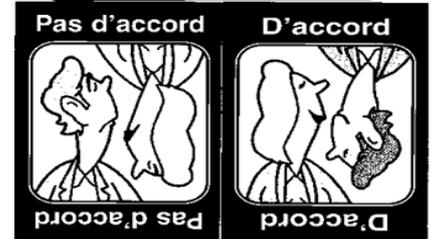
**Éditeur** : Prod. Daniel Jasmin Inc.

**Age** : dès 15 ans

**Nb. de joueurs** : 4 à 8

**Prix** : ± 15 € (2003)

Il faut sans cesse lutter contre les inégalités dans notre société, car ceux qui détiennent la richesse et le pouvoir ne s'en préoccupent guère.



**PRINCIPE DU JEU**

Donner son opinion sur plus de 200 affirmations controversées et deviner celles de ses adversaires.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu d'expression orale donne l'occasion aux adolescents et aux adultes de donner leur opinion, de se positionner par rapport à de grands sujets de réflexion. Les affirmations lues sont formulées de façon à inciter le joueur à réagir, à prendre position et à accepter les divergences d'opinion. Deviner la position adoptée par ses adversaires nécessite de les connaître quelque peu. Ce jeu enrichissant encourage à la tolérance et à l'ouverture d'esprit par rapport aux divergences de pensée. Il n'est pas exclu que les débats se prolongent au-delà de la partie de jeu. Une sélection préalable des cartes permet de cibler les thèmes débattus.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

A 408 jeu questionnaire

B 501 raisonnement hypothético-déductif

C 411 concentration

C 412 mémoire logique

D 301 jeu compétitif

E 208 discours argumentatif

E 305 décodage de phrases

E 306 décodage de messages

F 501 recherche d'une personnalité

**CONTENU**

1 série de cartes « affirmation », 8 cartes « point d'interrogation », 8 cartes « d'accord, pas d'accord », 80 jetons noirs, 1 règle du jeu.

**Jeu d'énigme A 411**

**Éditeur** : les éditions du Passe-Temps

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : 1 ou plus

**Prix** : ± 10 €



## PRINCIPE DU JEU

À partir des indices fournis par des fiches de lecture, le joueur doit éliminer tous les pompiers sauf celui qu'il recherche. Trois niveaux de difficulté.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu permet de développer la compréhension en lecture, le raisonnement logique et la capacité à faire des inférences (déductions). Lorsque joué à deux, il favorise également l'écoute et la coopération entre les joueurs. Se joue avec l'aide d'un adulte dans un contexte familial, scolaire ou de remédiation. Ce jeu peut aussi être employé par des adultes lors de cours de français langue étrangère.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 411 raisonnement concret

C 302 discrimination visuelle

D 102 jeu individuel et associatif

E 306 décodage des messages

## CONTENU

4 planches de jeu, 36 fiches de lecture (12 fiches par niveau), 3 cartes-réponses, 1 règle du jeu.

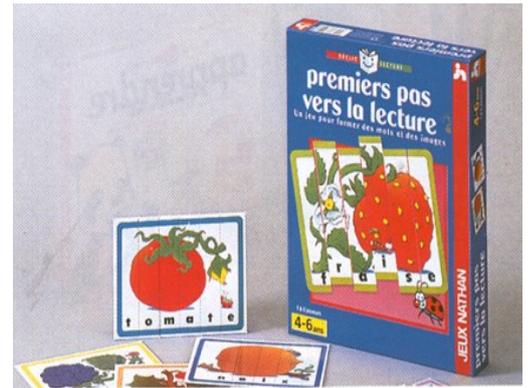
**Jeu d'association A 401**

**Éditeur :** Nathan

**Age :** dès 6 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 6

**Prix :** ± 10 €



### PRINCIPE DU JEU

Reconstituer 18 cartes image-mot à l'aide des 3, 4, 5 ou 6 languettes qui les constituent (sur chacune d'elles est imprimée une lettre).

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Par association d'éléments d'images, l'enfant reconstitue les illustrations et peut ainsi lire les mots. Cette activité permet de stimuler les débuts de l'apprentissage de la lecture. Peu à peu, l'enfant reconnaît les lettres reproduites dans le jeu et apprend à lire certains mots (malheureusement, toutes les lettres de l'alphabet ne sont pas présentées). Ce jeu utilise des lettres minuscules imprimées. Le cadre de couleur sert de système auto-correcteur. Se joue seul ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

- |                                      |                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| A 401 jeu d'association              | C 307 mémoire visuelle             |
| A 410 jeu de langage et d'expression | D 103 jeu individuel et compétitif |
| B 202 images mentales                | E 301 discrimination de lettres    |
| C 302 discrimination visuelle        | E 304 décodage de mots             |
| C 306 mémoire auditive               |                                    |

### CONTENU

86 parties d'images/lettres composant 18 cartes image-mot, 1 règle du jeu.

**Jeu d'association** A 401

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 6

**Prix** : ± 145 € (2009)



## PRINCIPE DU JEU

Écouter ou lire une histoire et reproduire la scène en positionnant les 4, 6 ou 8 éléments sur le décor magnétique.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'écoute et de compréhension de consignes invite l'enfant à identifier les éléments d'une histoire et à les manipuler pour les placer correctement sur le décor magnétique. Il se familiarise ainsi avec les notions spatiales de base telles que : dans, sur, sous, en haut, en bas, entre, devant, derrière, contre, à côté, au-dessus, en dessous, près de, au milieu, etc. Il peut ensuite comparer la mise en scène réalisée à l'image auto-correctrice au verso du texte. L'enfant plus jeune peut faire l'inverse: disposer les éléments librement sur le décor puis verbaliser sa mise en scène.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 404 réversibilité

B 408 relations spatiales

C 201 reproduction de modèles

D 102 jeu individuel et associatif

E 305 décodage de phrases

E 306 décodage de messages

## CONTENU

6 plateaux de jeu magnétiques, 120 figures aimantées (6 lots de 20), 12 fiches consigne/décor, 1 notice explicative.

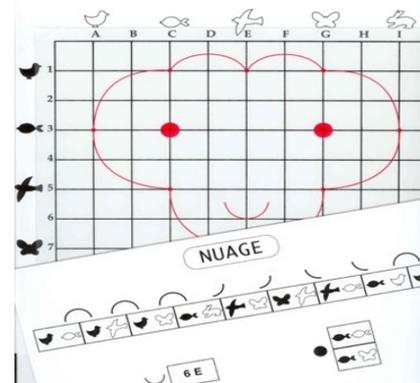
**Jeu de production graphique à deux dimensions A 203**

**Éditeur :** Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age :** dès 5 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 4

**Prix :** ± 65 €



### PRINCIPE DU JEU

Réaliser des dessins en traçant des chemins sur un tableau à double entrée en suivant des règles de codage précises.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu exerce la maîtrise du geste graphique en apprenant à tracer un trait continu ou des courbes d'un point à un autre. Les cartes codées indiquent le chemin et familiarisent l'enfant à l'utilisation d'un tableau à double entrée. Le matériau effaçable à l'eau est un support facile pour corriger les éventuelles erreurs de tracé. La grille transparente permet l'autocorrection. S'utilise de préférence avec l'aide d'un adulte au début.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 203 jeu de production graphique à 2 dimensions D 102 jeu individuel et associatif

B 305 différenciation de formes

B 308 différenciation spatiale

C 302 discrimination visuelle

C 311 coordination œil-main

### CONTENU

4 planches support de jeu quadrillées, 6 planches transparentes quadrillées autocorrectives, 6 fiches "code", 1 fiche vierge, 4 feutres rouges, 1 notice pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age :** dès 4 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 6

**Prix :** ± 125 € (2013)



**PRINCIPE DU JEU**

À l'aide de carte « scène » et de cartes « domino », l'enfant ou l'apprenant est amené par étapes à énoncer des phrases simples pour décrire les cartes, pour les classer ou les associer. Un jeu d'écoute et de discrimination visuelle est également proposé.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Jeu pour aider à la production de phrases simples et faciliter l'imprégnation du vocabulaire de la vie quotidienne en utilisant un vocabulaire précis (des actions accessoires vestimentaires et couleurs). Progressivement, l'enfant ou l'apprenant est amené à passer d'un vocabulaire passif à un vocabulaire actif, à exercer des savoirs syntaxiques en prenant la parole. Basé sur la lecture d'images, il développe aussi le sens de l'observation et de l'écoute.

**DESCRIPTEURS ESAR**

- |                                      |                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| A 401 jeu d'association              | C 302 discrimination visuelle      |
| A 410 jeu de langage et d'expression | D 103 jeu individuel et compétitif |
| B 302 appariement                    | E 205 discours expressif           |
| B 305 différenciation de formes      | E 212 mémoire lexicale             |
| B 309 association d'idées            |                                    |

**CONTENU**

1 notice explicative, 6 chevalets, 48 cartes « scène », 48 cartes dominos « action », 48 cartes dominos « habits », 1 carte « fille », 1 carte « garçon ».

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 4 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 6

**Prix** : ± 25 € (2013)



**PRINCIPE DU JEU**

Jeu de langage oral, d'écoute du vocabulaire de la description, de classification et de tri dans différentes catégories. Jeu de compréhension et de vocabulaire à l'aide du cahier de devinettes.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu d'images permet d'enrichir le vocabulaire de base grâce aux 8 thèmes : animaux, mobilier, transport, fruits/légumes, vêtements, objets/outils, instruments, lieux. Outre l'acquisition et renforcement de l'apprentissage d'un vocabulaire, des jeux de tri et de classification peuvent être proposés par le meneur. Grâce au dé « articles », les joueurs pourront apprendre à utiliser le bon article. Le livret de devinettes progressives, axé sur les 8 grands thèmes fera appel aux capacités d'écoute et de déduction des joueurs.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 309 association d'idées

B 401 classification

B 501 raisonnement hypothético-déductif

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

D 403 jeu coopératif ou compétitif

E 203 appellation verbale

E 304 décodage de mots

**CONTENU**

165 cartes réparties en 8 thèmes, 165 étiquettes « mots », 1 dé « articles » et 1 livret de 36 pages de 165 devinettes.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age :** dès 4 ans

**Nb. de joueurs :** à partir de 1

**Prix :** ± 120 € (2015)



## PRINCIPE DU JEU

Sur le principe du jeu « Qui est-ce ? », il faudra retrouver la mode carte « Toto » à partir d'un livret descriptif, de bandeau « indices » ou de cartes « indices en vrac ». Les cartes en noir et blanc pourront servir pour une description des détails.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel au raisonnement logique et à la déduction. En jeu d'observation, il stimule la discrimination visuelle afin découvrir ou pas les indices qui permettront d'éliminer les cartes. En jeu d'écoute, il stimule la discrimination auditive ainsi qu'il exerce la lecture ou l'expression orale en mode description. Divers ateliers sont proposés et pourra être utilisé en classe.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 302 appariement

B 309 association d'idées

B 310 raisonnement intuitif

C 301 discrimination auditive

C 302 discrimination visuelle

D 303 jeu compétitif ou coopératif

E 205 discours expressif

E 306 décodage de messages

## CONTENU

1 notice explicative, 2 livrets, 2 x 30 cartes « Toto en couleurs », 30 cartes « Toto en noir et blanc », 30 cartes « indices en vrac », 30 bandeaux, 1 cache-bandeau, 30 pièces de puzzle (6 puzzles « personnages du cirque » de 5 pièces ».

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Le scorpion masqué

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 3 à 8

**Prix** : ± 25 € (2015)



## PRINCIPE DU JEU

Sous la pression du sablier, il faut constituer secrètement 5 paires à partir des 11 images visibles pour tous. Plus vous avez de paires en commun avec les autres joueurs, plus vous marquez de points !

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'ambiance se joue individuellement et dans un esprit de compétition. La compréhension des images ne requiert pas de lecture de mots. Des explications sur son choix d'images sont bien souvent indispensables. Ce jeu favorise l'expression verbale et une meilleure connaissance de ses partenaires de jeu.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 309 association d'idées

B 310 raisonnement intuitif

C 411 concentration

D 301 jeu compétitif

E 205 discours expressif

## CONTENU

88 cartes numérotées, 150 cartes imagées, 11 jetons numérotés, 1 sablier (90 sec), 1 règle de jeu, un carnet de feuilles de score.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Kod Kod

**Age :** dès 12 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 4

**Prix :** ± 23 €



**PRINCIPE DU JEU**

Obtenir le premier un total de 66 points en composant un mot avec les lettres tirées au départ et ensuite avec les lettres tirées dans la pioche, composer d'autres mots ou modifier ceux déjà faits.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu de composition et de transformation de mots demande beaucoup de réflexion, de rapidité et de concentration. Il fait appel aux connaissances du vocabulaire et de l'orthographe. Il nécessite un bon raisonnement hypothético-déductif pour trouver les stratégies qui permettent de gagner le maximum de points. Pour commencer, les joueurs doivent composer 1 mot d'au moins 6 lettres à partir des 14 lettres tirées au départ. S'ils n'y parviennent pas, ils s'aideront de la pioche. Grâce aux nouvelles lettres piochées, ils pourront ensuite soit créer de nouveaux mots, modifier ceux existants, en rallonger d'autres et former ainsi de nouveaux mots.

**DESCRIPTEURS ESAR**

- |   |                                    |
|---|------------------------------------|
| A 410 jeu de langage et d'expression    | C 412 mémoire logique              |
| A 406 jeu de stratégie                  | D 103 jeu individuel et compétitif |
| B 501 raisonnement hypothético-déductif | E 401 mémoire orthographique       |
| B 504 raisonnement combinatoire         | F 401 connaissance personnelle     |
| C 411 concentration                     | F 402 reconnaissance sociale       |
| C 408 rapidité                          |                                    |

**CONTENU**

110 lettres, 2 jokers, 4 chevalets, 8 pieds de chevalet, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Jumbo

**Age** : dès 12 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 4

**Prix** : ± 25 €



**PRINCIPE DU JEU**

Avec 7 lettres, de valeur différente, chaque joueur essaie de former et de placer sur la grille de jeu, le mot qui - en croisant un ou plusieurs autres - lui rapporte le plus de points.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Jeu de lettres qui fait appel à la connaissance du vocabulaire, de l'orthographe et de la grammaire. Jeu de réflexion qui exerce une forme de raisonnement qui élabore les manières les plus astucieuses de disposer et de croiser les mots ainsi que les stratégies qui permettent de ralentir ou de bloquer l'adversaire. La disposition des mots est importante car certaines cases de la grille permettent de multiplier la valeur des lettres ou des mots. Ce jeu se pratique dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

A 406 jeu de stratégie

A 407 jeu de hasard

B 501 raisonnement hypothético-déductif

C 411 concentration

C 412 mémoire logique

D 301 jeu compétitif

E 401 mémoire orthographique

E 403 mémoire grammaticale

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

**CONTENU**

1 plan de jeu, 4 supports de lettres, 1 sachet contenant 102 lettres, 1 crayon, 1 carnet de score, 1 règle du jeu.

**Jeu questionnaire A 408**

**Éditeur :** Éditions Fada

**Age :** dès 8-9 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 4

**Prix :** ± 10 € (2005)



**PRINCIPE DU JEU**

Constituer le plus de personnages possible en assemblant des séries de trois cartes complémentaires gagnées en répondant correctement aux questions de vocabulaire et d'orthographe et en exécutant les gags éventuels.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Les 300 questions de ce jeu amusant et original font appel au vocabulaire pour résoudre les charades, trouver le mot correspondant à la définition, trouver un synonyme ou un antonyme, ou pour dénoncer l'intrus. Quelques rares questions font référence aux connaissances en orthographe pour épeler les mots énoncés. La réalisation de certains gags anime les parties de jeu. Ce jeu, utilisé dès 8 ans et conseillé pour toute la famille, peut aussi être joué en équipe, surtout avec les plus jeunes.

**DESCRIPTEURS ESAR**

AA 408	jeu questionnaire	C 412	mémoire logique
A 410	jeu de langue	D 301	jeu compétitif
A 407	jeu de hasard	E 304	décodage de mots
B 411	raisonnement concret	E 305	décodage de phrases
C 409	précision	E 306	décodage de messages

**CONTENU**

60 cartes, 1 carte « symbole », 1 dé, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age** : dès 4 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 6

**Prix** : ± 130 € (2013)



**PRINCIPE DU JEU**

Chaque plateau-puzzle en 6 parties sont illustrés recto-verso. À l'aide de cartes consignes imagées ou sur base de consignes orales, le joueur devra reproduire la bonne combinaison en choisissant un morceau soit au recto soit au verso. Il existe 6 niveaux de consignes ainsi qu'une version en duo sur base de 2 plateaux.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Pour développer le sens de l'observation et initier l'enfant à la lecture d'images en travaillant la discrimination visuelle. Le jeu permet d'aborder les notions d'espace et son vocabulaire. Sur base de consignes orales, pour développer l'écoute, la compréhension de consignes et leur application. En demandant d'énoncer les consignes, il devient un jeu de langage oral. Il permet également selon le jeu des différences de corriger les erreurs ou d'exercer la mémoire visuelle.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 302 appariement

B 308 différenciation spatiale

B 309 association d'idées

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

D 102 jeu individuel et associatif

E 205 discours expressif

**CONTENU**

6 séries de 4 cartes consignes numérotées de 1 à 8, 6 plateaux de 6 pièces réversibles répartis en 3 thèmes « marin, aérien, terrestre »).



**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** La Haute Roche

**Age :** dès 8 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 10 en équipe

**Prix :** ± 10 € (2007)



**PRINCIPE DU JEU**

Dans la limite de temps imposée par le sablier, trouver un maximum de mots correspondant au thème repris sur la carte et comportant la lettre imposée en début de jeu, comme initiale ou autre.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe et l'enrichit. Il exerce la mémoire et le regroupement des connaissances par thèmes. Il requiert de la rapidité dans l'énumération orale des mots comprenant la lettre imposée et se rapportant au thème car le temps de jeu n'est que de 45 secondes. Deux séries de cartes de couleurs différentes proposent des thèmes de deux niveaux de difficultés tout en restant très accessibles. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition, par équipes et permet la valorisation par les pairs.

**DESCRIPTEURS ESAR**

- |                                      |                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| A 410 jeu de langage et d'expression | C 317 créativité productive        |
| A 408 jeu questionnaire              | D 302 jeu compétitif et coopératif |
| B 401 classification                 | E 304 décodage de mots             |
| B 411 raisonnement concret           | F 401 connaissance personnelle     |
| C 306 mémoire auditive               | F 402 reconnaissance sociale       |

**CONTENU**

31 cartes, 40 jetons, 1 sablier, la règle du jeu.

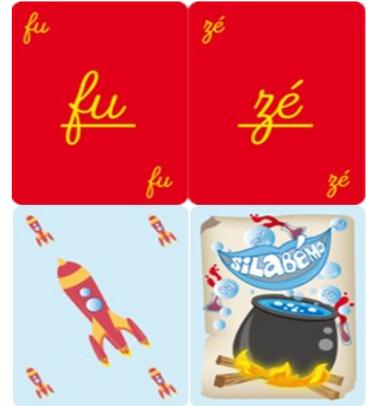
**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Cat's Family

**Age :** dès 6 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 4

**Prix :** ± 13 € (2015)



**PRINCIPE DU JEU**

Jeux de cartes proposant des syllabes simples et des images. À travers les différents jeux proposés, on pourra former des mots avec les syllabes, associer les syllabes et les images.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Différents jeux d'association de cartes sont proposés : jeu des familles, du rami, de réussite, le silabémo et le misty. Tour à tour, ils permettent de former des mots à l'aide de syllabes simples, créer des mots inventés ou pas, et de les associer aux cartes images proposées selon les jeux sans tenir compte de l'orthographe, mais uniquement de la phonologie. Un dossier pédagogique est disponible, proposant plusieurs règles de jeu supplémentaires, des activités autour des syllabes simples, des jeux de dominos, de bingo et des jeux de plateau ( <http://france.catsfamily.net/dossiers/silabemo.html> ).

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 302 appariement

C 301 discrimination auditive

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

D 303 jeu compétitif ou coopératif

E 304 décodage des mots

**CONTENU**

26 cartes « image », 51 cartes « syllabe », 1 carte « chaudron », 3 cartes « règles ».

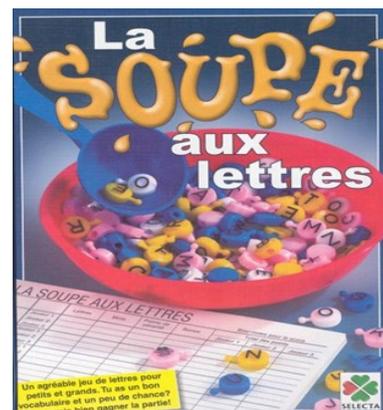
**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Selecta

**Age :** dès 8 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 4

**Prix :** ± 10 € (2004)



## PRINCIPE DU JEU

Composer le plus de mots possible en emboitant les lettres prises en deux cuillerées dans le bol.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu amusant de composition de mots fait appel aux connaissances en vocabulaire et en orthographe pour former le plus possible de mots en utilisant de préférence toutes ses lettres, tirées au hasard, en deux cuillerées dans le bol. Les lettres s'emboîtent les unes dans les autres et ne peuvent être utilisées qu'une seule fois. Le temps de jeu peut être limité à 5 minutes pour stimuler la rapidité de réflexion et d'association des lettres.

Se joue seul ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 407 jeu de hasard

B 411 raisonnement concret

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

C 317 créativité productive

D 103 jeu individuel et compétitif

E 401 mémoire orthographique

F 401 connaissance personnelle

## CONTENU

144 lettres, 1 cuillère, 1 bol, 1 carnet de scores, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Cocktail games

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 3 à 12

**Prix** : ± 10 € (2011)



**PRINCIPE DU JEU**

Raconter une histoire à l'aide d'images (chacun à son tour ou en alternance), poser une question en rapport avec la carte tirée à son adversaire, ou encore ouvrir un débat sur un thème en fonction des cartes piochées.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu de joutes verbales fait appel à l'imagination et aux talents d'orateurs des joueurs. Il invite à l'improvisation d'histoires, d'anecdotes ou d'argumentations d'au moins une minute sur base de cartes images découvertes au fur et à mesure. Dans la même joute, l'adversaire rivalise d'originalité avec soit les mêmes cartes mélangées, soit d'autres. Les joueurs peuvent aussi débattre sur un thème déterminé de commun accord et déposer tour à tour une carte représentant l'argument avancé ou échanger des questions-réponses inspirées par les images faisant toujours appel aux associations image-mot ou associations d'idées.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

B 309 association d'idées

C 412 mémoire logique

C 414 créativité inventive

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 205 expression verbale

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

**CONTENU**

60 cartes illustrées, la règle du jeu.

**Jeu questionnaire A 408**

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier Oiseau magique

**Age** : dès 7 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 6

**Prix** : ± 114 € (2010)



## PRINCIPE DU JEU

Parcourir le circuit et gagner des cartes en répondant correctement à des questions sur la grammaire et la conjugaison.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de questions-réponses propose des exercices faisant appel aux connaissances de la grammaire et de la conjugaison. Il propose 7 types de questions portant sur les types de mots (noms, déterminants, verbes, adjectifs), l'accord des adjectifs, les terminaisons des verbes, l'accord des noms, les pronoms personnels et les déterminants. Il exerce la discrimination visuelle pour repérer les manquements ou les fautes dans les phrases suggérées et fait appel à la mémoire visuelle et auditive. Se joue seul dans le cadre d'une rééducation ou à plusieurs dans un esprit de compétition.

Un livret reprend toutes les réponses aux questions.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 408 jeu questionnaire

A 410 jeu de langage et d'expression

A 403 jeu de circuit et de parcours

B 411 raisonnement concret

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

C 306 mémoire auditive

D103 jeu individuel ou compétitif

E 401 mémoire orthographique

E 403 mémoire grammaticale

E 404 mémoire syntaxique

F 401 connaissance personnelle

## CONTENU

1 plateau de jeu, 7 séries de 24 cartes, 6 pions, 1 dé, la règle du jeu et 1 liste avec les réponses.

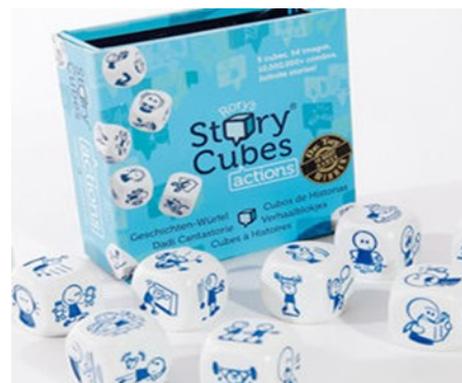
**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : The creativity Hub

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : seul ou en groupe

**Prix** : ± 13 € (2012)



### PRINCIPE DU JEU

Lancer les 9 dés "actions" et inventer une histoire en utilisant tous les dés ou bien, tour à tour, chaque joueur utilise un des dés pour continuer l'histoire. On peut corser le jeu en imposant d'utiliser le temps présent, le futur, ou encore de commencer la phrase par un conditionnel (si.....).

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'invention d'histoires par juxtaposition successive des symboles des faces des dés "actions illustrées", par un même joueur ou par plusieurs fait appel à l'association image-mot, à l'imagination, à la créativité et au raisonnement par association d'idées en créant des liens entre les images ou ce qu'elles évoquent. Il exerce le raisonnement logique et l'expression orale. L'imposition de l'utilisation d'un temps précis (futur, imparfait,...) peut constituer un exercice de conjugaison. Par la suite, les histoires inventées peuvent aussi être rédigées et illustrées, ce qui constitue un exercice d'orthographe et de grammaire. Plusieurs boîtes de "story cubes" peuvent être combinées.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 407 jeu de hasard

B 309 association d'idées

C 204 créativité expressive

D 104 jeu individuel et coopératif

E 205 expression verbale

### CONTENU

9 dés « dessins » (les faces représentent une action différente), la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : The creativity Hub

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : seul ou en groupe

**Prix** : ± 13 € (2012)



## PRINCIPE DU JEU

Les faces des dés représentent des objets ou des animaux. Lancer les 9 dés et inventer une histoire en utilisant la face visible de tous les dés, ou bien tour à tour, chaque joueur utilise un des dés pour continuer l'histoire. On peut corser le jeu en imposant d'utiliser le futur, le présent, ou de commencer la phrase par un conditionnel (si.....). Ou encore procéder par associations d'idées.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'invention d'histoires par juxtaposition successive des symboles des faces des dés "actions illustrées", par un même joueur ou par plusieurs fait appel à l'association image-mot, à l'imagination, à la créativité et au raisonnement par association d'idées en créant des liens entre les images ou ce qu'elles évoquent. Il exerce le raisonnement logique et l'expression orale. L'imposition de l'utilisation d'un temps précis (futur, imparfait,...) peut constituer un exercice de conjugaison. Par la suite, les histoires inventées peuvent aussi être rédigées et illustrées, ce qui constitue un exercice d'orthographe et de grammaire. Plusieurs boîtes de "story cubes" peuvent être combinées.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

E 205 expression verbale

A 407 jeu de hasard

B 309 association d'idées

C 204 créativité expressive

D 104 jeu individuel et coopératif

## CONTENU

9 dés « dessins » (les faces représentent un objet ou un animal), la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : The creativity Hub

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : seul ou en groupe

**Prix** : ± 13 € (2012)



## PRINCIPE DU JEU

Les faces des dés représentent des choses, des objets, animaux, etc. Le joueur doit inventer une histoire en utilisant tous les dés successivement, ou bien tour à tour, chaque joueur utilise un des dés pour continuer l'histoire. On peut corser le jeu en imposant d'utiliser le temps présent, le futur, ou encore de commencer la phrase par un conditionnel (si.....).

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'invention d'histoires par juxtaposition successive des symboles des faces des dés "actions illustrées", par un même joueur ou par plusieurs fait appel à l'association image-mot, à l'imagination, à la créativité et au raisonnement par association d'idées en créant des liens entre les images ou ce qu'elles évoquent. Il exerce le raisonnement logique et l'expression orale. L'imposition de l'utilisation d'un temps précis (futur, imparfait,...) peut constituer un exercice de conjugaison. Par la suite, les histoires inventées peuvent aussi être rédigées et illustrées, ce qui constitue un exercice d'orthographe et de grammaire. Plusieurs boîtes de "story cubes" peuvent être combinées.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

E 205 expression verbale

A 407 jeu de hasard

B 309 association d'idées

C 204 créativité expressive

D 104 jeu individuel et coopératif

## CONTENU

9 dés « dessins » (les faces représentent des choses, objets ou animaux), la règle du jeu.

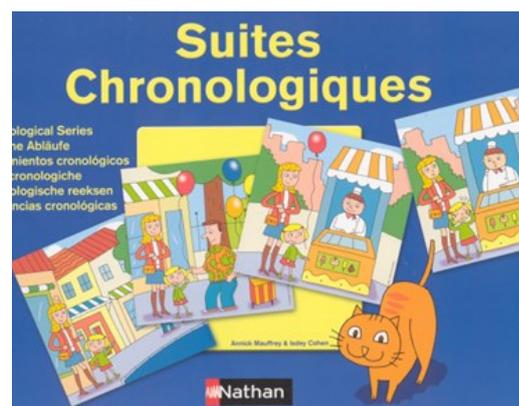
**Jeu de séquence** A 402

**Éditeur** : Nathan

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 et plus

**Prix** : ± 60 € (2009)



## PRINCIPE DU JEU

Reconstituer des histoires en respectant la suite logique et chronologique des 5 ou 6 images qui les composent.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

L'utilisation des images fait appel à la capacité d'attention et de discrimination pour observer, repérer des indices et éliminer les cartes « intrus » glissées dans les séquences. Le jeu exerce la temporalité par l'agencement logique et chronologique des images qui requiert la compréhension et l'expression de la position relative des événements les uns par rapport aux autres. Dans un premier temps, le joueur doit accéder au sens de chaque image, puis établir des liens logiques entre les images en découvrant les relations entre elles pour, enfin, percevoir la cohérence globale et l'exprimer en produisant un récit cohérent.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 402 jeu de séquence

A 410 jeu de langage et d'expression

B 403 relations de causalité

B 409 relations temporelles

B 411 raisonnement concret

C 203 reproduction d'événements

D 102 jeu individuel et associatif

E 205 expression verbale

## CONTENU

82 grandes cartes-images composant des histoires de 5 ou 6 cartes (dont 2 cartes « intrus » par série de cartes), le livret pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Interlude

**Age :** dès 12 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 6

**Prix :** ± 13 € (2007)



### PRINCIPE DU JEU

Composer des mots en associant des cartes-syllabes.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'association de deux syllabes sur le principe du domino permet de composer des mots en combinant les faces concernées des cartes-syllabes. Les possibilités de connexions des cartes-syllabes augmentent au fur et à mesure de la partie puisque de plus en plus de cartes sont retournées face visible et permettent parfois des doubles connexions qui rapportent davantage de points. L'orthographe des mots énoncés n'est pas prise en compte, il s'agit plutôt d'un assemblage phonétique. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition et donne l'occasion d'être valorisé par les pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression	C 408 rapidité
A 401 jeu d'association	C 411 concentration
A 407 jeu de hasard	D 301 jeu compétitif
B 501 raisonnement hypothético-déductif	E 304 décodage de mots
B 504 raisonnement combinatoire	F 401 connaissance personnelle
C 412 mémoire logique	F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

46 cartes-syllabes, la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**
**Éditeur** : Cocktail games - Interlude

**Age** : dès 7 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 8

**Prix** : ± 10 € (2013)

**PRINCIPE DU JEU**

Il s'agit d'associer les cartes-syllabes entre elles pour composer un mot existant (trois règles de jeu : Rami, Bataille et Chenille). Chaque carte représente une syllabe ou une lettre, dessous figure une liste de mots qui commencent par cette syllabe, ou lettre. Les cartes-syllabes peuvent rapidement être identifiées par leur niveau de difficulté grâce à un code couleur.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu d'association de syllabes fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe. Les joueurs se familiarisent avec l'orthographe de mots simples. Ce jeu peut être joué en mode apprentissage ou en mode défi : il demande alors concentration et rapidité d'exécution pour être le premier à associer les cartes-syllabes et ainsi remporter les cartes. Les cartes-syllabes peuvent rapidement être identifiées par leur niveau de difficulté grâce à un code couleur. Les cartes proposent des listes de mots de solution présentées en 2 colonnes : à gauche sont notés les mots faciles et à droite les mots difficiles. Un manuel pédagogique gratuit peut être téléchargé sur [www.aritma.net](http://www.aritma.net).

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 501 raisonnement hypothético-déductif

B 504 raisonnement combinatoire

C 303 discrimination visuelle

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 301 discrimination de lettres

E 302 correspondance lettres-sons

E 304 décodage de mots

**CONTENU**

96 petites cartes (3,8 x 8 cm) de 2 niveaux de difficulté pour composer 700 mots (plusieurs mots possibles sont écrits sur chaque carte), règles, boîte de rangement en fer.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : MB

**Age** : dès 12 ans

**Nb. de joueurs** : 4 (ou plus en équipe)

**Prix** : ± 45 €



### PRINCIPE DU JEU

Marquer le plus de points possible en devinant correctement un maximum de mots ou en en faisant deviner sans utiliser les mots interdits.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'expression verbale fait appel au vocabulaire et requiert la connaissance des différents sens des mots afin de les faire deviner rapidement aux autres sans utiliser les mots interdits qui sont souvent ceux les plus fréquemment associés aux mots recherchés. Il se joue en équipe dans un esprit de compétition et permet à l'adolescent d'être valorisé et apprécié par ses pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 501 raisonnement hypothético-déductif

C 412 mémoire logique

C 408 rapidité

C 411 concentration

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 304 décodage de mots

E 306 décodage de messages

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

1 sablier, 1 crayon, 500 cartes, 1 distributeur de cartes, 1 alarme, 1 bloc de marque, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : MB

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 4 (ou plus en équipe)

**Prix** : ± 30 €



### PRINCIPE DU JEU

Marquer le plus de points possible en devinant correctement un maximum de mots.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'expression verbale fait appel au vocabulaire et requiert la connaissance des différents sens des mots afin d'en faire deviner le plus grand nombre possible aux autres membres de son équipe sans utiliser les mots interdits qui sont souvent ceux les plus fréquemment associés aux mots recherchés. Il nécessite une bonne concentration et une rapidité d'esprit. Se joue en équipe dans un esprit de compétition et permet aux joueurs d'être valorisés et appréciés par leurs pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 411 raisonnement concret

C 411 concentration

C 412 mémoire logique

C 408 rapidité

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 304 décodage de mots

E 306 décodage de messages

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

1 plan de jeu, 1 sablier, 2 pions, 1 distributeur de cartes, 208 cartes, 1 alarme, 1 règle du jeu au dos du couvercle.

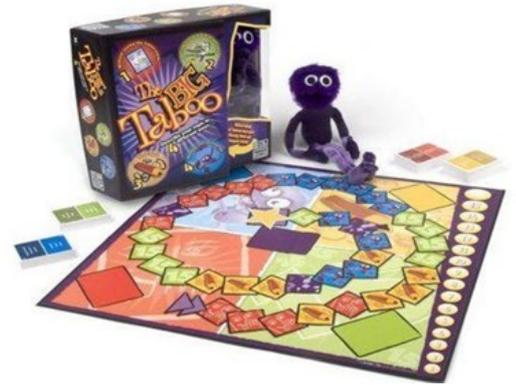
## Jeu de langage et d'expression A 410

Éditeur : Parker

Age : dès 12 ans

Nb. de joueurs : 4 à +

Prix : ± 45 € (2007)



### PRINCIPE DU JEU

Le temps d'un ou deux sabliers, faire deviner des mots à ses coéquipiers de quatre façons différentes en fonction de la couleur des cases sur lesquelles se trouvent les pions : en donnant des indices sans utiliser les mots interdits, en les décrivant, en les dessinant ou en les faisant mimer par la peluche Gros Bill.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

La description des mots sans utiliser les termes interdits demande une bonne connaissance du vocabulaire et des divers sens des mots. L'utilisation de 15 indices pour faire trouver un maximum de 15 mots en un minimum de temps demande de sélectionner les caractéristiques les plus pertinentes de chacun pour être le plus efficace possible. Il en est de même pour la sélection des caractères graphiques dans la version dessin et celle des éléments visuels et gestuels lors des mimes. Il s'agit toujours de trouver les référents symboliques les plus évocateurs. Se joue en équipe dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 501 raisonnement hypothético-déductif

C 408 rapidité

C 412 mémoire logique

C 409 précision

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 304 décodage de mots

E 306 décodage de messages

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

1 plan de jeu, des cartes de défis différents (252 de 4 couleurs), 1 Gros Bill en peluche, 2 pions et 1 marqueur mauve, 1 sablier (1 min.), 1 crayon, des feuilles de marque, la règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Cocktail games

**Age** : dès 12 ans

**Nb. de joueurs** : 3 à 5

**Prix** : ± 13 € (2008)



**PRINCIPE DU JEU**

Obtenir un maximum de points en proposant des mots contenant les lettres tirées dans la pioche, tout en respectant l'initiale et en s'arrêtant à temps avant de tout perdre.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu de composition de mots comprenant des lettres imposées fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe. Il stimule les mémoires visuelle, phonétique et lexicale pour trouver les mots rapidement et comporte une prise de risque car il faut savoir arrêter de piocher avant d'être à court de réponse et de tout perdre en favorisant ses adversaires. Il donne l'occasion aux adolescents d'être appréciés et valorisés par leurs pairs. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression	C 408 rapidité
B 501 raisonnement hypothético-déductif	D 301 jeu compétitif
B 504 raisonnement combinatoire	E 401 mémoire orthographique
C 411 concentration	F 401 connaissance personnelle
C 412 mémoire logique	F 402 reconnaissance sociale

**CONTENU**

45 cartes « lettre », la règle du jeu.

## Jeu de langage et d'expression A 401

Éditeur : AB Ludis Éditions

Age : dès ans

Nb. de joueurs : à

Prix : ± € (2018)



### PRINCIPE DU JEU

Le joueur doit retrouver la paire image-mot qui existe entre une carte-images, une carte-mots, mot à mot ou image à image, selon plusieurs jeux proposés. Le but est de retrouver le plus vite possible les paires entre les différentes cartes.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de lecture et de rapidité utilise les mots référents usuels pour l'étude des sons (o de robot, i de radis, a de ananas, u de lune,...) et aide l'enfant à renforcer ses compétences dans le domaine de l'orthographe lexicale.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association

A 410 jeu de langage et d'expression

B 411 raisonnement concret

C 302 discrimination visuelle

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 304 décodage de mots

### CONTENU

42 cartes à jouer, 1 carte lexicale et la règle des 5 petits jeux proposés (ainsi que les variantes).

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 8

**Prix** : ± 120 € (2013)



**PRINCIPE DU JEU**

Quatre enfants, Jules, Sophie, Marie et Eloi sont témoins d'une même situation mais leurs témoignages diffèrent par quelques nuances. Il s'agit de réassocier les bandes dessinées, presque semblables, aux témoignages de chacun.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu d'observation, de compréhension du langage écrit et de précision à la lecture peut aussi faire appel à la compréhension orale et mémoire auditive si le meneur de jeu lit la description. Lorsque que les différentes situations ont été épuisées, les joueurs répondent à tour de rôle aux questions des cartes, qui se réfèrent ou non aux situations étudiées mais qui cherchent toutes à approfondir les notions abordées par le jeu.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

B 411 raisonnement concret

C 306 mémoire auditive

C 411 concentration

D 101 jeu individuel

D 201 jeu associatif

E 213 conscience du langage verbale

E 205 décodage de phrases

**CONTENU**

1 notice explicative, 32 bandeaux BD, 32 cartes témoignages, 60 cartes questions, 1 fiche corrections-réponses.

**Jeu de séquence A 402**

**Éditeur** : Ortho Édition

**Age** : dès 7 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 15

**Prix** : ± 30 €



### PRINCIPE DU JEU

Reconstituer des histoires en respectant la suite logique et chronologique des 3 ou 6 images qui les composent. Ce jeu propose 59 histoires.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

L'utilisation des images fait appel aux capacités d'attention, d'anticipation et de mémorisation. Dans un premier temps, le joueur doit accéder au sens de chaque image, puis établir des liens logiques entre les images en découvrant les relations de causalité et de conséquence, pour enfin percevoir la cohérence globale. Les images font appel au vocabulaire de base et constituent un bon exercice d'expression orale pour commenter les diverses situations. Des variantes peuvent être proposées comme : imaginer une suite, mélanger les différentes séquences et avec les plus âgés, écrire des histoires.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 402 jeu de séquence

A 410 jeu de langage et d'expression

B 403 relations de causalité

B 409 relations temporelles

B 411 raisonnement concret

C 203 reproduction

D 102 jeu individuel et associatif

E 205 expression verbale

### CONTENU

264 images en couleurs numérotées de 1 à 59 (au dos de chaque image est imprimé le numéro série de l'histoire).

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 8 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 130 € (2013)



### PRINCIPE DU JEU

Sur le principe d'un jeu de l'oie, chaque joueur lance le dé et avance en fonction du nombre indiqué sur le dé, il répond à la question posée par la carte piochée selon la couleur de la case. Il existe 5 types de questions : « conjugaison », « quelle phrase pour quel temps ? », « pronom personnel sujet », « terminaison » et « groupes des verbes ».

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Jeu pour exercer ses compétences en conjugaison pour les temps de l'indicatif. Il s'agit de progresser sur le plateau de jeu en répondant à des questions pour repérer et utiliser les terminaisons de chaque temps, pour s'approprier les formes verbales des verbes principaux mais aussi de certains verbes particuliers, pour appliquer les règles d'accord simple entre le sujet et le verbe, pour approcher les pronoms personnels sujets et les groupes de verbes, pour la souplesse de fonctionnement avec un seul temps ou avec un seul groupe, ou bien les deux.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 403 jeu de circuit et de parcours

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 307 mémoire visuelle

C 306 mémoire auditive

D 103 jeu individuel et compétitif

E 401 mémoire orthographique

E 403 mémoire grammaticale

F 401 connaissance personnelle

### CONTENU

1 notice explicative, 1 plateau de jeu, 140 cartes (6 « quel temps ? », 20 rouges, 20 vertes, 20 mauves, 60 jaunes - 20 de chaque groupe, 14 bleues), 2 feutres, 6 pions, 1 dé.

**Jeu de séquence A 402**

**Éditeur :** Nathan

**Age :** dès 5 ans

**Nb. de joueurs :** 1 et plus

**Prix :** ± 40 € (2009)



## PRINCIPE DU JEU

Cet imagier propose 8 thématiques composées de 5 photographies couleurs à associer dans une suite logique pour reconstituer la situation qu'elles évoquent.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

L'utilisation des images fait appel aux capacités d'attention, de classement et aux notions temporelles. Dans un premier temps, le joueur doit accéder au sens de chaque photo, puis établir des liens logiques entre elles, les classer dans un thème et prendre conscience de la notion du temps qui passe pour dégager une chronologie. Les séquences font appel au vocabulaire de base et constituent un bon exercice d'expression orale pour commenter les diverses situations. Ce matériel peut être employé par des adultes lors de cours de français langue étrangère vu le réalisme des photos et les thèmes abordés, comme la vie quotidienne et la mise en scène de personnages de tous âges.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 402 jeu de séquence

A 410 jeu de langage et d'expression

B 403 relations de causalité

B 409 relations temporelles

B 411 raisonnement concret

C 203 reproduction d'évènements

D 102 jeu individuel et associatif

E 205 expression verbale

## CONTENU

40 photos réparties en 8 séries, la notice pédagogique.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Cocktail Games

**Age :** dès 8 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 10

**Prix :** ± 11 € (2015)



**PRINCIPE DU JEU**

5 lettres sont placées sur la table ainsi que 4 cartes « point » de 1 à 4 pour chaque lettre sous forme de grille, et un thème est donné (légumes, pays, politiciens, choses qui piquent...). Sur le principe du jeu du petit bac, les joueurs vont chercher des mots du thème qui commencent par l'une des lettres. Tous en même temps. Pour chaque lettre, le premier mot donné rapporte 4 points et les suivants rapportent de moins en moins de points. Un jeu de rapidité.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu fait appel au vocabulaire et aux connaissances générales. Il requiert de la concentration, de la rapidité et développe la mémoire associative. Il se joue dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

**DESCRIPTEURS ESAR**

- |                                      |                                |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| A 410 jeu de langage et d'expression | D 301 jeu compétitif           |
| A 401 jeu d'association              | E 212 mémoire lexicale         |
| B 401 classification                 | E 304 décodage de mots         |
| B 411 raisonnement concret           | E 401 mémoire orthographique   |
| C 306 mémoire auditive               | F 401 connaissance personnelle |
| C 317 créativité productive          | F 402 reconnaissance sociale   |

**CONTENU**

3 cartes de « règles », 13 cartes « Lettre », 20 cartes « Points », 12 cartes « Thème ».

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Asmodée

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 3 à 12

**Prix** : ± 25 €



### PRINCIPE DU JEU

Trouver rapidement un mot comportant la syllabe imprimée sur la carte tirée au sort et passer la bombe-minuteur à son voisin avant qu'elle n'explode.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu demande concentration et rapidité de raisonnement pour intégrer la syllabe annoncée dans un mot avant que la bombe n'explode. Le hasard détermine d'une part la syllabe à utiliser et, d'autre part, la position de cette syllabe dans le mot à trouver (pas au début du mot, pas à la fin, n'importe où). Ce jeu fait appel à la connaissance du vocabulaire et à la reconnaissance des sons de la langue (seul le son compte, pas l'orthographe). Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 411 raisonnement concret

C 408 rapidité

C 412 mémoire logique

C 411 concentration

D 301 jeu compétitif

E 304 décodage de mots

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

1 dé spécial, 1 bombe-minuteur, 110 cartes-syllabes, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Ravensburger

**Age** : dès 6 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 12

**Prix** : ± 25 €



### PRINCIPE DU JEU

Trouver le plus rapidement possible un mot associé au thème illustré sur la carte tirée au sort et passer la bombe-minuteur à son voisin avant qu'elle n'explode.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'ambiance demande concentration et rapidité de raisonnement pour associer un mot à un thème donné avant que la bombe n'explode. La minuterie de la bombe varie entre 20 secondes et 1,30 minute. Ce jeu fait appel à la connaissance du vocabulaire et au regroupement des connaissances en catégories. La compréhension des thèmes ne requiert pas la lecture de mots car ils sont illustrés. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 317 créativité productive

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 208 mémoire lexicale

F 401 connaissance personnelle

### CONTENU

1 bombe factice avec minuterie, 80 cartes illustrées, 1 règle du jeu. S'utilise avec 3 piles de 1,5 V de type LR 44.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Repos production

**Age :** dès 8 ans

**Nb. de joueurs :** 4 à 12

**Prix :** ± 24 € (2012)



### PRINCIPE DU JEU

Au cours de 3 manches, faire deviner à son équipe le plus possible de mots inscrits sur les cartes pour remporter la partie. Dans un premier temps, l'orateur pourra parler librement, ensuite il ne pourra donner qu'un seul mot et enfin, il pourra mimer, fredonner ou bruiteur pour faire deviner le mot.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu d'ambiance se joue en équipe, mêlant coopération au sein de l'équipe et esprit de compétition entre les équipes. En faisant deviner à ses coéquipiers les mots indiqués sur les cartes, en les décrivant sans les nommer, puis en ne prononçant qu'un seul mot et enfin en les mimant ou en les bruiteur. Ce jeu fait appel à la connaissance de vocabulaire et aussi à la mémoire auditive car les mêmes mots servent aux 3 phases de jeu. Il demande concentration et rapidité pour faire deviner le plus de mots possible en 40 secondes. On y joue non plus avec des noms de célébrités ou des titres d'œuvres mais avec des noms d'objets, animaux, métiers...

### DESCRIPTEURS ESAR

A A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 202 images mentales

B 203 pensée représentative

C 408 rapidité

C 412 mémoire logique

D 402 jeu coopératif et compétitif

E 207 discours informatif

E 211 mémoire sémantique

E 212 mémoire lexicale

### CONTENU

1 série de cartes "mots" (220 cartes) dans un sac, 1 carnet de résultats, 1 sablier (40 sec.), 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :**

**Age :** dès 4 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 12

**Prix :** ± 24 € (2016)



## PRINCIPE DU JEU

Se joue en 2 manches. La première est de faire deviner l'image sans la nommer ni la montrer. La deuxième manche, il faudra faire deviner les images en mimant ou par des bruitages.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Cette version « enfant » consiste à faire deviner des mots ou des personnages en parlant ou en mimant. Les cartes sont illustrées et le jeu est donc adapté aux enfants qui ne savent pas encore lire. Ce jeu fait appel à la connaissance de pas moins de 220 mots de vocabulaire et aussi à la mémoire auditive car les mêmes mots servent aux 2 phases de jeu. Ce jeu d'ambiance favorise l'expression orale, l'enrichissement du vocabulaire et l'imagination pour les mimes.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 202 images mentales

B 203 pensée représentative

C 408 rapidité

C 412 mémoire logique

D 402 jeu coopératif et compétitif

E 205 discours expressif

E 207 mémoire sémantique

E 212 mémoire lexicale

## CONTENU

220 cartes « images » dans un sac, 1 sablier (10 min.), 1 règle du jeu.

**Jeu questionnaire A 408**

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 100 € (2006)



### PRINCIPE DU JEU

Parcourir le plan de jeu en répondant aux questions sur les différents aspects du verbe et de la phrase et être le premier à atteindre l'arrivée après avoir obtenu 300 points.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de questions-réponses permet d'aborder différents aspects du verbe et de la phrase : les temps des verbes, les terminaisons, la recherche du sujet, les différentes formes de phrases (déclarative, interrogative, négative,...). Il exerce la compréhension à la lecture des nuances temporelles et la connaissance du vocabulaire (synonymes et contraires) et du sens des mots (mimes). Il fait appel à l'analyse des phrases pour retrouver les sujets et aussi à l'imagination pour compléter des débuts de phrases de façon cohérente. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 408 jeu questionnaire	C 301 discrimination auditive
A 410 jeu de langage et d'expression	C 317 créativité productive
A 403 jeu de circuit et de parcours	D 103 jeu individuel et compétitif
B 409 relations temporelles	E 304 décodage de mots
B 411 raisonnement concret	E 305 décodage de phrases
C 302 discrimination visuelle	

### CONTENU

1 plan de jeu, 160 cartes-questions (4 séries de 40 cartes), 1 dé, 6 pions, 1 notice pédagogique.

**Jeu questionnaire A 408**

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 112 € (2009)



### PRINCIPE DU JEU

Gagner des cartes de couleurs en répondant correctement aux questions sur les différents aspects du verbe et de la phrase.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de questions-réponses permet d'aborder différents aspects du verbe et de la phrase : la compréhension d'énoncés, l'expression verbale en terminant ou en inventant des phrases, les temps et les terminaisons des verbes, la connaissance lexicale et les homonymes. La fiche-réponses permet la correction. Le résultat du lancé de dés détermine la chance de jouer ou de passer son tour et permet de choisir ou non la couleur de sa carte-question et donc le domaine testé. Toutefois un échange de cartes est possible de commun accord entre les joueurs. Se joue seul en rééducation, avec l'aide d'un adulte ou à plusieurs dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

### DESCRIPTEURS ESAR

- |   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| A 408 jeu questionnaire                 | D 103 jeu individuel et compétitif   |
| A 410 jeu de langage et d'expression    | E 403 mémoire grammaticale           |
| A 407 jeu de hasard                     | E 404 mémoire syntaxique             |
| B 501 raisonnement hypothético-déductif | E 406 réflexion sur la langue écrite |
| C 409 précision                         | F 401 connaissance personnelle       |
| C 412 mémoire logique                   | F 402 reconnaissance sociale         |

### CONTENU

1 plan de jeu, 6 pions, 2 dés, 160 cartes de 5 couleurs différentes, 1 règle du jeu, 1 fiche-réponses.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age :** de 5 ans à 12 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 6

**Prix :** ± 120 € (2013)



**PRINCIPE DU JEU**

Jeu de discrimination visuelle de formes, de couleurs et de taille. Les cartes serviront à un jeu d'associations de critères ou de jeu de familles. Avec les planches et les cartes, le jeu se décline sous forme de loto, avec les bandeaux et les cartes, les cartes devront correspondre aux critères des bandeaux. Il est possible de mettre en place 2 ateliers simultanés.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu a pour objectif, au travers de multiples ateliers, de reconnaître ou d'identifier des personnages en fonction de leurs critères de forme (rond, carré,...), de couleur (bleu, vert,...), et de taille (grand ou petit). Au point de vue du langage, il y a verbalisation des critères pour identifier le bon personnage. Il permet aux enfants d'exercer leur capacité de concentration et leur discrimination visuelle. Les joueurs repèrent les critères des images et développent leur capacité d'intégrer et de combiner 3 informations complémentaires : la couleur, la forme géométrique et la taille. Il s'agit donc d'un jeu qui exerce des compétences que les enfants devraient maîtriser pour aborder la lecture et l'écriture.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 303 différenciation des couleurs

B 304 différenciation de dimensions

B 305 différenciation de formes

B 309 association d'idées

C 302 discrimination visuelle

D 403 jeu coopératif ou compétitif

E 205 expression verbale

**CONTENU**

1 notice explicative, 96 cartes, 6 planches, 16 bandeaux, 4 dés.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Éditions de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 3 ans

**Nb. de joueurs** : à partir de 1



### PRINCIPE DU JEU

Ce jeu a pour objectifs d'observer des scènes illustrées, de lire des images, de comprendre les situations ainsi que de verbaliser.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de langage et de lecture d'images exerce la lecture d'une situation à travers les images, entraîne à formuler des hypothèses et à associer des idées, permet d'approcher les notions de cause à effet. En classe, il pourra être un support de communication et d'écoute mutuelle. Il fera appel à l'imagination et la créativité de chacun.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 309 association d'idées

B 310 raisonnement intuitif

C 414 créativité inventive

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 205 expression verbale

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

1 notice explicative, 1 support « loup » magnétique, 17 éléments magnétiques, 22 images « causes », 18 images « conséquences », 30 cartes accessoires.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : éd. de l'Atelier de l'Oiseau magique

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 1 à 6

**Prix** : ± 120 € (2016)



## PRINCIPE DU JEU

Les Zouzous arrivent en vue de la planète Terre, ils se ressemblent mais aucun n'est tout à fait pareil que les autres. Il faudra identifier le bon Zouzou. Différentes variantes de jeu : jeu d'écoute et de lecture de consignes à l'aide de jetons « Zouzou » ou de jetons « critères » ; jeu de tri d'informations, jeu de discrimination visuelle ou de description ; jeu de memory.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu est d'abord un jeu d'observation et d'appariement pour les jeunes enfants qui font simplement correspondre les cartes illustrées et les images du plan de jeu. Il exerce la discrimination visuelle. Les enfants plus âgés devront être attentifs à bien écouter les critères lus ou à bien les lire eux-mêmes afin de repérer le bon zouzou. Ce jeu peut servir de support à l'expression orale, l'enfant décrit alors une image sans la montrer et les autres joueurs désignent le zouzou correspondant sur le plan de jeu ou le dessine. Il fait appel à la compréhension du langage et de la lecture ainsi qu'à la déduction. Se joue à plusieurs dans un esprit de coopération ou de compétition.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	C 307 mémoire visuelle
A 410 jeu de langage et d'expression	D 103 jeu individuel et compétitif
B 302 appariement	E 103 décodage verbal
B 309 association d'idées	E 212 mémoire lexicale
C 302 discrimination visuelle	E 305 décodage de phrases

## CONTENU

1 notice explicative, 32 jetons « zouzou », 10 jetons « critère unique », 50 jetons « texte » (32 avec tous les critères et 18 avec 2 ou 3 critères), 6 planches « loto », 1 plateau de jeu souple mural grand modèle (inséré dans 1 tube en carton).

## Jeu de langage et d'expression A 410

Éditeur : Cocktail Games

Age : dès 12 ans

Nb. de joueurs : 4 à 10

Prix : ± 20 € (2016)



### PRINCIPE DU JEU

Ce jeu consiste à faire deviner aux autres joueurs un mot-mystère en même temps que son voisin. Le mot-indice devra être trouvé en 5 secondes et être différent de celui du voisin. Il faudra donc être assez évident pour marquer des points et assez original pour ne pas donner le même indice que son voisin (ce qui fait perdre des points).

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel à la connaissance du vocabulaire et du sens des mots mais les mots à faire deviner sont simples, la difficulté et le plaisir du jeu seront donc avant tout dans la vivacité d'esprit et à la culture générale pour trouver l'indice-mot idéal : original et explicite. Se joue par équipe dans un esprit de compétition et permet à l'adolescent d'être valorisé et apprécié par ses pairs

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

C 408 rapidité

D 301 jeu compétitif

E 212 mémoire lexicale

F 402 reconnaissance sociale

### CONTENU

108 cartes, 42 jetons (17 à 1 point ; 15 à 2 points ; 10 à 5 points), une règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Point à point

**Age** : dès 7 ans

**Nb. de joueurs** : 2 et plus

**Prix** : ± 10 €



**PRINCIPE DU JEU**

Trouver le plus de mots possible correspondant à l'initiale et à la terminaison tirées au sort.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe. Il exerce la correspondance graphème-phonème, stimule les mémoires phonétique et visuelle. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

B 411 raisonnement concret

C 306 mémoire auditive

C 307 mémoire visuelle

D 301 jeu compétitif

E 301 discrimination de lettres

E 302 décodage syllabique

**CONTENU**

16 cartes initiale, 16 cartes terminaison, 1 règle du jeu.

## Jeu de langage et d'expression A 410

Éditeur : Cocktail games

Age : dès 10 ans

Nb. de joueurs : 3 à 8

Prix : ± 20 € (2004)



### PRINCIPE DU JEU

En s'inspirant des cartes illustrées, trouver le plus grand nombre de mots identiques à ceux proposés par les autres joueurs et gagner ainsi un maximum de points.

### ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel aux connaissances en vocabulaire pour associer au maximum 8 mots à chaque illustration et nécessite aussi de connaître quelque peu ses adversaires pour réussir à nommer le plus de mots identiques aux leurs. Il développe la mémoire associative et le regroupement des connaissances par thèmes. Il demande de la concentration et une certaine rapidité pour parvenir à noter 8 mots pour chaque image et augmenter ainsi les occasions d'avoir des mots identiques à ceux des autres joueurs. Se joue dans un esprit de compétition.

### DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 401 jeu d'association

B 401 classification

B 411 raisonnement concret

C 411 concentration

C 412 mémoire logique

C 408 rapidité

D 301 jeu compétitif

E 212 mémoire lexicale

F 401 connaissance personnelle

### CONTENU

110 cartes, 1 bloc de feuilles de scores, 1 règle du jeu.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Éditions pédagogiques du Grand Cerf

**Age** : dès 5 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 130 € (2013)



**PRINCIPE DU JEU**

Faire avancer son pion sur le plateau en répondant à des questions de vocabulaire selon 6 thèmes : nommer les contraires, décrire une image sans la nommer, nommer une catégorie ou des mots sémantiquement proches, les parties d'un tout, retrouver un élément manquant.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Développer et exercer le vocabulaire et le langage oral. Nommer les contraires, la catégorie et trouver d'autres exemples. Nommer des mots sémantiquement proches ou les parties d'un tout. Décrire une image sans la nommer et retrouver la partie manquante d'une illustration.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression

D 303 jeu compétitif

A 408 jeu questionnaire

E 212 mémoire lexicale

B 309 association d'idées

B 310 raisonnement intuitif

C 302 discrimination visuelle

**CONTENU**

1 plateau de jeu (puzzle en 4 pièces), 150 cartes illustrées et réparties en 6 thèmes de jeu de 25 cartes, 6 pions, 1 dé, 1 notice explicative.

**Jeu d'association A 401**

**Éditeur :** Larousse

**Age :** dès 4 ans

**Nb. de joueurs :** 1 à 6

**Prix :** ± 25 €



## PRINCIPE DU JEU

6 jeux pour apprendre l'alphabet et les mots à la façon d'un jeu de loto.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

6 jeux progressifs pour découvrir et mémoriser les lettres de l'alphabet et 120 mots associés à 6 paysages familiers (la forêt enchantée, le château hanté, l'île des pirates, le cirque magique, le pique-nique à la campagne, le Noël à la montagne). Les plus jeunes apprennent à identifier et à nommer les cartes-mots illustrées puis à les associer à la planche-paysage correspondante. Ce jeu de loto développe le sens de l'observation et permet d'enrichir son vocabulaire. Les plus âgés combinent les cartes-mots et les planches pour inventer une histoire et la raconter. Ils se familiarisent avec l'ordre alphabétique des initiales des mots illustrés et peuvent classer les mots en fonction de leur genre.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 401 jeu d'association	C 306 mémoire auditive
A 410 jeu de langage et d'expression	C 307 mémoire visuelle
B 202 images mentales	D 103 jeu individuel et compétitif
B 203 pensée représentative	E 304 décodage de mots
C 302 discrimination visuelle	E 305 décodage de phrases

## CONTENU

6 planches de jeu illustrées en couleur, 6 planchettes-mots, 120 cartes mot-image (définition au verso), 1 règle du jeu.

**Jeu de langue A 401**

**Éditeur** : Cocktail games - Aritma

**Age** : dès 9 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 6

**Prix** : ± 11 € (2018)



## PRINCIPE DU JEU

Le jeu est décliné en 4 principes de jeu par l'intervention de 4 personnages différents. Les joueurs doivent utiliser une ou plusieurs des 4 façons de jouer suivantes, chacune de ces façons de jouer étant associée à un personnage et permettant au gagnant de gagner une carte : *Anagramme*, faire deviner un mot, en utilisant son anagramme et éventuellement sa devinette ; *Devinemoi*, faire deviner un mot, en utilisant sa définition ; *Évitemoi*, faire deviner un mot, en utilisant des mots non présents dans sa définition, ou en le mimant ; *Anaphrase*, créer des phrases utilisant un mot et son anagramme.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe. Il demande concentration et rapidité d'exécution pour trouver la réponse et gagner la carte. Les 4 principes de jeu permettent de mobiliser ses connaissances orthographiques (anagramme), le sens des mots (devinettes et définitions) et la construction de phrases simples (anaphrase). Le jeu propose 200 mots répartis en 4 niveaux de difficultés. Un manuel pédagogique gratuit peut être téléchargé sur [www.aritma.net](http://www.aritma.net).

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langue

B 501 raisonnement hypothético-déductif

B 504 raisonnement combinatoire

C 412 mémoire logique

C 408 rapidité

D 301 jeu compétitif

E 401 mémoire orthographique

F 401 connaissance personnelle

## CONTENU

50 cartes mots, 2 cartes règles du jeu, 4 cartes personnage.

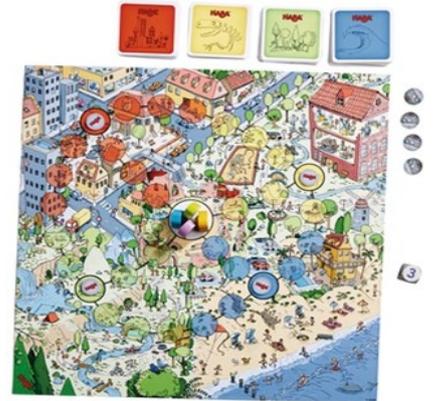
**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur :** Haba

**Age :** dès 5 ans

**Nb. de joueurs :** 2 à 4

**Prix :** ± 18 € (2015)



**PRINCIPE DU JEU**

Il faut retrouver le code secret de 4 chiffres. Pour le découvrir, il faudra trouver un mot en rapport avec la carte piochée comptant un nombre de syllabes utile pour atteindre une case indice. Quand un joueur arrive sur une case indice, il tire une carte et jette le dé qui donne le nombre de syllabes du mot qu'il va falloir trouver. Quand il y parvient il peut regarder le chiffre au dos du jeton indice. Dès qu'un joueur a regardé toutes les cartes indices, il rejoint le centre du plateau et donne les 4 chiffres.

**ANALYSE PÉDAGOGIQUE**

Ce jeu s'adresse aux enfants pré-lecteurs ou en cours d'apprentissage. Ce jeu fait appel à la connaissance du vocabulaire et fait prendre conscience à l'enfant des composants sonores de la langue en comptant les syllabes. La syllabe est un point d'appui important pour accéder aux unités sonores du langage. Retrouver les syllabes constitutives d'un mot est le premier pas vers la prise de conscience des phonèmes de la langue. La règle peut être aménagée et simplifiée pour les plus jeunes. Il se joue dans un esprit de compétition et permet la valorisation par les pairs.

**DESCRIPTEURS ESAR**

A 410 jeu de langage et d'expression  
A 403 jeu de circuit et de parcours  
B 401 classification  
C 307 mémoire visuelle  
D 301 jeu compétitif

E 212 Mémoire lexicale  
E 303 Décodage syllabique  
F 401 Connaissance personnelle  
F 402 Reconnaissance sociale

**CONTENU**

1 plateau de jeu, 80 cartes illustrées (4 thèmes : parc, ville, plage, musée), 4 figurines en bois, 14 jetons, 1 règle.

**Jeu de langue A 401**

**Éditeur** : Repos Production

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 4 à 10

**Prix** : ± 30€ (2018)



## PRINCIPE DU JEU

La « nuit », le rêveur, les yeux bandés, doit deviner un mot à partir des mots énoncés par les autres joueurs, les Esprits du rêve. La difficulté et l'originalité est qu'il y a 3 esprits du rêve différents : la fée aide le rêveur, le croquemitaine l'induit en erreur et le marchand de sable souhaite une égalité entre bonne et mauvaise réponse. Une fois la réponse donnée par le rêveur, il passe au mot suivant à deviner. Lorsque les 2 minutes sont écoulées, le « jour » se lève et le Rêveur raconte son rêve et tente de mentionner toutes les propositions devinées durant la nuit. Le comptage des points se fait en fonction du rôle de chacun et des bonnes propositions. Ensuite un autre joueur est Rêveur.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Lorsque les joueurs doivent associer un mot à un autre, ils font appel à leur imagination et leurs connaissances culturelles ainsi qu'à leur capacité de raisonnement par association d'idées en créant des liens entre les mots. Une dimension stratégique Ce jeu favorise l'expression orale et l'imagination.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

B 309 association d'idées

C 204 créativité expressive

C 306 mémoire auditive

C 411 concentration

D 301 jeu compétitif

E 205 discours expressif

E 211 mémoire sémantique

E 213 conscience du langage oral

F 401 connaissance personnelle

## CONTENU

1 livret de règles, 11 cartes Esprit du Rêve (5 fées, 4 Croquemitaines, 2 Marchands de Sable), 110 cartes Rêve, 104 jetons Point, 1 lit, 1 tête de lit, 1 plateau, 1 masque, 1 sablier de 2 minutes.

**Jeu de langage et d'expression A 410**

**Éditeur** : Asmodée

**Age** : dès 10 ans

**Nb. de joueurs** : 2 à 7

**Prix** : ± 14 € (2012)



## PRINCIPE DU JEU

Avec les 12 cartes de leur main et en même temps, les joueurs composent un mot secret et le dépose face cachée sur la table. A leur tour de jeu, ils retournent une carte d'un adversaire et peuvent faire une proposition de mot. Si un joueur devine un mot partiellement dévoilé, il remporte les cartes non-retournées. Le joueur possédant le plus de cartes à la fin des 3 manches remporte la partie.

## ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu de lettres agréable et facile se joue selon le principe du jeu classique du Pendu. La variété des 12 lettres de base (5 voyelles, 7 consonnes) permet à chaque joueur de trouver facilement un mot. Ce jeu fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe sans pour autant être réservé à un public d'experts. Il est avant tout un jeu familial et convivial proposant des parties courtes qui exercent l'esprit de déduction car à son tour, chaque joueur doit retourner une des cartes d'un mot adverse et faire une proposition de mot. La couleur du verso des cartes-lettres permet de localiser les voyelles et les consonnes dans les mots des autres joueurs et constitue une aide non négligeable.

## DESCRIPTEURS ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression

A 411 jeu d'énigme

B 411 raisonnement concret

C 411 concentration

C 412 mémoire logique

D 301 jeu compétitif

E 304 décodage de mots

E 401 mémoire orthographique

F 401 connaissance personnelle

F 402 reconnaissance sociale

## CONTENU

110 cartes-lettres (37 voyelles – 73 consonnes), 21 jetons, la règle du jeu.