

# Matériel ludo-pédagogique / Dire-Lire

Jeux en prêt au CDDP de Pau

---

\* Lacomblez, Alix / Le Querre, Patrice. **Langage et lecture**. Atelier de l'oiseau magique, 2006. 8 planches loto + 64 images + 64 cartes écrites.

**Résumé** : Jeu de langage qui met l'accent sur l'analyse et la verbalisation de situations généralement traduites par des phrases complexes. Deux utilisations sont possibles : la verbalisation et la lecture/compréhension de phrases complexes, en fonction de l'âge des enfants.

**Cote** : 372.41 LAC

\* Pierson, M. / Syzi. **Logitext** : jeu de lecture et de compréhension. Editions pédagogiques du grand cerf, 2006. 50 cartes + 1 feuillet + 2 feutres.

**Résumé** : Six ateliers : compréhension, textes à trous, questions/réponses, cherche le début et la fin du texte, incohérences, phrases puzzles. [plutôt public lecteur]

**Cote** : 372.40 PIE

\*Soulier, Laurence / Syzi. **Le tour du verbe**. Atelier de l'oiseau magique, 2006. 1 plateau de jeu + 6 pions-joueurs + 160 cartes questions + 1 dé.

**Résumé** : Jeu permettant d'aborder différents aspects du verbe et de la phrase : temps du verbe, terminaisons, recherche du sujet, différentes formes de phrases.

**Cote** : 372.43 SOU

\*Langelier, R. Similo : **jeu autour de la phrase**. Editions pédagogiques du grand cerf, 200 cartes + 1livret.

**Résumé** : Objectif : reconnaissance des temps du verbe, des formes de la phrase, des groupes verbaux, de la forme pronominale, du complément circonstanciel de temps.

**Cote** : 372.43 LAN

\* Clairet, Françoise. **Le Parcours de Cornedouille** : Jeu de langage et de mémoire. Atelier de l'oiseau magique, 2006. 1 piste + 6 séries de 40 cartes + 1 dé + 1 feuille de route.

**Résumé** : Jeu qui a pour objectif d'augmenter ou de restaurer les capacités de rétention afin de permettre de fixer une image du langage écrit correcte.

**Cote** : 372.40 CLA

\*Clairet, Françoise / Francis / Syzi. **Drôles de bobines!** Editions pédagogiques du grand cerf, 8 fiches A4 + 48 fiches A5 + 10 feutres + 1 notice.

**Résumé** : Jeu d'écoute, de compréhension et d'application de **consignes orales par le dessin ; 3 niveaux de difficultés**.

**Cote** : 372.30 CLA

\*Brive, Lucienne. **100 % problèmes** : jeu de raisonnement mathématique. Atelier de l'oiseau magique, 2007. 1 plateau de jeu + 1dé + 6 pions + 150 cartes.

**Résumé** : Jeu de raisonnement mathématique avec les objectifs suivants : résoudre des problèmes, appréhender des opérations, **comprendre les différents termes mathématiques, maîtriser la compréhension de termes fréquents et leurs synonymes, raisonner et déduire : prélever des données utiles à la compréhension des énoncés**, rechercher les indices indispensables, isoler les indices inutiles à la résolution du problème, percevoir les indices manquants à la résolution du problème.

**Cote** : 372.44 BRI

\* Langelier, R. / Henri, Sylvain. **Imagine** : Jeu de langage et d'associations d'idées. Atelier de l'oiseau magique, 2006. 1 plateau de jeu + 6 pions + 1 dé + 125 cartes.

**Résumé** : Jeu de langage oral et de lecture d'images avec associations d'idées et formulations d'hypothèses.

**Cote** : 372.40 LAN

\* **Lacimages**. Editions pédagogiques du grand cerf, 14 lacets de couleur + 7 planches + 1 feuillet + 8 cartes.

**Résumé** : Jeu de laçage pour réaliser des images à partir de consignes et de codes. Différentes compétences sont mises en oeuvre : traitement des informations (discerner les analogies, les différences, les formes, les

couleurs, repérer les lignes et les colonnes) ; **décoder et coder un trajet** (respecter le sens de la lecture) ; comprendre et exécuter une consigne visuelle. [et savoir lire + savoir utiliser un tableau à double entrée]

**Cote** : 372.40 LAC

\* Lacomblez, Alix / Syzi. **Parler Math 1**. Editions pédagogiques du grand cerf, 2006. 1 plateau + 120 cartes + 6 pions + 1 dé + 1 feuillet.

**Résumé** : Jeu de compréhension du **langage mathématique**. Il s'agit d'analyser les énoncés, de résoudre des opérations et d'en comprendre la signification. Cinq catégories : **vocabulaire mathématique, sens des opérations**, numération, entraînement à la lecture de problèmes, logique. [niveau assez soutenu ou nécessité de sélectionner les cartes]

**Cote** : 372.44 LAC

\* **Jeux de mots**. SED. Divers jeux.

**Résumé** : les compétences maîtrise de la langue sont listées : phonèmes & graphèmes [peut servir de base pour un imagier, un référentiel]

\* **La chasse aux indices** – CE2. SED.

**Résumé** : courts exercices en lecture compréhension et production d'écrits centrés sur la métacognition [existent pour cycles 1, 2, 3]

\* **AC141- fiches de travail en autonomie – cycle 2 CE1** / maîtrise de la langue

\* **AC129 – Atout CLIS** – fiches autocorrectives sur la maîtrise de la langue

\* **La clé des sons**. ACCES éditions. Divers jeux : memory, 7 familles ... centrés sur la maîtrise de la langue (encodage / décodage) [utilisation de la **gestion mentale**]

\* **Patati-Patata**. Méthode de lecture type « les alphas »

---

### Chez l'éditeur "L'oiseau magique"

---

\* Soulier, Laurence / Syzi. **Le tour du verbe N°2**. Atelier de l'oiseau magique, 2007.

**Résumé** : Jeu permettant d'aborder différents aspects du vocabulaire, synonymes, contraires. [niveau plus soutenu que le N°1].

\* **L'étoile des sons**

**Résumé** : travail sur les syllabes, les phonèmes

\* **C'est dans l'image N°2**.

**Résumé** : vocabulaire, champs sémantiques, contraires, synonymes... [métalangage]

\* **La spirale de Gramala**

**Résumé**: pronoms personnels, adjectifs, noms... [peut être utilisé en autonomie] / *en cours d'acquisition CDDP Bayonne*

\* **Comprendre et choisir**

**Résumé**: phrases à lire et à faire correspondre à des images parmi des propositions proches. / *en cours d'acquisition CDDP Bayonne*

\* **Le labyrinthe aux mille devinettes**

\* **Le chaudron de Crataline**

\* **La chambre de Léa**

**Résumé**: utilisation du vocabulaire spatio-temporel / *en cours d'acquisition CDDP Bayonne*