

Le bien-être
de votre famille
avant tout.

Catalogue des Ressources

Jeux Éducatifs

- Langage -



- Septembre 2020 -

centredappuifamilial.ca

 info@cdafsa.ca

 403-249-0525 poste 1

 587-229-1165

 403-230-0535

 #100 - 4800 Richard Road SW Calgary, AB T3E 6L1

Jeux éducatifs : Langage (Placote)



Placote - La pêche aux sons

Appel nom : **JED PLA HL**

Code à barre : L0016000113232

Objectif : Conscience des syllabes et des rimes

La pêche aux sons aide les enfants de 4 ans à 6½ ans à prendre conscience des syllabes et des rimes. Ce jeu leur permet de développer dans le plaisir cette habileté qui est essentielle pour l'apprentissage de la lecture.



Placote - Fais-moi une devinette

Appel nom : **JED PLA HL**

Code à barre : L0016000113225

Objectif : Décrire

Fais-moi une devinette est conçu pour aider les enfants de 3½ ans à 7 ans à formuler une devinette. Les cinq dés-indices leur permettent de décrire une grande diversité d'objets illustrés sur les cartes-images.



Placote - Qui va sauver la princesse?

Appel nom : **JED PLA HL**

Code à barre : L0016000113226

Objectif : Questions variées

Qui va sauver la princesse? est conçu pour aider les enfants de 3 à 6 ans à comprendre des questions formulées avec les mots interrogatifs «où», «qui», «avec quoi» et «quand» qui font appel à leurs connaissances personnelles. Les cartes questions-réponses illustrées leur permettent de valider eux-mêmes leurs réponses.



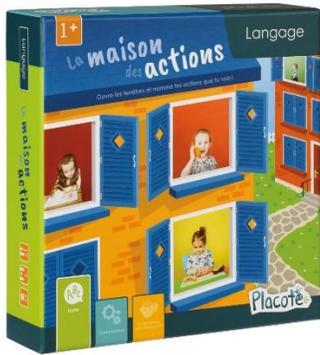
Placote - Raisonne au parc

Appel nom : **JED PLA HL**

Code à barre : L0016000113227

Objectif : Inférences

Raisonne au parc est conçu pour aider les enfants de 3½ ans à 6½ ans à apprendre à «lire» entre les lignes lorsqu'ils écoutent quelqu'un. Des questions sur des situations couramment vécues au parc sont utilisées pour les aider à développer ce type de compréhension.



Placote - La maison des actions

Appel nom : **JED PLA HL**

Code à barre : L0016000113231

Objectif : Vocabulaire de verbes

La maison des actions est conçu pour aider les enfants de 1 an à 3½ ans à développer du vocabulaire de verbes. Les verbes d'action illustrés dans les quatre maisons correspondent à quatre niveaux de difficulté, ce qui permet de suivre l'évolution des enfants.



Placote - Le dé des premiers mots

Appel nom : **JED PLA HL**

Code à barre : L0016000113224

Objectif : Vocabulaire de noms

Le dé des premiers mots est conçu pour aider les enfants de 6 mois et plus à produire des sons, puis à dire des mots, vers 1 an. Les 60 photographies qui peuvent être insérées dans les pochettes du dé correspondent aux premiers noms appris par les tout-petits en général.



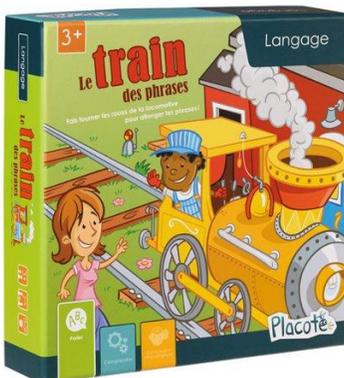
Placote - La tour des consignes

Appel nom : **JED PLA HL**

Code à barre : L0016000113230

Objectif : Consignes simples

La tour des consignes est conçu pour aider les enfants de 1 an à 2½ ans à comprendre des consignes simples. Puisque chacun des six dés illustre une thématique différente, le jeu permet de développer la compréhension de consignes variées.



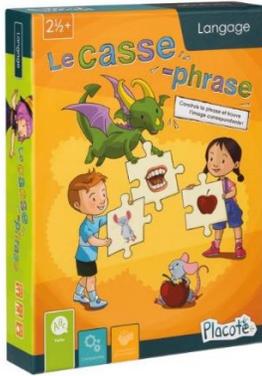
Placote - Le train des phrases

Appel nom : **JED PLA HL**

Code à barre : L0016000113304

Objectif : Phrases plus longues

Le train des phrases est conçu pour aider les enfants de 3 à 5 ans à faire des phrases plus longues. Les roulettes de lieux et de temps permettent aux enfants d'ajouter un complément aux phrases illustrées sur les cartes-images. Les phrases ainsi obtenues sont parfois réalistes, parfois farfelues, ce qui ajoute un aspect amusant au jeu.



Placote - Le casse-phrase

Appel nom : **JED PLA HL**

Code à barre : L0016000113228

Objectif : Phrases complètes

Le casse-phrase est conçu pour aider les enfants de 2½ ans à 4½ ans à faire des phrases complètes, qui comprennent un sujet, un verbe et un complément. La présentation sous forme de casse-têtes leur offre un support visuel et les aide à tenir compte de tous les « morceaux ».



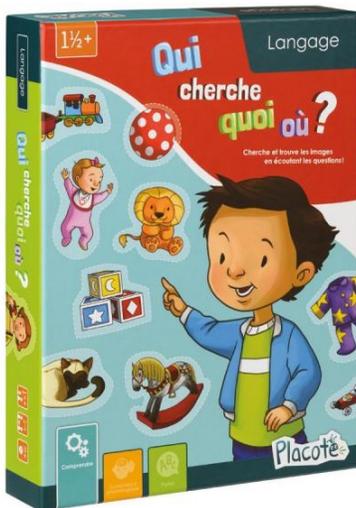
Placote - Loto des petites phrases

Appel nom : **JED PLA HL**

Code à barre : L0016000113303

Objectif : Premières phrases

Loto des petites phrases est conçu pour aider les enfants de 1½ an à 3 ans à faire leurs premières combinaisons de mots (p. ex. « le chat mange », « le garçon court »). En ayant la possibilité de combiner huit noms avec huit verbes de plusieurs façons, ils apprennent à composer des phrases.



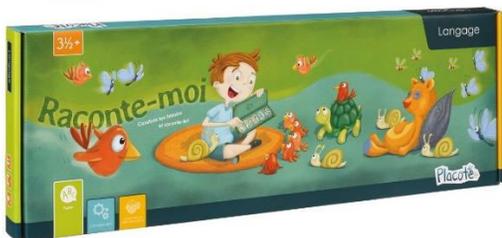
Placote - Qui cherche quoi où?

Appel nom : **JED PLA HL**

Code à barre : L0016000113305

Objectif : Questions simples

Qui cherche quoi où? est conçu pour aider les enfants de 1½ an à 3½ ans à développer leur compréhension de questions simples formulées avec les mots interrogatifs « où », « quoi » et « qui », et de la question « qu'est ce qu'il ou elle fait? ». Le jeu présenté sous forme de « recherche et trouve » leur permet d'apprendre tout en s'amusant.



Placote - Raconte-moi

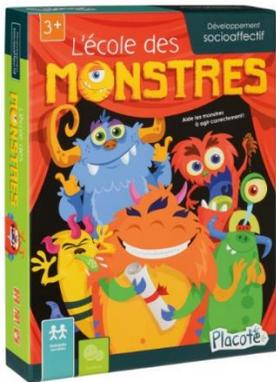
Appel nom : **JED PLA HL**

Code à barre : L0016000113229

Objectif : Raconter

Raconte-moi est conçu pour aider les enfants de 3½ ans à 6½ ans à organiser une histoire simple et à la raconter. Le livre dans lequel ils insèrent les cartes les motive à faire l'activité. Toutes les histoires peuvent avoir trois, quatre ou cinq tableaux, ce qui permet de suivre l'évolution des enfants.

Jeux éducatifs : Développement socioaffectif



Placote - L'école des monstres : Aide les monstres à agir correctement!

Appel nom : **JED ECO H**

Code à barre : L0016000116920

Objectif : Comprendre les règles sociales

L'école des monstres est conçu pour aider les enfants de 3 à 6 ans à comprendre quels comportements sont souhaitables en société et lesquels ne le sont pas. Le jeu leur permet aussi de réfléchir aux conséquences positives et négatives de différents comportements.



Placote - La planète des émotions : Aide les extraterrestres à comprendre les émotions avant qu'ils arrivent sur Terre!

Appel nom : **JED PLA H**

Code à barre : L0016000116923

Objectif : Comprendre les émotions des autres

La planète des émotions est conçu pour aider les enfants de 3½ ans à 7½ ans à comprendre les émotions ressenties par plusieurs personnes dans une grande variété de situations, et ainsi favoriser le développement de l'empathie. Ce jeu montre aussi qu'une même situation peut provoquer différentes émotions selon les personnes.



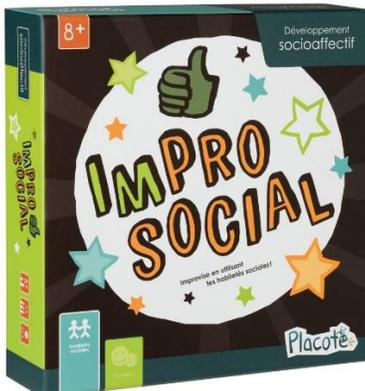
Placote - La montagne de la confiance

Appel nom : **JED MON H**

Code à barre : L0016000116922

Objectif : Développer l'estime de soi

La montagne de la confiance est conçu pour aider les jeunes de 7 à 11 ans à réfléchir aux différentes composantes de l'estime de soi, c'est-à-dire le sentiment de sécurité, la connaissance de soi, le sentiment d'appartenance et le sentiment de compétence. Ils sont appelés à répondre à des questions qui les concernent en faisant le parallèle avec le vécu du yéti.



Placote – ImProsocial : Improvise en utilisant tes habiletés sociales!

Appel nom : **JED IMP H**

Code à barre : L0016000116924

Objectif : Utiliser ses habiletés sociales dans des mises en situation
ImProsocial est conçu pour aider les jeunes de 8 à 14 ans à réfléchir aux différents comportements qu'ils peuvent adopter dans des situations qui mettent leurs habiletés sociales au défi. La roulette qui les invite à faire une improvisation de manière émotive, neutre, enfantine ou prosociale les aide à pousser leur réflexion.



Placote # Distavie : Parle-nous de toi et partage tes opinions!

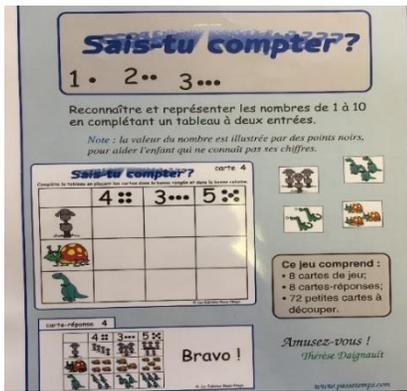
Appel nom : JED DIS H

Code à barre : L0016000116921

Objectif : S'exprimer avec les autres

#Distavie permet aux adolescents de s'exprimer sur des sujets variés qui les concernent. Le jeu les amène ainsi à développer des habiletés sociales.

Jeux éducatifs : Kits pédagogiques



Sais-tu compter ?

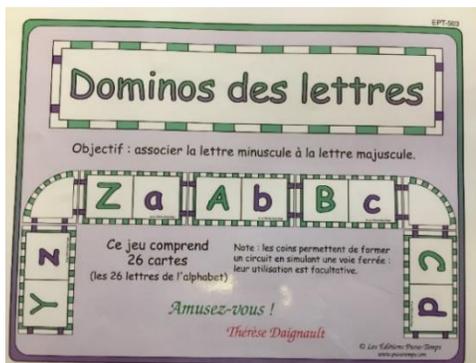
Appel nom : **JED SAI H**

Code à barre : L0016000111915

Objectif : Apprendre à compter

Ce jeu comprend :

8 cartes de jeu / 8 cartes réponses / 72 petites cartes



Dominos des lettres

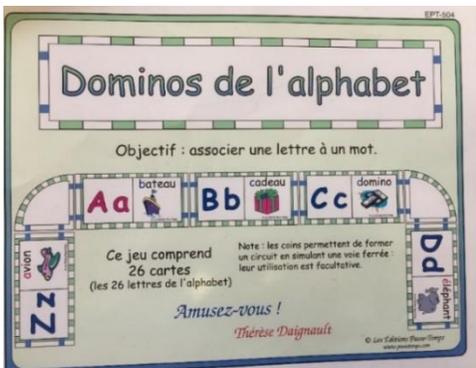
Appel nom : **JED DOM H**

Code à barre : L0016000111905

Objectif : Associer la lettre minuscule à la majuscule

Ce jeu comprend :

- 26 cartes (les 26 lettres de l'alphabet)



Dominos de l'alphabet

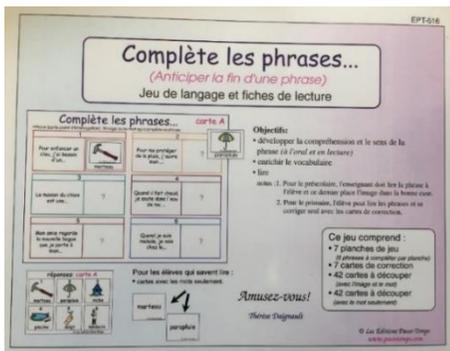
Appel nom : **JED DOM H**

Code à barre : L0016000111906

Objectif : Associer une lettre à un mot

Ce jeu comprend :

- 26 cartes (les 26 lettres de l'alphabet)



Complète les phrases

Appel nom : **JED COM H**

Code à barre : L0016000111902

Objectif : Développer la compréhension et le sens de la phrase (à l'oral et en lecture)

Ce jeu comprend : 7 planches de jeu, 7 cartes de correction, 42 cartes images-mots, 42 cartes-mots



L'arbre des mots

Appel nom : **JED ARB H**

Code à barre : L0016000111899

Objectif : Apprendre les lettres de l'alphabet, apprendre l'ordre alphabétique, classer les mots selon la première lettre, travailler la reconnaissance auditive d'un son en début de mot. Ce jeu comprend :

- 18 planches de jeu (54 mots par arbre)
- 72 petites cartes
- 18 cartes- réponses pour auto-correction



Le mobile des mots

Appel nom : **JED MOB H**

Code à barre : L0016000111885

Ce jeu comprend :

8 mobiles (animaux, outils de l'écolier, couleurs, aliments, vêtements, halloween, Noël, jouets)
112 cartes (56 images et mots et 56 images seulement)
8 cartes réponses



Abracadabra!

Appel nom : **JED ABR H**

Code à barre : L0016000111882

Ce jeu comprend :

4 chevalets / 30 cartes blanches / 30 cartes ivoire / 25 cartes "ballons" / 1 règle du jeu



Bingo de la Saint-Valentin

Appel nom : **JED BIN H**

Code à barre : L0016000111881

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et les connaissances des enfants sur le thème de la Saint-Valentin et de classer des éléments selon certaines caractéristiques

Ce jeu comprend :

26 cartes de bingo + 1 carte de contrôle + 28 petites cartes-images + 1 carte/objectifs



Bingo de Pâques

Appel nom : **JED BIN H**

Code à barre : L0016000111860

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et les connaissances des enfants sur le thème de Pâques et de classifier des éléments selon certaines caractéristiques

Ce jeu comprend : 6 cartes de bingo + 1 carte de contrôle + 28 petites cartes-images + 1 carte/objectifs



Mini-Bingo des fruits et des légumes

Appel nom : **JED BIN H**

Code à barre : L0016000111855

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et les connaissances des enfants sur le thème des fruits et des légumes et de développer le sens du jeu de groupe.

Ce jeu comprend : 6 cartes de bingo, 1 carte de contrôle, 28 illustrations



Bingo des actions

Appel nom : **JED BIN H**

Code à barre : L0016000111861

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire relié aux actions et de classifier des éléments selon certaines caractéristiques.

Ce jeu comprend : 6 cartes de bingo + 1 carte de contrôle + 27 petites cartes-images + 1 carte/objectifs



Bingo " Où suis-je?"

Appel nom : **JED BIN H**

Code à barre : L0016000111855

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et les connaissances des enfants sur les notions mathématiques reliées à l'espace et de développer le sens du jeu de groupe.

Ce jeu comprend : 6 cartes de bingo, 1 carte de contrôle, 28 illustrations



Mini-Bingo de L'alphabet

Appel nom : **JED BIN H**

Code à barre : L0016000111911

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et de reconnaître les lettres de l'alphabet, et d'associer une lettre à un mot

Ce jeu comprend : 4 fiches de jeu, 4 cartes-réponses, 16 petits cadres de sélection



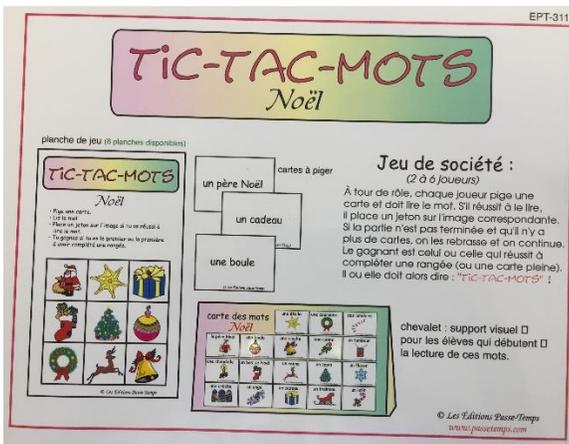
Mini-bingo de Noël

Appel nom : **JED BIN H**

Code à barre : L0016000111858

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et de reconnaître sur le thème Noël et de classer des éléments selon certaines caractéristiques.

Ce jeu comprend : 6 cartes de bingo, 1 carte de contrôle, 28 illustrations



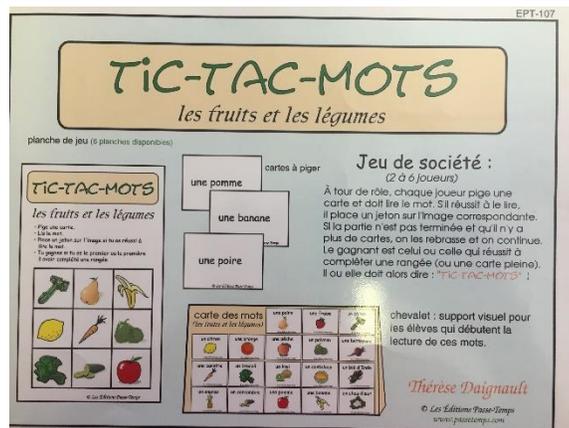
Tic-Tac-Mots : Noël

Appel nom : **JED TIC H**

Code à barre : L0016000111890

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et les connaissances des enfants sur le thème Noël et de développer le sens du jeu de groupe.

Ce jeu comprend : 6 planches de jeu, 1 carte de mots, 18 petites cartes de mot.



Tic-Tac-Mots : les fruits et les légumes

Appel nom : **JED TIC H**

Code à barre : L0016000111856

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et les connaissances des enfants sur les fruits et les légumes et de développer le sens du jeu de groupe.

Ce jeu comprend : 6 planches de jeu, 18 jetons-mots, 1 carte des mots (support visuel), 1 carte de règles



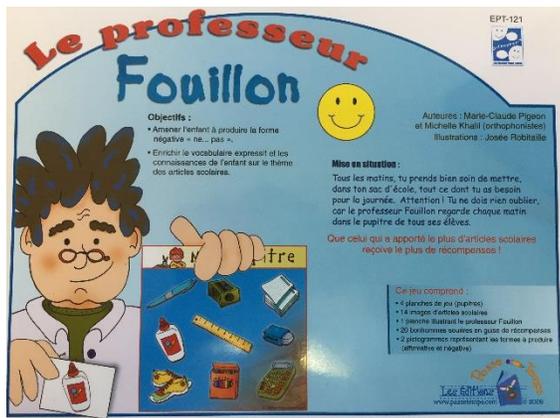
A toi le dernier mot : La suite du jeu "complete les phrases"

Appel nom : **JED TOI H**

Code à barre : L0016000111866

Objectif : Il permet de développer la compréhension du sens de la phrase (à l'oral et en lecture) et d'enrichir le vocabulaire

Ce jeu comprend : 6 planches de jeu, 36 cartes-mots, 36 cartes-images, 6 cartes-réponses.



Le professeur Fouillon

Appel nom : **JED PRO H**

Code à barre : L0016000111863

Objectif : Amener l'enfant à produire la forme négative « ne...pas ». Enrichir le vocabulaire expressif et les connaissances de l'enfant sur le thème des articles scolaires.

Ce jeu comprend : 4 planches de jeu « Mon pupitre », 14 images d'articles scolaires, 1 planche illustrant le professeur Fouillon, 20 bonshommes souriants en guide de récompenses, 1 fiche « J'ai... / Je n'ai pas... » + Règles du jeu



Jeu de mémoire ...ou d'association : Noël

Appel nom : **JED MEM H**

Code à barre : L0016000111851

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et les connaissances des enfants sur le thème de Noël

Ce jeu comprend : 52 cartes et 1 fiche-titre



Jeu de mémoire...ou d'association : L'Halloween

Appel nom : **JED MEM H**

Code à barre : L0016000111864

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et les connaissances des enfants sur le thème d'Halloween

Ce jeu comprend : 60 cartes et 1 fiche-titre

Jeu de mémoire... (3 jeux en 1)
thème : **les aliments** ...ou d'association

Afin de permettre à l'enfant de jouer selon son niveau, ce jeu peut être utilisé de trois façons différentes :

1. associer les deux images (utiliser les cartes vertes et les cartes roses)

2. associer le mot avec l'image et le mot (jeu de repérage) (utiliser les cartes orange et les cartes vertes)

3. associer le mot avec l'image (jeu de lecture) (utiliser les cartes orange et les cartes roses)


Ce jeu comprend 96 cartes (32 aliments différents)

Amusez-vous !
Thérèse Daignault

© Les Éditions Passe-Temps
www.passetemps.com

Jeu de mémoire...ou d'association : les aliments

Appel nom : **JED MEM H**

Code à barre : L0016000111857

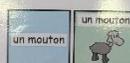
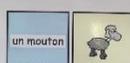
Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et les connaissances des enfants sur le thème des aliments

Ce jeu comprend : 64 cartes et 1 fiche-titre

Jeu de mémoire... (3 jeux en 1)
thème : **les animaux** ...ou d'association

Afin de permettre à l'enfant de jouer selon son niveau, ce jeu peut être utilisé de trois façons différentes :

1. associer les deux images (utiliser les cartes vertes et les cartes jaunes)

2. associer le mot avec l'image et le mot (jeu de repérage) (utiliser les cartes bleues et les cartes vertes)

3. associer le mot avec l'image (jeu de lecture) (utiliser les cartes bleues et les cartes jaunes)


Ce jeu comprend 96 cartes (32 animaux différents)

Amusez-vous !
Thérèse Daignault

© Les Éditions Passe-Temps
www.passetemps.com

Jeu de mémoire...ou d'association : les animaux

Appel nom : **JED MEM H**

Code à barre : L0016000112019

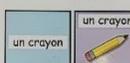
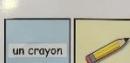
Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et les connaissances des enfants sur le thème des animaux

Ce jeu comprend : 96 cartes et 1 fiche-titre

Jeu de mémoire... (3 jeux en 1)
thèmes : **les couleurs et les outils de l'écolier** ...ou d'association

Afin de permettre à l'enfant de jouer selon son niveau, ce jeu peut être utilisé de trois façons différentes :

1. associer les deux images (utiliser les cartes lilas et les cartes jaunes)

2. associer le mot avec l'image et le mot (jeu de repérage) (utiliser les cartes bleues et les cartes lilas)

3. associer le mot avec l'image (jeu de lecture) (utiliser les cartes bleues et les cartes jaunes)


Ce jeu comprend 96 cartes (32 images différentes)

Amusez-vous !
Thérèse Daignault

© Les Éditions Passe-Temps
www.passetemps.com

Jeu de mémoire...ou d'association : Les couleurs et les outils d'écoliers

Appel nom : **JED MEM H**

Code à barre : L0016000111910

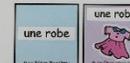
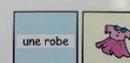
Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et les connaissances des enfants sur le thème

Ce jeu comprend : 96 cartes et 1 fiche-titre

Jeu de mémoire... (3 jeux en 1)
thème : **les vêtements** ...ou d'association

Afin de permettre à l'enfant de jouer selon son niveau, ce jeu peut être utilisé de trois façons différentes :

1. associer les deux images (utiliser les cartes roses et les cartes jaunes)

2. associer le mot avec l'image et le mot (jeu de repérage) (utiliser les cartes bleues et les cartes roses)

3. associer le mot avec l'image (jeu de lecture) (utiliser les cartes bleues et les cartes jaunes)


Ce jeu comprend 84 cartes (28 vêtements différents)

Amusez-vous !
Thérèse Daignault

© Les Éditions Passe-Temps
www.passetemps.com

Jeu de mémoire... ou d'association : Les vêtements.

Appel nom : **JED MEM H**

Code à barre : L0016000111849

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et les connaissances des enfants sur le thème

Ce jeu comprend : 84 cartes et 1 fiche-titre



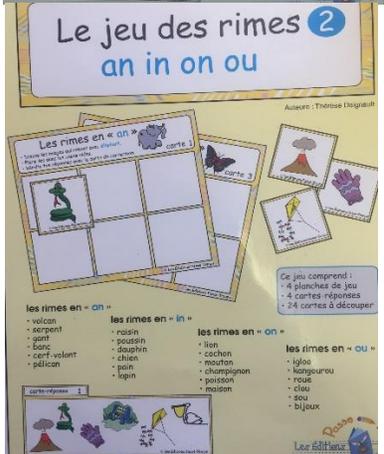
Le jeu des rimes (partie 1) : a, i, o, u

Appel nom : **JED RIM H**

Code à barre : L0016000111891

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et de mieux différencier les voyelles

Ce jeu comprend : 4 planches de jeu + 4 cartes-réponses + 24 petites cartes



Le jeu des rimes (partie 2): an in on ou

Appel nom : **JED RIM H**

Code à barre : L0016000111875

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et de mieux différencier les voyelles

Ce jeu comprend : 4 planches de jeu + 4 cartes-réponses + 24 petites cartes



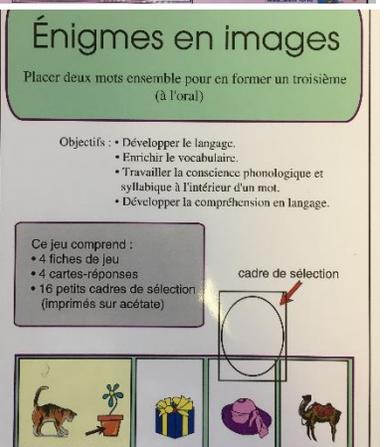
Le jeu des rimes (partie 3): rimes variées

Appel nom : **JED RIM H**

Code à barre : L0016000111877

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et de mieux différencier les prononciations

Ce jeu comprend : 4 planches de jeu + 4 cartes-réponses + 12 petites cartes



Énigmes en images

Appel nom : **JED ENI H**

Code à barre : L0016000111859

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et de développer le langage, de travailler la conscience phonologique et syllabique à l'intérieur d'un mot.

Ce jeu comprend : 4 fiches de jeu, 4 cartes-réponses, 16 petits cadres de sélection



Le pirate: Où et Quand

Appel nom : **JED PIR H**

Code à barre 1 : L0016000111847

Code à barre 2 : L0016000120020

Objectif : Il permet d'amener l'enfant à bien comprendre le sens des mots-questions « qui » et « quoi » (à l'oral et à l'écrit).

Ce jeu comprend : 4 planches de jeu pour le pirate Où, 4 pour Quand, 20 cartes-questions pour le pirate Où et 20 pour Quand, et les règles du jeu



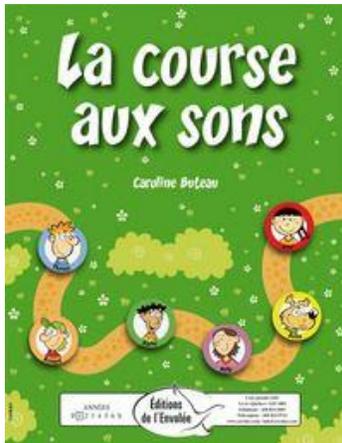
Le parcours des verbes pronominaux

Appel nom : **JED PAR H**

Code à barre : L0016000111912

Objectif : Il permet d'amener l'enfant à comprendre le pronom « se » et à produire la forme pronominale dans le contexte approprié.

Ce jeu comprend : 1 planche de jeu, 22 cartes-phrases et les règles du jeu



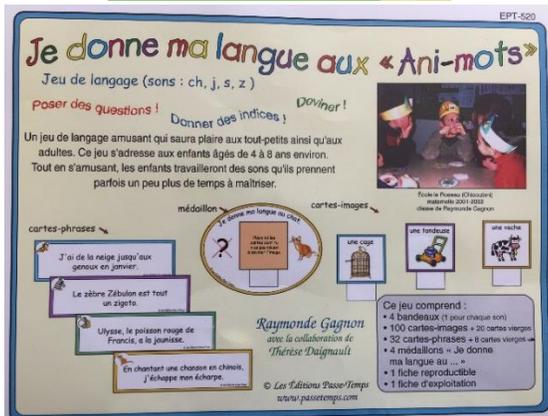
La course aux sons

Appel nom : **JED SON H**

Code à barre : L0016000114991

Objectif : Il permet d'amener l'enfant à mieux maîtriser les sons k, s, m, a, i, n, l, t, e, p, r, o,

Ce jeu comprend : 12 cartes sons, 48 cartes-images, instructions



Je donne ma langue aux "ani-mots" : jeu de langage (sons: ch,j,s,z)

Appel nom : **JED DON H**

Code à barre : L0016000111907

Objectif : Il permet d'amener l'enfant à mieux maîtriser les sons ch, j, s, z

Ce jeu comprend : 4 bandeaux (1 pour chaque son), 100 cartes-images+ 20 cartes vierges, 32 cartes-phrases+ 8 cartes vierges, 4 médailles / je donne ma langue au..., 1 fiche reproductible, 1 fiche d'exploitation



Le bingo nutrition avec aliments traditionnels

Appel nom : **JED BIN H**

Code à barre 1 : L0016000111872

Code à barre 2 : L0016000110062

Code à barre 3 : L0016000111874

Objectif : Apprendre la vocabulaire de la nutrition et ses catégories.

Ce jeu comprend : 1 carte maitresse, 1 instruction, 75 cartes-images, 20 cartes de bingo



La marelle

Appel nom : **JED PAR H**

Code à barre : L0016000111909

Objectif : Il permet d'amener l'enfant à compter à voix haute, le nombre de syllabes dans un mot.

Ce jeu comprend : 1 planche de jeu, 60 cartes-images, 4 pions et les règles du jeu



L'Allonge-phrase

Appel nom : **JED ALL H**

Code à barre : L0016000111897

Objectif : Il permet d'amener l'enfant à allonger une phrase par l'ajout d'un complément de lieu et de temps, d'enrichir le vocabulaire expressif relativement à divers des lieux.

Ce jeu comprend : 3 roulettes, 48 cartes-images, 1 tableau de renforcement



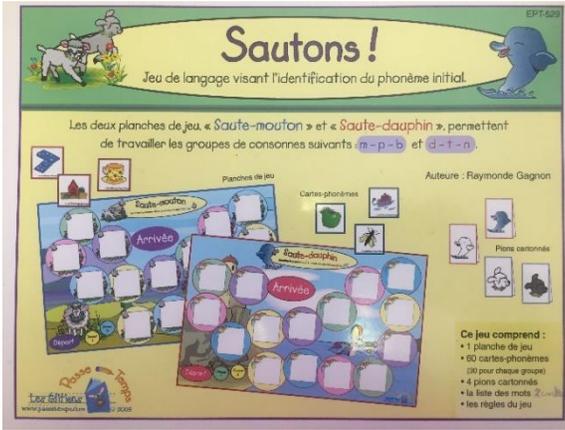
La chasse aux trésors

Appel nom : **JED CHA H**

Code à barre : L0016000111852

Objectif : développer le sens de l'observation et la compréhension lié aux couleurs.

Ce jeu comprend : 12 cartes de jeu, 15 images, 12 cartes-réponses



Sautons! m-p-b et d-t-n

Appel nom : **JED SAU H**

Code à barre : L0016000111916

Objectif : Il permet de travailler les groupes de consonnes suivants : m-p-b et d-t-n

Ce jeu comprend : 1 planche de jeu, 60 cartes-phonèmes, 4 pions cartonnés, la liste des mots, les règles du jeu



Domestique ou sauvage? jeu de classification

Appel nom : **JED DOM H**

Code à barre : L0016000112021

Objectif : Il permet d'apprendre à distinguer les animaux domestique des animaux sauvages

Ce jeu comprend : 2 planches de jeu, 2 cartes de correction, 20 cartes d'animaux



Chatons en couleurs : jeu d'observation

Appel nom : **JED CHA H**

Code à barre : L0016000111901

Objectif : développer le sens de l'observation et la compréhension lié aux couleurs et sujets.

Ce jeu comprend : 6 planches de jeu, 6 cartes-réponses, 54 petites cartes de chatons



Bernard, le détective

Appel nom : **JED BER H**

Code à barre : L0016000111854

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et de mieux reconnaître et différencier les rimes.

Ce jeu comprend : 12 planches de jeu, 12 cartes-réponses, 55 images imprimées sur des acétates, 7 images supplémentaires afin d'augmenter la difficulté du jeu

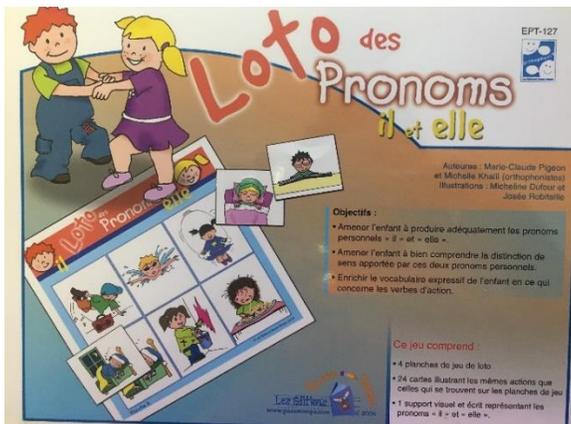


Les dinosaures (3 jeux)

Appel nom : **JED DIN H**

Code à barre : L0016000111903

Ce jeu comprend : 1 jeu Suis... Dino! (4 planches de jeu + 4 cartes-réponse + 48 cartes-images), 1 jeu Mémo-Dino (40 cartes-images), 1 jeu Tic-tac-toc... Dino! (4 planches de jeu + 16 cartes-images)



Loto des Pronoms : il et elle

Appel nom : **JED PRO H**

Code à barre : L0016000111914

Objectif : Amener l'enfant à produire adéquatement les pronoms personnels « il » et « elle », à comprendre la distinction de sens apportée par ces deux pronoms personnels.

Ce jeu comprend : 4 planches de jeu de loto, 24 cartes illustrant les mêmes actions que celles qui se trouvent sur la planches de jeu, 1 support visuel et écrit représentant les pronoms il et elle



Jeu des directions

Appel nom : **JED DIR H**

Code à barre : L0016000111904

Objectif : Il permet de développer le sens de l'orientation et de travailler les notions d'espace.

Ce jeu comprend : 4 planches de jeu, 24 tracés différents, 24 cartes-réponses, 59 flèches



J'ai perdu mon ombre!

Appel nom : **JED JAI H**

Code à barre : L0016000111908

Objectif : Il permet de développer le sens de l'observation et de l'orientation et d'enrichir le vocabulaire

Ce jeu comprend : 7 planches de jeu, 76 petites cartes, 7 cartes-réponses



Voltou le voleur

Appel nom : **JED VOL H**

Code à barre : L0016000111917

Objectif : Amener l'enfant à isoler le premier phonème d'un mot et enrichir le vocabulaire expressif de l'enfant.

Ce jeu comprend : 20 cartes-images de mots commençant par les sons « ou », « é », « o » et « a », 5 cartes « Voltou, le voleur », 4 planches de jeu représentant chaque maison, 1 planche de jeu représentant le camion de déménagement, 1 planche de jeu représentant « Voltou, le voleur »



Ça commence par...

Appel nom : **JED COM H**

Code à barre : L0016000111848

Objectif : reconnaître, à l'oral, un phonème placé en début de mot

Ce jeu comprend : 16 planches de jeu, 84 petites cartes, 16 cartes de correction, une liste des mots choisis.



Les phrases miroirs

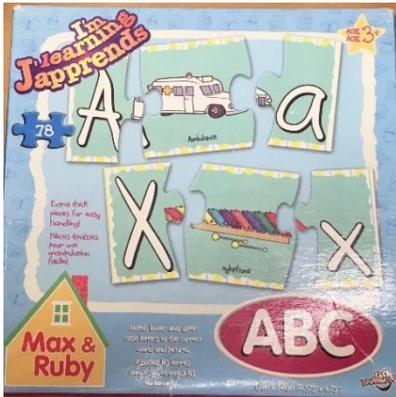
Appel nom : **JED PHR H**

Code à barre : L0016000111913

Objectif : Amener l'enfant à comprendre les phrases réversibles de type « sujet- verbe-complément », et à formuler, à l'oral et à l'écrit, des phrases de type « sujet- verbe-complément »

Ce jeu comprend : 24 cartes-images, 24 cartes-phrases et le règle du jeu

Jeux éducatifs : Langage



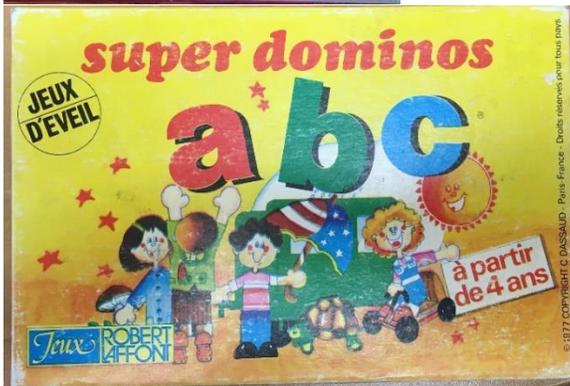
J'apprends ABC

Appel nom : **JED ABC H**

Code à barre : L0016000120425

Objectif : Apprendre l'alphabet et enrichir le vocabulaire

Ce jeu comprend : 78 pièces



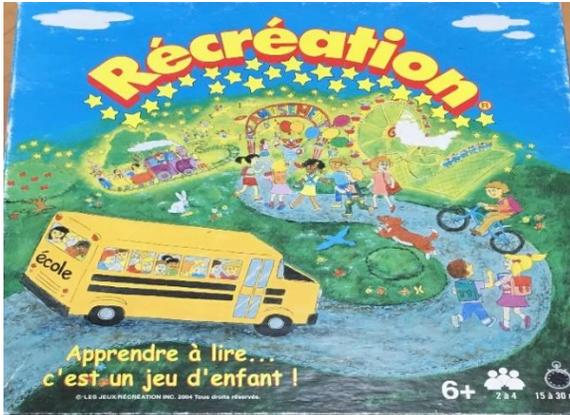
Super dominos ABC

Appel nom : **JED SUP H**

Code à barre : L0016000113746

Objectif : Apprendre à reconnaître les signes alphabétiques et les principaux sons. Il s'agit d'associer les lettres et les sons aux objets ou aux animaux dont les noms commencent par les mêmes lettres ou sons.

Ce jeu comprend : 31 pièces



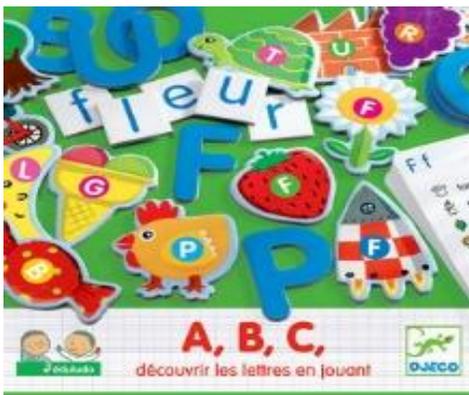
Récréation

Appel nom : **JED REC H**

Code à barre : L0016000120210

Objectif : Faciliter l'apprentissage de la lecture chez les enfants.

Ce jeu comprend : 4 pions, 1 planche de jeu, 40 cartes « devoirs », 250 étiquettes mots, 1 liste de mots, 1 feuille d'instruction



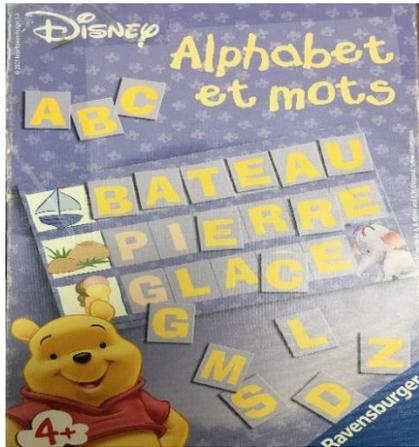
A B C Découvrir les lettres en jouant

Appel nom : **JED ABC H**

Code à barre : L0016000115465

Objectif : Apprendre l'alphabet et enrichir le vocabulaire

Ce jeu comprend : 139 pièces silhouettées, 43 lettres minuscules, 26 lettres majuscules, 8 petites cartes



Alphabet et mots

Appel nom : **JED APL H**

Code à barre : L0016000120418

Objectif : Apprendre à reconnaître les lettres et à reconstituer des mots.

Ce jeu comprend : 4 planches, 32 cartes lettres, 1 carte d'alphabet



Tourni blocs : J'apprends les lettres de A à Z

Appel nom : **JED BLO H**

Code à barre : L0016000040055

Objectif : Apprendre l'alphabet en associant les lettres aux images.



L'ABC surprise

Appel nom : **JED ABC H**

Code à barre : L0016000041549

Objectif : l'apprentissage de l'alphabet, des chiffres, des couleurs.
Fonctionne sans pile.

Ce jeu comprend : 1 tableau avec les lettres, chiffres et couleurs



Jeu Magnetic : Alphabet

Appel nom : **JED ABC H**

Code à barre : L0016000110327

Objectif : l'apprentissage de l'alphabet et les mots

Ce jeu comprend : 1 planche de jeu, 25 lettres en orange, 26 lettres en bleu



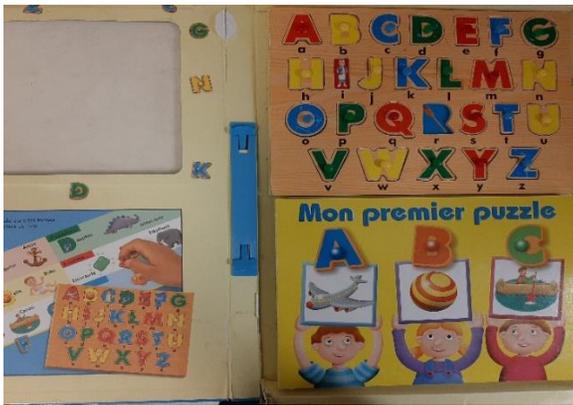
Activités Éducatives Magnétiques

Appel nom : **JED ACT H**

Code à barre : L0016000111012

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire sur les formes, couleurs, animaux, objets et de classer des éléments selon certaines caractéristiques.

Ce jeu comprend : 10 magnets figurines 3D souples et recto-verso sur le theme de la jungle, 136 magnets representant des lettres, des chiffres, des formes et des dessins, 6 fiches activites recto-verso, 1 notice



Mon premier puzzle

Appel nom : **JED ABC H**

Code à barre : L0016000110327

Objectif : Il permet d'apprendre l'alphabet, d'enrichir le vocabulaire et de travailler sur l'observation, la motricité et l'habilité

Ce jeu comprend : 1 grand livre et 1 casse-tête avec 24 lettres en bois (2 manquantes)



Mon premier puzzle

Appel nom : **JED ALP H**

Code à barre : L0016000041885

Objectif : Il permet d'apprendre l'alphabet, d'enrichir le vocabulaire

Ce jeu comprend : 24 fiches et 9 cubes



La Memoire Du Buffon

Appel nom : **JED MEM H**

Code à barre : L0016000106398

Objectif : Jeu éducatif et humoristique de bingo, de mémoire, d'association d'images, de chiffres, de lettres

Ce jeu comprend : 10 cartes de bingo, 79 cartons carrés, 1 règlement des jeux



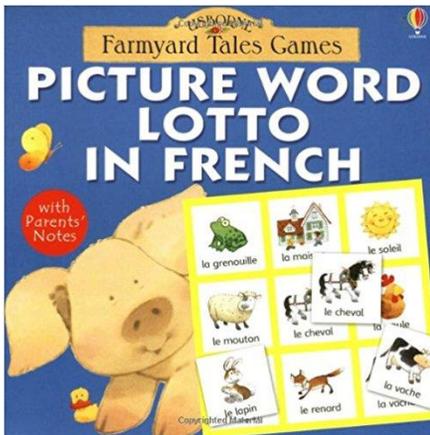
J'apprends à lire

Appel nom : **JED APP H**

Code à barre : L0016000120402

Objectif : Apprendre à composer et lire des mots

Ce jeu comprend : 15 cartes, 90 tuiles, 1 livret d'instruction



Picture word lotto in French

Appel nom : **JED USB H**

Code à barre : L0016000114546

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire sur les animaux, objets.

Ce jeu comprend : 4 double faces Loto planches et 72 cartes



French picture word cards

Appel nom : **JED FRE H**

Code à barre : L0016000103766

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire en associant les images aux mots en français et en anglais

Ce jeu comprend : 83 pièces (1pièce manquante)



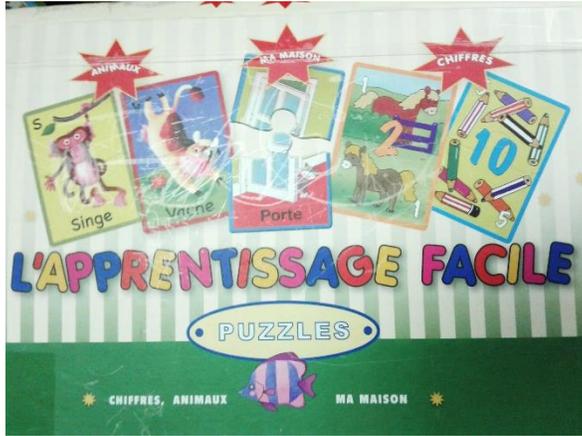
J'appelle l'image

Appel nom : **JED IMA H**

Code à barre : L0016000027839

Objectif : Il permet d'enrichir le vocabulaire et d'apprendre à lire en associant les images aux mots

Ce jeu comprend : 19 pièces de casse-tête



L'apprentissage facile puzzles

Appel nom : **JED LAP H**

Code à barre : L0016000109418

Objectif : Il permet d'apprendre à parler, lire et compter en associant les morceaux illustrés des puzzles, en les identifiant et en prononçant les mots.

Ce jeu comprend : 78 pièces de casse-tête



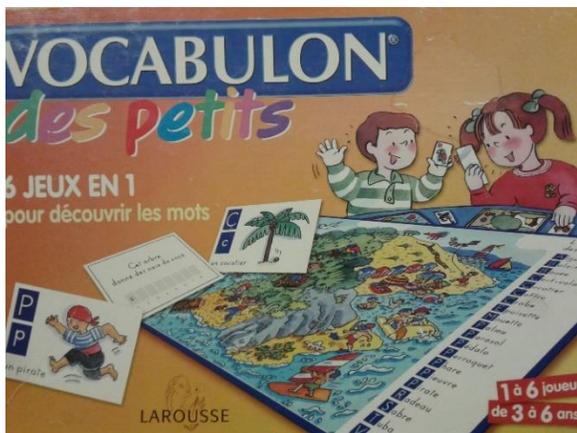
Mon premier jeu de mots

Appel nom : **JED PRE H**

Code à barre : L0016000035954

Objectif : Apprendre à lire et à composer des mots

Ce jeu comprend : 78 cartes lettres, 50 cartes images, 1 notice



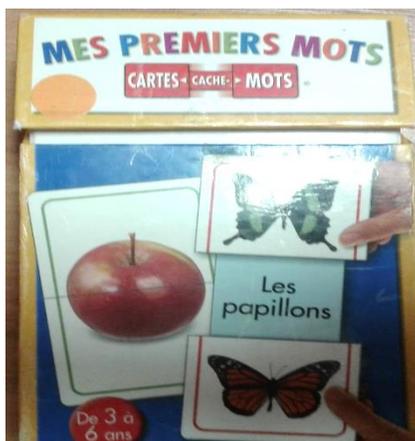
Vocabulon des petits

Appel nom : **JED PRE H**

Code à barre : L0016000035954

Objectif : Apprendre les lettres de l'alphabet et 120 mots associés à 6 paysages familiers

Ce jeu comprend : 6 planches – paysages, 6 planches – mots, 120 cartes – mots, 1 notice



Mes premiers mots - Cartes cache-mots

Appel nom : **JED CAR H**

Code à barre : L0016000120191

Objectif : élargir le vocabulaire et améliorer la capacité à reconnaître les mots.

Ce jeu comprend : 14 cartes



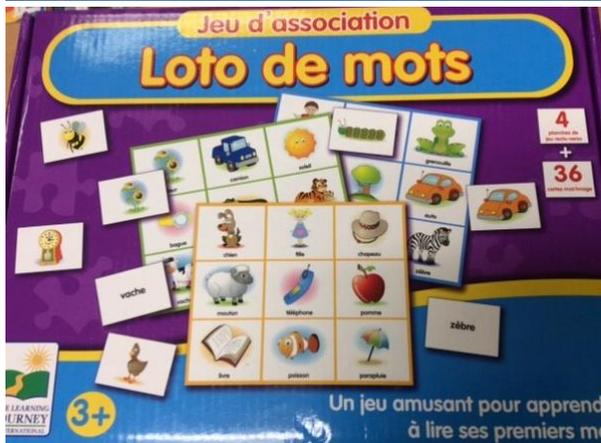
Je fais des rimes no 3 – Jeu d'association

Appel nom : **JED RIM H**

Code à barre : L0016000115517

Objectif : il permet d'enrichir le vocabulaire et le rime

Ce jeu comprend : 30 paires de casse-tête auto-correcteurs



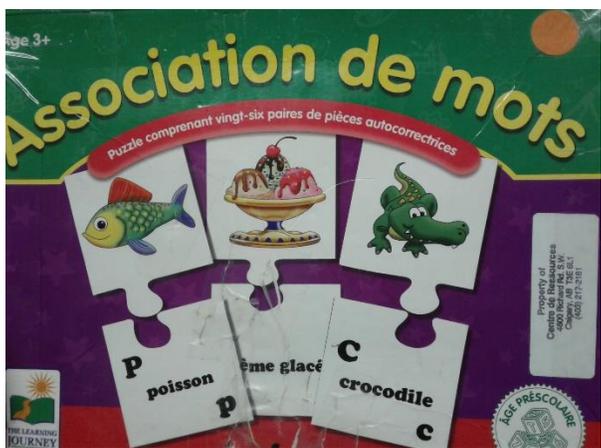
Loto de mots, jeu d'association

Appel nom : **JED LOT H**

Code à barre : L0016000115541

Objectif : élargir le vocabulaire et améliorer la capacité à reconnaître les mots.

Ce jeu comprend : 4 planches de jeu, 36 cartes mot/image



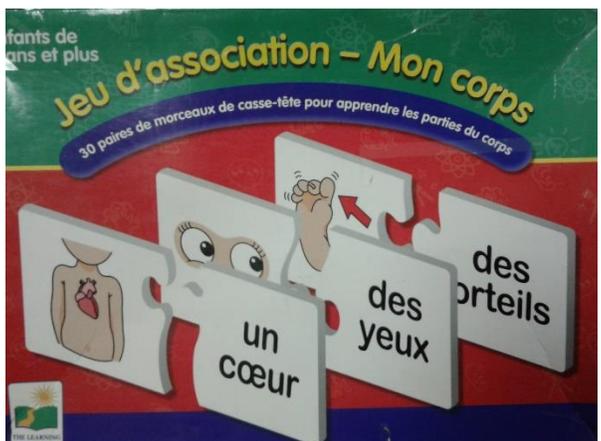
Association de mots

Appel nom : **JED ASS H**

Code à barre : L0016000039241

Objectif : élargir le vocabulaire et améliorer la capacité à reconnaître les mots.

Ce jeu comprend : 24 paires (48 cartes)



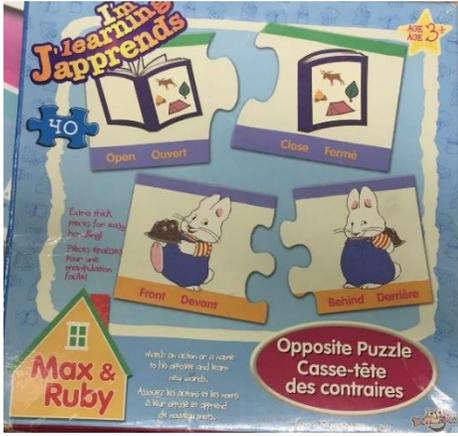
Jeu d'association - mon corps

Appel nom : **JED ASS H**

Code à barre : L0016000041781

Objectif : élargir le vocabulaire et améliorer la capacité à reconnaître les mots.

Ce jeu comprend : 30 paires (60 cartes)



Casse-tête des contraires

Appel nom : **JED CON H**

Code à barre : L0016000120414

Objectif : Associez les actions et les noms à leur opposé et apprend de nouveaux mots

Ce jeu comprend : 20 paires (40 cartes)



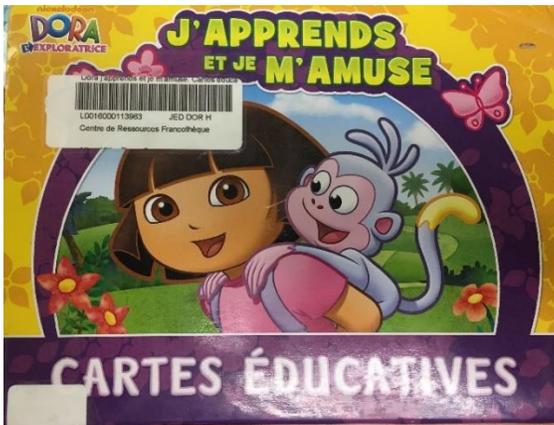
Portabilo : Tablette Interactive éducative.

Appel nom : **JED POR H**

Code à barre : L0016000106947

Description: 120 questions dans 7 activités : Lettres, chiffres, heure, langues et connaissances du monde, logique, couleurs et formes. 2 niveaux d'apprentissage : 3-5 ans / 5-7 ans. Bilingue français - anglais.

Ce jeu comprend : 1 tablette, 24 cartes interactives recto verso.



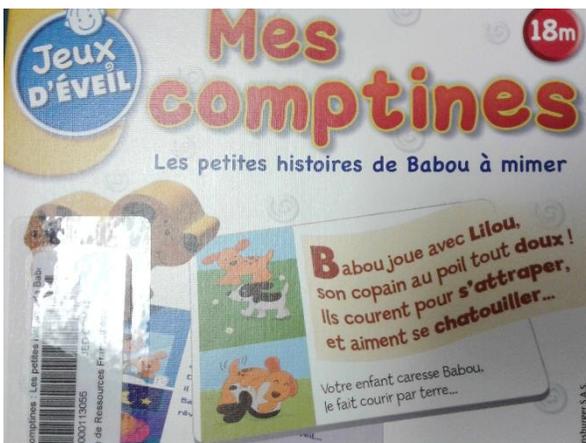
Dora j'apprends et je m'amuse. Cartes éducatives

Appel nom : **JED ASS H**

Code à barre : L0016000041781

Objectif : élargir le vocabulaire sur les premiers mots, les mots contraires, fruits et légumes, et apprendre les additions et les soustractions.

Ce jeu comprend : 4 jeux de 36 cartes



Mes comptines : Les petites histoires de Babou à mimer

Appel nom : **JED COM H**

Code à barre : L0016000113055

Objectif : Favorise le développement du langage, les échanges parent-enfant et la motricité fine.

Ce jeu comprend : 1 figurine en bois, 3 cartes recto-verso avec 6 comptines à mimer, 12 cartes-domino, 1 guide conseil.



Jeu de sons

Appel nom : **JED SON H**

Code à barre : L0016000035997

Objectif : élargir le vocabulaire et améliorer la capacité à reconnaître les mots.

Ce jeu comprend : 28 pièces de casse-tête