

# Semaine de la langue française et de la francophonie

Du 18 au 26 mars 2023



Sélection de jeux et de matériel pédagogique

[BU.UNIV-LORRAINE.FR](http://BU.UNIV-LORRAINE.FR)



UNIVERSITÉ  
DE LORRAINE



Institut national  
supérieur du professorat  
et de l'éducation  
Académie de Nancy-Metz

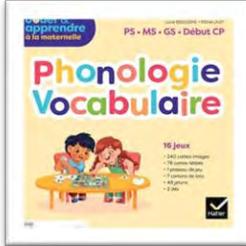
BIBLIOTHÈQUES  
UNIVERSITAIRES

# Table des matières

Assimiler la phonologie .....	3
Cycle 1.....	3
Cycle 2.....	4
S'exercer à l'alphabet .....	6
Cycle 1.....	6
Cycle 2.....	7
Enrichir le vocabulaire .....	9
Cycle 1.....	9
Cycle 2.....	11
Cycle 3.....	13
Comprendre la grammaire .....	14
Cycle 1.....	14
Cycle 2.....	14
Cycle 3.....	15

# Assimiler la phonologie

## Cycle 1

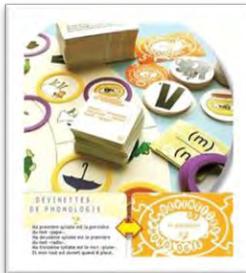


[Je veux l'emprunter](#)

### **Phonologie, Vocabulaire : PS, MS, GS, Début CP**

Paris : Hatier, 2020

16 jeux pour apprendre et jouer avec la phonologie et le vocabulaire en maternelle, 9 jeux de phonologie et 7 jeux de vocabulaire : loto, rébus, memory, carte-mystère, jeu des familles, Guilitoc, l'oeil de lynx, jeu des paires, devinettes.



[Je veux l'emprunter](#)

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

Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2011

Jeu de phonologie favorisant la représentation mentale des mots, la recherche de sons ainsi que le balayage oculaire. Jeux de recherche de sons dans les mots : individuel, par équipe ou groupe dirigé.

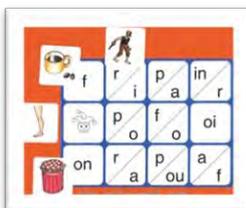


[Je veux l'emprunter](#)

### **Phonèmes en famille**

Paris : Nathan, 2009

Phonèmes en famille reprend le principe du jeu des familles. Il est constitué de 31 familles représentant 31 phonèmes, chaque famille est composée de 5 cartes comportant des mots ayant un phonème commun placé à différentes positions dans le mot. Il permet aux apprenants d'identifier et de distinguer 31 phonèmes, et de repérer les graphies correspondantes grâce aux mots écrits sur les cartes.

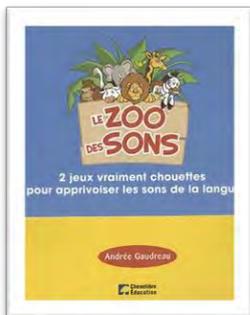


[Je veux l'emprunter](#)

### **Loto des phonèmes**

Bry-sur-Marne : Educaland, 2008

Ce jeu de loto permet de développer et d'automatiser les compétences métaphonologiques relatives au phonème.



[Je veux l'emprunter](#)



[Je veux l'emprunter](#)

---

## Le zoo des sons

Montréal : Chenelière Education, 2007

Matériel amusant pour favoriser la réussite en lecture et distinguer les consonnes sourdes des consonnes sonores ! Les enfants qui ont du mal à manipuler les phonèmes de la langue ont généralement de la difficulté à lire et à écrire. *Le Zoo des sons* combine deux jeux de table pour amener les enfants de 4 à 7 ans à reconnaître le phonème initial d'un mot et à distinguer les consonnes qui présentent un son similaire.

---

## Le fassyllacompter

Tourcoing : Claeys-Jeux

Le fassyllacompter permet de faire travailler les enfants sur le découpage syllabique et dénombrement des syllabes d'un mot. Présenté sous forme de jeu de cartes, il va permettre manipulations individuelles et collectives ainsi que l'utilisation en jeux de groupe à règles.

---

# Cycle 2



[Je veux l'emprunter](#)

---

## Dénomimo

Carquefou : ABludis, 2021

Jeu de lecture et d'orthographe pour les enfants de CP et de CE1. Ce support permet de : développer la conscience phonologique, travailler la lecture et la transcription de voyelles, consonnes et de mots, enrichir le stock lexical orthographique ainsi que le vocabulaire. 2 joueurs et plus. Durée : 10 min. Dès 6 ans



[Je veux l'emprunter](#)

---

## Jeux phonologiques : cycles 1 et 2 : remédiation : enseignement spécialisé

Paris : Retz, 2020

**Cycle 1, Cycle 2**

Des jeux phonologiques pour favoriser l'acquisition de la conscience phonologique et le repérage des difficultés éventuelles, dès la PS ; remédier aux erreurs phonologiques de langue orale qui font obstacle à un apprentissage réussi de l'orthographe.

---



[Je veux l'emprunter](#)

---

## Jeux de mots : des mots, des syllabes

Les Mureaux : SED, 2000

Ensemble favorisant le repérage grapho-phonologique sur la base des jeux de familles.

---

# S'exercer à l'alphabet

## Cycle 1

---

### **Mon premier coffret des Alphas 4-6 ans, GS-CP : j'entre dans la lecture en m'amusant**

Saint-Jorioz : Récréalire, 2021



[Je veux l'emprunter](#)

Mon premier coffret des Alphas contient tous les outils indispensables pour commencer l'apprentissage de la lecture à la maison avec la méthode de lecture LES ALPHAS. Grâce au livre "La Planète des Alphas", l'enfant va faire la découverte des Alphas, des personnages qui ont pour caractéristiques d'avoir la forme des lettres et d'émettre leur son. Cela va lui permettre de comprendre que chaque Alpha (une lettre) est associé à un son, et que nous avons besoin de connaître les sons contenus dans les mots pour les lire : c'est le principe de la méthode de lecture LES ALPHAS. L'enfant trouvera également dans ce coffret les 28 Alphas sous forme de figurines en PVC pour développer son sens de la manipulation et pourra apprendre à bien connaître les personnages avec un poster.

---

### **Mon quatrmino des Alphas**

Saint-Jorioz : Récréalire, 2019



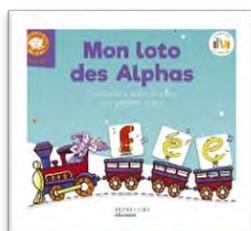
[Je veux l'emprunter](#)

Mon Quatrmino des Alphas est un outil pédagogique qui fait travailler les enfants sur l'association entre les différents types d'écriture. Il est utilisé pour faire le lien entre les étapes 1 et 2 de la méthode de lecture Les Alphas afin que l'enfant ait le déclic-lecture et comprenne notre principe alphabétique pour entrer plus facilement dans la lecture. Inspiré du principe du domino, il est constitué de quatrminos.

---

### **Mon loto des alphas : J'apprends à écrire et à lire mes premiers mots!**

Saint-Jorioz : Récréalire, 2018



[Je veux l'emprunter](#)

Un jeu de loto pour apprendre à écrire les mots, autour des personnages du conte "La planète des Alphas".

---



[Je veux l'emprunter](#)

## Je joue et j'apprends les syllabes et les mots

Paris : Nathan, 2017

Un livre et un jeu de cartes pour déclencher le déclic de la lecture tout en s'amusant ! Le livre : Grâce aux personnages lettres, l'enfant expérimente le principe de la « fusion syllabique » en faisant se rencontrer 2 lettres. Il lit des syllabes puis des mots. Le jeu de cartes : 3 règles pour progresser de la syllabe au mot et acquérir des automatismes. Une méthode amusante pour faciliter la mémorisation de l'enfant à partir de 5 ans.

---

## Cycle 2

---



[Je veux l'emprunter](#)

## Parés au décodage ! : Matériel de manipulation

Vanves : Hachette, 2020

Pour automatiser et consolider les apprentissages avant le passage à l'écrit 13 activités évolutives au fil de l'année pour mettre en place, lors de l'étude de chaque graphème/phonème, un temps de manipulation individuelle : - 2 activités pour travailler la reconnaissance des lettres ; - 3 activités pour travailler la conscience phonologique ; - 3 activités pour travailler le décodage ; - 5 activités pour travailler l'encodage.

---



[Je veux l'emprunter](#)

## Tam Tam safari : jeu de lecture et de rapidité.

Carquefou : ABludis, 2019

Parties de 10 mn pour 1 joueur et plus. Conforme aux programmes de primaire. Tam Tam Safari est un jeu utilisant les mots référents usuels pour l'étude des correspondances graphies-phonies. Il complète de façon ludique l'apprentissage de la lecture. Dès 6 ans.

---



[Je veux l'emprunter](#)

## Tam Tam safari : jeu de lecture et de rapidité.

Carquefou : ABludis, 2019

Tam Tam safari est un jeu de lecture et de rapidité utilisant les mots référents usuels pour l'étude des correspondances graphies-phonies. Il complète de façon ludique l'apprentissage de la lecture. 21 mots et 21 illustrations sont répartis sur 42 cartes. Entre 2 cartes il y a toujours une paire commune (mot-image, mot-mot, image-image). L'objectif des 5 règles est toujours d'être le premier à retrouver une paire. Ce jeu permet d'automatiser la voie d'assemblage, de stimuler l'évocation mentale et de renforcer les capacités visuo-attentionnelles. Conforme aux programmes de primaire. Parties de 10 mn pour 1 joueur et plus. Dès 7 ans.

---



[Je veux l'emprunter](#)

---

## Toutilix

Annecy le Vieux : Toutilix, 2018

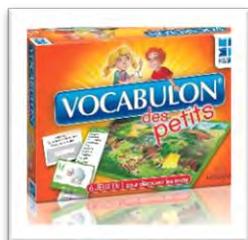
40 jeux en 1 créés par une orthophoniste pour jouer avec les lettres, les mots et les phrases et aider les enfants dans l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe dans toutes les écritures de lettre. Des adaptations de jeux classiques et des jeux inédits font travailler la mémoire, l'attention, la rapidité, la créativité, etc.

---

# Enrichir le vocabulaire

## Cycle 1

---



[Je veux l'emprunter](#)

### **Vocabulon des petits**

Tourouvre au Perche : Mégableu, 2021

Vocabulon des petits propose six jeux faciles, amusants et progressifs pour apprendre les lettres de l'alphabet et 120 mots associés à six paysages familiers : la forêt enchantées, l'île des pirates, le chateau hanté, le cirque magique, pique-nique à la campagne, Noël à la montagne. Chacun des paysages est identifié par une couleur particulière pour guider l'enfant dans le choix des bonnes associations.

---



[Je veux l'emprunter](#)

### **Apprenti Langue, rituels de vocabulaire : [mallette pédagogique]**

Paris : Nathan, 2021

Jeu éducatif pour enseigner le vocabulaire.  
MS

---



[Je veux l'emprunter](#)

### **Apprenti Langue, rituels de vocabulaire : [mallette pédagogique]**

Paris : Nathan, 2021

Jeu éducatif pour enseigner le vocabulaire.  
Ce dispositif complet, testé en classe et validé par les enseignants, permet d'accélérer le développement du langage oral grâce à un apprentissage quotidien, explicite et structuré autour d'un mot par jour en petite section. Un dispositif clés en main pour enseigner le vocabulaire de façon vivante, explicite et structurée. Une démarche quotidienne ritualisée autour d'une devinette, pour stimuler la réflexion et le plaisir d'apprendre.  
PS

---



[Je veux l'emprunter](#)

### **Les mystères de Léa : 5 énigmes en découverte du monde, langage, musique et arts plastiques pour animer la classe**

Paris : Nathan, 2021

Des « mystères » inspirés des défis pédagogiques proposés sur Lea.fr. Sous forme de 4 indices, les classes sont amenées à chercher un Pays Mystère, un Objet Mystère, une Œuvre Mystère, un Métier Mystère, une Musique Mystère. L'ouvrage propose une programmation sur l'année avec 5 mystères couvrant les 5 périodes et en lien avec différents domaines ou différentes disciplines.

---

---

## Je joue et j'apprends à m'exprimer et à raconter

Paris : Nathan, 2021



[Je veux l'emprunter](#)

Apprendre à raconter et s'exprimer est un jeu ! 10 histoires et des jeux de cartes pour accompagner l'enfant dans l'apprentissage de l'expression orale 10 histoires illustrées et 3 jeux de cartes pour : apprendre à remettre les histoires dans l'ordre inventer ses propres histoires en ajoutant un élément à l'histoire pour la rendre plus drôle mémoriser le vocabulaire en jouant avec les mots des histoires Une méthode amusante pour faciliter l'apprentissage de l'expression de l'enfant à partir de 3 ans, conçue par Cécile Zamorano, orthophoniste.

Dès 4 ans

---

## Anim'histoires : PS-MS-GS - enseignement spécialisé & remédiation, enrichir le vocabulaire et travailler les compétences langagières

Paris : Retz, 2020



[Je veux l'emprunter](#)

Pour enrichir le vocabulaire, faire produire des récits et développer les compétences langagières des enfants : six histoires à inventer et raconter en manipulant des figurines.

Un outil pour accompagner les élèves de maternelle dans la production de récits. L'objectif principal est de développer le lexique et la syntaxe des enfants à travers six histoires qui se déroulent dans un contexte varié : la forêt, le zoo, la cour de récréation, le marché, la piscine et la cuisine.

---

## Le monstre des couleurs

Guyancourt : Asmodée, 2018



[Je veux l'emprunter](#)

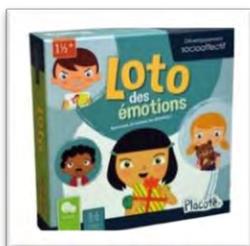
Le monstre des Couleurs s'est réveillé tout désorienté, et il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille, alors il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Peux-tu l'aider ? Pour cela, il faudra que tu penses à des choses qui te rendent joyeux, triste, calme, et qui te mettent en colère ou qui te font peur puis que tu dises à tout le monde ce que sont ces choses...". Il s'agit d'un jeu collaboratif.

De 2 à 5 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 20 min.

---

## Loto des émotions

Québec : Placote, 2017



[Je veux l'emprunter](#)

Jeu pour apprendre à reconnaître et à nommer 4 émotions : joie, tristesse, peur, colère.

Pour 2 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 5 minutes.



[Je veux l'emprunter](#)

---

## Dictionnaire fou du corps : activités pédagogiques

INSPE Lorraine, 2017

Sous la direction d'Alexandra Peisset

Cycle1 , Cycle 2 et Cycle 3

Contenu de la boîte : cartes Dixit + règle du jeu, Tutoriel book creator, Fusains, crayons, tampons, dictionnaire.

Fiches de préparation pour :

- L'atelier d'écriture au cycle 1, 2 et 3
- L'atelier « Jouer avec les mots », « mimer une œuvre » et « trouver les yeux fermés »
- L'atelier « Dessine ton monstre »

Tutoriels « Fabriquer soi-même son tampon d'imprimerie » et Apprendre à utiliser un tampon encreur », ainsi que « Mettre en mouvement des images ».

---



[Je veux l'emprunter](#)

## Tic Tac Boum Junior

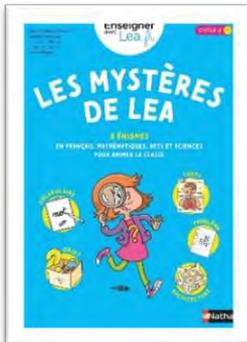
Guyancourt : Asmodee, 2014

Dites le mot juste avant qu'une bombe n'explode entre vos mains ! Dans Tic Tac Boum, les joueurs jouent contre la montre, ils ont quelques secondes pour trouver un mot en rapport avec la carte en jeu, en espérant pouvoir passer la bombe à leurs voisins avant qu'elle n'explode. Jeu de langage et d'expression. De 2 à 12 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 15 min.

---

## Cycle 2

---



[Je veux l'emprunter](#)

## Les mystères de Léa : 5 énigmes en français, mathématiques, arts et sciences pour animer la classe

Paris : Nathan, 2020

Les Mystères de Léa, des "mystères" inspirés des animations Mystères proposées sur *Lea.fr* pour le cycle 2. Sous forme de 4 indices, les classes sont amenées à chercher un Mot Mystère, un Problème Mystère, une œuvre Mystère... Chaque ouvrage propose une programmation sur l'année avec 5 mystères couvrant les 5 périodes et en lien avec différents domaines ou différentes disciplines. Une programmation "souple" dans laquelle l'enseignant peut piocher.

---



[Je veux l'emprunter](#)

---

## Les fruits et légumes : avec leurs noms en français et en anglais

Oullins : Jeux FK, 2017

Cycle 1, Cycle 2

Pour 2 à 6 joueurs, parties de 20 à 30 mn. Disposer toutes les cartes de ce Mémo Fruits et Légumes faces cachées. A son tour de jouer, on en découvre deux. Ce sont les mêmes ? On gagne la paire ! (ex : les 2 citrons, les 2 carottes, les 2 ananas...) et on rejoue. Sinon, on les cache à nouveau. Le joueur qui a récupéré le plus de paires gagne la partie. Sur chaque carte, les noms sont en français et en anglais.

A partir de 5 ans

---



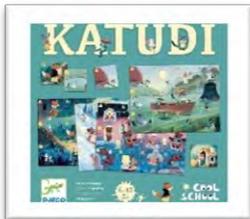
[Je veux l'emprunter](#)

## Class Time des thèmes

Toulouse : Pink fizz, 20XX

Le jeu du Baccalauréat sans feuille ni stylo ! Une lettre est choisie, puis une carte THÈME est découverte. Le joueur le plus rapide à trouver un mot lié au thème en jeu récupère la carte en jeu. Une nouvelle carte est retournée et ainsi de suite... Le premier à cumuler cinq cartes dans son camp remporte la manche.

---



[Je veux l'emprunter](#)

## Katudi

Paris : Djeco, 20XX

Décrire le plus précisément possible et écouter avec attention, voici les clés qui vous permettront de reconnaître sur les plateaux les cartes décrites par le meneur de jeu. Un jeu de langage, de rapidité et d'observation pour apprendre à bien s'exprimer et à bien écouter. De 2 à 4 joueurs, durée moyenne d'une partie : 15 min.

---



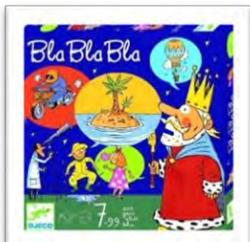
[Je veux l'emprunter](#)

## Memotep

Nogent sur Marne : Topi Games, 20XX

MEMOTEP est un jeu de langue familial à partir de 7 ans qui permet d'assimiler un maximum de vocabulaire sans effort tout en s'amusant en famille ou entre amis ! De 2 à 35 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 30 - 45 min.

---



[Je veux l'emprunter](#)

## Bla bla bla

Paris : Djeco; 2009

Jeu de langage riche et varié: chacun reçoit 5 cartes, chaque joueur à son tour est juge et jette le dé. 3 modes de jeux sont possibles selon le résultat du dé : associer 2 cartes (vache-lait), raconter une histoire, choisir une carte qui représente le joueur. Celui qui a le mieux réussi remporte la carte.

---

## Cycle 3

---



[Je veux l'emprunter](#)

### **Les mystères de Léa : 5 énigmes en français, mathématiques, sciences et EMC pour animer la classe**

Paris : Nathan, 2020

Ces activités ludiques sont inspirées d'animations proposées sur le réseau pédagogique et collaboratif Lea.fr par leurs auteurs et mises en œuvre par ses membres. Elles amènent les élèves de CM1-CM2-6e à trouver un Mot Mystère, un Etre vivant Mystère, une Image Mystère, un Problème Mystère et un Conte Mystère.

---



[Je veux l'emprunter](#)

### **Mot pour mot**

Montréal : Le scorpion masqué, 2017

La règle indique : "Dans Mot pour Mot, deux équipes s'affrontent en trouvant successivement des mots qui répondent à une catégorie imposée. Les mots prononcés permettent de tirer des lettres vers soi et de les capturer. La première équipe à capturer 6 lettres gagne la partie".

De 2 à 12 joueurs. Durée d'une partie : 20 min.

---

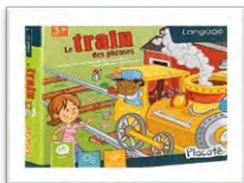
# Comprendre la grammaire

## Cycle 1

---

### **Le train des phrases : Fais tourner les roues de ta locomotive pour allonger tes phrases**

Québec : Placote : Les Éditions Passe-Temps, 20XX



[Je veux l'emprunter](#)

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. De 2 à 4 joueurs. Durée moyenne d'une partie : de 15 à 30 min.

De 3 à 5 ans

---

## Cycle 2

---

### **Manipulation & jeux : français**

Vanves : Hachette éducation, 2021



[Je veux l'emprunter](#)

Cette boîte, dédiée aux phases de manipulation et de jeux intervenant au cours des séquences d'apprentissage, contient : 3 jeux de plateaux : - 1 jeu de l'oie qui permet de renforcer les notions de grammaire ; - 1 jeu de plateau de type *Trivial Pursuit* afin de vérifier les compétences en grammaire, orthographe, conjugaison et lexique ; - 1 jeu de plateau *Qui est-ce monstre ?* qui permet de travailler les notions de grammaire et de lexique ; 2 jeux de cartes : - 216 cartes de conjugaison : 12 verbes conjugués aux 6 personnes, au présent, à l'imparfait et au futur, permettant le jeu de 7 familles et le jeu de memory ; - 1 memory d'orthographe qui permet d'associer le féminin au masculin, le singulier au pluriel.

---

### **Il était temps**

Arnas : Monecole.fr, 2019



[Je veux l'emprunter](#)

Analysez les cartes à votre disposition et chercher la meilleure stratégie avec les autres chevaliers afin que chacun réussisse les quêtes qui lui ont été confiées. Trouver les bonnes combinaisons « Sujet > verbe > terminaison > complément » pour que la conjugaison et le sens de la phrase correspondent à l'action qui doit être effectuée. Attention, vos erreurs peuvent mener à votre perte. De 2 à 4 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 15 à 20 min.

---



[Je veux l'emprunter](#)

---

## Accordis

Bry-sur-Marne : Educaland, 2007

Les 6 jeux de dominos représentent un outil de remédiation concernant les accords les plus fréquemment confondus par les sujets dysorthographiques.

---

## Cycle 3

---



[Je veux l'emprunter](#)

---

## La grammaire en question : jeu de raisonnement, d'analyse et de déduction sur les règles de grammaire

Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2009

Ce jeu s'adresse à ceux qui connaissent déjà les règles de grammaire. Il s'agit ici de raisonner, de déduire et d'analyser ce que l'on sait déjà. Les termes grammaticaux sont présentés dans leur rapport avec le langage courant dès que cela est possible (impératif, auxiliaire, antérieur).

---