

Biblio- Jeux

0 → 6 ans



TABLEAU DE JEUX
PAR ÂGE / *Version 2*

Activités de stimulation du
langage et d'éveil à l'écrit pour
les tout-petits et leur famille



TABLEAU A : POUR LES ENFANTS ÂGÉS ENTRE 6 MOIS ET UN AN ET DEMI



Entre 6 et 18 mois, ce sont principalement les habiletés préalables à la communication que bébé développe, c'est-à-dire les bases de la communication sur lesquelles peut se développer le langage (ex. : contact visuel, imitation, intention de communiquer, pointer, etc.). Durant cette période, bébé développe sa compréhension de mots familiers et passera du babillage (ex. : bababa) au premier mot (ex. : papa).

* Pour chaque activité, référez-vous à la fiche d'accompagnement.




EXPLORONS LA...	ASPECTS DE LA COMMUNICATION	JEUX/ACTIVITÉS	À PARTIR DE (MOIS)
 Planète BON DÉPART	1. Imiter les mouvements et les gestes	A.1.1 Tambourine océan A.1.2 Bâton de pluie	6
	2. Comprendre le lien de cause à effet	A.2.1 Oiseau à tirer	9
	3. Imiter les sons	A.3.1 Mes premiers blocs A.3.2 Casse-tête des animaux familiers	12
	4. Participer à tour de rôle	A.4.1 Jeu à empiler en bois A.4.2 Maillons animaux A.4.3 Balles sensorielles	9
 Planète DES QUESTIONS	1. Comprendre les premiers mots et pointer	B.1.1 Monsieur Patate B.1.2 Panier à déjeuner B.1.3 Casse-tête animaux de la ferme	12
 Planète DES MOTS	1. Exprimer les premiers mots	C.1.1 Marionnettes C.1.2 Mon premier lynx C.1.3 Casse-tête 3D animaux C.1.4 Casse-tête 3D véhicules	12

TABLEAU B : POUR LES ENFANTS ÂGÉS ENTRE 1 AN ET DEMI ET 3 ANS



Entre 1 an et demi et 3 ans, on assiste à une véritable explosion du langage ! À la fin de cette période, l'enfant comprend des consignes qui ne font pas partie de la routine et des questions simples (ex. : « qu'est-ce qu'il fait ? »). Il est aussi en mesure de formuler des demandes et d'exprimer ses besoins. Il utilise plus de 300 mots, y compris des verbes. L'enfant produit de courtes phrases et est de mieux en mieux compris par les adultes.

* Pour chaque activité, référez-vous à la fiche d'accompagnement.

EXPLORONS LA...	ASPECTS DE LA PAROLE ET DU LANGAGE	JEUX/ACTIVITÉS	À PARTIR DE (MOIS)
 Planète BON DÉPART	5. Associer des objets ou des images	A.5.1 Ensemble de légumes à couper A.5.2 Casse-tête aquarium A.5.3 À la ferme A.5.4 Ferme d'apprentissage	18
 Planète DES QUESTIONS	2. Comprendre plusieurs mots de catégories différentes	B.2.1 Loto de la maison B.2.2 Comment je m'habille ? B.2.3 Mont à mots Croco B.2.4 Les métiers B.2.5 Jeu des contraires	24
	3. Comprendre les mots-questions	B.3.1 Ferme magnétique B.3.2 Les mamans et leurs petits B.3.3 Loto à la ferme B.3.4 Qui mange quoi ? B.3.5 Qui cherche quoi, où ? B.3.6 Pourquoi les carottes ont-elles disparu ?	24
	4. Comprendre des notions d'espace	B.4.1 Distance et espace B.4.2 Eduludo Spacio	24
 Planète DES MOTS	2. Exprimer plusieurs mots de différentes catégories	C.2.1 Puzzle ville animée C.2.2 Loto de la ferme C.2.3 Mon premier jeu d'association des émotions C.2.4 Tactilo loto C.2.5 Mont à mots Pictos C.2.6 Cherche et trouve : Dragons C.2.7 Magnetivity - Aventure sous-marine	30




	3. Exprimer des verbes variés	C.3.1 La maison des actions C.3.2 Loto animaux rigolos	30
	2. Produire les sons p, b, m, t, d, n	D.2.1 Ça alors, c'est bizarre : p, b, m D.2.2 Ça alors, c'est bizarre : t, d, n	24
	1. S'exprimer par de courtes phrases	E.1.1 Ferme avec animaux E.1.2 Loto des petites phrases E.1.3 Puzzle tactile : la jungle E.1.4 Une cuillère pour Martin	24



TABLEAU C : POUR LES ENFANTS ÂGÉS ENTRE 3 ANS ET 4 ANS ET DEMI





Entre 3 ans et 4 ans et demi, l'enfant atteint un niveau fonctionnel sur le plan du langage et de la communication. Il comprend généralement bien l'adulte qui s'adresse à lui, il a accès aux notions plus abstraites et peut maintenir une courte conversation. Il dit plusieurs mots (environ 1 000), produit des phrases complètes et est compris par les étrangers la plupart du temps.

* Pour chaque activité, référez-vous à la fiche d'accompagnement.

EXPLORONS LA...	ASPECTS DE LA PAROLE ET DU LANGAGE	JEUX/ACTIVITÉS	À PARTIR DE (MOIS)
	4. Comprendre des notions d'espace	B.4.1 Distance et espace B.4.2 Eduludo Spacio	24
	5. Comprendre des notions de temps	B.5.1 Loto des 4 saisons B.5.2 Magnétibook : saisons	48
	6. Comprendre des notions de quantité	B.6.1 Jeu Choco B.6.2 Jeu des tortues B.6.3 Hiboux à compter B.6.4 Oiseaux à sérier	36
	7. Comprendre des consignes longues et complexes	B.7.1 Stationne tes voitures B.7.2 Scènes magnétiques	36
	8. Comprendre des liens logiques	B.8.1 Raisonne au parc	48

 Planète DES MOTS	2. Exprimer plusieurs mots de différentes catégories	C.2.1 Puzzle ville animée C.2.2 Loto de la ferme C.2.3 Mon premier jeu d'association des émotions C.2.4 Tactilo loto C.2.5 Mont à mots Pictos C.2.6 Cherche et trouve : Dragons C.2.7 Magnetivity - Aventure sous-marine	30
	3. Utiliser des verbes variés	C.3.1 La maison des actions C.3.2 Loto animaux rigolos	30
	4. Exprimer des notions abstraites (ex. : formes, couleurs, quantité, espace, temps)	C.4.1 Allez les escargots C.4.2 Girafes en écharpes C.4.3 Serpents et échelles C.4.4 Course aux fromages C.4.5 Bingo des monstres C.4.6 Attraper et compter C.4.7 La course aux robots C.4.8 Little action C.4.9 Perspective au parc C.4.10 Tri de la ferme C.4.11 Au rythme des saisons	36
	5. Trouver et nommer les mots rapidement	C.5.1 Loup trouve tout C.5.2 Spot it! animaux junior	48
 Planète DES SONS	1. Produire des sons et des syllabes (général)	D.1.1 Cherche et trouve des sons de la parole	36
	2. Produire les sons p, b, m, t, d, n	D.2.1 Ça alors, c'est bizarre : p, b, m D.2.2 Ça alors, c'est bizarre : t, d, n	24
	3. Produire les sons k, g, gn	D.3.1 Ça alors, c'est bizarre : k, g, gn	36
	4. Produire les sons f, v, s, z	D.4.1 Ça alors, c'est bizarre : f, v D.4.2 Ça alors, c'est bizarre : s, z	36

	5. Produire les sons l, r et les groupes de consonnes avec l, r	D.5.1 Ça alors, c'est bizarre : l et groupes de consonnes avec l D.5.2 Ça alors, c'est bizarre : r et groupes de consonnes avec r	36
	7. Produire des mots de 3 syllabes ou plus	D.7.1 Ça alors, c'est bizarre : polysyllabiques	36
 Planète DES PHRASES	2. Produire les déterminants le/la/les	E.2.1 Jeu de la boîte à sandwichs E.2.2 Jeu des monstres	36
	3. Utiliser les pronoms personnels je, tu	E.3.1 Chasse aux insectes E.3.2 Croque-carotte	36
	4. Produire différents temps de verbe	E.4.1 Les petites histoires	36
	5. Utiliser les pronoms il/elle	E.5.1 O.K.O Junior E.5.2 L'album photos	48
	6. Allonger les phrases	E.6.1 Cherche et trouve Foin-Foin E.6.2 Jeu de mémoire des oursons E.6.3 Chasse aux pirates! E.6.4 Le train des phrases E.6.5 Visite au zoo	48
	 Planète DU DISCOURS	1. Utiliser les mots pour décrire	F.1.1 Mini-tangram F.1.2 Où est mon cupcake ? F.1.3 Casse-tête Le pirate et son trésor F.1.4 Casse-tête de plancher : la maison F.1.5 Fais-moi une devinette F.1.6 Drôles de visages
2. Raconter une courte histoire		F.2.1 Casse-tête Petit chaperon rouge F.2.2 Casse-tête Trois petits cochons F.2.3 Raconte-moi	48
3. Utiliser les mots pour expliquer		F.3.1 Qu'est-ce qui cloche ? F.3.2 Une patate à vélo	36



 Planète de l'ÉVEIL À L'ÉCRIT	1. Jouer avec les sons dans les mots	G.1.1 La pêche aux sons G.1.2 Le zoo des sons G.1.3 Phono sons G.1.4 Jeu du hérisson : rimes simples	48
	2. Nommer des lettres et leur son	G.2.1 Minuscules et majuscules : alligators alphabet G.2.2 Collier ABC G.2.3 Le camion des lettres G.2.4 Crabes alphabet G.2.5 Soupe alphabet G.2.6 Vocabulon des petits G.2.7 Magnetibook alphabet	36



TABLEAU D : POUR LES ENFANTS ÂGÉS ENTRE 4 ANS ET DEMI ET 6 ANS






À partir de 4 ans et demi, l'enfant a acquis toutes les bases du langage et est un habile communicateur. Les liens qu'il fait lorsqu'il raconte ou explique reflètent bien sa pensée. Il comprend des explications et des histoires, tous les types de questions, y compris celles qui débutent par quand, combien, comment. Il est capable d'anticiper des événements et de proposer des solutions à des problèmes. L'enfant qui se situe à cette période développe aussi sa conscience des lettres et des sons.

* Pour chaque activité, référez-vous à la fiche d'accompagnement.

EXPLORONS LA...	ASPECTS DE LA PAROLE ET DU LANGAGE	JEUX/ACTIVITÉS	À PARTIR DE (MOIS)
 Planète DES QUESTIONS	4. Comprendre des notions d'espace	B.4.1 Distance et espace B.4.2 Eduludo Spacio	24
	5. Comprendre des notions de temps	B.5.1 Loto des 4 saisons B.5.2 Magnétibook : saisons	48
	6. Comprendre des notions de quantité	B.6.1 Jeu Choco B.6.2 Jeu des tortues B.6.3 Hiboux à compter B.6.4 Oiseaux à sérier	36
	7. Comprendre des consignes longues et complexes	B.7.1 Stationne tes voitures B.7.2 Scènes magnétiques	48
	8. Comprendre les concepts de quantité	B.8.1 Raisonne au parc	54

 Planète DES MOTS	2. Exprimer plusieurs mots de différentes catégories	C.2.1 Puzzle ville animée C.2.2 Loto de la ferme C.2.3 Mon premier jeu d'association des émotions C.2.4 Tactilo loto C.2.5 Mont à mots Pictos C.2.6 Cherche et trouve : Dragons C.2.7 Magnetivity - Aventure sous-marine	30
	3. Utiliser des verbes variés	C.3.1 La maison des actions C.3.2 Loto animaux rigolos	30
	4. Exprimer des notions abstraites (ex. : formes, couleurs, quantité, espace, temps)	C.4.1 Allez les escargots C.4.2 Girafes en écharpes C.4.3 Serpents et échelles C.4.4 Course aux fromages C.4.5 Bingo des monstres C.4.6 Attraper et compter C.4.7 La course aux robots C.4.8 Little action C.4.9 Perspective au parc C.4.10 Tri de la ferme C.4.11 Au rythme des saisons	36
	5. Trouver et nommer les mots rapidement	C.5.1 Loup trouve tout C.5.2 Spot it! animaux junior	48
 Planète DES SONS	5. Produire les sons l, r et les groupes de consonnes avec l, r	D.5.1 Ça alors, c'est bizarre : l et groupes de consonnes avec l D.5.2 Ça alors, c'est bizarre : r et groupes de consonnes avec r	36
	6. Produire les sons ch, j	D.6.1 Ça alors, c'est bizarre: ch, j D.6.2 Les familles ch, j	48
	7. Produire des mots de 3 syllabes ou plus	D.7.1 Ça alors, c'est bizarre : polysyllabiques	48

 Planète DES PHRASES	4. Produire différents temps de verbe	E.4.1 Les petites histoires	36
	5. Utiliser les pronoms il/elle	E.5.1 O.K.O Junior E.5.2 L'album photos	48
	6. Allonger les phrases	E.6.1 Cherche et trouve Foin-Foin E.6.2 Jeu de mémoire des ours E.6.3 Chasse aux pirates! E.6.4 Le train des phrases E.6.5 Visite au zoo	48
 Planète DU DISCOURS	1. Utiliser les mots pour décrire	F.1.1 Mini-tangram F.1.2 Où est mon cupcake ? F.1.3 Casse-tête Le pirate et son trésor F.1.4 Casse-tête de plancher : la maison F.1.5 Fais-moi une devinette F.1.6 Drôles de visages	42
	2. Raconter une courte histoire	F.2.1 Casse-tête Petit chaperon rouge F.2.2 Casse-tête Trois petits cochons F.2.3 Raconte-moi	42
	3. Utiliser les mots pour expliquer	F.3.1 Qu'est-ce qui cloche ? F.3.2 Une patate à vélo	48
 Planète de L'ÉVEIL À L'ÉCRIT	1. Jouer avec les sons dans les mots	G.1.1 La pêche aux sons G.1.2 Le zoo des sons G.1.3 Phono sons G.1.4 Jeu du hérisson : rimes simples	48
	2. Nommer des lettres et leur son	G.2.1 Minuscules et majuscules : alligators alphabet G.2.2 Collier ABC G.2.3 Le camion des lettres G.2.4 Crabes alphabet G.2.5 Soupe alphabet G.2.6 Vocabulon des petits G.2.7 Magnetibook alphabet	48