

JEUX ÉDUCATIFS



3 / 11 ans

Cycle
1

Cycle
2

Cycle
3



Envie de jouer pour progresser

LA SÉLECTION
2025-2026
DE MATÉRIELS
DIDACTIQUES

Éditions Pédagogiques du Grand Cerf

Nos engagements, nos valeurs



L'engagement

Conception & fabrication 100% française



L'éthique

Notre production est conditionnée en France par des ESAT*.



L'excellence

Créés en collaboration avec des professionnels du milieu scolaire et des orthophonistes (enseignants et orthophonistes) pour un contenu ludique et rigoureux.



L'écologie

Matière recyclable. Jeux durables et robustes, conçus pour durer dans le temps, pensés pour un usage intensif en classe.



La solidarité

Nous privilégions le savoir-faire local avec nos partenaires et fournisseurs.

* Établissement et service d'aide par le travail



ÉDITO

Chers clients,

Fidèles au rendez-vous, c'est avec un réel plaisir que nous vous présentons notre nouvelle sélection de matériels didactiques pour les enfants de 3 à 6 ans et de 7 à 11 ans.

Plus que jamais, nous avons souhaité vous proposer des ateliers variés et adaptés, afin de soutenir une pédagogie différenciée, respectueuse du rythme d'apprentissage de chaque enfant.

Chaque élève a besoin de réussir, d'expérimenter et de progresser à son propre rythme. C'est pourquoi nous avons apporté une attention toute particulière au développement de nos nouveautés, en veillant à créer des outils à la fois pertinents, attractifs et faciles à mettre en œuvre dans vos pratiques quotidiennes.

Nous vous invitons à découvrir l'ensemble de notre catalogue ainsi que nos services sur notre site : **www.grand-cerf.com**

L'équipe des Éditions Pédagogiques du Grand Cerf

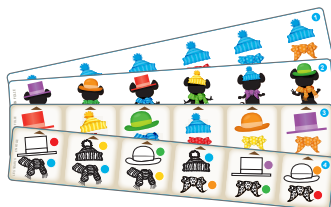
LES SOURIS EN FOLIE

Auteur : Patrice LE QUERRE | Illustrations : Patrice LE QUERRE



OBJECTIFS DU JEU

CONSTATER | RÉFLÉCHIR | ASSOCIER | COMPTER | MÉMORISER



COMMENT JOUER

Chaque enfant dispose de son propre plateau et doit le remplir en respectant les instructions données.

1. Recherche et trouve les souris : Discrimination visuelle.

Les pièces SOURIS sont disposées au milieu de la table. Chaque enfant devra retrouver les souris grâce aux diverses informations données sur les cartes consigne repérées par niveaux (accessoires et couleurs.)

2. Donne du fromage aux souris : Dénombrement jusqu'à 3.

Les pièces SOURIS et FROMAGE sont disposées au milieu de la table. Chaque joueur reçoit une carte consigne de même niveau et devra attribuer à une souris une quantité déterminée de fromages en suivant les consignes (nombre, couleur)



LE MATÉRIEL

- 6 plateaux de jeux
- 36 pièces SOURIS
- 36 pièces FROMAGE
- 12 cartes consigne SOURIS (4 niv.)
- 12 cartes consigne FROMAGE (4 niv.)



EXTENSION POSSIBLE

- 18 pièces FROMAGE (dénombrement jusqu'à 6)
- 12 cartes consignes (4 niv.)



COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Sens de l'observation
- Discrimination visuelle
- Initiation au tri
- Prise d'indices
- Dénombrement de petites quantités
- Suivi de consignes complexes

Une vidéo d'accompagnement et de prise en main est disponible en scannant le QR Code.



FLEURS À COMPTER

Auteure : Adeline GERVAIS | Illustrations : L. AYACHI

OBJECTIFS DU JEU

OBSERVER | RÉFLÉCHIR | RAISONNER | DÉNOMBRER



LE MATÉRIEL

- 6 plateaux magnétiques (6 cases)
- 36 pièces fleurs + aimants → MS
- 24 cartes consigne R°V°
- 3 dés

EXTENSION POSSIBLE

- 18 pièces fleurs + aimants → GS
- 27 cartes consignes (5 niveaux)

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Établissement des correspondances terme à terme
- Sens de l'observation
- Capacité à prendre des indices dans une image
- Raisonnement, décodage et notion de négation
- Dénombrement de 1 à 6, (1 à 10 pour GS)
- Identification de quantité par nom, chiffre, constellation

Une vidéo d'accompagnement et de prise en main est disponible en scannant le QR Code.



COMMENT JOUER

Les enfants doivent recréer le parterre de fleurs de leur carte consigne. Il leur faut tout d'abord découvrir et s'appropriier le matériel en manipulation libre, puis jouer en utilisant les fiches consignes à difficulté croissante.

Niveau 1 et 2 :

- Reproduire le modèle à l'identique
- Dénombrer des quantités de 1 à 6

Niveau 4 :

- Reconnaître une quantité par une constellation
- Interpréter un codage (fleurs + couleurs)

Niveau 6 :

- Reconnaître un chiffre et son nom
- Interpréter un codage avec une négation

Niveau 3 :

- Lire des indices • Interpréter un codage
- Reconnaître une quantité par une constellation

Niveau 5 :

- Reconnaître une quantité donnée par son nom
- Interpréter un codage (fleurs + couleurs)

Niveau 7 :

- Reconnaître une quantité donnée par son nom
- Interpréter un codage (négation + positionnement)

5 ans | 6 ans

GS

CYCLE 1

NOUVEAUTÉ
2025

Pédagogie différenciée

Joueurs autonomes

MANOIR MAGIQUE

Auteure : Adeline GERVAIS | Illustrations : G. PICARD

OBJECTIFS DU JEU

GESTION DE L'ESPACE | DISCRIMINATION VISUELLE
RESPECT DE CONSIGNES | LECTURE D'INDICES

LE MATÉRIEL

- 6 plateaux magnétiques
- 6 lots de 20 pièces de jeu
- 18 cartes consignes (6 niveaux)

EXTENSION POSSIBLE

- 12 cartes - 4 niveaux supplémentaires, de 7 à 10.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Raisonnement : Capacité à réfléchir logiquement, utiliser des informations et résoudre des problèmes.

Repérage spatial : Localiser et orienter des éléments | Repérer et assembler sur un quadrillage.

Analyse : Observer, discriminer, lire et comprendre des consignes.

Une vidéo d'accompagnement et de prise en main est disponible en scannant le QR Code.



COMMENT JOUER

Une phase de découverte et de familiarisation avec le matériel est essentielle pour que les enfants apprennent à repérer et à manipuler les pièces du jeu, façon puzzle.

- Le but du jeu est de remplir un plateau MANOIR MAGIQUE en suivant un modèle illustré ou codé.
- Le jeu propose 6 niveaux de 18 cartes consignes R°V° à difficulté progressive et 1 extension de 4 niveaux en option.
- Chaque carte offre une autocorrection.

Pour les niveaux 1, 2, 3

- Réplique de modèles : Reproduire un modèle à l'identique, en noir et blanc ou sans quadrillage en respectant disposition et orientation.

Pour les niveaux 4, 5, 6

- Placement d'éléments : Retrouver et placer des pièces grâce à l'élément illustré ou les placer sur le plateau en respectant les indices.

POUR L'EXTENSION :

- **Codes** : Niveaux 7 à 9 > Positionner les pièces sur la grille en utilisant des codes.
- **Recomposition de puzzles** : Niveau 10 > Reconstituer un puzzle dont l'image est brisée en retrouvant et en associant les pièces ou en respectant les indices et les informations de placement.

MENTEUR ! PAS MENTEUR !

Auteur : Luc GALLIC | Illustrations : Luc GALLIC

OBJECTIFS DU JEU

Proposer une approche créative de la lecture, du raisonnement, de la réponse à apporter à une assertion.



LE MATÉRIEL

- 32 cartes « texte »
- 64 cartes « indice »
- 8 cartes « solution proposée »
- 8 cartes « MENTEUR »
- 8 cartes « PAS MENTEUR »
- Relevé des erreurs et informations manquantes
- Bons points lecteur
- Synthèse par atelier
- Tableau récapitulatif
- Feuille suivi élèves (à télécharger)

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Sens de l'observation
- Compréhension fine de textes
- Mise en relation d'informations
- Raisonnement logique
- Développement d'une démarche d'enquête
- Distinction entre explicite et implicite



COMMENT JOUER

Deux héros, SL (Super Lecteur) qui dit toujours la vérité et SF (Super Farceur) qui est parfois menteur proposent une enquête. À partir d'indices, l'élève doit trouver le bon texte et décider si SF dit la vérité ou non.

- 1. La préparation :** Les cartes texte (2 à 4) et les cartes indice sont distribuées.
- 2. Les indices :** SL délivre des informations précieuses, les indices (2 à 8).
- 3. La proposition :** SF présente sa carte solution.
- 4. Les alternatives :** L'élève lit, compare, analyse et choisit le texte qui correspond aux indices.
- 5. La résolution :** L'élève vérifie si la proposition de SF est exacte.
- 6. La décision :** Il retourne la carte Menteur ou Pas Menteur.

En cas de bonne réponse, l'élève gagne un Bon Point Lecteur. Si elle est incorrecte, l'enseignant(e) le guide pour raisonner.

LES + DU JEU

Jeu motivant et amusant pour démêler le vrai du faux. Idéal pour ateliers de lecture, remédiation ou expression écrite. Compatible en pédagogie différenciée avec 3 niveaux de difficultés. Mise en place rapide. Utilisation autonome, en groupe ou classe entière.

NOS PUZZLES



Réf. GS2406.4

Matériel :

- 1 Puzzle de 16 pièces
- 2 cartes



Niv. 1 : Terme à terme avec découpe de pièces

Niv. 2 : Terme à terme sans découpe de pièces



Niv. 3 : Recherche de pièces

Niv. 4 : Décor seul sans découpe de pièces



Réf. GS2406.1

- Matériel :**
- 1 Puzzle de 16 pièces
 - 2 cartes



Réf. GS2406.3

- Matériel :**
- 1 Puzzle de 16 pièces
 - 2 cartes



Réf. GS2406.2

- Matériel :**
- 1 Puzzle de 16 pièces
 - 2 cartes



Réf. GS2506.2

- Matériel :**
- 1 Puzzle de 16 pièces
 - 2 cartes



Réf. GS2506.1

- Matériel :**
- 1 Puzzle de 16 pièces
 - 2 cartes

**NOUVEAUTÉS
2025**

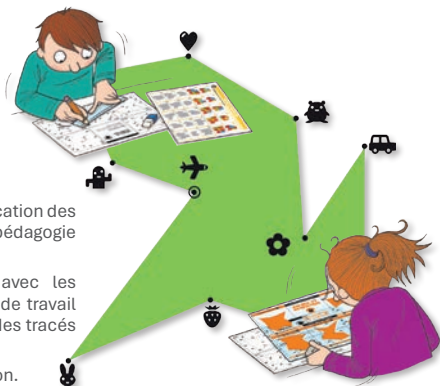
Décaquizz

Décaquizz, c'est quoi ? Le Décaquizz est un outil ludique de vérification des acquis et de réinvestissement des connaissances, adapté à une pédagogie différenciée.

Les savoirs dans les matières fondamentales, en accord avec les instructions officielles, la logique, la concentration, la mémoire de travail mais aussi la motricité fine et la coordination visuo-motrice lors des tracés sont constamment sollicités.

On vérifie ses réponses grâce à un système simple d'autocorrection.

Les différents niveaux de cycle 2 et 3 sont représentés afin de tenir compte de l'hétérogénéité des classes.



Décaquizz c'est pour qui ? Pour tous les élèves du cycle 2 ou du cycle 3, en individuel ou en groupe, et en autonomie.

Décaquizz, comment ça marche ? Réaliser les 10 exercices d'une fiche et valider son travail en reliant, au fur et à mesure, le symbole associé à la réponse et obtenir ainsi un décagone sur la feuille de tracés.



2 feuilles de tracés A et B en recto-verso



S'autocorriger simplement et rapidement en vérifiant par superposition si la forme du décagone correspond à celle du transparent autocorrectif.

En cas d'erreur, le tableau de réponses présent sur le transparent aide à la correction.

Les avantages du Décaquizz :

- La feuille de tracés permet de valider et conserver le travail qui a été fait en autonomie.
- Le transparent suffit pour la correction.
- Utilisation en atelier : 10 élèves peuvent valider, en même temps, leurs feuilles de tracés A ou B, à l'aide des 10 décagones.



200 exercices par pochette.

Retrouvez nos différents thèmes du cycle 2 et 3 sur notre site :

www.grand-cerf.com

- GRAMMAIRE ■ CONJUGAISON ■ VOCABULAIRE
- ORTHOGRAPHE ■ LECTURE
- CALCULS ■ NOMBRES ■ ESPACE ET GÉOMÉTRIE
- GRANDEURS ET MESURES ■ PROBLÈMES



Une vidéo d'accompagnement et de prise en main est disponible en scannant le QR Code.

3 - 4 ans

PS - MS

DE MA FENÊTRE

Réf. GS2401 | PS / MS | CYCLE 1

Auteur : Aude Heutière Illustrations : Frédéric Brogard

Cycle
1

OBJECTIFS DU JEU

Un jeu d'observation, de logique et de positionnement spatial pour développer la discrimination visuelle et le repérage dans l'espace. Chaque enfant complète le paysage qu'il voit « de sa fenêtre » en plaçant les animaux au bon endroit selon des consignes visuelles ou orales.

COMMENT JOUER

Chaque joueur dispose d'un plateau et de ses animaux aimantés. Selon le niveau de difficulté, il doit replacer les animaux selon les consignes :

- Niveaux 1 à 4 : observation et correspondance visuelle
- Niveau 5 : jeu collectif avec consignes orales données par le maître du jeu.
- Niveaux 6 à 10 (extension) : introduction du décodage, du repérage par indices et de la logique d'abstraction (codes, orientation, ordre des scènes, etc.).

Le matériel : • 4 plateaux magnétiques • 4 lots d'animaux aimantés : • 12 cartes consignes avec 4 niveaux progressifs • 1 livret de consignes orales

Extension disponible : Réf. GS2402 • 6 lots de 4 nouveaux animaux orientés différemment • 18 cartes consignes inédites + cartes de décodage.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Discrimination visuelle et auditive.
- Observation et repérage spatial.
- Respect de consignes visuelles ou orales.
- Construction de quantités (jusqu'à 3).
- Reconnaissance des formes, couleurs et orientations.
- Logique de placement et déduction progressive.



4 ans

MS

SAFARI BATEAU

Réf. GS2102 | MS | CYCLE 1

Auteur : Sasha Benbody - Illustrateur : Patrice Le Quéré

Cycle
1

OBJECTIFS DU JEU

Un jeu de tri, d'observation et de déduction pour apprendre à repérer des critères précis (forme, couleur, orientation, accessoire) au milieu d'un grand nombre d'informations visuelles.

COMMENT JOUER

Chaque enfant reçoit son plateau et la fiche consigne adaptée à son niveau. Il doit alors sélectionner les 6 bons animaux et identifier leurs critères essentiels (vêtement, accessoire, orientation) puis les placer sur les 6 sièges du bateau dans le bon ordre, de gauche à droite.

Matériel : • 6 plateaux-bateaux différents • 54 animaux-passagers • 18 fiches consignes

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Discrimination visuelle fine
- Respect et compréhension de consignes
- Repérage spatial et orientation
- Déduction logique
- Mémoire visuelle
- Abstraction (indices partiels, orientation, codes)



5 ans

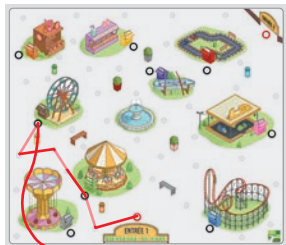
GS

BIENVENUE AU PARC

Réf. GS2403 | GS | CYCLE 1

Auteur : Maryse Laisné - Illustrateur : Frédéric Brogard

Cycle
1



OBJECTIFS DU JEU

« Bienvenue au parc » est un jeu de motricité fine, de repérage spatial et de compréhension de consignes, dans lequel l'enfant crée un parcours en faisant passer un lacet à travers un plateau perforé.

COMMENT JOUER

Chaque enfant reçoit : un plateau translucide, un lacet, une consigne adaptée à son niveau.

L'objectif : tracer un parcours depuis l'entrée jusqu'à l'attraction finale, en faisant passer le lacet au-dessus et en dessous du plateau, tout en contournant les attractions, poubelles, bancs et bacs à arbustes.

Matériel : 4 plateaux translucides perforés • 4 lacets colorés à manipuler.
• 4 fiches consignes – niveaux 1 & 2 • 4 bandeaux consignes niveaux 3 & 4
• 1 livret de consignes orales pour jouer en collectif.

Évolution possible : Le jeu peut être étendu jusqu'à 6 ou 8 joueurs grâce à des plateaux supplémentaires accompagnés de leurs lacets et consignes.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Motricité fine et précision du geste
- Repérage et orientation spatiale
- Lecture d'images et interprétation de symboles
- Anticipation du déplacement
- Écoute et respect de consignes
- Déduction logique
- Mémorisation visuelle



5 ans

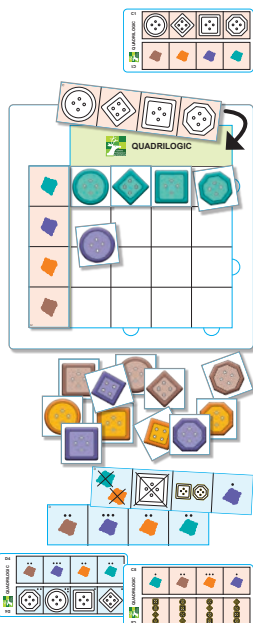
GS

QUADRILOGIC

Réf. GS2303 | GS | CYCLE 1

Auteur : Maryse Laisné

Cycle
1



OBJECTIFS DU JEU

« Quadrilogic » est un jeu de positionnement qui apprend à l'enfant à remplir un tableau à double entrée. L'enfant doit analyser les critères, les combiner, éliminer les impossibilités et placer la bonne pièce dans chacune des 16 cases.

COMMENT JOUER

Chaque enfant reçoit : 1 plateau, 1 lot de pièces correspondant au thème choisi, 1 carte consigne (niveau adapté), 2 bandeaux critères

1. Le joueur place les bandeaux critères en colonne et/ou en ligne
2. Il lit les critères croisés pour chaque case (ligne × colonne).
3. Il sélectionne la pièce qui correspond et la place dans la case.
4. Le plateau est complété lorsque les 16 pièces sont posées en respectant toutes les contraintes.

Matériel : • 6 plateaux • 96 pièces carrées : 3 thèmes de 16 pièces, chacun dédoublé (Balles, Boutons, Flocons • 18 cartes consignes • 18 bandeaux critères

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Repérage dans un quadrillage • Discrimination visuelle
- Reconnaissance et association de critères (forme, couleur, taille...)
- Déduction logique • Gestion de la négation
- Anticipation et mobilité de pensée • Organisation méthodique

6 ans

CP

CARTABLABLA

Réf. GS1403 | CP | CYCLE 2

Auteur : Françoise Clairet • Illustrations : Sylvain Henry

Cycle
2

OBJECTIFS DU JEU

« Cartablaba » est un jeu de langage riche, ludique. À partir de scènes illustrées amusantes, d'images à relier ou de situations cocasses, les enfants développent leur capacité à observer, comprendre une situation, déduire, imaginer, verbaliser, et construire des phrases structurées.

COMMENT JOUER

1. Mise en place : Les 5 séries de cartes et le dé-couleurs sont disposés sur la table.

2. Tour de jeu : Le joueur lance le dé. Il pioche une carte de la couleur obtenue. Il propose une idée, une phrase ou une explication selon la série : • Bleu : Ce que pense le personnage • Rouge : Ce qu'il dit • Rose : Ce qui cloche • Jaune : Ce qui s'est passé avant • Vert : Phrase inventée associant 2 ou 3 images

4. Si sa proposition est validée par les autres joueurs ou le maître du jeu, → il gagne une carte à Bla Bla ! de la couleur correspondante.

3. Objectif final

Dès qu'un joueur réunit 5 cartes à Bla Bla ! de couleurs toutes différentes : il prépare une petite histoire en disposant les 5 cartes devant lui puis il raconte son histoire au groupe. Le jeu continue avec les autres joueurs.

Matériel : • 110 cartes de couleurs différentes • 30 cartes à gagner • 1 dé

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Observation et lecture d'images • Compréhension de scènes, inférences
- Déduction logique • Construction de phrases (morphosyntaxe)
- Expression orale et écrite • Imagination et créativité
- Mise en mots d'une représentation mentale

7 ans

CE1

MATHS EN SCÈNES

Réf. GS1704 | CE1 | CYCLE 2

Conception : M. Chapion - Illustrations : F. Brogard

Cycle
2

OBJECTIFS DU JEU

Compréhension de consignes « mathématiques » pour savoir utiliser et mettre en place, des modes opératoires.

COMMENT JOUER

1. Jeu individuel – “Questions” : L'élève choisit une planche scène et la fiche questions correspondante. Il observe, compte, compare, repère et répond aux 15 questions. Il vérifie ensuite dans le livret autocorrectif.

2. Jeu individuel – “Exercices” : L'élève retourne la fiche (verso) et réalise les exercices mathématiques.

3. Jeu collectif – Version orale : Le maître choisit une scène, la photocopie pour tous. Il lit les questions à voix haute. Les élèves doivent écouter, comprendre, réaliser les exercices.

Matériel : • 12 planches “scènes” • 12 fiches • 1 livret d'autocorrection

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Compréhension de consignes mathématiques • Mobilisation des 4 opérations : addition, soustraction, multiplication • Reconnaissance : pairs/impairs, formes, tailles • Tri, classement, comparaisons • Repérage dans une scène • Lecture et interprétation d'illustrations.

8 ans

CE2

PLACE À LA LECTURE JUNIOR

Réf. GS2404 | CE2 | CYCLE 2

Auteur : Simon Duvalay - Illustrateur : Sylvain Henry

Cycle
2

OBJECTIFS DU JEU

« Place à la lecture junior » est un jeu de compréhension de lecture. Les élèves lisent, comprennent et mémorisent des consignes pour compléter un décor thématique à l'aide d'éléments à manipuler.

COMMENT JOUER

Chaque élève travaille en autonomie, avec son décor, ses éléments, la fiche de consignes du niveau choisi. L'enfant observe le décor : repérage des lieux, objets, personnages. Il lit la consigne : phrases simples ou complexes selon le niveau. Il sélectionne des éléments décrits et il les positionne dans le décor.

La difficulté augmente progressivement :

Niveau 1 : 4-5 consignes simples. 1 élément à placer par consigne.

Niveau 2 : Descriptions courtes, parfois 2 éléments à ajouter.

Niveau 3 : Consignes en 1 ou 2 phrases, implicites, déductions simples.

Niveau 4 : De 5 à 8 consignes complexes : devinettes, retours en arrière, mémorisation forte.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Lecture active et compréhension fine
- Mémoire de travail
- Organisation spatiale
- Repérage d'informations utiles
- Logique et choix stratégiques
- Autonomie face à une consigne écrite

9 ans

CM1

PROBLÈMES ILLUSTRÉS

Réf. GS2405 | CM1 | CYCLE 3

Auteure : Maryse Laisné - Illustrations : Gaëlle Picard

Cycle
3

OBJECTIFS DU JEU

Problèmes illustrés est un jeu autonome de résolution de problèmes mathématiques, spécialement conçu pour aider les élèves à comprendre toutes les étapes d'un raisonnement.

COMMENT JOUER

Le jeu est composé de 6 ateliers thématiques, chacun identifié par une couleur. Chaque thème aborde un univers spécifique et des unités de calcul variées.

Étape 1 - Bandeau 1 : les calculs de base. L'élève lit la scène, repère les données utiles et réalise les calculs indiqués sur sa carte nominative.

Objectif : comprendre les informations, les unités et le vocabulaire associés.

Étape 2 - Bandeau 2 : premier raisonnement. La réponse de l'étape 1 est réutilisée avec les données complémentaires (fond noir) pour construire une nouvelle étape logique.

Étape 3 - Bandeau 3 : la résolution complète du problème. L'élève dispose maintenant de toutes les informations pour résoudre un problème mathématique.

Matériel : • 12 illustrations de scène • 24 cartes nominatives • 18 bandeaux "questions" • 1 livret d'autocorrection

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Lecture d'énoncé et compréhension fine de consignes
- Analyse et tri de données visuelles
- Vocabulaire mathématique
- Utilisation des unités : longueur, surface, poids, euros
- Calculs avec entiers, décimaux, pourcentages, fractions
- Raisonnement structuré étape par étape.

Existe en version
numérique
Réf : GS2405.2





« Tape sur la table, une fois ! »



60 cartes



TAM TAP

Réf. : SJ17108 | 5 ans et + | 2 à 4 joueurs | ⌚ 5 à 20 min
Auteur : Sébastien Marcou



OBJECTIFS DU JEU

Travailler l'enchaînement en rythme de gestes, la lecture de symboles, l'écoute.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- l'enchaînement en rythme de gestes moteurs simples,
- l'encodage et la lecture des symboles de gauche à droite,
- l'écoute et l'attention de l'autre,
- la mémorisation,
- l'observation et la socialisation.



D'UNE LETTRE À L'AUTRE

Réf. : SJ19105 | 5 ans et + | 1 à 3 joueurs | ⌚ 10 à 15 min
Auteure : Alix Lacomblez

OBJECTIFS DU JEU

Entraîner la conscience phonologique

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Ce jeu a pour but de travailler la conscience phonologique, indispensable à l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe, ainsi que la représentation mentale et la mobilité de la pensée, nécessaires à tout apprentissage en général.



LA BOÎTE À MOTS : RÉBUS

Réf. : SJ17101 | 5 ans et + | 2 joueurs et + | ⌚ 5 min
Auteure : Alexia Duplessis

OBJECTIFS DU JEU

Initiation à la lecture par les rébus.

Véritables prémices à la lecture, les rébus permettront d'initier les jeunes enfants à cet apprentissage.

Le décodage de cette « langue imagée » aiguïsera leur curiosité.

Le « langage écrit » pourra être ainsi appréhendé par les lecteurs ou futurs lecteurs, sous forme de jeu et avec plaisir.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Discrimination phonologique (travail autour des sons)
- Vocabulaire (travail autour de la définition et enrichissement du vocabulaire)
- Articulation • Évocation lexicale • Mémoire de travail • Attention
- Déduction et logique • Flexibilité cognitive
- Repérage spatio-temporel • Organisation spatiale
- Langage écrit (orthographe d'usage et lecture)

LES ORTHOPHONISTES



DRÔLES DE MOTS

Réf. : SJ19103 | 7 ans et + adapté pour les adultes | 2 joueurs et + | ⌚ 15 à 20 min
Auteure : Florence Royer, avec la participation d'Emma Royer

OBJECTIFS DU JEU

S'entraîner à la lecture de mots irréguliers.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Ce jeu permet de travailler sur la lecture des mots irréguliers, la transcription, la compréhension lexicale et la mémorisation, tout en offrant un cadre amusant et engageant pour les patients. Ce jeu est un outil incontournable pour les orthophonistes qui souhaitent proposer des activités variées et adaptées, en tenant compte des besoins spécifiques de chaque patient, notamment ceux en difficulté de lecture, comme les dyslexiques.



CARTADOR

Réf. : SJ17104 | 7 ans et + adapté pour les adultes | 2 à 6 joueurs | ⌚ 20 min
Auteure : Françoise Clairet



OBJECTIFS DU JEU

Trouver les objets perdus par le chevalier Cartador pour stimuler les capacités attentionnelles et la mémoire de travail.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Attention (écoute attentive, concentration soutenue)
- Vitesse de traitement de l'information
- Mémoire de travail
- Mémoire à long terme
- Inhibition (contrôle de l'impulsivité et régulation des réponses)



exemples de cartes consigne



TOP CHRONO !

Réf. : SJ17105 | 7 ans et + adapté pour les adultes | 2 à 4 joueurs | ⌚ 5 à 30 min
Auteure : Françoise Clairet

OBJECTIFS DU JEU

Développer la mémoire de travail, la vitesse d'exécution et la flexibilité mentale.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Mémoire de travail
- Attention et réflexes
- Vitesse d'exécution
- Flexibilité mentale
- Constitution du lexique orthographique (à partir de l'observation et de la manipulation de mots réguliers ou non)
- Capacités phonologiques (travail sur les logatomes)

Scannez-moi pour découvrir :

Nos vidéos



Notre catalogue



Notre site



Besoin d'aide ?

- **Besoin d'une notice ou d'une information sur un article ?**

service-client@grand-cerf.com

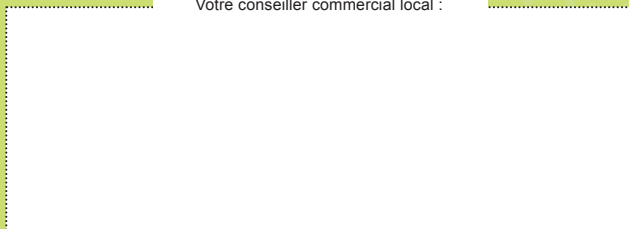
- **Besoin d'un SAV sur un jeu ?**

sav@grand-cerf.com

- **Un projet à éditer ?**

projet@grand-cerf.com

Votre conseiller commercial local :



Éditions Pédagogiques du Grand Cerf

www.grand-cerf.com

+33 (0)1 64 21 70 85 - Email : service-client@grand-cerf.com

37 rue Valengelier - Z.A.C. de la Tuilerie BP11 - 77501 CHELLES cedex 01