

Jeux pour Lire et Ecrire

Catalogue illettrisme



Tous ces documents peuvent être empruntés au Centre de ressources pédagogiques, sous réserve de disponibilité.

Mise à jour le 15/06/2015

Qamoki : des mots, des idées... c'est gagné ! / Laurence ALSAC – Envie de Jouer, 2012 – 480 cartes + 8 jetons

Cote : FRA 2.3 ALS

QAMOKI est un jeu de cartes permettant de jouer avec les mots et les idées lors de parties, rapides, animées et amusantes.

L'objectif : se débarrasser de toutes ses cartes en faisant des associations de syllabes ou d'idées.

En début de partie, chaque joueur reçoit six cartes ainsi qu'un pion. On place ensuite quatre cartes de la pioche face visible, et la partie peut commencer.

Comment fait-on pour se débarrasser de toutes ses cartes ? En posant une ou plusieurs cartes de sa main soit sur une carte présentant une syllabe commune, par exemple MACARON sur CANADA, soit à côté d'une carte à laquelle le joueur peut associer une idée commune, par exemple CHOCOLAT à côté de MACARON (difficilement contestable).

Mais si un joueur tente de poser MARILYN à côté de MACARON, en argumentant « Marilyn adorait les macarons ! », les autres joueurs pourront exprimer leur désaccord en tapant avec leur Qamoki, et ainsi l'obliger à reprendre sa carte.

Quand un joueur parvient à jouer toutes les cartes qui lui restent en main, il a gagné la partie.

De nombreuses variantes de la règle du jeu sont possibles rendant ce jeu accessible à des publics très divers.

Nombre de participants : 2 à 8 joueurs.

Durée : de 15 à 30 minutes.

Tam Tam chrono : le jeu qui remue les méninges !!! / Frédérique COSTANTINI – Abludis Editions, 2012 – Boîte de jeu

Cote : ILL 5

Tam Tam Chrono est un jeu de lecture et de rapidité.

Ce jeu de cartes permet de créer des représentations mentales stables de mots irréguliers (particularités orthographiques) et de mots présentant des sons complexes, de favoriser la compréhension du mot et de renforcer les capacités visuo-attentionnelles.

Document rédigé par Sophie Roque, documentaliste du CAFOC de Nantes

**Centre de ressources pédagogiques
CAFOC de Nantes**
22 rue de Chateaubriand – 44000 Nantes
Tél : 02.40.35.94.16

Horaires d'ouverture :

Lundi, mardi, mercredi et vendredi : 8h45 / 12h30 –
13h45 / 17h30

Jeudi : 8h45 / 17h30 (journée continue)

l'esprit grand ouvert



Le principe du jeu est très simple et repose sur le principe du jeu de "La bataille" : à partir des cartes / mots et des cartes/images qu'il a en main, chaque joueur doit retrouver le plus rapidement possible la paire image-mot qui correspond à la carte posée au centre de la table de jeu ; le premier joueur qui trouve gagne les deux cartes.

Un sablier permet de définir le temps que durera une partie. Le gagnant est le joueur qui a le plus ou le moins de cartes, selon la règle de jeu qui aura été choisie (3 règles sont proposées).

Contenu : 62 cartes à jouer, 1 sablier et un livret contenant un lexique et la règle des 3 petits jeux (ainsi que les variantes).

Ce jeu a reçu la Médaille d'Argent du Concours Lépine International 2012.

Mots exploités : abeille, aiguille, balayette, boomerang, cigogne, clown, cœur, doigt, éventail, femme, feuille, glaçon, gorille, grenouille, igloo, labyrinthe, martien, œil, oignon, orteil, papillon, parfum, peigne, pied, potion, puzzle, poêle, timbre, xylophone

Nombre de participants : 2/3 joueurs.

Durée : 10 minutes.

OctoVerso : le jeu de lettres... à double sens ! / Laurence ALSAC – Envie de Louer, 2010 – 1 plateau de jeu + 90 jetons + livret de 4 p.

Cote : FRA 2.3 ALS

OCTOVERSO est un jeu de lettres original qui se joue à 2 ou par équipes.

Il propose une nouvelle manière de jouer avec les lettres et les mots. Grâce à un dispositif original, le jeu devient support pédagogique pour tous les publics, y compris pour les publics en difficultés et/ou en apprentissage de l'écrit.

Sur un chevalet en bois commun (long d'une trentaine de centimètres) et réversible posé au centre de la table, le joueur doit faire coulisser des pions de lettres (en bois) dans un sens ou dans l'autre, pour former des mots.

L'objectif : se débarrasser de toutes les lettres avant son adversaire !

Ce jeu interactif, convivial, rythmé a été primé à plusieurs reprises.

De nombreuses variantes de la règle du jeu sont possibles (certaines sont en ligne, sur le site de l'auteure et les autres sont à inventées) rendant ce jeu accessibles à des publics très divers.

Nombre de participants : 2 ou par équipes.

Durée : de 15 à 45 minutes.

Croisons / Peggy GATIGNOL – Ortho Editions, 2004 – 108 p.

Cote : ILL 5 GAT

Ce matériel propose 100 fiches exercices de type mots croisés, de difficulté croissante. Les fiches sont réparties en trois groupes permettant un travail sur les catégories, les homophones et les graphèmes.

Chaque grille présentée au recto d'une fiche est accompagnée de la solution au verso.

Ce matériel est destiné à travailler l'évocation ainsi que la représentation mentale de l'orthographe d'usage des mots.

Il est accompagné d'un cd-rom qui permet d'imprimer à volonté les fiches d'exercices.

Je révise par les mots croisés : 9-10 ans / Françoise BELLANGER et alii – Retz, 2004

Cote : ILL 5 BEL

30 séquences de mots croisés autocorrectives permettant de tester et de renforcer les connaissances en français (conjugaison, vocabulaire, orthographe...), sciences, histoire-géographie et éducation civique. Chaque séquence s'organise autour d'une double-page, proposant à gauche, un texte original ou un document illustré, à lire et à comprendre, et à droite, la grille de mots croisés et les définitions correspondantes.

Exemples de thèmes abordés :

- FRANCAIS : Une visite au zoo - Phrases croisées - On attend bébé... - Un dimanche animé
- SCIENCES : D'où viennent les fruits ? - Solide ou liquide ? - Barnabé, le squelette
- HISTOIRE : Azincourt - Marins en détresse
- GEOGRAPHIE : Régions gourmandes - Pays et populations d'Europe

Je révise par les mots croisés : 10-11 ans / Françoise BELLANGER et alii – Retz, 2004

Cote : ILL 5 BEL

30 séquences de mots croisés autocorrectives permettant de tester et de renforcer les connaissances en français (conjugaison, vocabulaire, orthographe...), sciences, histoire-géographie et éducation civique. Chaque séquence s'organise autour d'une double-page, proposant à gauche, un texte original ou un document illustré, à lire et à comprendre, et à droite, la grille de mots croisés et les définitions correspondantes.

Exemples de thèmes abordés :

- FRANCAIS : Où est la faute ? - Ne pas confondre ! - Le peintre - Le bon mot ! - Expression orale - Grammaire codée
- SCIENCES : Au nettoyage ! - Les aliments en équilibre
- HISTOIRE : Souvenirs - 150 ans d'inventions...
- GEOGRAPHIE : Le feu de la terre - Des hommes par millions

Le français avec... des jeux et des activités : niveau élémentaire / Simone TIBERT – ELI, 2003 – 96 p.

Cote : FLE 4 TIB

Livret proposant des jeux et activités, s'adressant à des apprenants FLE de niveau débutant, permettant une maîtrise graduelle du lexique et des structures de base. 14 unités sont proposées traitant toutes de sujets relatifs à des champs lexicaux d'emploi quotidien. Elles sont organisées selon la structure suivante :

- une page consacrée aux mots illustrés relatifs au thème abordé ;
- des activités lexicales diversifiées et des jeux amusants ;
- un moment de révision ou d'approfondissement grammatical intégrant le lexique présenté.

En fin d'ouvrage sont données les solutions des jeux et des activités, permettant une utilisation en autonomie.

Liste des thèmes proposés :

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| - La maison | - La vie en plein air |
| - La famille | - L'école |
| - Le corps humain | - Les métiers |
| - Les couleurs | - En ville |
| - Aliments et boissons | - Les moyens de transport |
| - Les vêtements | - Les saisons et la météo |
| - Les animaux | - Les actions. |

Le français avec... des jeux et des activités : niveau pré-intermédiaire / Simone TIBERT – ELI, 2003 – 96 p.

Cote : FLE 4 TIB

Livret proposant des jeux et activités, s'adressant à des apprenants FLE de niveau pré-intermédiaire, permettant une maîtrise graduelle du lexique et des structures de base.

14 unités sont proposées traitant toutes de sujets relatifs à des champs lexicaux d'emploi quotidien.

Elles sont organisées selon la structure suivante :

- une page consacrée aux mots illustrés relatifs au thème abordé ;
- des activités lexicales diversifiées et des jeux amusants ;
- un moment de révision ou d'approfondissement grammatical intégrant le lexique présenté.

En fin d'ouvrage sont données les solutions des jeux et des activités, permettant une utilisation en autonomie.

Liste des thèmes proposés :

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| - Les métiers II | - Aliments et boissons II |
| - Les magasins | - Les fruits |
| - L'ameublement | - Les légumes |
| - Dans la cuisine | - Vacances à la mer |
| - Dans la salle de bain | - Vacances à la montagne |
| - Les vêtements II | - Le sport |
| - Les accessoires | - Les loisirs. |

Le français avec... des jeux et des activités : niveau intermédiaire / Simone TIBERT – ELI, 2004 – 96 p.

Cote : FLE 4 TIB

Livret proposant des jeux et activités, s'adressant à des apprenants FLE de niveau intermédiaire, permettant une maîtrise graduelle du lexique et des structures de base.

14 unités sont proposées traitant toutes de sujets relatifs à des champs lexicaux d'emploi quotidien.

Elles sont organisées selon la structure suivante :

- une page consacrée aux mots illustrés relatifs au thème abordé ;
- des activités lexicales diversifiées et des jeux amusants ;
- un moment de révision ou d'approfondissement grammatical intégrant le lexique présenté.

En fin d'ouvrage sont données les solutions des jeux et des activités, permettant une utilisation en autonomie.

Liste des thèmes proposés :

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| - La maison | - La vie en plein air |
| - La famille | - L'école |
| - Le corps humain | - Les métiers |
| - Les couleurs | - En ville |
| - Aliments et boissons | - Les moyens de transport |
| - Les vêtements | - Les saisons et la météo |
| - Les animaux | - Les actions. |

Jouons à l'orthographe par les mots croisés : 8-12 ans / Gérard BARROY – Retz, 2003

Cote : ILL 5 BAR

Activités ludiques (mots croisés) permettant de développer l'orthographe, d'assimiler les règles essentielles de grammaire et de s'approprier progressivement l'orthographe d'usage.

Elles développent, en outre, les capacités d'attention, de réflexion et d'anticipation.

Cet ouvrage, bien que initialement destiné à des enfants de 8 à 12 ans, peut également être utilisé avec un public d'adultes.

Jouons au vocabulaire par les mots croisés : 8-10 ans / Gérard BARROY – Retz, 2003

Cote : ILL 5 BAR

Activités ludiques (mots croisés) permettant de développer l'orthographe et l'acquisition de vocabulaire.

Elles développent, en outre, les capacités d'attention, d'observation et d'analyse.

Cet ouvrage, bien que initialement destiné à des enfants de 8 à 10 ans, peut également être utilisé avec un public d'adultes.

Mots mêlés au cycle III / Alain DUVOIS – Editions Buissonnières, 2001 – 38 p.

Cote : ILL 5 DUV

Recueil de 15 fiches à destination des apprenants, proposant des grilles de mots mêlés thématiques (l'apprenant cherche dans une grille et entoure les noms proposés dans une liste).

Les mots mêlés constituent un "redoutable" exercice de lecture dans la mesure où celle-ci peut se faire dans tous les sens (verticalement, horizontalement et obliquement).

Chaque fiche propose une grille au recto et la correction au verso.

Ces fiches permettent un travail collectif ou individuel.

Un index des mots utilisés se trouve en fin d'ouvrage

Thèmes abordés :

- Les arbres
- Les arbres fruitiers
- Les pierres précieuses
- Moyens de transport
- Les champignons
- Les fleurs
- Les oiseaux
- Les animaux domestiques
- Les animaux sauvages
- Les poissons
- Les bateaux
- Les habitations
- Les sports
- La montagne
- Instruments de musique.

Lecture plus : 160 activités et jeux autour de la lecture pour les enfants de 5 à 7 ans – Accès éditions, 1997

Cote : ILL 6

Développement des compétences afin de mettre en oeuvre des stratégies de lecture efficaces : observer, localiser, comparer, mémoriser, élargir son champ visuel, développer l'attention, rechercher des indices, distinguer, organiser l'information, classer, décoder... en un mot, stimuler le sens de la recherche autour de la lecture.

Mots croisés : exercices et jeux linguistiques : français écrit palier 2 – Espace Espoir, 1996

Cote : ILL 5 GAL

Mots croisés permettant aux apprenants de renforcer leurs acquisitions dans les domaines de l'expression orale, de la lecture et de l'écriture.

Orthographe cycle III (CM1 – CM2) – Editions Edelios, 1995

Cote : ILL 5 LAN

Cet outil pédagogique, initialement prévu pour des enfants, peut également être utilisé avec des adultes. Il propose 75 fiches de travail réparties en 25 leçons d'orthographe. Chaque leçon comprend un rappel de la règle d'orthographe avec 1 ou 2 exercices d'application, une grille de mots croisés et la correction de ces jeux.

C'est le temps des verbes ! : Futur simple / Julie MELANCON, Marjorie LAFONTAINE – Editions Passe-Temps - 48 cartes + 2 cartes

Cote : ILL 5

Jeu de cartes permettant d'apprendre et de mémoriser le futur simple des verbes aimer, aller, avoir, être, faire et finir.

Il s'agit d'un jeu de cartes aux règles simples (reposant sur le principe du jeu des 7 familles) faisant intervenir la mémoire et l'observation.

L'objectif de ce jeu est d'être le premier à rassembler une "famille" de verbes. Chaque famille compte huit cartes, soit chacun des six verbes conjugués avec les pronoms je, tu, il, elle, nous, vous, ils et elles. Les familles de verbe sont représentées par des couleurs différentes.

Nombre de participants : 2 à 4 joueurs.

Durée : Indéterminée.

C'est le temps des verbes ! : Imparfait / Julie MELANCON, Marjorie LAFONTAINE – Editions Passe-Temps - 48 cartes + 2 cartes

Cote : ILL 5

Jeu de cartes permettant d'apprendre et de mémoriser le présent de l'imparfait des verbes aimer, aller, avoir, être, faire et finir.

Il s'agit d'un jeu de cartes aux règles simples (reposant sur le principe du jeu des 7 familles) faisant intervenir la mémoire et l'observation.

L'objectif de ce jeu est d'être le premier à rassembler une "famille" de verbes. Chaque famille compte huit cartes, soit chacun des six verbes conjugués avec les pronoms je, tu, il, elle, nous, vous, ils et elles. Les familles de verbe sont représentées par des couleurs différentes.

Nombre de participants : 2 à 4 joueurs.

Durée : Indéterminée.

C'est le temps des verbes ! : Présent de l'indicatif / Julie MELANCON, Marjorie LAFONTAINE – Editions Passe-Temps - 48 cartes + 2 cartes

Cote : *ILL 5*

Jeu de cartes permettant d'apprendre et de mémoriser le présent de l'indicatif des verbes aimer, aller, avoir, être, faire et finir.

Il s'agit d'un jeu de cartes aux règles simples (reposant sur le principe du jeu des 7 familles) faisant intervenir la mémoire et l'observation.

L'objectif de ce jeu est d'être le premier à rassembler une "famille" de verbes. Chaque famille compte huit cartes, soit chacun des six verbes conjugués avec les pronoms je, tu, il, elle, nous, vous, ils et elles. Les familles de verbe sont représentées par des couleurs différentes.

Nombre de participants : 2 à 4 joueurs.

Durée : Indéterminée.



CAFOC de Nantes

22 rue de Chateaubriand

44000 Nantes

Tél : 02.40.35.94.16

<http://www.cafoc.ac-nantes.fr/>