

Rue du Beau-Chêne, n° 20  
B - 7700 MOUSCRON

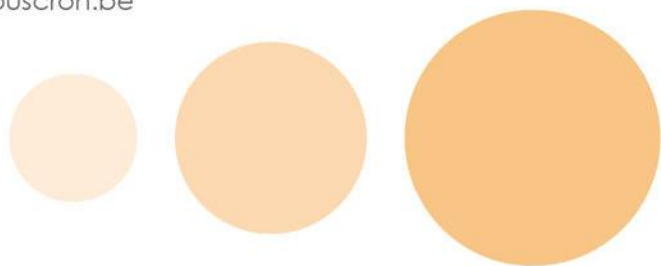
Tél. : 00.32.(0)56.86.06.80

Fax : 00.32.(0)56.34.61.00

BIBLIOTHÈQUE  
PUBLIQUE  
de MOUSCRON

[bibliotheque@bibliotheque-mouscron.be](mailto:bibliotheque@bibliotheque-mouscron.be)

[www.bibliotheque-mouscron.be](http://www.bibliotheque-mouscron.be)

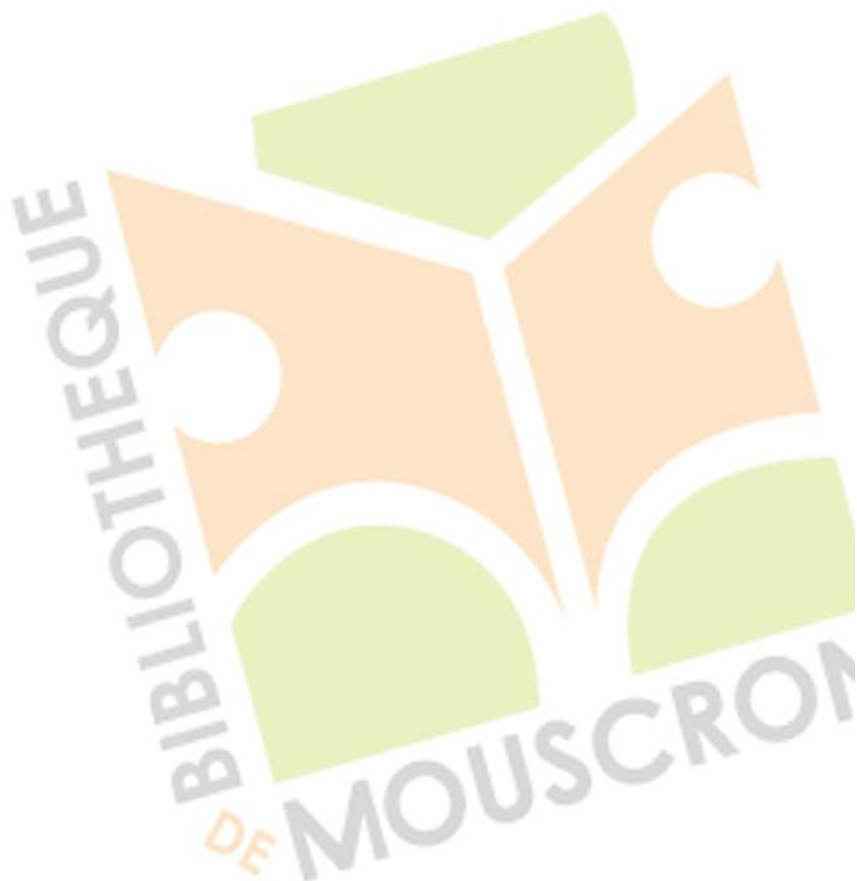


## Bibliographie de jeux à l'usage des logopèdes

### 1. Jeux de langue

**Que fait-il ? Que fait-elle ? Jeu de langage oral et de production de phrases simples** / Adeline Gervais ; ill. François Ruyer. – Gagny : Editions pédagogiques du Grand Cerf, 2013

Pour 1 à 6 joueurs âgés de 4 ans et +.



Un jeu qui permet de développer le sens de l'observation et initier l'enfant à la lecture d'images, pour construire des phrases simples, enrichir la syntaxe, développer l'écoute, la compréhension de consignes et leur application.

Sujets [A 410 -- Jeu de langue](#)  
[B 302 -- Appariement](#)  
[B 305 -- Différenciation des formes](#)  
[B 309 -- Association d'idées](#)  
[C 302 -- Discrimination visuelle](#)  
[C 311 -- Coordination oeil-main](#)  
[D 103 -- Jeu individuel et compétitif](#)  
[E 103 -- Décodage verbal](#)  
[E 205 -- Expression verbale](#)

**Lire avec Perlimpinpin : ateliers d'accompagnement à l'apprentissage de la lecture** / Françoise Clairet ; ill. Didier Rouchut. – Gagny : Editions pédagogiques du grand cerf, 2013

Pour 1 à 6 joueurs âgés de 6 ans +

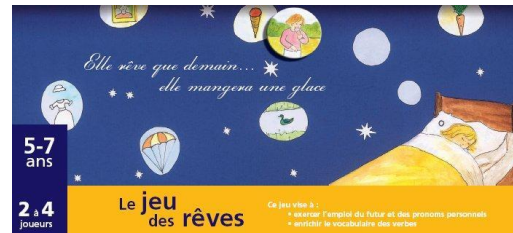
Ce jeu permet d'accéder à l'ensemble des activités liées à l'acquisition de la lecture, au niveau de la discrimination auditive et de la discrimination visuelle. Avec 2 niveaux de difficulté.



Sujets [A 410 -- Jeu de langue](#)  
[A 411 -- Jeu d'énigme](#)  
[B 411 -- Raisonnement concret](#)  
[C 401 -- Acuité auditive](#)  
[C 402 -- Acuité visuelle](#)  
[C 412 -- Mémoire logique](#)  
[D 103 -- Jeu individuel et compétitif](#)  
[E 103 -- Décodage verbal](#)  
[E 209 -- Conscience du langage oral](#)  
[E 305 -- Décodage de phrases](#)  
[Jeux de lecture](#)

**Le jeu des rêves** / Patricia Jacques. –  
[Bruxelles] : La montgolfière des enfants,  
[s.d.]

Pour 2 à 4 joueurs âgés de 6 ans +



Ce matériel comprend des planches illustrées d'un enfant qui dort et de 10 objets chacune; ceux-ci doivent être associés à une action que l'enfant doit inclure dans une phrase en la conjuguant au futur simple. Ce jeu favorise l'enrichissement du vocabulaire des verbes, le bon usage des pronoms personnels "il ou elle", la construction de phrases grammaticales et l'utilisation du futur simple. Ce jeu se joue avec l'aide d'un adulte qui corrige les erreurs et améliore les compétences langagières des enfants.

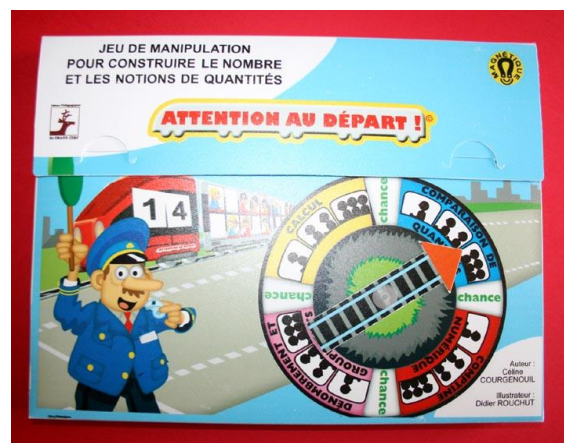
Sujets

[A 410 -- Jeu de langue](#)  
[A 401 -- Jeu d'association](#)  
[B 309 -- Association d'idées](#)  
[C 302 -- Discrimination visuelle](#)  
[C 306 -- Mémoire auditive](#)  
[C 307 -- Mémoire visuelle](#)  
[D 301 -- Jeu compétitif](#)  
[Rêves](#)  
[Sons](#)

## 2. Jeux mathématiques

**Attention au départ ! : jeu de manipulation pour construire le nombre et les notions de quantités** / Céline Courgenouil ; ill. Didier Rouchut. – Gagny : Editions pédagogiques du grand cerf, 2013

Pour 1 à 2 joueurs âgés de 6 ans +



Maîtriser la comptine numérique jusqu'à 30. Manipuler des petits nombres : ajouter, enlever des quantités de 0 à 5. Comprendre et réaliser une consigne mathématique simple. Jeu magnétique.

Sujets

- [A 409 -- Jeu mathématique](#)
- [A 401 -- Jeu d'association](#)
- [A 410 -- Jeu de langue](#)
- [B 401 -- Classification](#)
- [B 406 -- Opérations numériques](#)
- [B 408 -- Relations spatiales](#)
- [C 401 -- Acuité auditive](#)
- [C 402 -- Acuité visuelle](#)
- [D 103 -- Jeu individuel et compétitif](#)
- [E 103 -- Décodage verbal](#)

**Manip' & Maths : jeu de compréhension et de résolution de problèmes par la manipulation /**  
par Martine Pasturel ; ill. de D. Rouchut et V. Savic. – Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2012

Pour 1 à 12 joueur(s) âgé(s) de 6 à 8 ans

"Manip' & Maths" est un jeu de compréhension et de résolution de problèmes. Il permet de rendre une situation abstraite "réaliste" et ludique par la manipulation. Ses 12 thèmes offrent la possibilité de varier ces situations. L'enfant pourra ensuite associer le chiffre abstrait au nombre d'objets reproduits sur les cartes, en additionnant également ceux-ci. Se joue seul ou à plusieurs mais avec l'aide d'un aîné.



Sujets

- [A 409 -- Jeu mathématique](#)
- [B 302 -- Appariement](#)
- [B 305 -- Différenciation des formes](#)
- [B 309 -- Association d'idées](#)
- [C 302 -- Discrimination visuelle](#)
- [C 307 -- Mémoire visuelle](#)
- [D 103 -- Jeu individuel et compétitif](#)
- [F 402 -- Reconnaissance sociale](#)

### 3. Jeux d'agencement

**Graffiti, le hibou : jeu d'observation et de lecture de graphies** / par Patrice Le Quéré. – Chelles : Atelier de l'oiseau magique, 2012

Pour 1 à 6 joueur(s) âgé(s) de 4 à 5 ans



"Graffiti, le hibou" est un jeu d'observation et de lecture de graphies. Par la découverte et la manipulation de pièces, il permet à l'enfant de se familiariser avec différentes graphies tout en les discriminant. Il pourra remplir le hibou avec les pièces comportant un seul type de graphie ou varier selon les consignes des fiches. Le dé pourra permettre d'obtenir des instructions aléatoires à suivre. Se joue avec l'aide d'un aîné.

Sujets [A 302 -- Jeu d'agencement](#)  
[B 302 -- Appariement](#)  
[B 305 -- Différenciation des formes](#)  
[C 302 -- Discrimination visuelle](#)  
[C 307 -- Mémoire visuelle](#)  
[C 311 -- Coordination oeil-main](#)  
[D 103 -- Jeu individuel et compétitif](#)  
[F 402 -- Reconnaissance sociale](#)  
[Hiboux](#)

**Castle logix.** – Belgique : Smart games, 2007

Pour 1 joueur âgé de 3 ans +. Durée : 10 min.

Construisez les plus beaux châteaux mais attention qu'une tour n'en bloque une autre car dans chacune des tours et blocs se trouvent des trous dans lesquels chaque élément s'imbrique ! Ce jeu propose 4 niveaux de difficulté par classe d'âge.



Sujets [A 301 -- Jeu de construction](#)  
[B 304 -- Différenciation des dimensions](#)  
[B 308 -- Différenciation spatiale](#)  
[C 302 -- Discrimination visuelle](#)  
[C 311 -- Coordination oeil-main](#)  
[D 101 -- Jeu individuel](#)  
[F 402 -- Reconnaissance sociale](#)



**Magnetics : visages.** – Barcelona : Diset, 2011

Pour 1 à 2 joueurs âgés de 3 ans +. Durée : 10 min.

L'enfant pourra créer des visages masculins, féminins, passer en revue les expressions des émotions, reproduire des archétypes.



Sujets [A 302 -- Jeu d'agencement](#)  
[B 202 -- Images mentales](#)  
[B 203 -- Pensée représentative](#)  
[C 201 -- Reproduction de modèles](#)  
[D 103 -- Jeu individuel et compétitif](#)  
[E 203 -- Appellation verbale](#)  
[F 301 -- Identification sexuelle](#)

#### **4. Jeux symboliques**

**En avant les pingouins !** / Patrice Le Querré ; ill. de Pierô. – Gagny : Editions pédagogiques du grand cerf, 2014

Pour 1 à 6 joueurs âgés de 3 ans +

Ce jeu sur le thème de la banquise a pour objectifs pédagogiques la reconnaissance des couleurs, des tailles, la manipulation verticale, le respect de consignes visuelles ou auditives.



Sujets [B 202 -- Images mentales](#)  
[C 201 -- Reproduction de modèles](#)  
[C 204 -- Créativité expressive](#)  
[D 102 -- Jeu individuel et associatif](#)  
[A 202 -- Jeu de mise en scène](#)  
[Glaces flottantes](#)  
[Pingouins -- Jeux](#)

## **En voiture ! : Mes premiers pas sur la route**

/ textes Christelle Huet-Gomez ; ill. Olivier Latyk. – Paris : De La Martinière jeunesse, 2013

Pour 1 joueur et + âgé de 3 ans +.

Ce jeu permet de découvrir le code de la route à travers les aventures de Jules et de sa voiture, Bricole. Suivre l'histoire sur le plateau, puis inventer ses propres parcours, permet à l'enfant d'adopter des comportements routiers responsables dès le plus jeune âge, apprendre à reconnaître les principaux panneaux de signalisation et ce qu'ils impliquent quand on circule, à respecter les consignes.



Sujets

[A 202 -- Jeu de mise en scène](#)

[B 201 -- Imitation différée](#)

[C 202 -- Reproduction de rôle](#)

[C 203 -- Reproduction d'évènements](#)

[D 102 -- Jeu individuel et associatif](#)

## **5. Jeux d'association**

**Les palettes de Susie** / Thilo Hutzler ; illustrations Leo Timmers. – Bad Rodach : Haba, 2013

Pour 3 à 5 joueurs âgés de 6 ans +.  
Durée : env. 15 min.

Susie la souris organise une séance de peinture. Mais les palettes sont si petites qu'elles ne peuvent contenir que trois couleurs ! Chaque joueur doit donc choisir secrètement les trois couleurs qui correspondent au mot qu'il faut représenter, puis les comparer avec celles choisies par ses adversaires. Un jeu qui incite à associer couleurs et idées.



Sujets

[A 401 -- Jeu d'association](#)

[A 410 -- Jeu de langue](#)

[B 303 -- Différenciation des couleurs](#)

[B 309 -- Association d'idées](#)

[C 301 -- Discrimination auditive](#)

[C 302 -- Discrimination visuelle](#)

[C 311 -- Coordination oeil-main](#)

[D 303 -- Jeu compétitif ou coopératif](#)

[E 103 -- Décodage verbal](#)

[E 206 -- Mémoire phonétique](#)

[Couleurs](#)

**Flieg mit, kleine Eule ! = Vole avec nous, petit hibou !** / un jeu très chouette de Susan McKinley Ross. – Berlin : Schmidt, 2013

Pour 2 à 4 joueurs âgés de 4 ans +.  
Env. 15 min.

Sélection prix Joker 2013.



Les petits hiboux aiment sortir la nuit. Mais il faut les aider à retrouver leur nid avant que le jour se lève ! Tous les joueurs jouent ensemble contre le temps pour ramener les hiboux chez eux à temps... à condition de jouer les bonnes couleurs ! Un jeu qui permet d'apprendre à reconnaître et identifier les couleurs, à se repérer dans l'espace, à mesurer le temps qui passe.

Sujets

- [A 403 -- Jeu de circuit](#)
- [A 401 -- Jeu d'association](#)
- [A 407 -- Jeu de hasard](#)
- [B 310 -- Raisonnement intuitif](#)
- [B 303 -- Différenciation des couleurs](#)
- [C 302 -- Discrimination visuelle](#)
- [C 315 -- Orientation spatiale](#)
- [D 104 -- Jeu individuel et coopératif](#)

Retrouvez d'autres jeux en ludothèque !