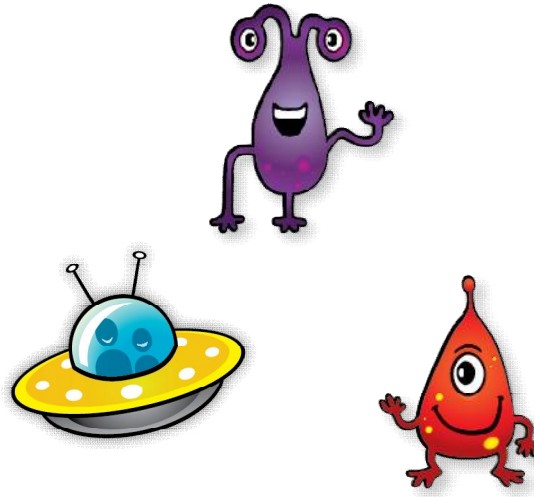


Espace Biblio-Jeux



Répartition des jeux en fonction des groupes d'âge

Répartition des jeux en fonction des groupes d'âges

Rappel

Le responsable de l'*Espace biblio-jeux* se réfère à cette section du guide lorsque l'enfant **ne présente pas de difficultés langagières**.

Fonctionnement

Après avoir questionné le parent à savoir si son enfant présente des difficultés de langage, le responsable doit connaître l'âge de l'enfant pour se référer au bon tableau. Les tableaux sont organisés par tranche d'âges (4 au total), chacun présentant la liste des objectifs langagiers à stimuler et les jeux qui y sont associés.


Cette présente section se divise donc en 4 parties :

- Partie A : 6 mois à 1 an et demi
- Partie B : 1 an et demi à 3 ans
- Partie C : 3 ans à 4 ans et demi
- Partie D : 4 ans et demi à 6 ans

Note : Chaque jeu est précédé d'un code (ex. : B.2.1.). Ce code correspond au numéro d'identification. Les jeux sont rangés et classés selon cette numérotation.

- La lettre correspond à la planète (ex. : B → planète des Questions).
- Le premier chiffre correspond à l'objectif langagier (ex. : 2^{ème} objectif de la planète des Questions → comprendre plusieurs mots).
- Le deuxième chiffre correspond au numéro du jeu (ex. : 1^{er} jeu du deuxième objectif de la planète des Questions → M. Patate).

Ce même code se retrouve sur la fiche correspondante.

IMPORTANT : Dans les tableaux, certains jeux sont accompagnés d'une étoile  qui signifie que le jeu est aussi utilisé pour stimuler un autre objectif langagier. Par conséquent, certains jeux ont deux fiches. Le jeu peut donc se retrouver dans les bacs d'une des deux couleurs.

PARTIE 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*).

Explorons la planète...	Aspect de la communication (objectif)	Jeux/Activités	À partir de
BON DÉPART (A)	1. Imiter les mouvements et les gestes	A.1.1. Tortue Blocs Clemmy 001374 A.1.2. Tour à empiler en plastique 000575	6 mois
	2. Comprendre le lien de cause à effet	A.2.1. Centre d'activités Pop-up 003369 A.2.2. Tableau d'éveil des petits copains 0033708 A.2.3. Animaux couineurs ★ (A.3.1) 003371	8 mois
	3. Imiter les sons	A.3.1. Animaux couineurs ★ (A.2.3) 003371 A.3.2. Casse-tête à gros boutons animaux 003372 A.3.3. Puzzle construction 003571	9 mois
	4. Participer à une activité à tour de rôle	A.4.1. Tour à empiler en bois 001291 A.4.2. Premiers Cubes 000495 A.4.3. Perles à enfiler 003572	1 an et demi
	5. Associer des objets	A.5.1. Ensemble de légumes à couper 003438	1 an et demi
des QUESTIONS (B)	1. Comprendre les premiers mots et pointer <ul style="list-style-type: none"> • Animaux • Aliments • Parties du corps • Vêtements 	B.1.1. Famille Patate ★ (B.2.1) 000459 B.1.2. Panier d'aliments ★ (B.2.2) 003375 B.1.3. Blocs de bébé mous 000855	10 mois
des MOTS (C)	1. Exprimer les premiers mots <ul style="list-style-type: none"> • Animaux • Moyens de transports • Aliments • Parties du corps • Objets quotidiens 	C.1.1. Ma maison 003447 C.1.2. Casse-tête à gros boutons (moyens de transport) 003374	1 an

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



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.

Explorons la planète...	Aspect de la communication (objectif)	Jeux/Activités	À partir de
BON DÉPART (A)	4. Participer à une activité à tour de rôle	A.4.1. Tour à empiler en bois 001291 A.4.2. Premiers Cubes 000495	1 an et demi
	5. Associer des objets	A.5.1. Ensemble de légumes à couper 003438	1 an et demi
	6. Associer et catégoriser des objets	A.6.1. Logica (formes et couleurs) 001088 A.6.2. Puzzle duo (maman et bébé) 001196	2 ans
des QUESTIONS (B)	2. Comprendre des consignes simples et plusieurs mots : Animaux , aliments, parties du corps, vêtements, objets usuels	B.2.1. Famille Patate ★ (B.1.1) 000459 B.2.2. Panier d'aliments ★ (B.1.2) 003375 B.2.3. Junior Pictolino 003376 B.2.4. La tour des consignes 003456 B.2.5. Salade de fruits 003573 B.2.6. BBQ party 003566	1 an et demi
	3. Comprendre les questions : • Où, qu'est-ce que c'est, qui • avec qui (3 ans et demi) • avec quoi (3 ans et demi) • Pourquoi (3 ans et demi)	B.3.1. Lapin magicien (où?) 003439 B.3.2. Qui cherche quoi Où? ★ (C.3.4) 003390 B.3.3. Jeu du pirate Où 003392 B.3.4. Jeu des pirates Qui et Quoi 003454 B.3.5. Identic (qu'est-ce que c'est? Où?) 003377 B.3.6. Qui va sauver la princesse (3 ans et demi) 003468 B.3.7. Pourquoi les carottes ont-elles disparu? 003469 B.3.8. Devine pourquoi 003389	2 ans
	4. Comprendre les concepts de base : • petit/gros • chaud/froid • plein/vide • en haut/en bas/dans • peu/beaucoup • bleu, rouge, jaune	B.4.1. Jeu des contraires ★ (C.5.2) 003448	2 ans

Explorons la planète...	Aspect de la communication (objectif)	Jeux/Activités	À partir de
des MOTS (C)	2. Exprimer des mots variés : <ul style="list-style-type: none"> • Moyens de transports • Animaux • Aliments • Jouets • Parties du corps • Vêtements • Sentiments • Famille 	C.2.1. Roule et joue 003440 C.2.2. Dé des premiers mots (18 mois) 003378	2 ans
	des SONS (D)	1. Prononcer les sons p, b, m, t, d, n	D.1.1. Parcours des phonèmes : p, b, m 003379 D.1.2. Ça alors c'est bizarre : t, d, n 003380
2. Prononcer les sons f, v		D.2.1. Parcours des phonèmes : f, v 003381	2 ans et demi
des PHRASES (E)	1. S'exprimer par des phrases de deux mots	E.1.1. La maison des actions 003467 E.1.2. Loto des petites phrases 003466	2ans
	2. Allonger ses phrases Sujet – Verbe – Complément	E.2.1. Allonge les phrases avec moi ! 003382 E.2.2. L'Allonge-phrase 003383 E.2.3. Construisons des phrases simples 003384 E.2.4. Mes premières phrases 003385 E.2.5 Le casse-phrase (3ans) 003465 E.2.6 Le train des phrases (3 ans et demi) 003464 E.2.7. Jeu de mémoire – La ferme de Foin-Foin 003568	2 ans et demi

PARTIE 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 1000), produit des phrases complètes et est compris par les étrangers la plupart du temps.

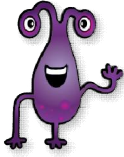
Explorons la planète...	Aspects de la communication (objectif)	Jeux/Activités	À partir de
des QUESTIONS (B)	5. Comprendre plusieurs mots : <ul style="list-style-type: none"> • Animaux • Moyens de transport • Vêtements • Métiers • Aliments • Sports • Instruments de musique • Couleurs 	B.5.1. Loto Caillou 003441 B.5.2. Mont à mots Croco 003386 B.5.3. Magnetiz – L'équipe 003220 B.5.4. Colorino 003569	3 ans
	6. Comprendre les concepts d'espace : <ul style="list-style-type: none"> • sur/sous • à côté, avant/arrière • en haut/en bas 	B.6.1. Playmobil Écurie 003260 B.6.2. Il est où le minou? 003387 B.6.3. Stationne tes voitures 003460 B.6.4. Destination consignes (3 ans et demi) 003459 B.6.5. Topanifarm 003574	3 ans
	7. Comprendre des concepts de temps (fêtes, saisons)	B.7.1. La roulette du temps 003388	4 ans
	8. Comprendre les concepts de quantité : <ul style="list-style-type: none"> • un peu, beaucoup, quelques • 1, 2, 3, 4, 5, 6 	B.8.1. Pizza en bois 001380 B.8.2. Shelby's 003457 B.8.3. Jeu des notions de quantité 003435	4 ans et demi
	9. Comprendre la question: <ul style="list-style-type: none"> • quand 	B.9.1. Le pirate Quand 003392	5 ans
des MOTS (C)	3. Exprimer plusieurs mots et nommer la catégorie : <ul style="list-style-type: none"> • Moyens de transports • Animaux • Aliments • Jouets • Parties du corps • Vêtements • Métiers • instruments de musique • sports 	C.3.1. Tactilo Loto 003445 C.3.2. Cherche et trouve - Dora 001336 C.3.3. Mon premier cherche et trouve 000862 C.3.4. Qui cherche quoi où? ★ (B.3.2) 003390 C.3.5. Les vêtements magnétiques 003391 C.3.6. Arc-en-ciel 003442 C.3.7. Au royaume des catégories 003428 C.3.8. Air, terre, mer 003437 C.3.9. Cherche et trouve – Caillou 003567	3 ans

Explorons la planète...	Aspects de la communication (objectif)	Jeux/Activités	À partir de
des MOTS (C)	4. Exprimer des verbes d'action	C.4.1. À toi de voir! Les verbes d'action 003393	3 ans
	5. Exprimer des adjectifs variés	C.5.1. À la conquête des contraires 003394 C.5.2 Jeu des contraires ★ (B.4.1) 003448	4 ans
	6. Exprimer des concepts de : • Couleurs • Forme • Quantité • Espace • Temps	C.6.1. Petites sorcières 000303 C.6.2. Mont à mots Dino 003395 C.6.3. La chasse au trésor Dora 000865 C.6.4. Croque-carotte 001308 C.6.5. Bingo Avengers 003396 C.6.6. Mon premier jeu d'association émotions 003397 C.6.7. Jouons avec les notions temporelles (60 mois) 003398 C.6.8. Attrapons les insectes 003575 C.6.9. Les formes 003576	4-5 ans
des SONS (D)	2. Prononcer les sons f, v, k, g, s, z, l	D.2.1. Parcours des phonèmes : f, v 003381 D.2.2. Parcours des phonèmes : s,z 003399 D.2.3. Parcours des phonèmes : k,g 003400 D.2.4. Ça alors c'est bizarre k, g, n 003444 D.2.5. Les phonèmes en écran : s,z 003401 D.2.6. Les phonèmes en écran : l, r 003402	2 ans et demi (f, v) 3 ans (s, z, k, g, l)
	des PHRASES (E)	2. Allonger les phrases sujet – verbe – complément	E.2.1. Allonge les phrases avec moi ! 003382 E.2.2. L'allonge-phrase 003383 E.2.3. Construisons des phrases simples 003384 E.2.4. Mes premières phrases 003385 E.2.5. Le casse-phrase (3ans) 003465 E.2.6 Le train des phrases (3 ans et demi) 003464 E.2.7. Jeu de mémoire – La ferme de Foin-Foin 003568

Explorons la planète...	Aspects de la communication (objectif)	Jeux/Activités	À partir de
des PHRASES (E)	3. Utiliser des déterminants (le, la, les, un, une)	E.3.1. Cherche et trouve Gargouille 001210 E.3.2. Cherche et trouve Québec 001099 E.3.3. Le-la-les en images 003403 E.3.4. Le lynx nomade 003570	3 ans
	4. Utiliser les pronoms personnels moi/toi et je/tu	E.4.1. Casse-tête (Escargot) 003449 E.4.2. Je joue ou tu joues ? 003404	3 ans
	5. Utiliser différents temps de verbe dans des phrases (présent, passé, futur)	E.5.1. Temps de verbe en images 003405 E.5.2. Le parcours des temps de verbe 003406	3 ans et demi
	6. Utiliser les pronoms personnels il et elle	E.6.1. Spirale des pronoms (il, elle) 003407 E.6.2. Loto des pronoms (il, elle) 003408	3 ans et demi
du DISCOURS (F)	1. Décrire	F.1.1. GeoForme 003446 F.1.2. Casse-tête caillou 001343 F.1.3. Casse-tête <i>Les bagnoles</i> 001341 F.1.4. Drôle de zoo 001382 F.1.5. Magnetiz - L'équipe ★ (B.5.3) 003220 F.1.6. Fais-moi une devinette (4 ans) 003463	3 ans
	2. Raconter une courte histoire	F.2.1. Mes comptines (les petites histoires de Baboo) 003258	3 ans et demi
	3. Raconter une histoire plus longue	F.3.1. Livre et figurines Hello Kitty 001264 F.3.2. Livre et figurines All-stars 003200 F.3.3. Raconte-moi 000619 F.3.4. Raconte-moi (placote) 003461	4 ans et demi
	4. Expliquer	F.4.1. Abracadabra dis-moi pourquoi ★ (E.10.2) 003409 F.4.2. Semblable ou différent 003410 F.4.3. Qu'est-ce qui cloche 003462	4 ans et demi
de l'ÉVEIL À L'ÉCRIT (G)	1. Jouer avec les sons dans les mots	G.1.1. Hérisson - Jouons avec les sons 003436 G.1.2. Bingo du robot 003411 G.1.3. Rigolo le serpent 003410 G.1.4. Où est mon jumeau 003413 G.1.5. Qu'entends-tu ? 003414 G.1.6. Cherche et trouve la syllabe 003417 G.1.7. Jouons avec les syllabes 003416 G.1.8. Compter les syllabes 003417 G.1.9. Rimes simples hérisson 003418	4 ans

		G.1.10 La pêche aux sons 003470	
	2. Connaître le nom de certaines lettres et leur son	G.2.1. Méli-mélo de l'alphabet 003448 G.2.2. Magneta ABC 001381 G.2.3. Jeu ABC Dora 001337 G.2.4. Les sons de la locomotive 003419	4 ans

PARTIE D : POUR LES ENFANTS ÂGÉS ENTRE 4 ½ 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.

Explorons la planète...	Aspects de la communication (objectif)	Jeux/Activités	À partir de
des QUESTIONS (B)	7. Comprendre des concepts de temps	B.7.1. La roulette du temps 003388	4 ans
	8. Comprendre les concepts de quantité <ul style="list-style-type: none"> • un peu/beaucoup • 1,2,3,4,5,6 	B.8.1. Pizza en bois 001380 B.8.2. Shelby's 003457 B.8.3. Jeu des notions de quantité 003448	4 ans et demi
	9. Comprendre la question : <ul style="list-style-type: none"> • quand 	B.9.2. Jeu du pirate Quand 003392	5 ans
	10. Comprendre des consignes longues et complexes	B.10.1. Comprendre des phrases relatives 003420 B.10.2. Magnetiz – Pyjama party 003219	5 ans
	11. Comprendre des inférences	B.11.1. Observe et infère 003421 B.11.2. Bingo des devinettes 003422 B.11.3. Raisonne au parc 003458	5 ans
des MOTS (C)	3. Exprimer plusieurs mots et nommer la catégorie : <ul style="list-style-type: none"> • Moyens de transports • Animaux • Aliments • Jouets • Parties du corps • Vêtements • Métiers • Instruments de musique • Sports 	C.3.1. Tactilo Loto 003445 C.3.2. Cherche et trouve - Dora 001336 C.3.3. Mon premier cherche et trouve 000862 C.3.4. Qui cherche quoi où? ★ (B.3.2) 003390 C.3.5. Les vêtements magnétiques 003391 C.3.6. Arc-en-ciel 003442 C.3.7. Au royaume des catégories 003423 C.3.8. Air, terre, mer 003437 C.3.9. Cherche et trouve – Caillou 003567	3 ans
	4. Exprimer des verbes d'action	C.4.1. À toi de voir! Les verbes d'action 003393	3 ans

Explorons la planète...	Aspects de la communication (objectif)	Jeux/Activités	À partir de
des MOTS (C)	5. Exprimer des adjectifs variés	C.5.1. À la conquête des contraires 003394 C.5.2. Jeu des contraires ★ (B.4.1) 003448	4 ans
	6. Exprimer des concepts de : <ul style="list-style-type: none"> • couleurs • forme • quantité • espace • temps 	C.6.1. Petites sorcières 000303 C.6.2. Mont à mots Dino 003395 C.6.3. La chasse au trésor Dora 000865 C.6.4. Croque-carotte 001308 C.6.5. Bingo Avengers 003396 C.6.6. Mon premier jeu d'association émotions 003397 C.6.7. Jouons avec les notions temporelles (60 mois) 003398 C.6.8. Attrapons les insectes 003575 C.6.9. Les formes 003576	4-5ans
	7. Accéder facilement et rapidement aux mots	C.7.1. Nomme-moi une catégorie 003452 C.7.2. Nomme-moi 001187 C.7.3. Lexik 003453 C.7.4. Mont-à-mots Mini 001096	4ans et demi
des SONS (D)	3. Prononcer les sons ch, j, r	D.3.1. Ça alors, c'est bizarre : r 003424 D.3.1. Ça alors, c'est bizarre : ch, j 003425 D.3.3. Les phonèmes en écran : ch, j 003426 D.3.4. Les familles ch, j 003577	2 ans et demi-3ans et demi
	4. Prononcer les groupes de consonnes	D.4.1. Parcours des phonèmes – doubles consonnes : l 003427 D.4.2. Parcours des phonèmes – doubles consonnes : r 003428 D.4.3. Ça alors, c'est bizarre : double consonnes avec r 003428	4 ans
	5. Prononcer les mots de plus de 3 syllabes	D.5.1. Parcours des mots polysyllabiques 003429 D.5.2. Ça alors, c'est bizarre : polysyllabiques 003430 D.5.3. Repère la paire 003578	4 ans

Explorons la planète...	Aspects de la communication (objectif)	Jeux/Activités	À partir de
des PHRASES (E)	7. Utiliser les prépositions « à, de, pour, dans, sur, sous, à côté, en avant, en arrière ».	E.7.1. Loto des prépositions 003431 E.7.2. Il est où le minou? ★(B.6.2) 003387	3 ans et demi
	8. Utiliser le singulier et le pluriel des verbes	E.8.1. Trouve-le trouve-les ! 003432 E.8.2. Bingo des verbes irréguliers 003579	4 ans
	9. Produire l'accord au féminin des adjectifs	E.9.1. Accordons-nous ! 003433	4 ans
	10. Produire des phrases complexes	E.10.1. Chasse aux pirates 001256 E.10.2. Abracadabra dis-moi pourquoi ★(F.4.1) 003409 E.10.3 Qui habite au pôle Nord? 003580	4 ans
	11. Produire des verbes pronominaux	E.11.1. À toi de voir! Les verbes pronominaux 003434	4 ans et demi
du DISCOURS (F)	1. Décrire	F.1.1. GeoForme 003446 F.1.2. Casse-tête <i>Caillou</i> 001343 F.1.3. Casse-tête <i>Les bagnoles</i> 001341 F.1.4. Drôle de zoo 001382 F.1.5. Magnetiz - L'équipe ★(B.5.3) 003220 F.1.6. Fais-moi une devinette (4ans) 003463	3 ans
	2. Raconter une courte histoire	F.2.1. Mes comptines (les petites histoires de Baboo) 003258	3 ans et demi
	3. Raconter une histoire plus longue	F.3.1. Livre et figurines Hello Kitty 001264 F.3.2. Livre et figurine All-stars 003200 F.3.3. Raconte-moi 000619 F.3.4 Raconte-moi (placote) 003461	4 ans et demi
	4. Expliquer	F.4.1. Abracadabra dis-moi pourquoi ★(E.10.2) 003409 F.4.2. Semblable ou différent 003410 F.4.3. Qu'est-ce qui cloche ? 003462	4 ans et demi

Explorons la planète...	Aspects de la communication (objectif)	Jeux/Activités	À partir de
de l'ÉVEIL À L'ÉCRIT (G)	1. Jouer avec les sons dans les mots	G.1.1. Hérisson - Jouons avec les sons 003436 G.1.2. Bingo du robot 003411 G.1.3. Rigolo le serpent 003412 G.1.4. Où est mon jumeau 003413 G.1.5. Qu'entends-tu ? 003414 G.1.6. Cherche et trouve la syllabe 003415 G.1.7. Jouons avec les syllabes 003416 G.1.8. Compter les syllabes 003417 G.1.9. Rimes simples hérisson 003418 G.1.10. La pêche aux sons 003470	3 ans et demi
	2. Connaître le nom de certaines lettres et leur son	G.2.1. Méli-mélo de l'alphabet 003443 G.2.2. Magneta ABC 001381 G.2.3. Jeu ABC Dora 001337 G.2.4. Les sons de la locomotive 003419 G.2.5. La chasse aux mots 003581 G.2.6. La soupe aux lettres 003582	4 ans