

## Liste des jeux éducatifs CASNAV



### 1. Jeux éducatifs pour la maternelle, accompagnés de fiches de compétences

N°	Nom	Objectifs généraux	Type	Album
1	Le corps en action	Désigner les parties du corps et associer un verbe d'action à chacune de ces parties	Jeu d'associations	"Pourquoi"
2	Loto des trois ours	Exprimer une requête par rapport aux objets des trois ours	Jeu de loto / memory	"Les trois ours"
3	La famille des trois ours	Exprimer une requête par rapport aux objets des trois ours	Jeu des 5 familles	"Les trois ours"
4	Loto des vêtements	Nommer les vêtements	Jeu de loto	"Je m'habille et...je te croque"
5	Memory des personnages de l'album	Nommer les personnages de l'histoire (le personnage principal et les animaux)	Jeu de memory	"Saute qui peut !"
6	Encastrement des parties du visage du grand monstre vert	Désigner les parties du visage	Jeu d'encastrement	"Va-t-en grand monstre vert"
7	Loto des aliments	Désigner les aliments	Loto	"La petite chenille qui fait des trous"
8	La route du petit dragon	Situer le petit dragon. Lire les onomatopées	Jeu de l'oie	"Petit dragon"
9	Les petits bâtisseurs	Reconstituer la maison	Jeu de construction	Jeu inspiré du conte "Les trois petits cochons"
10	Memory des personnages et des objets du cirque	Désigner les personnages et les objets du cirque	Memory	"Tu seras funambule comme papa"
11	Memory des animaux marins	Désigner les animaux de la mer	Memory	"Petit poisson blanc"
12	Memory des animaux de l'album	Désigner les animaux de l'album	Memory	"Bon appétit, Monsieur Lapin !"
13	Memory des animaux, des aliments et des objets de Calinours	Désigner l'aliment mangé par chaque animal. Désigner l'objet appartenant à chaque personne	Memory	"Calinours fait ses courses"

### 2. Jeux éducatifs avec fiches de compétences et en rapport avec une thématique scolaire

N°	Nom	Objectifs généraux	Type	Album
14	Loto des consignes	Comprendre et désigner les principales consignes de travail	Loto	/
15	Memory des objets de la classe	Désigner le matériel de classe	Memory	/
16	Jeu de l'oie des objets et du mobilier de la classe	Désigner les objets et le mobilier de la classe	Memory	/
17	Memory des moments d'une journée à l'école	Désigner les différents moments d'une journée de classe. Lire l'heure	Memory	"Wombat"
18	Loto du mobilier et des objets familiers	Comprendre et situer le mobilier et les objets familiers	Loto (6 planches)	/
19	Loto du mobilier et des objets de la classe	Désigner les objets usuels de la classe	Loto (3 planches)	/
20	Jeu des 7 familles des objets du cartable	Identifier les objets usuels scolaires	Cartes/7 familles	/
21	Loto des objets du cartable	Associer le mot à l'image. Identifier des objets usuels scolaires	Loto 6 planches (images et/ou texte)	/
22	Memory des objets du cartable	Associer le mot à l'image. Identifier des objets usuels scolaires	Memory	/
23	Qui est-ce ? des objets du cartable	Identifier des objets usuels scolaires	Jeu du Qui est-ce ? Cartes avec plateau	/

Lien pour le téléchargement :

<http://www.ac-strasbourg.fr/pedagogie/casnav/enfants-allophones-nouvellement-arrivees/ressources-premier-degre/outils-daide-a-lapprentissage-de-la-langue-francaise/>

### 3. Jeux éducatifs pour l'école élémentaire accompagnés de fiches de compétences

N°	Nom	Objectifs généraux	Type	Album
24	Les caractéristiques des animaux	Distinguer les principales caractéristiques des espèces animales	Cartes avec plateau	"Le doudou perdu"
25	Les familles d'animaux	Connaître le lexique des mâles, femelles, le petit et l'habitat d'animaux	Cartes/8 familles	Le doudou perdu"
26	Domino <i>petite souris</i>	Connaître les nombres de 0 à 9	Domino	"Viens jouer avec moi petite souris"
27	Les 8 familles <i>petite souris</i>	Caractériser des actions	Cartes/8 familles	"Viens jouer avec moi petite souris"
28	Puzzles <i>chien, chat, souris</i>	Constituer les animaux	Puzzle 8 pièces avec plateau	"Viens jouer avec moi petite souris"
29	Les familles de fruits et légumes	Caractériser les fruits et légumes	Cartes/10familles	"Bon appétit, Monsieur Lapin"
30	Qui mange quoi ?	Connaître l'alimentation des animaux	Cartes / paires	"Bon appétit, Monsieur Lapin"
31	Jeu de l'oie des petites bêtes	Discriminer un mot parmi d'autres	Jeu de l'oie	"Calinours va à l'école"
32	Bataille des petites bêtes	Connaître les nombres de 1 à 10	Cartes/bataille	"Calinours va à l'école"
33	Pour qui cette part de galette?	Distribution de quantité de 1 à 3	Frise de jeu	"Roule galette"
34	A moi la galette !	Distribution de quantité de 1 à 3	Frise de jeu	"Roule galette"
35	Les pirates	Reconnaître un personnage par déduction	Jeu de portrait Cartes avec plateau	"Gare au hibou"
36	"Légumes en action"	Caractériser des actions	Cartes/9 familles	/
37	"Les poissons rouges"	Faire des paires	Cartes/paires	/
38	Les lutins	Désigner la partie haute et basse d'un corps du lutin	Cartes/paires	/
39	Le jeu des contraires	Trouver les antonymes des verbes ou adjectifs donnés	Memory	"Le goûter d'anniversaire"

Lien pour le téléchargement :

<http://www.ac-strasbourg.fr/pedagogie/casnav/enfants-allophones-nouvellement-arrivees/ressources-premier-degre/outils-daide-a-lapprentissage-de-la-langue-francaise/>