

ERPA	Thème ?	
Titre	Auteurs	Editeurs
L'imagier pour bien articuler	<i>Boisseau, Philippe</i>	Retz
Cet imagier de 90 cartes consonnes et 90 cartes voyelles (un dessin au recto ; le mot correspondant au verso) permet de travailler l'articulation. Des propositions de jeux et un livret pédagogique		
Tralala le loup	<i>Caumes, Joëlle</i>	Atelier de l'oiseau magique
Jeu de langage : formulation d'hypothèses à partir des péripéties d'un loup. Objectifs pédagogiques : Lecture d'images, formulation d'hypothèses, lien causes et conséquences		
Devinettes de phonologie	<i>Lacombez, Alix</i>	Atelier de l'oiseau magique
Jeu pour travailler la phonologie et la représentation mentale des mots et la recherche de sons. Jeu de balayage oculaire. Une notice propose plusieurs règles de jeu		
Qui est Toto?	<i>CLAIRET Françoise</i>	Atelier de l'oiseau magique
Jeu d'écoute et de respect des critères, de discrimination visuelle, de logique et de déduction. Jeu d'expression orale.		
Alpha Cat's : A la découverte de l'alphabet et de la langue des signes. MS-GS	<i>Petit, François</i>	Collins / Didacto
Jeu de cartes pour apprendre l'alphabet avec dossier pédagogique MS-GS, comprenant 12 règles de jeu, 14 activités, 4 planches de Bingo et 3 planches de dominos accompagnant un jeu de cartes. Sur le site : jeux en lignes (quizz)		
Le dragon des syllabes	<i>FLAMENT Claire</i>	Atelier de l'oiseau magique
jeu de lecture de syllabes, et de construction de mots. Jeu de conscience phonologique		
Témoignages. Jeu d'observation, de compréhension du langage écrit et de précision de la lecture	<i>Lacombez, Alix</i>	Atelier de l'oiseau magique
4 enfants sont témoins d'une même situation, mais leurs témoignages diffèrent par quelques nuances. Jeu pour un joueur ou plusieurs (seuls ou en groupe) 32 bandeaux BD sont répartis en 8 situations de 4 bandes dessinées. 60 cartes-questions réparties en 4 séries (expression / synonymes et contraires / sous-entendus ou implicites / vocabulaire)		
Tout en nuances. Jeu de lecture et de compréhension du langage	<i>Lacombez, Alix</i>	Atelier de l'oiseau magique
Jeu pour associer des cartes de textes concis avec des images ou des textes descriptifs. Ce jeu permet d'aborder différentes façons d'exprimer une même situation. 18 thèmes de 4 scénettes répartis en 3 séries pour travailler les pronoms possessifs, les verbes et terminaisons des temps, des termes spécifiques indéfinis, conjonctions, prépositions, adverbes		
Alpha Cat's : les lettres, les sons et les syllabes	<i>Petit, François</i>	Collins / Didacto
Jeu de cartes avec dossier pédagogiques comprenant 12 règles de jeu, 14 activités, 4 planches de Bingo et 3 planches de dominos accompagnant un jeu de cartes. Sur le site : jeux en lignes (quizz)		
Lire Lier	<i>Lan, Trividic</i>	Retz
Apprendre à interroger l'écrit / Décoder l'implicite des textes / Etablir des inférences / Remédiation		
Cartablaba, jeu d'imagination et de langage à partir de scènes illustrées	<i>CLAIRET Françoise</i>	Le Grand Cerf, éditions pédagogiques
Jeu de langage oral ou écrit. Jeu d'observation de scènes illustrées, souvent amusantes, de lecture d'images, de compréhension de situations, de déduction et d'inférence, de verbalisation. Jeu de construction de phrases (travail morphosyntaxique).		

Titre	Auteurs	Editeurs
Syllabozo	<i>Ouzoulias, André</i>	Retz
<p>Sous une forme ludique, en jonglant avec les noms et les images de 24 animaux, le Syllabozo permet aux enfants d'apprendre à segmenter et combiner les syllabes orales (activités phonologiques), ainsi qu'écrites (principe graphophonologique). Ce travail au niveau du composant (la syllabe), le plus accessible à tous les enfants, facilite la compréhension du principe alphabétique.</p>		
Les jeux du syllabozo	<i>Ouzoulias, André / Mehée, Loïc</i>	Retz
<p>Des jeux pour faciliter l'accès au principe alphabétique. En complément de l'utilisation collective du Syllabozo, ce matériel permet à l'enseignant d'organiser de multiples activités dans le cadre d'ateliers</p>		
Questions d'images. Jeu d'enrichissement de vocabulaire, de tri et de classement	<i>Lérin, Jérôme</i>	Atelier de l'oiseau magique
<p>Jeu de langage oral, d'écoute du vocabulaire, de description, de classification et de tri dans différentes catégories. 165 cartes-images et leurs étiquettes-mots réparties en 8 grands thèmes : animaux, mobilier, moyens de transport, objets-outils, vêtements, instruments de musique, fruits-légumes et lieux. 1 livret de devinettes en accompagnement</p>		
Mots malins. Jeu d'enrichissement du vocabulaire	<i>Pasturel, Martine</i>	Atelier de l'oiseau magique
<p>Jeu d'enrichissement du vocabulaire employé sous toutes ses formes au travers d'exercices diversifiés de vocabulaire, d'orthographe et de grammaire. 140 cartes réparties en 7 séries d'exercices : fluence verbale, classification, mots cachés, synonymes/contraires, tournure de phrase, mots imposés et évocation</p>		
The Great Verb Game		ELI :European Language Institute
<p>Jeu de 100 cartes + 3 dés cartonnés + livret péd + table de verbes</p>		
Life sequences		LDA
<p>40 cartes couleur, réparties en séquences de 6 à 10 cartes pour comprendre les concepts de temps et le développement d'un pommier, d'une fleur, d'une grenouille, d'une souris, d'un papillon et d'une souris</p>		
Questions and answers		ELI :European Language Institute
<p>Jeu pour exercer en anglais la forme interrogative et acquérir un vocabulaire de base. Une notice propose des pistes d'exploitation et prolongements</p>		
Time and Growth		LDA
<p>40 cartes couleur, réparties en 9 séquences (3 à 7 cartes chacune) pour développer la notion de temps, la compréhension du développement séquentiel d'évènements.</p>		
Who's who?		ELI :European Language Institute
<p>Jeu de déduction et d'investigation de 2x33 cartes pour s'exercer et pratiquer en anglais</p>		
Jeu des magasins	<i>Quilan, D.</i>	Nathan
<p>Décomposition des nombres de 1 à 5, compter, comparer, acheter et gérer un budget en anglais</p>		
English Cat's : Fruit	<i>Petit, François</i>	Collins / Didacto
<p>Apprendre le nom des fruits en anglais avec des jeux de tri, memory, mistigri, défis et batailles (75 cartes fruits : 25 cartes- Image, 25 cartes-Mot, 25 cartes-Duo, 2 cartes correction, 1 carte-souris, 5 cartes règles de jeu)</p>		

Titre	Auteurs	Editeurs
English Cat's : Colours and shapes	<i>Petit, François</i>	Collins / Didacto
Apprendre le nom des formes et couleurs en anglais avec des jeux de tri, memory, mistigri, défis et batailles (75 cartes formes ou couleurs : 25 cartes- Image, 25 cartes-Mot, 25 cartes-Duo, 2 cartes correction, 1 carte-souris, 5 cartes règles de jeu)		
English Cat's : School supplies	<i>Petit, François</i>	Collins / Didacto
Apprendre le nom du matériel utilisé à l'école en anglais avec des jeux de tri, memory, mistigri, défis et batailles (75 cartes matériel : 25 cartes- Image, 25 cartes-Mot, 25 cartes-Duo, 2 cartes correction, 1 carte-souris, 5 cartes règles de jeu)		
English Cat's : School supplies. Dossier pédagogique	<i>Petit, François</i>	Collins / Didacto
Apprendre le vocabulaire du matériel scolaire en anglais. 12 règles de jeu, 15 activités ludiques, 1 plateau de jeu et 5 planches Bingo. Un jeu de cartes en accompagnement		
English Cat's : Colours and shapes. Dossier pédagogique	<i>Petit, François</i>	Collins / Didacto
Apprendre le vocabulaire des formes et des couleurs en anglais. 11 règles de jeu, 17 activités ludiques, 2 plateaux de jeu et 6 planches Bingo. Un jeu de cartes en accompagnement		
English Cat's : Animals	<i>Petit, François</i>	Collins / Didacto
Apprendre le nom des animaux en anglais avec des jeux de tri, memory, mistigri, défis et batailles (75 cartes animaux : 25 cartes-Image, 25 cartes-Mot, 25 cartes-Duo, 2 cartes correction, 1 carte-souris, 5 cartes règles de jeu)		
Le miroir de Crataline. Ateliers variés autour du langage écrit pour jeunes lecteurs	<i>Clairet, Françoise</i>	Atelier de l'oiseau magique
Ce jeu propose des activités autour du langage écrit pour des jeunes lecteurs : évocation et assemblage (trouver 3 mots correspondant à une indication à l'aide de syllabes proposées dans le désordre) ; mémoire de travail (découvrir un message camouflé en suivant une consigne) ; attention visuelle ; phonologie ; observation ; compréhension		
Ouvrez l'oeil ! Jeu des différences	<i>Clairet, Françoise</i>	Atelier de l'oiseau magique
Ce jeu basé sur 10 thèmes de la vie quotidienne fait appel aux capacités attentionnelles et permet de travailler la compréhension et l'observation visuelle (20 cartes images couleurs + 20 cartes textes + 10 textes lacunaires et 10 illustrations à compléter au feutre à l'eau ou après duplication)		
Dans le bon sens. 12 ateliers de réflexion et de maîtrise e la langue	<i>Mutelet, Philippe</i>	Atelier de l'oiseau magique
Ce jeu permet de travailler de manière ludique et en autonomie : 12 ateliers répartis en 3 thèmes (grammaire, conjugaison, orthographe) offrent des possibilités régulières de réinvestissements réfléchis et d'évaluation. Un texte est utilisé en référence dans le cadre de certains exercices : "Le joueur de flûte de Hamelin"		
Ortho Cat's : Les terminaisons de sons "é", "i", "u"	<i>Petit, François</i>	Collins / Didacto
Un jeu de rapidité pour apprendre l'orthographe. Ecoutez les phrases des autres joueurs et tapez le plus vite possible sur la terminaison qui semble bonne. Guide d'exploitation en accompagnement.. Sur le site : jeux en lignes		
Ortho Cat's : Les homophones grammaticaux	<i>Petit, François</i>	Collins / Didacto
Jeu de cartes avec guide comprenant des règles de jeu, un plateau et des activités ludiques. Jeu avec 18 cartes homophones, 60 cartes phrases et 2 cartes règles. Sur le site : jeux en lignes		

Titre	Auteurs	Editeurs
Ortho Cat's : Les mots	<i>Petit, François</i>	Collins / Didacto
Un jeu de cartes (60 cartes mots, 18 cartes sons et 2 cartes règles). Guide d'exploitation en accompagnement. Sur le site : jeux gratuits en ligne (quizz)		
Le roi de la conjugaison	<i>Avril, Séverine</i>	Jocatop
Jeu avec plateau, 330 cartes (110 cartes par niveau du cycle 3) pour trouver le temps d'un verbe, trouver l'infinitif dans une phrase, conjuguer le verbe, trouver le sujet d'un verbe conjugué et changer le temps d'une phrase		
De temps en temps	<i>Fourret Gwendoline / Le Querré Patrice</i>	Atelier de l'oiseau magique
jeux en ateliers évolutifs et modulables pour faire acquérir aux élèves une bonne maîtrise des temps de l'indicatif, repérer et utiliser les terminaisons de chaque temps, s'approprier des formes verbales, appliquer des règles d'accord entre le sujet et le verbe, approcher les pronoms personnels sujet et les groupes des verbes.		
La grammaire en question	<i>Lacombez, Alix / Dirou</i>	Atelier de l'oiseau magique
Jeu qui s'adresse à ceux qui connaissent les règles de grammaire. Il s'agit de raisonner, déduire et analyser à partir de 4 x 30 cartes		
Grammi Cat's : les classes grammaticales	<i>Petit, François</i>	Collins / Didacto
Valisette avec dossier pédagogique et un jeu évolutif d'écoute, de rapidité et de reconnaissance des classes grammaticales (250 phrases et 9 classes grammaticales). Sur le site : jeux en ligne (quizz)		
Grammi Cat's : Les fonctions des mots	<i>Petit, François</i>	Collins / Didacto
Jeu de cartes avec dossier pédagogique avec 7 règles de jeu, 24 activités ludiques, 2 plateaux de jeu et 4 planches de Bigo pour accompagner un jeu decartes (400 phrases et 11 cartes fonctions). Sur le site : jeux en lignes (quizz)		
Conju - Cat's. Niveau CE	<i>Petit, François</i>	Collins
Un jeu de 125 cartes (84 cartes-verbe, 14 cartes-temps, 15 cartes-action, 7 cartes-correction, 5 cartes-règles de jeu pour apprendre à conjuguer. Un guide d'activités avec un plateau de jeu accompagne		
La spirale de Grammala	<i>Clairét, Françoise</i>	Atelier de l'oiseau magique
Jeu de grammaire et de conjugaison. La sorcière Gramala a horreur de la grammaire. Elle a enfermé tous les de là classe dans sa spirale. Il faut l'aider à déjouer les pièges		
Spatio-Cats. Apprendre l'heure. CP-CE2	<i>Petit, François</i>	Collins
Jeu pour apprendre l'heure, avec 77 carte-heure (pendule, montre, expression), 2 cartes-correction, 1 carte-souris et 3 cartes-règles. Un guide avec activités et plateau de jeu accompagne		
Cata.stop. Stratégie pour la prévention des catastrophes		Ministère de l'écologie et du développement durable
Jeu de cartes avec règles du jeu pour sensibiliser aux risques naturels		
Fruits et légumes		Heron
Jeu de cartes sur les familles et origine des fruits et légumes, fruits rouges, fruits du verger, fruits exotiques, feuilles, graines et cosses, racines et tubercules		
Bataille de la nature à la lisière de la forêt	<i>Exbrayat, M. Christine</i>	Didacto
Un jeu bilingue (version anglaise et française) pour en savoir p^lus sur lrégime alimentaire des animaux de la forêt		

Titre	Auteurs	Editeurs
Tu manges quoi ? Fooly		Didacto
Jeu pour 1 à 5 joueurs. A l'aide de cartes ergonomiques (adaptées aux petites mains), construire un maximum de rosaces, en mettant côte à côte les animaux mangeant au moins un aliment identique. Une feuille A4 pour accompagner.		
Le corps humain		Heron
Jeu de cartes (sept familles) questions-réponses sur le corps humain, squelette, muscles, circulation du sang, système nerveux, organes digestifs, poumons et appareil reproducteur.		
Le loto des odeurs		
Jeu éducatif pour développer l'odorat pour 1 à 5 joueurs. 30 odeurs pour découvrir le monde		
Je découvre l'hygiène à la maison		Celda
Jeu (loto) pour aborder les règles élémentaires d'hygiène à la maison		
L'alimentation. Tout goûter, c'est jouer	<i>Durack, Isabelle</i>	CRDP de Versailles
Comprendre l'alimentation et l'équilibre alimentaire avec des jeux et des histoires pour connaître l'alimentation ailleurs et autrefois		
Maximémo des aliments		Nathan
Mémoire d'aliments (jus d'orange, hamburger, pâtes, pommes, cerises, ananas, tomates, haricots verts, poulet, poisson (maquereaux), oeufs, chocolat, gâteau, bonbons)		
Fenêtre sur l'Art	<i>Deniziot, Vincent</i>	Atelier de l'oiseau magique
Découvrir des caractéristiques des peintres et l'interprétation de leurs tableaux. Jeu d'observation fine, et de langage et de sensibilisation à l'art.		
Technologie Cycle 2 (caisse Lego)		
Caisse de Lego Dacta pour aborder les engrenages et poulies accompagné de 6 fiches de montage		
Lego (caisse)		
Caisse constituée à la demande de briquettes et divers accessoires		
Lego n°2 (caisse)		
Caisse de 1180 briquettes rouges et jaunes (1 ou 2 plots)		
Technologie Cycle 1 (caisse Lego)		
Caisse de Lego Dacta pour construire des objets roulants accompagné de fiches de montage		