

Liste des jeux BIBLIO-JEUX disponibles à la bibliothèque municipale Richelieu de La Sarre

Classés par âges

Tableau 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).

Planète	Aspects de la communication	Jeux	À partir de
 BON DÉPART 0-6 ans	1. Imiter les mouvements et les gestes	A.1.1 Contenants à empiler A.1.1.2 Tambourine océan A.1.2 Bâton de pluie	12 mois 6 mois 6 mois
	2. Comprendre le lien de cause à effet	A.2.1 Maison des formes A.2.1.2 Oiseau à tirer	9 mois
	3. Imiter les sons	A.3.1 Animaux couineurs	9 mois
	4. Participer à une activité à tour de rôle	A.4.1 Méga blocks A.4.3 Balles sensorielles	Valider 9 mois
 QUESTIONS 0-6 ans	1. Comprendre les premiers mots et pointer	B.1.1 Madame Patate B.1.2 Panier à déjeuner B.1.3 Cubes souples	12 mois
	10. Comprendre des consignes simples	B.10.2 La tour des consignes	12 mois

	1. Exprimer les premiers mots	C.1.1 Marionnettes C.1.2 Ma maison C.1.4 Le dé des premiers mots C.1.4.2 Casse-tête en bois (puzzle coucou-vroum)	12 mois 18 mois
---	--------------------------------------	--	----------------------------------

Liste des jeux BIBLIO-JEUX disponibles à la bibliothèque municipale Richelieu de La Sarre

Classés par âges

Tableau B : pour les enfants âgés entre 18 mois et 3 ans

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.

Planète	Aspects de la communication	Jeux	À partir de
 BON DÉPART 0-6 ans	5. Associer des objets ou des images	A.5.1 Ensemble d'aliments à couper A.5.3 À la ferme (têtes et queues) A.5.4 Ferme d'apprentissage Peekaboo	18 mois
	6. Comprendre le lien de cause à effet	A.6.1 Tarte de tri A.6.1 Jeu de tri par couleur A.6.2 Puzzle duo	3 ans 3 ans 2 ans
 QUESTIONS 0-6 ans	3. Comprendre les mots-questions (où, qu'est-ce qui, avec qui, avec quoi)	B.3.1 Lapin et magicien B.3.2 Les mamans et leur petit B.3.3 Les pirates où et quand B.3.4 Jeu qui cherche quoi où B.3.5 Jeu de mémoire de la ferme 3-D B.3.6 Qui va sauver la princesse	2 ans 3 ans
	4. Comprendre des notions de base (petit/gros, chaud/froid, plein/vide, en haut/en bas/dans...)	B.4.1 Puzzle duo contraires	2 ans

	2. Exprimer plusieurs mots	C.2.6 Cherche et trouve dragon	2 ans
	3. Exprimer plusieurs mots et nommer la catégorie (moyens de transport, animaux, aliments, jouets, parties du corps, vêtements, métiers, instruments de musique, sports)	C.3.2 Cherche et trouve Toupie et Binou C.3.5 Chefs en délire C.3.7.1 Au royaume des catégories niveau 1 C.3.7.2 Au royaume des catégories niveau 2	2 ans 3 ans
	1. Produire les sons p, b, m, t, d, n	D.1.1 Parcours de phonèmes p, b et m D.1.2 Ça alors, c'est bizarre t, d et n	2 ans
	1. S'exprimer par de courtes phrases	E.1.1 Ferme 3D avec animaux E.1.2 Une journée au zoo (casse-tête tactile)	18 mois

Liste des jeux BIBLIO-JEUX disponibles à la bibliothèque municipale Richelieu de La Sarre

Classés par âges

Tableau C : pour les enfants âgés entre 3 ans et 4 ans ½

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

Planète	Aspects de la communication	Jeux	À partir de
 0-6 ans	5. Comprendre plusieurs mots	B.5.1 Magnéti'book 4 saisons B.5.2 Mont-à-mots Croco	4 ans 3 ans
	6. Comprendre des notions d'espace	B.6.1 Apprenons la ferme B.6.3 Stationne tes voitures	3 ans 4 ans
	7. Comprendre des notions de temps	B.7.1 La roulette du temps	4 ans
 0-6 ans	3. Exprimer plusieurs mots et nommer la catégorie (moyens de transport, animaux, aliments, jouets, parties du corps, vêtements, métiers, instruments de musique, sports)	C.3.2 Cherche et trouve Toupie et Binou C.3.5 Chefs en délire C.3.7.1 Au royaume des catégories niveau 1 C.3.7.2 Au royaume des catégories niveau 2	2 ans 3 ans
	4,5,6. Exprimer des notions abstraites (formes, couleurs, quantité, espace, temps)	C.4.1 La maison des actions C.4.2 Girafes en foulards C.4.7 La course aux robots C.5.1 À la conquête des contraires C.6.1 Allez les escargots	3 ans 4 ans 3 ans

		C.6.2 Dominos géants C.6.3 Serpents et échelles Toupie et Binou C.6.4 La course aux fromages C.6.5 Bingo des monstres C.6.6 Bonbons en folie C.6.7 Les émotions C.6.8 Trou de mémoire C.6.9 Jouons avec les notions temporelles	4 ans
	7. Trouver et nommer les mots rapidement	C.7.1 Nomme-moi une catégorie C.7.2 Nomme-moi C.7.3 Fais-moi une devinette	4 ans
 0-6 ans	1. Produire les sons p, b, m, t, d, n	D.1.1 Parcours de phonèmes p, b et m D.1.2 Ça alors, c'est bizarre t, d et n	2 ans
	2. Produire les sons f, v, k, g, s, z, l, r	D.2.1 Parcours des phonèmes f et v D.2.2 Parcours des phonèmes s et z D.2.3 Parcours des phonèmes k et g D.2.4 Ça alors, c'est bizarre k, g et gn D.2.5 Les phonèmes en écran s et z D.2.6 Les phonèmes en écran l et r	3 ans
	3. Produire les sons ch, j, r	D.3.1 Ça alors, c'est bizarre r D.3.3 Parcours des phonèmes ch et j	4 ans
	4. Prononcer les groupes de consonnes	D.4.1 Parcours des doubles consonnes l D.4.2 Parcours des doubles consonnes r	4 ans
	5. Produire des mots de plus de 3 syllabes	D.5.1 Parcours des mots polysyllabiques D.5.2 Ça alors, c'est bizarre polysyllabique	4 ans



2. Allonger les phrases (3 mots et plus)	E.2.1 Le train des phrases E.2.2 Le casse-phrase E.2.3 Le loto des petites phrases E.6.5 La chasse aux monstres	3 ans 4 ans
	3. Utiliser les déterminants (le, la, les, un, une) Utiliser les pronoms personnels (je, tu)	E.3.1 Grand coffre à outils E.3.2 Croque-carotte E.3.2 Gargouille cherche et trouve E.3.3 Le, la, les en images E.3.3.1 Le, la, les en images (2) 3 ans
	4. Utiliser les pronoms personnels (moi, toi, je, tu)	E.4.2 Je joue ou tu joues? 3 ans
	5. Utiliser différents temps de verbes (présent, passé, futur) Utiliser les pronoms il et elle	E.5.1 Temps de verbe en images 1 E.5.1 Temps de verbe en images 2 E.5.1.2 O.K.O junior E.5.2 Le parcours des temps et de verbes 3 ans ½ 4 ans 3 ans ½
	6. Utiliser les pronoms personnels il et elle	E.6.1 La spirale des pronoms il et elle E.6.2 Loto des pronoms il et elle E.6.2 Cherche et trouve à la ferme de Fouin-Fouin 3 ans ½
	7. Utiliser les prépositions (à, de, pour)	E.7.1 Loto des prépositions à, de, pour 3 ans ½
	8. Utiliser le singulier et le pluriel des verbes	E.8.1 Trouve-le trouve-les! 4 ans
	9. Produire l'accord au féminin des adjectifs	E.9.1 Accordons-nous 4 ans
	10. Produire des phrases complexes	E.10.1 La chasse aux pirates E.10.2 Abracadabra, dis-moi pourquoi 4 ans

 DISCOURS 0-6 ans	1. Utiliser des mots pour décrire	F.1.1 Géoforme F.1.1.2 Mini tangram F.1.2 Casse-tête Coucou Hibou F.1.2.2 Différence junior F.1.3 Casse-tête le goûter de l'écureuil	3 ans 4 ans 3 ans
	2. Raconter une courte histoire	F.2.4 Tous au dodo	3 ans ½
	3. Raconter une histoire plus longue	F.3.1 Raconte-moi F.3.2 Le petit chaperon rouge F.3.2.1 Une patate à vélo F.3.3 Les trois petits cochons	4 ans
 ÉVEIL À L'ÉCRIT 0-6 ans	1. Jouer avec les sons dans les mots	G.1.1 La pêche aux sons G.1.1 Hérisson, jouons avec les sons G.1.3 Le zoo des sons G.1.3 Rigolo le serpent G.1.4 Où est mon jumeau G.1.5 Qu'entends-tu? G.1.6 Cherche et trouve la syllabe G.1.7 Jouons avec les syllabes G.1.8 Comptons les syllabes G.1.9 Rimes simples hérisson	4 ans
	2. Nommer les lettres et leur son	G.2.1 Minuscules et majuscules : alligators alphabet G.2.1 Composer des lettres G.2.1 Le bingo du robot G.2.3 Méli-mélo de l'alphabet G.2.3.1 <i>Le camion des lettres (en commande)</i> G.2.4 Pique-nique ABC-123 G.2.4 Crabes alphabet G.2.4.1 La soupe aux lettres G.2.5 Les sons de la locomotive G.2.5.1 Alpha-bêtes	3 ans 4 ans

Liste des jeux BIBLIO-JEUX disponibles à la bibliothèque municipale Richelieu de La Sarre

Classés par âges

Tableau D : pour les enfants âgés entre 4 ans 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.

Planète	Aspects de la communication	Jeux	À partir de
	5. Comprendre plusieurs mots	B.5.1 Magnéti'book 4 saisons B.5.2 Mont-à-mots Croco	4 ans 3 ans
	6. Comprendre des notions d'espace	B.6.1 Apprenons la ferme B.6.3 Stationne tes voitures	3 ans 4 ans
	7. Comprendre des notions de temps	B.7.1 La roulette du temps	4 ans
	8. Comprendre des notions de quantité	B.8.1 Jeu choco B.8.2 Jeu de Popcorn	4 ans ½
	9. Comprendre les mots-questions pourquoi et quand	B.9.1 Pourquoi les carottes ont-elles disparu? B.3.3 Les pirates où et quand B.3.6 Qui va sauver la princesse?	5 ans 3 ans
	10. Comprendre des consignes longues et complexes	B.10.1 Comprendre les phrases relatives qui B.10.2 Magnéti'book clown B.10.3 Destination consignes	5 ans 3 ans
	11. Comprendre les inférences	B.11.1 Raisonne au parc B.11.2 Bingo des devinettes	4 ans 5 ans

	3. Exprimer plusieurs mots et nommer la catégorie (moyens de transport, animaux, aliments, jouets, parties du corps, vêtements, métiers, instruments de musique, sports)	C.3.2 Cherche et trouve Toupie et Binou C.3.5 Chefs en délire C.3.7.1 Au royaume des catégories niveau 1 C.3.7.2 Au royaume des catégories niveau 2	2 ans 3 ans
	4,5,6. Exprimer des notions abstraites (formes, couleurs, quantité, espace, temps)	C.4.1 La maison des actions C.4.2 Girafes en foulards C.4.7 La course aux robots C.5.1 À la conquêtes des contraires C.6.1 Allez les escargots C.6.2 Dominos géants C.6.3 Serpents et échelles Toupie et Binou C.6.4 La course aux fromages C.6.5 Bingo des monstres C.6.6 Bonbons en folie C.6.7 Les émotions C.6.8 Trou de mémoire C.6.9 Jouons avec les notions temporelles	3 ans 4 ans 3 ans 4 ans
	7. Trouver et nommer les mots rapidement	C.7.1 Nomme-moi une catégorie C.7.2 Nomme-moi C.7.3 Fais-moi une devinette	4 ans

	3. Produire les sons ch, j, r	D.3.1 Ça alors, c'est bizarre r D.3.3 Parcours des phonèmes ch et j	4 ans
	4. Prononcer les groupes de consonnes	D.4.1 Parcours des doubles consonnes l D.4.2 Parcours des doubles consonnes r	4 ans
	5. Produire des mots de plus de 3 syllabes	D.5.1 Parcours des mots polysyllabiques D.5.2 Ça alors, c'est bizarre polysyllabique	3 ans
	4. Utiliser les pronoms personnels (moi, toi, je, tu)	E.4.2 Je joue ou tu joues?	3 ans
	5. Utiliser différents temps de verbes (présent, passé, futur) Utiliser les pronoms il et elle	E.5.1 Temps de verbe en images 1 E.5.1 Temps de verbe en images 2 E.5.1.2 O.K.O junior E.5.2 Le parcours des temps et de verbes	3 ans ½ 4 ans 3 ans ½
	6. Utiliser différents temps de verbes (présent, passé, futur) Utiliser les pronoms il et elle	E.6.1 La spirale des pronoms il et elle E.6.2 Loto des pronoms il et elle E.6.2 Cherche et trouve à la ferme de Fouin-Fouin	3 ans ½
	7. Utiliser les prépositions (à, de, pour)	E.7.1 Loto des prépositions à, de, pour	3 ans ½
	8. Utiliser le singulier et le pluriel des verbes	E.8.1 Trouve-le trouve-les!	3 ans ½
	9. Produire l'accord au féminin des adjectifs	E.9.1 Accordons-nous	4 ans
	10. Produire des phrases complexes	E.10.1 La chasse aux pirates E.10.2 Abracadabra, dis-moi pourquoi	4 ans

	1. Utiliser des mots pour décrire	F.1.1 Géoforme F.1.1.2 Mini tangram F.1.2 Casse-tête Coucou Hibou F.1.2.2 Différence junior F.1.3 Casse-tête le goûter de l'écureuil	3 ans 4 ans 3 ans
	2. Raconter une courte histoire	F.2.4 Tous au dodo	3 ans ½
	3. Raconter une histoire plus longue	F.3.1 Raconte-moi F.3.2 Le petit chaperon rouge F.3.2.2 Une patate à vélo F.3.3 Les trois petits cochons	4 ans
	4. Expliquer	F.4.2 Semblable ou différent F.4.3 Qu'est-ce qui cloche?	5 ans
	1. Jouer avec les sons dans les mots	G.1.1 La pêche aux sons G.1.1 Hérisson, jouons avec les sons G.1.3 Le zoo des sons G.1.3 Rigolo le serpent G.1.4 Où est mon jumeau G.1.5 Qu'entends-tu? G.1.6 Cherche et trouve la syllabe G.1.7 Jouons avec les syllabes G.1.8 Comptons les syllabes G.1.9 Rimes simples hérisson	4 ans
	2. Nommer les lettres et leur son	G.2.1 Minuscules et majuscules : alligators alphabet G.2.1 Composer des lettres G.2.1 Le bingo du robot G.2.3 Méli-mélo de l'alphabet G.2.3.1 <i>Le camion des lettres (en commande)</i> G.2.4 Pique-nique ABC-123 G.2.4 Crabs alphabet G.2.4.1 La soupe aux lettres	3 ans 4 ans

		G.2.5 Les sons de la locomotive G.2.5.1 Alpha-bêtes	
--	--	--	--