

# Les jeux de langage

Pour les - de 4 ans



## **Cartes et histoires de sorcières français/anglais - à partir de 3 ans**

Les fameuses souris et araignées aident le petit garçon de l'histoire à affronter la sorcière avec beaucoup d'humour.

Cette [collection](#) permet de faire une multitude d'activités de la lecture au jeu, en passant par l'imagination ou le dessin. Les possibilités sont infinies et chaque enfant peut l'utiliser aussi bien seul, qu'en fratrie ou avec un adulte.



## **Coffret Les histoires à raconter Montessori - à partir de 3 ans**

90 cartes pour organiser la pensée, se repérer dans le temps et favoriser l'expression orale.

Pour les 4-6 ans



## **Fairy tales - à partir de 5 ans - 20 min - 1 à 8 joueurs**

Des milliers de contes à imaginer...

Inspirez-vous des cartes illustrées pour inventer des histoires émouvantes ou saugrenues !

## **Mes premières énigmes objets - à partir de 4 ans - 1 à 4 joueurs**

Dans le jeu Mes Premières Énigmes Objets, trois illustrations amusantes et colorées sont dévoilées à tous les enfants. Chaque dessin est un indice qui permet de deviner le mot recherché.



## **Premiers mots - à partir de 4 ans**

Le découpage des mots en lettres et en syllabes prépare l'enfant à réussir son entrée en lecture. A travers de nombreuses activités ludiques, seul ou à plusieurs, l'enfant s'amuse à reconstituer 40 mots en assemblant des lettres ou des syllabes.



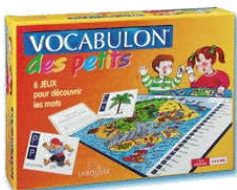
**Qui est ce ? - à partir de 4 ans - 15 min - 2 joueurs**

Un grand classique aux personnages décalés en jeu de cartes ! Qui Est-Ce ? Devinez qui figure sur la carte Mystère de votre adversaire avant qu'il ne devine qui se trouve sur la vôtre !



**Time's up kids - à partir de 4 ans – 20min - 2 à 12 joueurs**

L'objectif de chaque partie est de faire deviner un mot, un objet, un personnage, un animal à ses partenaires pendant la durée du sablier. D'abord en le décrivant, puis en le mimant. Dans cette version, il n'est pas nécessaire de savoir lire, toutes les cartes sont des illustrations.



**Vocabulons des petits - à partir de 4 ans - 15 min - 1 à 6 joueurs**

6 jeux faciles, amusants et progressifs pour découvrir l'alphabet et les mots.

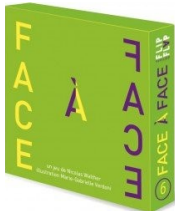
Pour les 6-8 ans

**Devine tête - à partir de 6 ans – 30min - 2 à 6 joueurs**

La réponse est sur ma tête ! Tirez une carte (sans la regarder) pour la fixer sur votre bandeau.

Posez le maximum de questions en un temps limité pour deviner l'illustration de la carte qui est sur votre tête : animal, légume, fruit, objet ! Oui, mais quoi ?

Il faut se dépêcher car tout le monde le sait sauf vous !



**Face à Face - à partir de 7 ans - 30min - 2 à 8 joueurs**

Jeu d'observation, de vocabulaire, d'imagination et de rapidité qui se joue en deux équipes face à face!

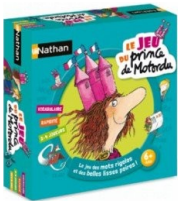
Les cartes présentent 4 dessins de chaque côté, sur fond vert ou bleu.

Les joueurs doivent en simultanée se débarrasser de leurs cartes en les collant toutes comme des dominos et en annonçant deux mots commençant la même lettre, correspondant aux deux dessins qui se trouvent face à face !



**J'aide mon enfant à aimer la lecture - à partir de 6 ans - 1 à 6 joueurs**

S'amuser avec les mots et ses contes préférés ou raconter des histoires à plusieurs voix sont autant d'activités efficaces, ludiques et faciles pour donner à votre enfant le goût de lire seul.



**Le Jeu du Prince de Motordu - à partir de 6 ans - 30min - 2 à 4 joueurs**

Un jeu de plateau pour s'amuser avec les mots et découvrir l'univers du Prince de Motordu.



**Mots magiques - à partir de 6 ans - 2 joueurs**

Au fin fond de la forêt magique, la sorcière Susie et le magicien Pim sont en train de se livrer à une captivante compétition : lequel des deux magiciens trouvera le mot magique le plus puissant ?



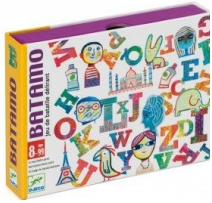
**Twist délire - à partir de 7 ans - 15 min - 2 à 6 joueurs**

Jeu très simple : trouver, sur les cartes posées, les mots contenant les deux voyelles tirées par les dés.

Au recto des cartes, il y a des mots avec des pictos : il faut être rapide ! Au verso, il n'y a que des pictos : il faut beaucoup d'imagination pour les interpréter.

Les parties sont rapides, amusantes et pour toutes les générations. Ce jeu a pour but d'améliorer la lecture et de développer le vocabulaire.

## Pour les + de 8 ans et adultes



### **Batamo - à partir de 8 ans - 20 minutes - 2 à 4 joueurs**

Les joueurs s'affrontent dans une course au 1er mot trouvé suivant les lettres et les thèmes des cartes retournées...

Fous rires garantis !



### **Mixmo - à partir de 8 ans - 30min - 2 à 6 joueurs**

Disputez une course endiablée dans laquelle chaque joueur construit sa propre grille de mots. Placez et déplacez vos lettres en toute liberté pour enchaîner les

« MIXMO ! » et griller vos adversaires.



### **Taboo - à partir de 10 ans - 30min - 4 à Plus de 10 joueurs**

Taboo est un grand classique des jeux d'ambiance familiaux.

Son principe est simple : les joueurs sont répartis dans plusieurs équipes et doivent faire deviner à leurs coéquipiers un maximum de mots dans un temps limité mais sans prononcer les mots interdits.