



Jeux disponibles  
au Centre de Documentation  
du Centre de Ressources Autisme  
Languedoc Roussillon  
Pour consultation sur place



Juin 2007

## SOMMAIRE

classement par ordre alphabétique de titre.....page 2  
classement par cote de classement .....page 3

- § 8ième dimension : y'a du jeu dans les pensées. (cote : JEU-22)
- § Adjectifs en photos (cote : JEU-15)
- § Clé des sons 4-6 ans (cote : JEU-07)
- § Comment se comporter avec les autres (cote : JEU-25)
- § Emotions/ les sentiments. (cote : JEU-20)
- § Et puis N°2 ...? La boîte à histoires : réfléchir, associer, raconter, construire des séquences, écrire des textes (cote : JEU-01)
- § Il était une fois : le jeu de cartes pour raconter des histoires (cote : JEU-11)
- § Jeu des portraits (cote : JEU-18)
- § Le loto des odeurs : 30 odeurs pour découvrir le monde (cote : JEU-06)
- § L'Enchaînement des temps (cote : JEU-16)
- § Les signes de Mano : dictionnaire de Langue des Signes Française (LSF) avec liens bilingues I.V.T. (cote : JEU-09)
- § Loto à souffler (cote : JEU-10)
- § Loto sonore des bruits familiers (cote : JEU-08)
- § Maître Jaquot ; histoires en images (cote : JEU-02)
- § Mémo photo (cote : JEU-14)
- § Où est la faute ?/Photos absurdes (cote : JEU-21)
- § Plaques du toucher. (cote : JEU-24)
- § Pragma(cote livre D.4.4-22)
- § Prépositions en photos (cote : JEU-03)
- § Résolution de problèmes (cote : JEU-04)
- § Schubi Mimic : jeu pour la motricité de la bouche (cote : JEU-12)
- § Sentimage, la boîte à histoires (cote : JEU-13)
- § Séquences sociales : Echanges avec les autres (cote : JEU-05)
- § Syntax (cote livre D.4.4-21)

Fournisseurs de Matériel (liste non exhaustive) .....page 11

## classement par cote de classement

cote : JEU-01

[Et puis N°2 ...? La boîte à histoires : réfléchir, associer, raconter, construire des séquences, écrire des textes](#) Schubi, 1998.

145 cartes images 10x9,2 cm; livret. jeu enfants de 6 à 12 ans.

24 histoires en images pour raconter et discuter sur des sujets variés. Les objectifs : apprendre à observer attentivement, analyser et rétablir les faits dans l'ordre, raisonner logiquement, enrichir le vocabulaire, améliorer l'expression orale et écrite, utiliser les images pour créer des dialogues ou des jeux de rôle.

Référence fournisseur ET puis N°2/Ref. HI 00264/ Mot à mot/41,00€

cote : JEU-02

[Maitre Jaquot ; histoires en images](#) Schubi, 1996. 160 cartes-images, livret accompagnement.

objectifs : observer, discerner et reconstituer le déroulement des faits, raisonner logiquement, enrichir du vocabulaire, stimuler la narration orale et écrite, remanier les histoires racontées en images sous forme de dialogues et de rôles.

Référence fournisseur Maitre Jacot/ Ref 5HI00262 Mot à mot /41,00€

cote : JEU-03

[Prépositions en photos](#) L.D.A.. 35 photos couleur. à partir de 4 ans.

35 photos en couleurs illustrant des prépositions.

Référence fournisseur Prépositions /Ref. 5IM00188 Mot à mot/20,00€

cote : JEU-04

[Résolution de problèmes](#) .Speechmark Publishing Limited, 1998. 48 cartes couleur.

Ce jeu de cartes illustre des problèmes courants. Pour chacun des 16 problèmes présentés, il est proposé 2 solutions possibles.

Référence fournisseur Quelle solution /. 5LA00067 Mot à mot/39,00€

cote : JEU-05

[Séquences sociales : Echanges avec les autres](#) Speechmark Publishing Limited, 1991. 48 cartes couleur. Color Cards.

8 séquences de situations quotidiennes présentant des types d'émotions variées pour mettre en évidence les interactions sociales et les relations avec autrui, appréhender la communication verbale et non-verbale...

Référence fournisseur [Sequences sociales/ Histoires au quotidien 2 Ref 5HI10644/ Mot à mot /44,00€](#)

cote : JEU-06

[Le loto des odeurs : 30 odeurs pour découvrir le monde](#) Paris : Sentosphere, 1998. 5 planches de jeux; 30 boîtiers diffuseurs, règle du jeu. à partir de 4 ans; de 1 à 5 joueurs.

Jeu de société ayant pour objectif de développer l'odorat tout en s'amusant.

Référence fournisseur [Le loto des Odeurs/Ref.3060 627 catalogue CrècheBourellier /37,00€](#)

cote : JEU-07

CONSCIENCE C. [Clé des sons 4-6 ans](#) : apprendre l'articulation, le langage et l'écrit dans le plaisir partagé d'un jeu de cartes Accès Editions, 2006. 176 cartes; livret d'Accompagnement. de 3 à 6 ans.

la méthode sollicite les activités de langage, les procédés de mémorisation et le comportement pour développer harmonieusement tous les pré-requis nécessaires à l'apprentissage de la lecture, l'écriture et l'orthographe à travers la traitement des informations visuelles, auditives et kinesthésiques

Référence fournisseur [Clé des sons 4-6 ans/Ref. 5PH00844/Mot mot/69,00€/](#)

cote : JEU-08

[Loto sonore des bruits familiers](#) NATHAN, 2005. 1 cd (36 min.), 12 planches jeu, 40 jetons , notice. à partir de 2 ans; individuel ou collectif.

les objectifs de ce jeu : écouter et identifier ds bruits familiers, mémoriser des bruits et des sons et les associer à une image, sensibiliser à la lecture dont l'apprentissage est fondé sur l'écoute des syllabes et des phonèmes, développer le vocabulaire

Référence fournisseur [Loto sonore bruits familiers/Ref.5PA00218 Mot à mot/40,00€](#)

cote : JEU-09

[Les signes de Mano : dictionnaire de Langue des Signes Française \(LSF\) avec liens bilingues I.V.T.](#) . 1 cd rom, livret accompagnement, plan de la ville. 70 decors animés, vocabulaire de 700 signes, 400 définitions en LSF.

A chaque coin de rue, de nouvelles animations ouvrent une porte sur l'univers de la langue des signes et du français.

Référence fournisseur [Les signes de Mano /Ref. 5LS13930 Mot à mot/59,00€](#)

cote : JEU-10

[Loto à souffler](#) Mot à mot. 4 grilles de loto, 36 jetons, 2 plateaux de jeu, 1 balle, 1 jeu à souffler. à partir de 3 ans.

un jeu unique et très amusant qui fait travailler la fonction motrice orale, les muscles de la respiration et les lèvres.

Référence fournisseur [Loto à souffler/Ref.5SO14592 Mot à mot/24,00€](#)

cote : JEU-11

[Il était une fois : le jeu de cartes pour raconter des histoires](#) Darwin project. 112 cartes contes, 56 cartes dénouements, 8 cartes vierges, 1 livret règle du jeu, . à partir de 7 ans de 2 à 6 joueurs; durée 30 mns.

les joueurs racontent une histoire à l'aide de cartes représentant des éléments propres aux contes de fées.

Référence fournisseur [Il etait une fois /Ref.5LA00297 Mot à mot/20,00€](#)

cote : JEU-12

[Schubi Mimic : jeu pour la motricité de la bouche](#) Schubi, 2005. 28 cartes à jouer, instructions;.

Les exercices de la langue et des lèvres forment et renforcent systématiquement les muscles de la bouche nécessaires à une bonne articulation.

Référence fournisseur [Mimic/Ref. 5AR02116Mot à mot/31,00€](#)

cote : JEU-13

[Sentimage, la boîte à histoires](#) Schubi, 2000. 143 cartes-images, 1 livret d'accompagnement. de 6 à 12 ans.

Les histoires ont pour cadre la vie quotidienne des enfants et leur univers affectif; elles les invitent à regarder, raconter et réfléchir aux sentiments qu'eux mêmes et leurs semblables éprouvent.

Référence fournisseur Sentimage /Ref. 5HI00268 Mot à mot/41,00€

cote : JEU-14

[Mémo photo](#) : jeu pour développer la mémoire Diset, 2004. 54 cartes. de 3 à 6 ans, 1 ou plusieurs joueurs.

Jeu pour développer la mémoire

Référence fournisseur Memory photos/Ref 003 670 Classes maternellesBourrelier/15,00€

cote : JEU-15

[Adjectifs en photos](#) LDA. 35 photos en couleurs; 1 livret accompagnement. à partir de 4 ans.  
favorise le developpemnt du langage.

Référence fournisseur Adjectifs REF 5IM00189 Mot à mot/20,00€

cote : JEU-16

[L'Enchaînement des temps](#) LDA. 39 cartes, 1 livret accompagnement. à partir de 4 ans; temps présent passé et futur de 13 verbes .

developpe la compréhension et l'expression conjuguée des verbes, peut être utilisée en conjonction avec divers systèmes d'expression par signes.

Référence fournisseur Enchaînement des temps/Ref 5HI00187Mot à mot/20,00€

cote : JEU-18

[Jeu des portraits](#) NATHAN. 16 fiches portrait cartonnées, 64 bandes cartonnées, 1 livret d'accompagnement. à partir de 5 ans, de 1 à 6 joueurs.

Objectifs pédagogiques : reconnaître et nommer les différentes parties du visage, reconnaître un codage, utiliser un code et raisonner logiquement, comprendre la négation d'une consigne, imaginer et créer

Référence fournisseur Jeu des portraits//Ref. 5LO00236Mot à mot/42,00€

cote : JEU-20

[Emotions/ les sentiments](#). Paris : Mot à mot, 1998. 48 photos couleur (210 x 148 mm), livret d'accompagnement. Boîte de 48 photos couleur (210 x 148 mm) représentant des sentiments.

Les personnages qui interprètent ces scènes sont de générations, de couleurs et de sexes différents. Les sentiments interprétés sont la joie, la peur, la tendresse, la colère, etc. Ces photos suscitent des situations langagières (commentaire, propre expérience du patient, cause possible, etc.) et conviennent particulièrement aux patients cérébrolésés (aphasiques, traumatisés crâniens, etc.)

Référence fournisseur [Les Sentiments /Ref.51M10642Mot à mot/39,00€](#)

cote : JEU-21

[Où est la faute ?/Photos absurdes](#) Mot à mot, 1992. 48 photocartes grand format, livret présentation. Color Cards. illustration d'erreurs de la vie courante.

Ce jeu se compose de cartes illustrant chacune une personne en train d'exécuter une activité courante en rapport avec le travail, les loisirs ou la vie de tous les jours. Chaque carte comporte une erreur, la tâche consiste à découvrir et à expliquer "ce qui ne va pas" dans chaque cas.

Référence fournisseur [Photos absurdes Ref 5LA10504/ Mot à mot 39,00€](#)

cote : JEU-22

MARCELLI D, CATHELIN N. [8ième dimension : y'a du jeu dans les pensées.](#)

Paris : Valoremis, 2006. jeu de table pour jeunes 12-18 ans, à partir de 3 joueurs, livret d'accompagnement, cartes, dès, pions, jetons, sablier.

La 8ème Dimension est un outil à l'usage des professionnels de l'adolescence : soignants, pédagogues ou animateurs. Il a été co-conçu par une équipe de soignants travaillant depuis de nombreuses années auprès de jeunes adolescents, en particulier des collégiens qui présentent des troubles à prévalence scolaire : troubles du comportement, échec scolaire et menace de décrochage, signes de souffrance psychique ... Ce jeu cherche à favoriser les représentations des adolescents et à susciter leur réflexion et leur jugement en les situant dans un système d'échanges et de reconnaissance des pensées de chacun. C'est un support ludique de médiation.

Faciliter la verbalisation et l'expression chez ceux qui sont en difficulté pour investir leurs pensées (inhibition, anxiété, impulsivité, ...).

Parce que ce jeu permet à chacun d'occuper une place pleine et entière dans le système de communication ludique proposé, il est essentiel de respecter les modes de régulation prévus, notamment la place de l'arbitre en amont, pendant et en aval de la partie.

[Référence fournisseur Valorémis /60,00€](#)

cote : JEU-24

[Plaques du toucher.](#) Bourrelier. 6 plaques 30 x 35 cm.. 6 plaques (30 x 35 cm)

présentant 6 touches différents. L'enfant va comparer les textures et exprimer les différences. Ces sensations peuvent être également ressenties en plaçant les plaques au sol pour une découverte pieds nus

[Référence fournisseur Bourrelier Plaques du Toucher/ REF 461214 /catalogue Crèche Bourrelier/83,00€](#)

cote : JEU-25

[Comment se comporter avec les autres](#) Mot à mot, 2002.44 cartes illustrées.

44 planches (15 cm x 21 cm) en dessin couleur représentant des scènes. Dans chaque scène, un ou des personnages adoptent une bonne ou une mauvaise attitude envers les autres. Ces planches peuvent servir de support à l'échange verbal, notamment avec des adultes.

[Référence fournisseur Comportements sociaux Mot à mot/ Ref.51M02184, 39,00 €](#)

cote livre : D.4.4-21

**Syntax** Marc MONFORT et Adoracion JUAREZ-SANCHEZ , Ortho éditions,

Support visuel pour la communication référentielle.

6 jeux de 32 cartes; 1 petit guide présentant les modes d'utilisation et rappelant les soutiens théoriques de la communication référentielle.

Référence fournisseur : en librairie

cote livre : D.4.4-22

**Pragma** Marc MONFORT et Adoracion JUAREZ-SANCHEZ , Ortho éditions,

Support visuel pour la communication référentielle.

4 séries de 24 fiches-modèles (3 dessins); 72 dessins séparés; un guide présentant les modes d'utilisation et rappelant les soutiens théoriques de la communication référentielle.

Référence fournisseur : en librairie

## Fournisseurs de Matériel (liste non exhaustive)

<p>Mot à Mot <a href="http://www.mot-a-mot.com">www.mot-a-mot.com</a> 5, rue Dugommier 75012 PARIS Tél : ++33 (0)1.43.44.07.72 Fax : ++33 (0)1.43.44.37.02 e-mail : <a href="mailto:contact@mot-a-mot.com">contact@mot-a-mot.com</a></p>	<p>Bourellier <a href="http://www.bourellier.fr">www.bourellier.fr</a> N° vert 0800.007.671</p>
<p>Valorémis <a href="http://www.valoremis.fr">www.valoremis.fr</a> 26 rue Pradier 75019 PARIS Tél: 01 43 15 05 43 Fax: 01 43 61 15 29 E-mail: <a href="mailto:jeux@valoremis.fr">jeux@valoremis.fr</a></p>	<p>Ortho-éditions 76 - 78 rue Jean Jaurès 62330 ISBERGUES Tel : 03 21 61 94 94 Fax : 03 21 61 94 95 Service Matériels/Ouvrages: 03 21 61 94 94 <a href="http://www.orthoedition.com/materiels.php">www.orthoedition.com/materiels.php</a></p>