

Éditeur de matériels d'apprentissages ludiques et didactiques



atelier de l'oiseau magique

SÉLECTION 2025-2026



3 11 ans

Nos engagements, nos valeurs



L'engagement

Conception & fabrication 100% française



L'éthique

Notre production est conditionnée en France par des ESAT*.



L'excellence

Créés en collaboration avec des professionnels du milieu scolaire et des orthophonistes (enseignants et orthophonistes) pour un contenu ludique et rigoureux.



L'écologie

Matière recyclable. Jeux durables et robustes, conçus pour durer dans le temps, pensés pour un usage intensif en classe.

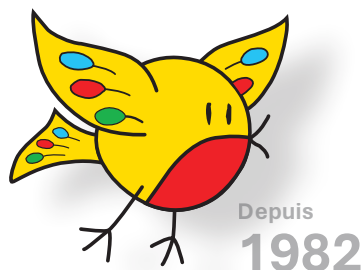


La solidarité

Nous privilégions le savoir-faire local avec nos partenaires et fournisseurs.

* Établissement et service d'aide par le travail

*Le jeu au cœur de l'apprentissage,
notre profession de foi.*



Chers partenaires de l'éducation,

Depuis 1982, notre impératif à **l'Atelier de l'Oiseau Magique** repose sur une conviction inébranlable : l'émerveillement est la clé de l'apprentissage.

Nous ne créons pas de simples jeux, mais des outils didactiques rigoureux pensés pour transformer la curiosité de l'enfant en véritable progression. Cette exigence est garantie par une collaboration étroite avec les experts : enseignants et orthophonistes.

Notre triple engagement :

- 1. Rigueur pédagogique :** du ludique pour des résultats concrets.
- 2. Qualité française :** une fabrication locale, respectueuse du savoir-faire.
- 3. Innovation :** des solutions adaptées aux défis éducatifs d'aujourd'hui.

Ce catalogue, condensé de notre production, vous ouvre la porte sur notre univers, avec notamment 3 nouveautés prêtes à enrichir vos ateliers.

Ensemble, faisons du jeu le moteur de la réussite de chaque enfant.

L'équipe de l'Atelier de l'Oiseau Magique.

3 ans

PS

CYCLE 1

NOUVEAUTÉ
2025

L'ANNIVERSAIRE DE PETIT LOUP

Auteure : Joëlle CAUMES | Illustrations : F. BROGARD

OBJECTIFS DU JEU

Idéal pour des groupes de 4 à 8 élèves ou toute la classe, ce jeu unique stimule la mémoire visuelle, l'attention, le vocabulaire ainsi que la capacité à lire et à comparer des images.



Pédagogie différenciée

Jeu collectif

LE MATÉRIEL

- 1 affiche de référence (A3)
- 1 plateau magnétique identique
- 28 éléments aimantés
- 2 paquets cadeaux en volume
- 20 cartes cadeaux thématiques
- 6 cartes numération (1, 2, 3)
- 18 personnages en situation

EXTENSION POSSIBLE

- 48 cartes (4 séries) pour varier les champs lexicaux et relancer l'intérêt des élèves.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Langage : Expression orale, questionnaire, description et formulation d'hypothèses.

Numération : Comparaison des nombres de 0 à 3 et utilisation des cartes à points.

Observation : Identification de graphismes, d'expressions et de couleurs.

Esprit critique & Collaboration : Stimulation de l'écoute et de la bienveillance entre les enfants.

Une vidéo d'accompagnement et de prise en main est disponible en scannant le QR Code.



COMMENT JOUER

Modes de jeu progressif + extension thématique

1. **Qu'est-ce qui a disparu ?** : Les élèves identifient et replacent les objets manquants sur l'image.
2. **Dénombrement** : Les élèves comptent les éléments manquants à l'aide des cartes de numération.
3. **L'élève maître du jeu** : Un élève cache les éléments, développant ainsi l'autonomie.
4. **Cacher et compter** : L'élève retrouve et compte les éléments grâce aux cartes de numération.
5. **Qui a pris les objets ?** : Les enfants émettent des hypothèses à partir d'images de mise en situation.
6. **Les différences** : Les élèves identifient et décrivent les éléments dont les caractéristiques ont changé.
7. **Le Cadeau Mystère** : Les élèves devinent le contenu d'un paquet cadeau en posant des questions OUI/NON (cartes cadeaux « vocabulaire » supplémentaires avec l'extension).

COCC'SYMI

Auteur : Olivier PIERRE | Illustrations : Développement LUDIA

OBJECTIFS DU JEU

Observation | Logique | Raisonnement | Symétrie



COMMENT JOUER

COCC'SYMI est un jeu pédagogique destiné aux écoles maternelles. Il s'articule autour de trois modes de jeu distincts :

1. Dans le cadre d'ateliers individuels, le jeu propose 8 niveaux de difficulté progressive, où l'enfant doit assembler des moitiés de coccinelles pour former un tout en respectant différents critères. Les critères varient, allant de la simple correspondance des couleurs ou du nombre de points à des consignes de symétrie plus complexes, d'orientation, ou même de complétion.
2. Un jeu de groupe, appelé « **La balade des coccinelles** », permet de travailler l'écoute et les notions spatiales. L'enseignant(e) distribue des coccinelles déjà assemblées et donne des consignes orales pour que les enfants les placent à la suite les unes des autres, en respectant l'ordre et les critères demandés.
3. Enfin, le jeu « **Dés Dingos** » introduit un aspect aléatoire à l'aide de trois dés (couleurs, constellations, et chiffres). Le but est d'être le premier à rassembler six coccinelles symétriques, mais les instructions pour y parvenir sont déterminées par le lancer de dés.

LES + DU JEU

Outil polyvalent, COCC'SYMI prépare dès le plus jeune âge aux mathématiques, à l'écrit et à la géométrie.

LE MATÉRIEL

- 36 coccinelles avec 72 moitiés (couleurs et nombre de points différents)
- 24 bandeaux consignes (niveaux 1 à 8)
- 3 dés pour varier les défis

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Reconnaissance et dénombreage : Identifier les couleurs, compter de 1 à 6.

Logique et assemblage : Reconstituer des images et travailler la symétrie.

Perception spatiale : Maîtriser notions et vocabulaire spatiaux.

Motricité fine : Développer la coordination et la dextérité.

Concentration : Renforcer la patience et l'attention.

Une vidéo d'accompagnement et de prise en main est disponible en scannant le QR Code.



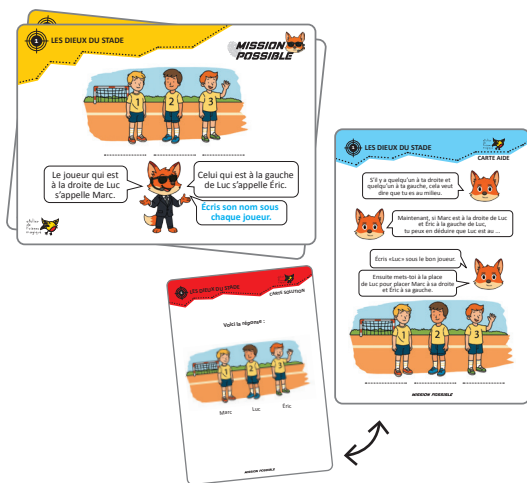
MISSION POSSIBLE

Auteure : Luc GALLIC | Illustrations : F. BROGARD



OBJECTIFS DU JEU

Jeu pédagogique captivant, conçu pour stimuler la logique, le raisonnement et l'analyse de données numériques.



COMMENT JOUER

Bienvenue, jeune agent. Avec Renard Malin, célèbre espion rusé, tu vas vivre une grande aventure. À ton tour de devenir un agent secret, de résoudre de mystérieuses énigmes et de réaliser des missions possibles.

Deviens un vrai agent secret : Choisis ton nom d'agent secret pour l'année, reçois et mémorise ton code clandestin. Obtiens ta CIA (Carte Internationale d'Agent) pour chaque mission.

Ta mission : trouver le coupable : Un mystère ! L'enseignant(e) te confie l'enquête. À toi de découvrir qui est le coupable, où il habite et pourquoi il a agi.

Résous les énigmes, trouve les indices : Tu devras résoudre 10 énigmes à l'aide de cartes spéciales (et des aides si besoin). Chaque énigme réussie = un indice gagné, remis par l'enseignant(e).

Démasque le coupable : Une fois les 10 indices en main, rassemble les preuves pour résoudre l'affaire. Attention, il faudra être observateur et logique.

Remporte ton diplôme : 1 enquête résolue, tu deviens Agent Secret Confirmé, avec 2 missions réussies, tu deviens Agent Secret Expert.

Pédagogie différenciée

Individuel | Groupes

LE MATÉRIEL

- 30 cartes ÉNIGME pour des défis variés
- 30 cartes AIDE/ SOLUTION R° V°
- 7 cartes OUTIL
- 5 missions avec indices
- Une Carte Internationale d'Agent (C.I.A.)
- Diplômes d'agent secret Confirmé/ Expert
- Liste des domaines traités par les énigmes

Ressources en ligne

- Une liste d'alias « agents secrets »
- Tableau codes « agents secrets »
- Feuille de suivi des élèves

EXTENSION POSSIBLE

- 25 cartes ÉNIGME pour des défis variés
- 25 cartes AIDE/SOLUTION R°V°

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Raisonnement : Traduire des données et comprendre des enchaînements logiques.

Numération et Calcul : Calculer des valeurs par addition, soustraction, multiplication | Fractions.

Analyse de données : Lire, comparer et interpréter des tableaux et des graphiques.

Résolution de problèmes : Prélever des informations, émettre des hypothèses, et les vérifier.

Organisation spatiale : Se structurer dans l'espace avec un positionnement relatif.

Comparaison : Notion de rang et comparaison de données

Une vidéo d'accompagnement et de prise en main est disponible en scannant le QR Code.



NOS PUZZLES



Réf. AS2406.3

Matériel :

- 1 Puzzle de 12 pièces
- 2 cartes



recto
verso

Niveau 1 : terme à terme
avec découpe de pièces

Niveau 2 : terme à terme
sans découpe de pièces



recto
verso

Niveau 3 : personnages et
animaux sans décor avec
découpe de pièces

Niveau 4 : décor seul avec
découpe de pièces



Réf. AS2406.4

- Matériel :**
- 1 Puzzle de 12 pièces
 - 2 cartes



Réf. AS2406.1

- Matériel :**
- 1 Puzzle de 12 pièces
 - 2 cartes



Réf. AS2406.2

- Matériel :**
- 1 Puzzle de 12 pièces
 - 2 cartes



Réf. AS2506.1

- Matériel :**
- 1 Puzzle de 12 pièces
 - 2 cartes



Réf. AS2506.2

- Matériel :**
- 1 Puzzle de 12 pièces
 - 2 cartes

**NOUVEAUTÉS
2025**

APPARIO

Le concept autonome et autocorrectif qui fonctionne comme un casse-tête.

Il consiste à replacer neuf pièces de forme carrée sur une grille. Pour cela, il faut réussir à apparier leurs faces.

La correction consiste à comparer la grille réalisée à la grille référente. Des symboles facilitent cette tâche.

CYCLE 1



Construction de quantités jusqu'à 10

- Construction de quantités jusqu'à 10
- Dénombrement
- Combinatoire
- Écritures des quantités en doigts, constellations et chiffres



Formes et graphismes / Cycle 1

- Discrimination visuelle
- Reconnaissance de formes, tailles, graphismes
- Complémentarité de forme, symétrie

CYCLE 2



Lecture / Cycle 2

- Confusions visuelles b/d p/q
- Précision de lectures
- Morphologie des mots



CYCLE 2



Additions / Cycle 2

- Calcul mental
- Mécanismes d'addition
- Mémoire • Autocorrection



Soustractions / Cycle 2

- Calcul mental
- Mécanismes de soustraction
- Mémoire • Autocorrection



Multiplications / Cycle 2

- Calcul mental
- Mécanismes de multiplication
- Mémoire • Autocorrection



Vocabulaire / Cycle 2

- Lexique • Logique
- Mémoire • Autocorrection

CYCLE 3



Additions / Cycle 3

- Calcul mental
- Mécanismes d'addition
- Mémoire
- Autocorrection



Soustractions / Cycle 3

- Calcul mental
- Mécanismes de soustraction
- Mémoire
- Autocorrection



Multiplications / Cycle 3

- Calcul mental
- Mécanismes de multiplication
- Mémoire
- Autocorrection



Vocabulaire / Cycle 3

- Lexique
- Logique
- Mémoire
- Autocorrection



Une collection
de 8 petites lectures
adaptées au cycle 2
sur le thème des Émotions

À travers 8 petites histoires vivantes et illustrées, Thierry Bernard invite les enfants de 7 à 8 ans à explorer le monde des émotions.

Chaque récit met en scène un enfant accompagné de Capucine, une tourterelle malicieuse, qui guide les jeunes lecteurs dans la découverte de leurs sentiments et de ceux des autres.

Conçue pour le cycle 2, cette collection aide les élèves à identifier, nommer et réguler leurs émotions, favorisant ainsi la confiance en soi, la communication et le respect d'autrui.

Un excellent support pour développer les apprentissages essentiels : lire, écrire, comprendre et vivre ensemble.

Des histoires courtes, accessibles et magnifiquement illustrées, pour allier plaisir de lire et éveil à la sensibilité.

Les histoires



La joie



La colère



La jalousie



La peur



La honte



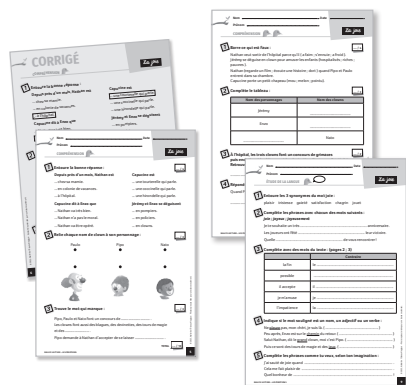
La tristesse



La fierté



La surprise



Fiches d'exploitation

Pour chaque livret, trois fiches sont proposées :

- un questionnaire niveau 1, facile (🐣);
- un questionnaire niveau 2, un peu plus difficile (🐣 🐣);
- une troisième fiche « Étude de la langue » (🐣 🗨️) composée essentiellement d'exercices de vocabulaire, mais aussi de grammaire, de conjugaison, d'orthographe et d'expression écrite. Cette fiche ne fera pas l'objet d'une évaluation.

Chaque questionnaire de compréhension est évalué sur 10 points. Cependant, le nombre de livres lus n'entre pas dans l'évaluation finale des résultats, seul compte le pourcentage de réussite.

Pour faciliter le travail des enseignants, les corrections accompagnent chacune des trois fiches. Un tableau de prêt, un tableau d'évaluation et un diplôme sont également proposés.

3 - 4 ans

PS - MS

C'EST MA MAISON !

Réf. AS2401 | PS / MS | CYCLE 1

Auteur : Hugo Patchat – Illustrateur : Frédéric Brogard



OBJECTIFS DU JEU

Identifier et replacer correctement les personnages dans les pièces d'une maison en respectant des consignes visuelles et auditives avec le livret de consignes orales (ref.AF2401).

COMMENT JOUER

Chaque joueur dispose d'un plateau et de ses personnages. À partir des fiches « consignes », il doit placer les personnages dans les bonnes pièces selon les critères demandés. Les niveaux évoluent : de la simple reconnaissance visuelle jusqu'à la prise d'indices et la déduction.

Matériel : • 6 plateaux magnétiques • 6 lots de 6 personnages • 12 fiches « consignes » 4 niveaux de difficulté

Extension disponible Réf. AS2402 (À partir de 4 ans)

Matériel : 18 fiches « consignes »
Compétences : repérage spatial, logique d'association, compréhension de la négation. Cette extension s'utilise avec le matériel du jeu de base.

Livret de consignes orales Réf. AF2401 (À partir de 4 ans) : Compétences : vocabulaire précis, écoute active, mémorisation et notions topologiques.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Discrimination visuelle fine (formes, couleurs, tailles, vêtements).
- Repérage spatial et logique de déduction.
- Respect et compréhension de consignes.
- Développement du vocabulaire lié à l'habitat.

4 ans

MS

LES OURSONS GOURMANDS

Réf. AS2302 | MS | CYCLE 1

Auteur : Maryse Laisné – Illustrations : Frédéric Brogard



OBJECTIFS DU JEU

Construire des échelles pour aider l'oursin à attraper ses aliments favoris ! Un jeu mathématique ludique qui permet aux enfants de comprendre la construction de la quantité jusqu'à 6 par le dénombrement et la combinatoire.

COMMENT JOUER

Chaque enfant dispose d'un plateau et de ses pièces « barreaux ». Il doit compléter les 5 échelles en respectant la quantité de barreaux indiquée sur la fiche consigne. Certaines fiches imposent aussi le nombre de pièces à utiliser : il faut donc trouver la bonne combinaison !

Matériel : • 6 plateaux • 6 lots de 24 pièces « barreaux » colorées • 18 fiches « consignes » 6 niveaux progressifs • 1 dé « quantités » • 1 dé « couleurs »

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Dénombrement jusqu'à 6
- Combinatoire de sous-quantités
- Stratégie de remplissage et recherche de compléments
- Respect de consignes et anticipation
- Déduction et raisonnement logique



EN VOITURE SYLLABES !

Réf. AS2403 | GS | CYCLE 1

Auteure : Maude Rombit

OBJECTIFS DU JEU

Un jeu ludique pour développer la conscience phonologique et amener les enfants à repérer les syllabes dans un mot à partir de photos.

COMMENT JOUER

Chaque joueur dispose d'un train et d'un lot de photos.

Selon le niveau :

Niv. 1 : placer dans chaque wagon une photo d'un mot comportant 1, 2, 3 syllabes.

Niv. 2 : retrouver un mot contenant un groupe de sons indiqué.

Niv. 3 : identifier une syllabe d'attaque à partir d'un mot modèle.

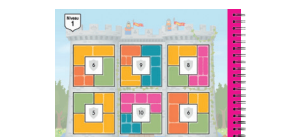
Niv. 4 : trouver un mot qui rime avec celui proposé.

Niv. 5 : écouter des consignes orales et retrouver la photo correspondante.

Matériel : • 4 plateaux • 96 photos • 8 bandeaux « consignes » • 1 livret de consignes orales

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Discrimination auditive et identification de syllabes.
- Enrichissement du vocabulaire.
- Mobilisation de la mémoire auditive et de la flexibilité mentale.
- Respect de consignes visuelles et orales.
- Développement de la conscience phonologique (syllabe, attaque, rime).



CHATEAU DES COMPTES

Réf. AS2103 | GS | CYCLE 1

Auteur : Maryse Laisné - Illustrateurs : Patrice Le Quéré & Marion Mercuzot

OBJECTIFS DU JEU

Construire des quantités jusqu'à 10 à partir de pièces représentant des pierres, en combinant, comparant et recherchant les compléments nécessaires pour remplir les fenêtres du château.

COMMENT JOUER

Chaque joueur complète les fenêtres de son château en respectant les consignes du livret associé.

Selon les niveaux :

1. Il suit un modèle visuel (terme à terme).
2. Il combine des pièces pour atteindre une quantité donnée.
3. Il cherche les compléments nécessaires pour arriver à 10.
4. Il déduit et anticipe à partir d'informations partielles.

Matériel : • 6 plateaux • 6 lots de 18 pièces • 6 livrets de consignes

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Dénombrement et compréhension des quantités jusqu'à 10
- Construction d'une quantité à partir de sous-quantités
- Recherche de compléments
- Logique, anticipation et gestion de l'espace
- Comparaison et flexibilité mentale

6 ans

CP

UNE TOUCHE DE LECTURE

Réf. AS2004 | CP | CYCLE 2

Auteure : Bénédicte Riboneau - Illustrations : Sylvain Henry

OBJECTIFS DU JEU

Un jeu original pour développer la compréhension orale et écrite à travers des scènes à colorier.

COMMENT JOUER

Deux modes d'utilisation :

1. En écoute de consignes :

Le maître de jeu lit les phrases. Les enfants écoutent, observent et colorient la zone indiquée dans la bonne couleur.

→ **Objectif** : écouter, comprendre et exécuter une consigne avec précision.

2. En lecture de consignes :

L'enfant lit lui-même les phrases, comprend et colorie les zones correspondantes.

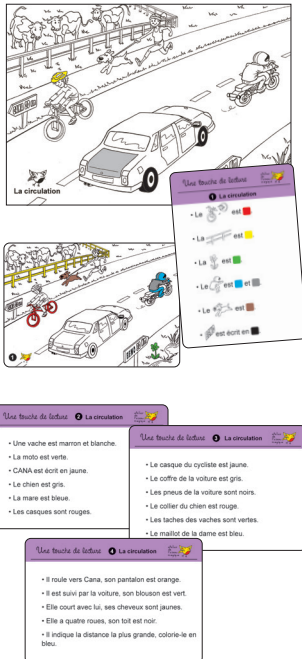
→ **Objectif** : donner du sens à la lecture par une action concrète.

Matériel : • 12 scènes • 24 fiches « consignes » • 24 fiches de corrections

Extension disponible : 4 thèmes supplémentaires – Réf. AS2004.1

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Compréhension orale et écrite.
- Discrimination visuelle et auditive.
- Lecture et mémorisation d'informations.
- Précision du geste graphique.
- Enrichissement du lexique courant.



7 ans

CE1

MANIP'& MATHS

Réf. AS2204 | CE1 | CYCLE 2

Auteure : Lucie Perenne - Illustrateur : Frédéric Brogard

OBJECTIFS DU JEU

Un jeu de résolution de problèmes mathématiques concrets, basé sur la manipulation d'éléments dans des décors illustrés.

Chaque action donne du sens aux calculs et rend les notions mathématiques visibles, concrètes et ludiques.

COMMENT JOUER

Chaque joueur choisit un thème et un niveau adapté à ses compétences.

Il lit le problème, manipule les éléments dans le support pour représenter la situation, puis répond à la question posée.

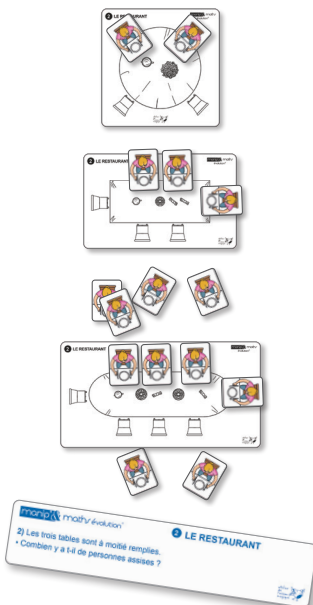
Le jeu peut être utilisé en autonomie ou en atelier guidé, selon le niveau de lecture des enfants.

Le matériel : 8 malles thématiques

Dans chaque mallette : • 1 support décor • 1 lot d'éléments • 5 bandeaux "problèmes" • 1 livret de corrections

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Lecture fine et compréhension de consignes.
- Utilisation du vocabulaire mathématique.
- Logique et raisonnement mathématique concret.
- Observation, comparaison et schématisation.
- Autonomie et validation par l'auto-correction.



8 ans

CE2

JE PENSE, DONC JE SUIS ?

Réf. AS2405 | CE2 | CYCLE 2

Auteur : Patrick Lechatel - Illustrateur : Frédéric Brogard

OBJECTIFS DU JEU

Un jeu d'association et de compréhension de lecture pour apprendre à interpréter des scènes illustrées et à déduire la pensée de chaque personnage. Un formidable outil pour développer la lecture fine, la logique d'interprétation et l'empathie cognitive.

COMMENT JOUER

Chaque joueur choisit un thème et un niveau de difficulté. Il observe la scène, lit les phrases et cherche quelle pensée correspond à quel personnage. Les couleurs d'encarts guident l'association. Une fois terminé, il vérifie ses réponses grâce au livret de correction par codes et couleurs. Le jeu peut être joué seul ou à deux, pour favoriser l'échange d'interprétations et la confrontation des points de vue.

Matériel : • 8 scènes • 96 cartes "phrase" • 1 livret de correction

Extension disponible : 4 nouveaux thèmes inédits (vendus séparément).

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Lecture et compréhension de phrases complexes.
- Prise d'informations visuelles.
- Logique de déroulement d'événements.
- Déduction et maîtrise des inférences.
- Lecture d'images et analyse de situations.

9 ans

CM1

LA TÊTE AU CARRÉ

Réf. AS2205 | CM1 | CYCLE 3

Auteur : Norbert D'Argilly

OBJECTIFS DU JEU

Un jeu de logique mathématique et de compréhension de lecture, où l'enfant doit associer les trois parties d'un problème résolu : l'énoncé, la question et le calcul-résultat.

Chaque association juste permet de reformer trois problèmes cohérents parmi neuf cartes disponibles.

Un excellent exercice de raisonnement, de lecture précise et de mémorisation des indices.

COMMENT JOUER

Chaque joueur reçoit les 9 cartes d'un thème.

Il trie d'abord les énoncés, les questions et les résultats, puis tente de reformer trois problèmes cohérents sur la grille.

Trois modes d'utilisation :

1. Avec la carte consigne (recto) → 3 indices de couleur pour débiter.
2. Avec la carte consigne (verso) → seulement 2 indices.
3. Sans consigne → autonomie complète et défi logique maximal !

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Lecture et compréhension de consignes mathématiques.
- Identification des données et logique de résolution.
- Maîtrise du vocabulaire et des unités de mesure.
- Association logique entre texte, question et résultat.
- Mémorisation et déduction.



« Tape sur la table, une fois ! »



60 cartes



TAM TAP

Réf. : SJ17108 | 5 ans et + | 2 à 4 joueurs | ⌚ 5 à 20 min
Auteur : Sébastien Marcou



OBJECTIFS DU JEU

Travailler l'enchaînement en rythme de gestes, la lecture de symboles, l'écoute.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- l'enchaînement en rythme de gestes moteurs simples,
- l'encodage et la lecture des symboles de gauche à droite,
- l'écoute et l'attention de l'autre,
- la mémorisation,
- l'observation et la socialisation.



D'UNE LETTRE À L'AUTRE

Réf. : SJ19105 | 5 ans et + | 1 à 3 joueurs | ⌚ 10 à 15 min
Auteure : Alix Lacomblez

OBJECTIFS DU JEU

Entraîner la conscience phonologique

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Ce jeu a pour but de travailler la conscience phonologique, indispensable à l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe, ainsi que la représentation mentale et la mobilité de la pensée, nécessaires à tout apprentissage en général.



LA BOÎTE À MOTS : RÉBUS

Réf. : SJ17101 | 5 ans et + | 2 joueurs et + | ⌚ 5 min
Auteure : Alexia Duplessis

OBJECTIFS DU JEU

Initiation à la lecture par les rébus.

Véritables prémices à la lecture, les rébus permettront d'initier les jeunes enfants à cet apprentissage.

Le décodage de cette « langue imagée » aiguïsera leur curiosité.

Le « langage écrit » pourra être ainsi appréhendé par les lecteurs ou futurs lecteurs, sous forme de jeu et avec plaisir.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Discrimination phonologique (travail autour des sons)
- Vocabulaire (travail autour de la définition et enrichissement du vocabulaire)
- Articulation • Évocation lexicale • Mémoire de travail • Attention
- Déduction et logique • Flexibilité cognitive
- Repérage spatio-temporel • Organisation spatiale
- Langage écrit (orthographe d'usage et lecture)



DRÔLES DE MOTS

Réf. : SJ19103 | 7 ans et + adapté pour les adultes | 2 joueurs et + | ⌚ 15 à 20 min
Auteure : Florence Royer, avec la participation d'Emma Royer

OBJECTIFS DU JEU

S'entraîner à la lecture de mots irréguliers.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Ce jeu permet de travailler sur la lecture des mots irréguliers, la transcription, la compréhension lexicale et la mémorisation, tout en offrant un cadre amusant et engageant pour les patients. Ce jeu est un outil incontournable pour les orthophonistes qui souhaitent proposer des activités variées et adaptées, en tenant compte des besoins spécifiques de chaque patient, notamment ceux en difficulté de lecture, comme les dyslexiques.



Méubles
poubelle - école - table -
échelle - canapé - rideau -
bureau - sandwich - lit - tasse -
bonbon - train - soucoupe -
chaise - musique - bol - assiette



Les noms de fruits
maison - banane - chemise -
poire - survêtement - rouge -
fraise - porte - jeu - stylo -
abricot - règle



Voici des jours de la semaine.
Tu dois dire quel jour vient après.
lundi - mercredi - dimanche -
samedi - mardi - vendredi -
jeudi - mercredi - samedi

CARTADOR

Réf. : SJ17104 | 7 ans et + adapté pour les adultes | 2 à 6 joueurs | ⌚ 20 min
Auteure : Françoise Clairet

OBJECTIFS DU JEU

Trouver les objets perdus par le chevalier Cartador pour stimuler les capacités attentionnelles et la mémoire de travail.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Attention (écoute attentive, concentration soutenue)
- Vitesse de traitement de l'information
- Mémoire de travail
- Mémoire à long terme
- Inhibition (contrôle de l'impulsivité et régulation des réponses)



exemples de cartes consigne



TOP CHRONO !

Quelle est la deuxième consonne de ce mot ?

ph

TOP CHRONO !

Épelle ce mot

une lettre sur trois.

ph



TOP CHRONO !

mot irrégulier

logatome

hamster

tricadul

TOP CHRONO !

TOP CHRONO !

Réf. : SJ17105 | 7 ans et + adapté pour les adultes | 2 à 4 joueurs | ⌚ 5 à 30 min
Auteure : Françoise Clairet

OBJECTIFS DU JEU

Développer la mémoire de travail, la vitesse d'exécution et la flexibilité mentale.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Mémoire de travail
- Attention et réflexes
- Vitesse d'exécution
- Flexibilité mentale
- Constitution du lexique orthographique (à partir de l'observation et de la manipulation de mots réguliers ou non)
- Capacités phonologiques (travail sur les logatomes)

Scannez-moi pour découvrir :

Nos vidéos



Notre catalogue

Notre site



Besoin d'aide ?

- **Besoin d'une notice ou d'une information sur un article ?**
service-client@oiseau-magique.com
- **Besoin d'un SAV sur un jeu ?**
sav@oiseau-magique.com
- **Un projet à éditer ?**
projet@oiseau-magique.com

Votre conseiller commercial local :

