

Mycomicro.com

MANOLO 2024-25

Tel. 02 / 353 00 49 Mycomicro.com@gmail.com



CE2-CM

Fluence N°4

Je lis avec aisance et intonation.

M.S.O. Méthode Syllabique



CP-CE2
FRED RICK
Tome 1
Les Meilleurs Amis de Sylvie

Fluence & Sons

Je lis avec aisance et intonation.



M.S.O. Méthode Syllabique **Orale**®

Editions

Après le petit-déjeuner, Sylvie prit le temps de jouer avec Fred et Rick. Elle lança la balle pour Fred et fit des jeux de lumière pour Rick.



Un jour, Fred eut une lée. ☹️☹️☹️

Il décida de faire tout ce qu'il pouvait pour montrer à Sylvie qu'il aimait plus que tout. ☹️☹️

👉 Tu peux lire avec une voix expressive car il a une idée de génie. 💡

M.S.O. Méthode Syllabique **Orale**®

2 catalogues à télécharger sur notre site www.mycomicro.net :

Catalogue : Liste Alphabétique (hibou avec un chapeau noir → 17 000 articles)

Catalogue : MANOLO 2024-2025 (similaire à celui-ci, mais beaucoup plus complet)



Depuis le début de MANOLO en 2006, Mycomicro vous accompagne pour vos achats de cahiers d'exercices pour la rentrée, ainsi que pour vos manuels scolaires Manolo.

L'enseigne Mycomicro a débuté dans le conseil en logiciels scolaires et d'orthophonie avant de proposer, depuis 10 ans, des manuels scolaires et des livres jeunesse. Vous obtenez immédiatement votre facture, sans délai d'attente.

Nous sommes là pour vous aider à trouver les articles dont vous avez besoin.

Nous disposons encore d'une **ligne téléphonique pour vous assister : 02/353 00 49**, avec de vraies personnes. Une petite équipe dédiée vous accompagne : Frédéric pour le conseil et John pour la logistique.

Mycomicro a agréé plus de 1 000 ouvrages, rendant ainsi accessibles aux écoles tant les ouvrages de Larousse que ceux de petits éditeurs qui impriment plus localement et non en RPC (République populaire de Chine - vérifiez le dos de vos livres jeunesse et choisissez l'éditeur en conséquence si vous enseignez l'écologie à vos élèves).

Mycomicro vous propose aussi de bonnes affaires, comme les mathématiques iParcours gratuits en version numérique sur internet, et jusqu'à 2 à 3 fois moins chers en version imprimée pour les élèves : <https://www.iparcours.fr/ouvrages>.

Enfin, pour remplacer les célèbres livres Tavernier **en sciences**, Mycomicro vous propose **des ouvrages clé en main comprenant non seulement l'outil pédagogique, mais aussi des ressources numériques pour vos TBI, vidéoprojecteurs ou écrans interactifs**.

La **MSO Méthode Syllabique Orale** est très proche de la découpe syllabique classique, corrigeant des erreurs de découpe, comme "glace" qui se lit en une seule syllabe et non deux. En revanche, les éditions **Adabam** et **Apili**, que nous proposons aussi, suivent plutôt une découpe proche des logopèdes, par exemple "attention" devient "a tten tion".

Généralement, la **MSO** est choisie pour l'apprentissage de la lecture en classe en raison de sa proximité avec la méthode syllabique classique avec des ponts phonétiques, tandis qu'**Adabam** (à partir de 5,50€ !) et **Apili** sont préférés pour les troubles Dys.

N'hésitez pas à nous contacter pour un conseil. Mycomicro est à vos côtés depuis 1992 ! 32 années d'expérience, cela compte dans une vie professionnelle.

Apprendre à lire : Sons et phonèmes - Confusions

6 à 9 ans = Sons 'bl' = 'pl' / 'cl' = 'gl'

un jeune (jon...eur)



Démo

Youtube®

à (bicy...ette)



6 à 9 ans = Sons 'bl' = 'pl' / 'cl' = 'gl'

un (...at) de spaghettis



une (...ouse) (...anche) du docteur



6 à 9 ans = Sons 'bl' = 'pl' / 'cl' = 'gl'

blouse blanche

clarinette

parapluie

clé

plume



- 15995 M.S.O. Méthode Syllabique Orale® Phonèmes "b" "p" avec ponts phonétiques - adapté DYS -5-9ans **13,99€**
- 15996 M.S.O. Méthode Syllabique Orale® sons "bl" "pl" / "cl" "gl" avec ponts phonétiques - adapté DYS **14,99€**
- 16346 M.S.O. Méthode Syllabique Orale sons et Phonèmes br - pr Ponts phonétiques - adapté DYS **13,99€**
- 16377 M.S.O. Méthode Syllabique Orale - Sons et Phonèmes - CH - J N°1 Ponts phonétiques - adapté DYS **13,99€**
- 16378 M.S.O. Méthode Syllabique Orale Sons & Phonèmes 6-9ans FR VR N°1 Ponts phonétiques - DYS **13,99€**
10.49€ au lieu de 13,99€ par 20 exemplaires
- 16378 MM.S.O. Méthode Syllabique Orale Sons & Phonèmes b/p bl/pl cl/gI br/pr fr/vr ch/j 5-9ans
- Collector 5 en 1 couverture rigide **54,99€ 41.25€ par 20 exemplaires**
- 17051 M.S.O. Méthode Syllabique Orale® sons "cl" "gl" avec ponts phonétiques - adapté DYS **14,99€**
11.25€ au lieu de 14,99€ par 20 exemplaires

Apprendre à lire : Lectures amusantes (Syllabique)

La tortue avance (...).

1. vite
2. lentement
3. rapidement



Le petit de la vache est (...).

1. le bœuf
2. le taureau
3. le veau



Le petit de la chatte est (...).

1. le chat
2. le château
3. le chaton



Démo

Youtube®



- 15812 M.S.O. Méthode Syllabique Orale® Lectures amusantes n° 1 avec ponts phonétiques - adapté DYS -5-8ans **14,99€**
- 15813 M.S.O. Méthode Syllabique Orale® Lectures amusantes n° 2 avec ponts phonétiques - adapté DYS -5-8ans **14,99€**
- 15814 M.S.O. Méthode Syllabique Orale® Lectures amusantes n° 3 avec ponts phonétiques - adapté DYS -5-8ans **14,99€**
- 15815 M.S.O. Méthode Syllabique Orale® Lectures amusantes n° 4 avec ponts phonétiques - adapté DYS -5-8ans **14,99€**
- 15816 M.S.O. Méthode Syllabique Orale® Lectures amusantes n° 5 avec ponts phonétiques - adapté DYS -5-8ans **14,99€**
11.25€ au lieu de 14,99€ par 20 exemplaires
- 17408 M.S.O. Méthode Syllabique Orale® Lectures amusantes n° 5 avec ponts phonétiques - adapté DYS -5-8ans **57,99€**
43.49€ au lieu de 57,99€ par 20 exemplaires

Apprendre à lire : Luc et Sophie : Les Voisins Malins

5 histoires Fluence CP CE1 CE2 Luc et Sophie Les voisins malins tome 1: Je lis avec aisance et intonation. MSO Méthode Syllabique Orale

Luc et Sophie : Les Voisins Malins - La Solution pour Réussir la Lecture Chronométrée à Haute Voix

Votre enfant est-il stressé par la lecture chronométrée à haute voix imposée à l'école ? Vous cherchez une solution pour l'aider à gagner en confiance et à lire avec aisance ? Luc et Sophie : Les Voisins Malins est la série qu'il vous faut.

Spécialement conçue pour accompagner les enfants dans leur apprentissage de la lecture, cette série propose une méthode innovante qui facilite la lecture fluide dès la fin du CP. Grâce à la Méthode Syllabique Orale (MSO), les mots sont segmentés en syllabes orales, rendant la lecture plus accessible et moins intimidante pour les jeunes lecteurs.

Ce que cette série offre :

- Préparation optimale à la lecture chronométrée : Chaque livre intègre des étapes spécifiques pour que votre enfant s'entraîne efficacement à lire à haute voix avec confiance :
 - a. Décryptage avec la MSO : Les mots sont segmentés en syllabes orales pour une compréhension et une lecture plus faciles.
 - b. Vocabulaire : Les mots complexes sont expliqués de manière simple et accessible pour renforcer la compréhension.
 - c. Lecture chronométrée en plusieurs formats :
 - Texte avec découpe syllabique MSO.
 - Texte avec lettres grisées pour indiquer les lettres muettes ou atténuées.
 - Texte avec double espacement entre les mots.
 - d. Lecture expressive : Des émojis sont intégrés dans le texte pour guider les pauses, les intonations, et les émotions, rendant la lecture plus engageante et moins monotone.
- Adaptée aux enfants DYS : La série est conçue pour répondre aux besoins des enfants présentant des difficultés de lecture, notamment les dyslexiques, en utilisant des techniques adaptées.
- Support pour les parents et les orthophonistes : Cette série est un outil précieux pour accompagner l'enfant dans son apprentissage, que ce soit à la maison ou en complément des séances d'orthophonie.

Luc et Sophie : Les Voisins Malins transforme la lecture chronométrée en un moment agréable et stimulant, aidant votre enfant à surmonter ses craintes et à s'améliorer jour après jour. Offrez à votre enfant le soutien dont il a besoin pour réussir à l'école, tout en s'amusant avec des histoires captivantes et des personnages attachants.



I. Le Château en Carton

I. Décryptage

Un
après-midi
ensoleillé
Sophie
trouvent
grande
boîte / boîte

Musique
Youtube®



carton
dans
rue
Sans
hésiter*
traînent / traînent
jusqu'au
transformer
château

I. Le Château en Carton

2. Vocabulaire

"Hésiter"* veut dire quand on prend du temps à réfléchir avant de faire quelque chose, parce qu'on n'est pas sûr. Par exemple, si tu vois une boîte en carton et que tu te demandes pendant un moment si tu veux jouer avec ou non, c'est

I. Le Château en Carton

Un après-midi ensoleillé, Luc et Sophie trouvent une grande boîte en carton dans la rue. Sans hésiter, ils la traînent jusqu'au jardin de Sophie. Ensemble, ils décident de la transformer en un château. Ils découpent des fenêtres, dessinent des briques avec des feutres, et installent un vieux drap en guise de porte. Pour eux,



c'est un véritable palais où ils règnent en tant que roi et reine. Ils passent des

Sans hésiter, 🧐 ils la traînent jusqu'au jardin de Sophie. 🧐🧐

Ensemble, 🧐 ils décident de la transformer en un château. 🏰 🧐🧐

Lis 'Sans hésiter' de manière rapide, comme Luc et Sophie, qui n'ont pas pris un seul instant pour réfléchir.

🏰 🧐 Mets un peu de magie dans ton intonation, car ils deviendront roi et reine de ce château.

Apprendre à lire : FLUENCE & SONS Fred et Rick® M.S.O. Méthode Syllabique Orale® avec ponts phonétiques® DYS

À travers les aventures de Fred et Rick, et de leur humaine Sylvie, votre enfant apprendra à lire correctement dès la fin du CP. Une multitude d'étapes indispensables pour lire avec fluidité dès les débuts.

Contrairement à notre gamme Fluence, que nous vous conseillons également, les livres "Fluence - Sons" proposent un classement par son (ou, eil, on, in, etc.), mis en couleur dans le mot pour faciliter le décryptage. Ils sont également illustrés en couleur, adaptés aux tout jeunes lecteurs.

Ce livre, également adapté pour les enfants DYS, propose un parcours en plusieurs étapes visant à développer la fluidité et l'intonation de lecture. Il intègre la Méthode Syllabique Orale (MSO), qui divise le texte en syllabes orales pour faciliter la lecture syllabe par syllabe. Le vocabulaire est expliqué de manière accessible pour éclaircir les mots complexes.

La lecture chronométrée se décline en deux formats : découpe syllabique MSO, lettres grisées pour indiquer les lettres muettes ou atténuées à l'oral, et texte avec double espacement entre les mots. La section "Lecture expressive" se concentre sur l'usage du ton et de l'intonation appropriés. Des emojis jalonnent le texte pour marquer les pauses (comme la virgule et le point), souligner l'expression (comme le conflit, l'amour, le mystère), et indiquer les dialogues.

À la fin, la lecture finale est prévue pour que l'enfant lise de manière fluide et avec une intonation appropriée.

M.S.O. Méthode Syllabique Orale - ponts phonétiques Fred et Rick sont des marques des Editions Noldus

son «in / un / ain» comme dans "lapin"

chacun

câlins

indépendance

un

matin

importante

maintenant

Démo

Youtube®



Fred et Rick : Les Meilleurs Amis de Sylvie

En sortant, Fred et Sylvie
croisèrent quelques voisins qui
saluèrent le chien enthousiaste*.



Fred et Rick : Les Meilleurs Amis de Sylvie

Rick, de son côté, explorait les
coins et recoins du quartier. Il
grimpait sur les clôtures et
observait les oiseaux.



Il était une fois, 😊 dans une petite
maison douillette*, 😊 un chien
nommé Fred et un chat nommé
Rick. 😊😊

Ils étaient les compagnons fidèles*
de leur maîtresse, 😊 Sylvie. 😊😊

Imagine que c'est le début d'un conte. Tu
lis doucement, avec un peu de magie et
beaucoup de tendresse.

♥ Sylvie aimait beaucoup Fred et
Rick, ♥😊⚡ mais les deux amis
avaient une petite rivalité. ⚡ 😊😊

Ils voulaient chacun être le
préféré de Sylvie. 😊😊

♥ Lis le début avec de la douceur pour
faire sentir l'amour.

⚡ En lisant, tu dois faire sentir qu'il y a
une petite guerre entre Fred et Rick.



17378	FLUENCE & SONS Fred et Rick® N°1 9782931270530 132 pages fin de 1ère, 2e 3e CP CE1 CE2 Labellisé MANOLO 18820 - NOUVEAU 2024	21,09€ offre école 15.82€ apd de 20 ex
17379	FLUENCE & SONS Fred et Rick® Tome 2 126 pages fin de 1ère, 2e 3e CP CE1 CE2 Labellisé MANOLO 18821 NOUVEAU 2024	24,99€ offre école 18.75€ apd de 20 ex

Apprendre à lire : Fluence - Je lis avec aisance et intonation. M.S.O. Méthode Syllabique Orale® avec ponts phonétiques® DYS

Le Trésor du Vieux Grenier

2. Vocabulaire



Parchemin * :

Un parchemin est une feuille spéciale faite à partir de la peau d'animaux comme des moutons ou des chèvres. Les gens la nettoient soigneusement, la rendent lisse et la tendent bien pour pouvoir écrire ou

Fluence N°1 = Je lis avec aisance et intonation.

Lila s'approcha, 🧐 les yeux pétillants de curiosité. 🤔 🤔

👧 "C'est incroyable, 🤔 Tom ! 🗣️

On dirait une vraie carte au trésor.

🤔 🤔

🤔 Tu penses qu'elle nous mènera à quelque chose de précieux ?" 🤔 🧐

Pour faire parler Lila, adopte une voix de jeune fille. Lorsque tu vois le symbole du haut-parleur 🗣️, cela indique que tu dois marquer l'expression de manière plus

Fluence N°1 = Je lis avec aisance et intonation.

prononcée. Si une question est encadrée par l'emoji pensif 🤔, cela signifie que Lila pose une interrogation. Dans ce cas, assure-toi de prendre une intonation interrogative, comme si tu posais réellement la question à quelqu'un à côté de toi.

Démo

Youtube®



Démo

Youtube®



16930 Fluence N°1 CE1 CE2 Je lis avec aisance et intonation Le Trésor du Vieux Grenier **14,99€ / 11.25€ par 20 exemplaires**

16932 Fluence N°2 CE-CM Je lis avec aisance et intonation. **15,99€ / 11.99€ par 20 exemplaires**

16983 Fluence N°3 CE1 CE2 Je lis avec aisance et intonation Chevalier de l'École.. **15,99€ / 11.99€ par 20 exemplaires**

17376 Fluence N°4 CE2 CM1 CM2 Je lis avec aisance et intonation. **17,99€ / 13.49€ par 20 exemplaires**

Apprendre à lire : Compréhension à la lecture CE1 2e



Lecture avec ponts syllabiques - 30 questions et réponses de compréhension pour CE1/CE2
Couverture souple - intérieur avec images en noir et blanc.

L'Agence Mystère du CE1 : La Collection qui Éveille la Curiosité des Jeunes Lecteurs !

L'Agence Mystère du CE1 est bien plus qu'une simple collection de livres. Chaque ouvrage débute par 30 questions conçues pour stimuler la curiosité et guider les enfants tout au long de l'histoire. Ces questions permettent de développer leur compréhension de texte, une compétence essentielle en fin de CE1, tout en rendant la lecture interactive et captivante.

La Méthode Syllabique Orale (MSO) : Un Soutien Unique à la Lecture

Pour que chaque enfant puisse lire avec confiance, L'Agence Mystère du CE1 intègre la MSO Méthode Syllabique Orale®. Avec ses ponts phonétiques® et ses lettres muettes en grisé, la lecture devient fluide et agréable. Adaptée aussi aux enfants Dys, la collection propose un format accessible : interligne élargi, espacement entre les mots et caractères clairs et lisibles.

Offrez à votre enfant l'opportunité d'apprendre à lire avec plaisir et aisance grâce à une méthode ludique, pédagogique et inclusive !

- L'Agence Mystère du CE1
21. Quel mot M. Henry utilise-t-il pour décrire les élèves et les enseignants ?
 22. Que dit M. Henry à propos de son rêve ?
 23. Que promet M. Henry aux élèves avant de partir ?
 24. Qui exprime que M. Henry va leur manquer ?

L'Agence Mystère du CE1

« Tu savais qu'il parlait ? » demande Léo, l'air perplexe, à Magali.

« Non, et je trouve ça étrange... Il n'a rien dit à personne, pas même aux enseignants ! » répond Magali, le regard pensif.

- L'Agence Mystère du CE1
1. C'est M. Henry, le directeur, qui part à la retraite de façon inattendu.
 2. Les élèves sont surpris en apprenant la nouvelle.
 3. Léo trouve étrange que M. Henry parle si soudainement sans en parler avant.
 4. Léo et Magali décident de mener l'enquête.



Démo
 Youtube®



17678 L'Agence Mystère du CE1 N° 1 Compréhension à la lecture MSO Méthode Syllabique Orale avec ses ponts

15,99€ / 11.99€ par 20 exemplaires

17679 L'Agence Mystère du CE1 N° 2 Compréhension à la lecture MSO **17,50€ / 13.12€ par 20 exemplaires**

17680 L'Agence Mystère du CE1 N° 3 Compréhension à la lecture MSO **17,50€ / 13.12€ par 20 exemplaires**

17762 L'Agence Mystère du CE1 N° 4 Compréhension à la lecture MSO **17,50€ / 13.12€ par 20 exemplaires**

Je lis le texte et je comprends ma lecture.

Lire et répondre aux questions de **compréhension**. 150 questions CE2 CM1 CM2 6e FLE: Aussi pour dyslexiques

Titre : **Je lis le texte et je comprends ma lecture - Une approche complète pour la compréhension des textes, de la fin du CE2 au début du collège, et pour les apprenants FLE**

Description :

La collection "Je lis le texte et je comprends ma lecture" est spécialement conçue **pour développer une compréhension approfondie des textes chez les apprenants**, qu'ils soient enfants ou adultes en français langue étrangère (FLE). Cette collection se distingue par son approche complète qui va au-delà de la simple lecture, en mettant l'accent sur l'acquisition du vocabulaire, la réflexion critique, et l'analyse contextuelle.

Pourquoi cette collection est unique :

Dès le début de leur apprentissage, les apprenants peuvent lire de manière mécanique, sans véritable compréhension du sens des mots et des phrases. Pour remédier à cette difficulté, notre méthode invite les apprenants à enrichir leur vocabulaire avant chaque chapitre en recherchant la définition des mots difficiles dans un dictionnaire. Cette étape clé leur permet d'aborder la lecture avec confiance et de mieux comprendre le texte qui suit.

Avec ses **172 pages**, ce livre constitue une véritable méthode pour entraîner l'apprenant à comprendre en profondeur le message de l'auteur, en commençant évidemment par la maîtrise du vocabulaire. L'apprenant est encouragé à chercher la signification des mots qu'il ne connaît pas, renforçant ainsi sa capacité à interpréter le texte dans sa globalité. Le livre intègre 150 questions de compréhension, réparties sur les différents chapitres, avec les réponses fournies à la fin. Cela permet à l'apprenant de vérifier ses acquis et d'améliorer continuellement sa compréhension des textes.

Accessibilité pour tous :

Ce livre est également pensé pour être accessible aux apprenants dyslexiques. Le texte est imprimé en taille 16, avec un double espacement entre les mots et une interligne augmentée pour faciliter la lecture. Le choix du style et de la taille des caractères, ainsi que l'alignement du texte, répondent aux besoins spécifiques de ces lecteurs, rendant la lecture plus fluide et agréable.

À qui s'adresse cette collection ?

- Enfants de la fin du CE2 au début du collège : Un outil essentiel pour renforcer la compréhension de texte et développer des compétences analytiques dès le plus jeune âge.
- Adultes en FLE : Idéal pour ceux qui souhaitent améliorer leur compréhension du français écrit en saisissant les nuances et subtilités de la langue.
- Éducateurs et parents : Un guide précieux pour accompagner les apprenants dans leur apprentissage de la lecture, tout en veillant à une compréhension complète et approfondie.

L'importance de la compréhension :

Une bonne compréhension des textes est cruciale, tant pour réussir dans les études que pour naviguer dans la vie quotidienne. Savoir lire entre les lignes, saisir les intentions de l'auteur et interpréter les messages implicites est une compétence précieuse. Cette collection vous apprend à déchiffrer les messages cachés et à comprendre le contexte global de l'histoire, au-delà des mots.

Résumé du Duel des Grands Radins :

Lucien et Antoine, deux hommes connus pour leur avarice, se rencontrent et décident de partager leurs astuces pour économiser le moindre sou. Leur quête pour éviter toute dépense les conduit à travers une série de situations humoristiques, allant de la recherche de nourriture gratuite dans la nature à la négociation avec des commerçants du village. Malgré leurs efforts pour tout économiser, ils finissent par réaliser que l'économie extrême peut parfois conduire à des situations absurdes et contre-productives. Leur aventure se conclut par une réflexion sur l'importance de trouver un équilibre entre l'économie et la vie quotidienne.



3. Pourquoi Lucien est-il curieux de rencontrer Antoine ?

- A) Antoine est un vieil ami.
- B) Antoine est célèbre pour son avarice, ce qui intrigue Lucien.
- C) Antoine est un riche commerçant.
- D) Lucien veut demander de l'argent à Antoine.

4. Que symbolise la maison froide et austère de Lucien ?

- A) Son besoin de solitude.
- B) Sa peur de dépenser de l'argent.
- C) Son amour pour les choses simples.
- D) Son désir d'impressionner les autres.

que nous pourrions partager un petit-déjeuner. Mais avant d'acheter quoi que ce soit, discutons de la meilleure manière de ne rien dépenser."

Lucien hochait la tête, intéressé par cette proposition. Les deux hommes se mirent à discuter des différentes stratégies pour éviter toute dépense inutile. Antoine proposa de se rendre au marché pour voir s'ils pouvaient trouver quelque chose d'abandonné ou d'oublié par d'autres. Lucien, de son côté, suggéra d'aller pêcher dans la rivière ou de chercher des champignons dans la forêt.

Après avoir passé la matinée à explorer les bois, ils revinrent avec une poignée de champignons et de baies. Antoine les fit cuire dans un vieux pot nard.

1. Pourquoi Lucien décide-t-il de se rendre à Valargent ?

- A) Pour acheter des provisions.
- B) Pour découvrir de nouvelles astuces d'économie auprès d'Antoine.
- C) Pour rendre visite à sa famille.
- D) Pour chercher un emploi.

2. Comment l'environnement montagnard influence-t-il le mode de vie de Lucien ?

- A) Il est plus généreux en raison de l'isolement.
- B) Il est plus économe parce que les ressources sont limitées.
- C) Il dépense davantage pour se réchauffer.
- D) Il n'a aucun impact sur ses habitudes.

II. Pourquoi Lucien et Antoine décident-ils de ne pas acheter de nourriture pour le petit-déjeuner ?

- A) Ils n'ont pas assez d'argent.
- B) Ils veulent prouver qu'ils peuvent se nourrir sans dépenser.
- C) Ils n'ont pas trouvé de nourriture au marché.
- D) Ils préfèrent attendre le déjeuner pour manger.



17403 Je lis le texte et je comprends ma lecture. Lire et répondre aux questions de compréhension. T1

17763 Je lis le texte et je comprends ma lecture. Lire et répondre aux questions de compréhension. T2

19,99€ 14,99€ par 20 pour les écoles

24,99€ 18,75€ par 20 pour les écoles

Apprendre à lire : Contes de Noël 2e 3e primaire

Grand format - 120 pages en couleur



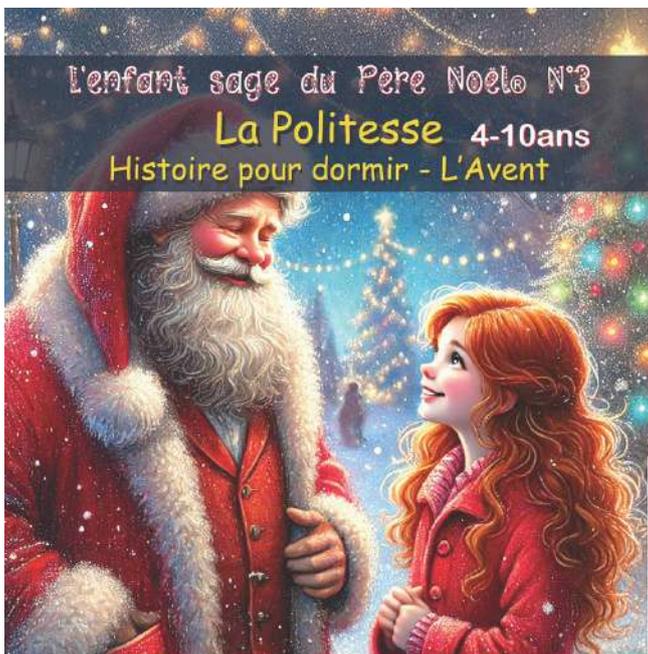
M.S.O. Méthode Syllabique Orale®

Ponts phonétiques®



M.S.O. Méthode Syllabique Orale®

Ponts phonétiques®



M.S.O. Méthode Syllabique Orale®

Ponts phonétiques®

Démo

Youtube®



Lecture audio

Youtube®



Musique de la collection

Youtube®



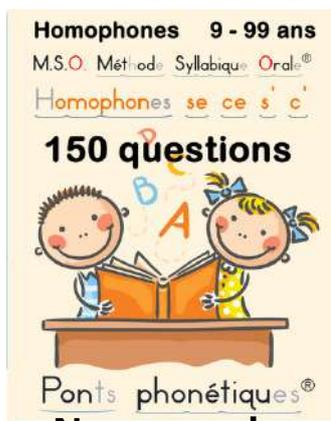
blesser. La prochaine fois, nous finirons de le début. »
 Mme Lefèvre introduit ensuite la « communication non violente » (CNV) comme un outil puissant pour gérer les conflits. Elle explique que la CNV consiste à exprimer ses sentiments et besoins de manière respectueuse et à écouter activement les autres.
 • Mme Lefèvre : « La CNV se base sur quatre étapes : observer sans juger, exprimer ses sentiments, expliquer ses besoins, et formuler une demande. Par exemple, vous pouvez dire : "Quand tu m'as exclu du jeu, j'ai ressenti de la tristesse. J'ai besoin de me sentir

17613 L'enfant sage du Père Noël N°1 **L'Altruisme** MSO 21,99€ / 16.49€ par 20 exemplaires

17614 L'enfant sage du Père Noël N°2 **Le Respect** MSO 24,99€ / 18.72€ par 20 exemplaires

17615 L'enfant sage du Père Noël N°3 **La Politesse** MSO 24,99€ / 18.72€ par 20 exemplaires

M.S.O. Méthode Syllabique



Homophones se ce s' c' adapté pour les Dys pour les Dys 150 questions avec règle et corrections

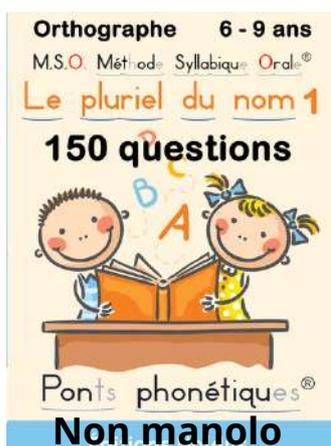
- Conception Expertise : Chaque exercice a été élaboré avec la collaboration d'un ancien directeur d'école.
- Apprentissage ciblé : Avec 15 exercices composés de 10 questions chacun, maîtrisez ces homophones qui nous jouent souvent des tours.
- Rappel de règles claires : Ne soyez plus jamais confus entre les homophones pronom personnel, adjectif ou déterminant, et pronom démonstratif tels que se, ce, c' et s'. Les règles sont clairement exposées pour faciliter leur mémorisation.
- Corrections incluses : Vérifiez vos réponses et progressez à votre rythme. Les corrections détaillées se trouvent à la fin du livre.

CODE: #16381

9-99 ANS



11.98 €



Le pluriel du nom série 1. Orthographe 150 questions avec ponts phonétiques

Grâce à la Méthode Syllabique Orale® (M.S.O.), la lecture devient un jeu d'enfant ! Les syllabes orales sont mises en évidence, permettant ainsi à votre enfant de comprendre plus facilement la formation des mots. Les lettres muettes ou atténuées sont astucieusement mises en gris pour une meilleure compréhension.

Les ponts phonétiques® sont une autre innovation de notre cahier. Ils aident les jeunes lecteurs à découper les mots en syllabes réelles, facilitant ainsi leur apprentissage de la lecture. Votre enfant sera encouragé à progresser pas à pas, en développant sa confiance et sa maîtrise de l'orthographe.

Ce cahier a été spécialement adapté pour les enfants atteints de dyslexie (DYS). Avec un double espacement et une police sobre, les caractères sont parfaitement lisibles et accessibles à tous les lecteurs débutants. Finis les perturbations visuelles, place à une expérience de lecture agréable et sans obstacles.

Et ce n'est pas tout ! À la fin du cahier, vous trouverez la correction complète de chaque exercice.

CODE: #15997

6-9 ANS



8.99 €



Les formes - Quand Ronds et Carrés S'amusent

Destiné aux enfants de 3 à 6 ans, ce livre interactif plonge les jeunes lecteurs dans une aventure éducative unique. Dès 3 ans, les enfants exploreront les formes fondamentales : le carré et le rond. Ils se familiariseront avec les notions de taille, de position et de couleur, tout en apprenant à compter de 1 à 5.

Grâce à la Méthode Syllabique Orale (M.S.O.) intégrée à chaque page, les enfants de 5 et 6 ans seront guidés dans l'apprentissage de la lecture, rendant ce livre adapté aussi bien pour les débutants que pour ceux qui commencent à lire seuls.

À la fin du livre, des pages sont spécialement conçues pour être photocopiées et découpées, offrant aux enfants une expérience tactile. Ils pourront manipuler, jouer et explorer, renforçant ainsi leur compréhension des concepts abordés.

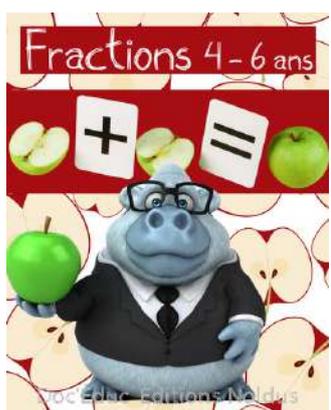
"Rond et Carré" n'est pas seulement un livre, c'est une porte ouverte sur l'apprentissage et le jeu, un outil précieux pour chaque parent et éducateur.

CODE: #16379

3-6 ANS



13.99 €



Fractions

"Apprendre les notions de base en mathématiques n'a jamais été aussi amusant! Ce livre propose aux enfants âgés de 4 à 6 ans d'illustrer les notions de "demi", "tiers" et "quart" en découpant des pommes et des pizzas avec l'aide de leurs parents. Le livre comprend également des pages à colorier pour renforcer ces concepts fondamentaux. Offrez à votre enfant une expérience ludique et engageante pour comprendre les mathématiques dès le plus jeune âge."

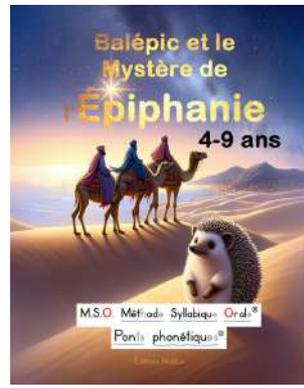
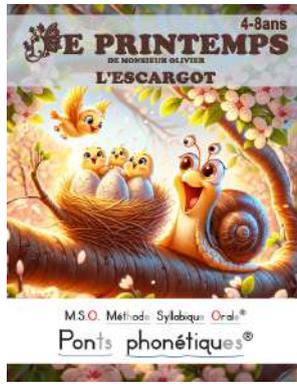
CODE: #16172

4-6 ANS



13.99 €

Apprendre à lire : Les albums - Méthode Syllabique Orale avec ponts phonétiques. DYS



Pao prit délicatement l'oiseau dans ses bras et le porta chez la sage tortue qui savait beaucoup de choses sur les soins aux animaux.

La sage tortue examina l'oiseau et lui fit un petit bandage pour son aile.



- 16172 M.S.O. Méthode Syllabique Orale® Emilie n'a pas peur du vampire ! Ponts phonétiques DYS
- 16345 M.S.O. Méthode Syllabique Orale Le Père Noël doit se laver les dents ! 4-8ans Ponts phonétiques DYS
- 16425 M.S.O. Méthode Syllabique Orale Père Noël ne veut pas travailler 4-8ans ponts phonétiques DYS
- 16441 MM.S.O. Méthode Syllabique Orale Père Noël troque son traîneau contre l'aspirateur avec ponts phonétiques DYS
- 16929 M.S.O. Méthode Syllabique Orale **Collector 3 titres RIGIDE** Père Noël dents/travailler/aspirateur
- 16929 MM.S.O. Méthode Syllabique Orale : **PAQUES 1** : La Grande Chasse aux œufs de Léo. LE PARTAGE ponts phonétiques DYS
- 16857 M.S.O. Méthode Syllabique Orale : Le printemps de L'ARBRE MURMURANT avec ponts phonétiques
- 16773 M.S.O. Méthode Syllabique Orale : Le printemps de Monsieur Olivier l'escargot avec ponts phonétiques
- 164 68 M.S.O. Méthode Syllabique Orale : Balépïc Découvre Noël et l'Hiver adapté ponts phonétiques Dys 4-9 ans
- 164 69 M.S.O. Méthode Syllabique Orale Balépïc assiste à la naissance de Jésus ! Dys 4-9 ans avec ponts phonétiques
- 164 70 M.S.O. Méthode syllabique Orale Balépïc et le Mystère de l'Épiphanie 4-9ans avec ponts phonétiques
- 164 67 M.S.O. Méthode Syllabique Orale® **Collector 3 titres RIGIDE** Balépïc / Jésus / Noël / Epiphanie adapté Dys 4-9 ans
- 17042 HISTOVAL M.S.O. Méthode Syllabique Orale® **LA COMPASSION 3-7 ANS** Le Cœur Généreux de Pao DYS
- 17048 HistoVal n°2 **Compassion** MSO Méthode Syllabique Orale et ponts phonétiques 3-7ans Amitié: Pao et Jin

- 14,99€
- 14,99€
- 14,99€
- 14,99€
- 43,99€
- 15,99€
- 15,99€
- 15,99€
- 15,99€
- 15,99€
- 15,99€
- 44,99€
- 13,99€
- 15,99€



Un écureuil récupère des glands de sa cachette dans un trou de l'Arbre Murmurant.



Les coccinelles et autres insectes apparaissent, grimpan sur l'écorce.

Tornado vérifie que le Père Noël soit tout propre avant de partir pour la longue nuit magique de Noël



Et bien entendu, le Père Noël lave longuement ses dents.



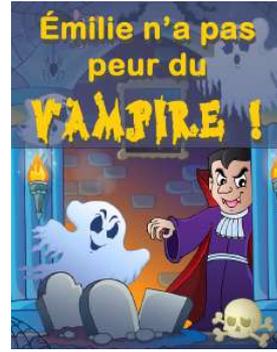
Apprendre à lire : Les albums - Méthode Syllabique Orale avec ponts phonétiques. DYS



Démo
Youtube®



Démo
Youtube®



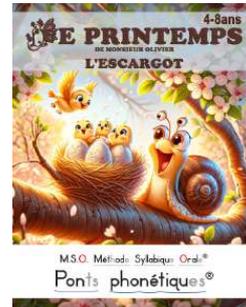
Musique
Youtube®



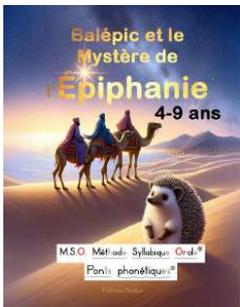
Démo
Youtube®



Démo
Youtube®



Démo
Youtube®



Musique
Youtube®



Musique
Youtube®



Musique
Youtube®



Apprendre à lire : 1er roman illustré 7-10ans DYS

MSO + ponts phonétiques.



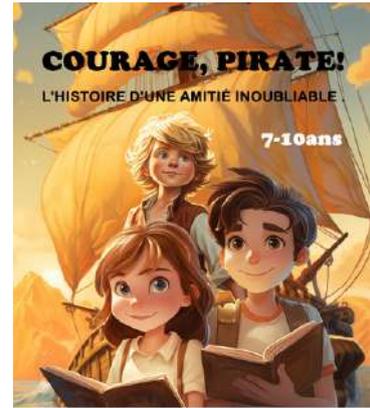
LIRE, c'est SMOOTH® !
M.S.O. Méthode Syllabique Orale®
Ponts phonétiques®



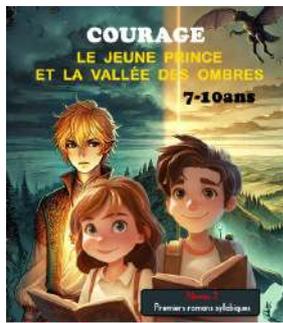
LIRE, c'est SMOOTH® !
M.S.O. Méthode Syllabique Orale®
Ponts phonétiques®



LIRE, c'est SMOOTH® !
M.S.O. Méthode Syllabique Orale®
Ponts phonétiques®



LIRE, c'est SMOOTH® !
M.S.O. Méthode Syllabique Orale®
Ponts phonétiques®



LIRE, c'est SMOOTH® !
M.S.O. Méthode Syllabique Orale®
Ponts phonétiques®

Il se le fera plus, le remède le scapto.

Le Voyage vers l'Inconnu
Le lendemain à l'aube, Élan se mit en route. Le ciel couvert de nuages sombres semblait annoncer les épreuves à venir. Les charges d'innocence rendait chose par plus beau. Le chemin vers la Vallée des Ombres semblait s'éclaircir à l'instar, séparant à travers des collines verdoyantes, des forêts denses et des rivières paisibles.



Alors que Dino jouait avec ses amis, il remarqua que le ciel commençait à s'assombrir. De gros nuages noirs s'amoncelaient à l'horizon, et un vent froid soufflait, faisant frissonner les feuilles des arbres.



"Regardez !" s'écria Lila, une jeune diplodocus. "La tempête arrive !"



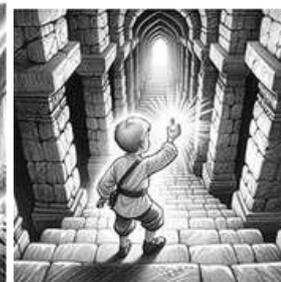
Élan sentait une présence autour de lui, une sensation oppressante qui pesait sur ses épaules. Chaque pas semblait plus lourd, et le silence n'était rompu que par le bruit inquiétant de ses pieds sur le sol craquant.

Soudain, il aperçut des formes mouvantes dans la brume. Elles se tordaient et se déformaient, prenant des apparences grotesques et effrayantes. Leurs yeux rouges luisaient dans l'obscurité, et des murmures étranges s'élevaient, des mots

L'île était un véritable joyau de la nature. Des arbres immenses, aux troncs torsadés et aux feuillages luxuriants, s'élevaient vers le ciel. Des oiseaux multicolores virevoltaient, et les cascades chantaient leur douce mélodie.

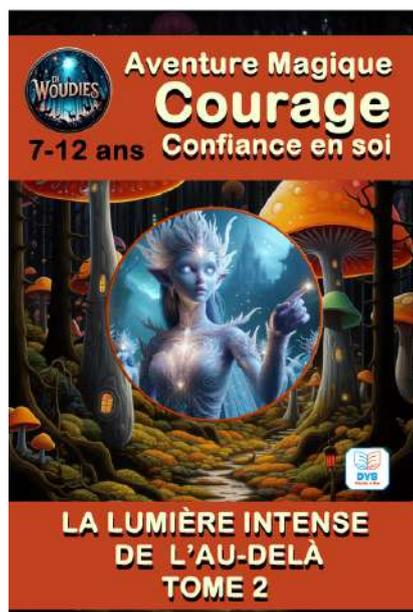
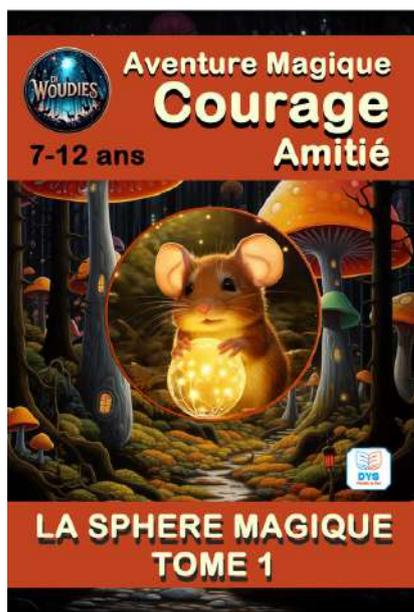


Dans ce monde de licornes, il n'y avait aucun humain, seulement la magie, la joie et la paix. Les arbres chantaient des mélodies douces et les rivières scintillaient sous la lumière du soleil.



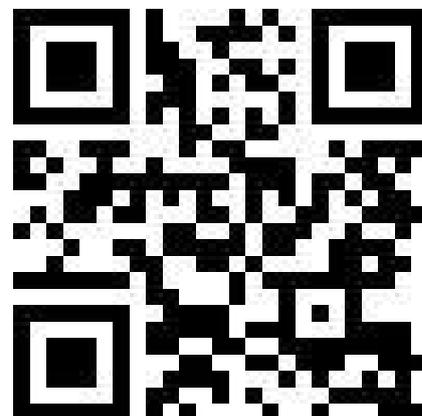
- 16462 LIRE, c'est SMOOTH® T1 LE JEUNE PRINCE TROUVE LE COURAGE D'ALLER DANS LE CELLIER. DYS 7-10ans NIVEAU 1 12,99€
- 16463 LIRE, c'est SMOOTH® T2 COURAGE ET MAGIE : LA DÉFENSE DE L'ÎLE DES LICORNES. M.S.O. NIVEAU 1 13,99€
- 16464 LIRE, c'est SMOOTH®! T3 COURAGE, DINOSAURE ! L'ORAGE EST LÀ. DYS 7-10ans: M.S.O. NIVEAU 1 13,99€
- 16465 LIRE, c'est SMOOTH®! T4 COURAGE, PIRATE ! L'HISTOIRE D'UNE AMITIÉ INOUBLIABLE DYS 7-10ans M.S.O. NIVEAU 1 13,99€
- 17463 LIRE, c'est SMOOTH®! T5 LE JEUNE PRINCE ET LA VALLÉE DES OMBRES M.S.O. NIVEAU 2 17,50€

Apprendre à lire : roman illustré 7-10ans DYS



Musique

Youtube®



Un soir, alors que la lune était haute dans le ciel et que les grillons chantaient leurs mélodies nocturnes, Lumi avait souvent son petit nez pressé contre la vitre, perdue dans les merveilles de l'univers. La lumière des lucioles, qui dansait comme des étoiles scintillantes entre les arbres, la fascinait à chaque fois. Elle imaginait à quoi cela ressemblerait de flotter parmi les étoiles, entourée des créatures magiques de ses rêves.

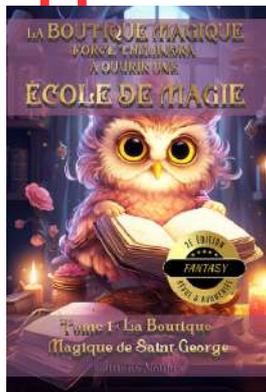
Perdue dans ses pensées, Lumi sentit soudainement une douce brise entrer par la fenêtre. Elle apportait avec elle le doux parfum des fleurs nocturnes en fleur et chuchotait les secrets de la forêt à son oreille.



16499 LES WOUNDIES LA SPHERE MAGIQUE TOME 1
16500 LES WOUNDIES LA LUMIERE INTENSE DE L'AU DELA TOME 2

12,99€
14,99€

Apprendre à AIMER lire : roman 10-14ans DYS



Pourquoi vous devez absolument posséder cette collection :

Aventure Épique en Bretagne - Plongez dans le monde pittoresque de Saint George, où chaque coin recèle des secrets et des sorts anciens.

Héroïne Inspirante - Suivez Thélindra, une jeune sorcière au cœur courageux, tandis qu'elle affronte les mystères et les dangers de la magie.

De la Boutique à l'École de Magie - Assistez à la transformation de la mystérieuse boutique en une école pour les jeunes mages, où l'éducation et la magie s'entrelacent.

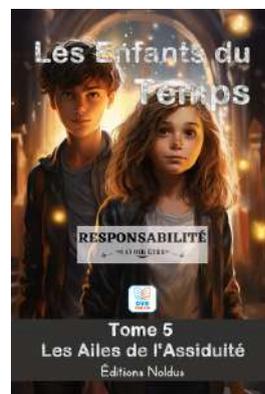
Conflits et Camaraderie

Épilogues Pédagogiques - Chaque tome conclut sur une note éducative qui reflète l'engagement des Éditions Noldus pour l'apprentissage et l'inspiration.

Conçu pour les dyslexiques

Grâce à une police de caractère de taille 16, un double espacement entre les mots et un grand interligne, ce livre offre une expérience de lecture fluide et agréable, rendant l'aventure accessible à tous.

16495	LA BOUTIQUE MAGIQUE FORCE THÉLINDRA À OUVRIR UNE ÉCOLE DE MAGIE - TOME 1	14,99€
16495	LA BOUTIQUE MAGIQUE FORCE THÉLINDRA À OUVRIR UNE ÉCOLE DE MAGIE - TOME 2	14,99€
16495	LA BOUTIQUE MAGIQUE FORCE THÉLINDRA À OUVRIR UNE ÉCOLE DE MAGIE - TOME 3	14,99€
17380	LA BOUTIQUE MAGIQUE FORCE THÉLINDRA À OUVRIR UNE ÉCOLE DE MAGIE - Collector RIGIDE Tome 1, 2 et 3	39,99€
17409	LA BOUTIQUE MAGIQUE FORCE THÉLINDRA À OUVRIR UNE ÉCOLE DE MAGIE - TOME 4	17,50€
17410	LA BOUTIQUE MAGIQUE FORCE THÉLINDRA À OUVRIR UNE ÉCOLE DE MAGIE - TOME 5	17,50€



Les Enfants du Temps : L'épopée des valeurs

Découvrez un futur chamboulé, marqué par une surchauffe climatique, où les lois de la physique sont remplacées par un maelström magique. Ema, curieuse petite fille de 10 ans, et Lucas, son ingénieur voisin de 12 ans, sont transportés dans ce monde après une visite mémorable au musée des sciences. Désormais, ils naviguent dans un univers où tout est énergie.

Émanant de la ligne éditoriale des Éditions Noldus, cette série est conçue non seulement pour être un trésor d'aventures mais aussi pour être éducative. Les ouvrages des Éditions Noldus se distinguent par leur vocation : offrir des **livres inclusifs**, destinés à tous, tout en prenant en compte les besoins spécifiques des enfants avec des difficultés d'apprentissage ou un trouble DYS. Ce n'est pas tout : à la fin de chaque tome, un **épilogue pédagogique** attend les éducateurs et les parents, offrant des pistes de réflexion et d'approfondissement sur les valeurs évoquées.

Plongez dans "Les Enfants du Temps" : Une saga à la fois éducative et palpitante, où chaque page est une leçon, chaque aventure un enseignement.

16456	LES ENFANTS DU TEMPS TOME 1 : Respect LA MAGIE DU RESPECT MUTUEL à.p.d. de 10ans facile à lire DYS	14,99€
16457	LES ENFANTS DU TEMPS TOME 2 : Empathie & Compassion LE CŒUR DE L'ÉCOUTE à.p.d. 10ans accessible DYS	14,99€
16458	LES ENFANTS DU TEMPS TOME 3 : COURAGE LES GARDIENS DU COURAGE à.p.d. 10ans accessible DYS	14,99€
16459	LES ENFANTS DU TEMPS TOME 4 : HONNÊTÉTÉ LE CHÂTEAU DE LA FRANCHISE à.p.d. 10ans Accessible DYS	14,99€
16460	LES ENFANTS DU TEMPS TOME 5 RESPONSABILITÉ LES AILES DE L'ASSIDUITÉ à.p.d. de 10ans Accessible DYS	14,99€
16460	LES ENFANTS DU TEMPS Édition Collector RIGIDE Tome 1 à Tome 5	59,99€



Apprendre à AIMER lire : roman 10-14ans DYS



Pourquoi choisir "Les Jumeaux du Multivers" ?

Enseignement de Valeurs Essentielles : Chaque tome enseigne des leçons profondes sur la vertu, la valeur de l'argent, la collaboration, le partage, l'amour universel, et bien d'autres valeurs intemporelles.

Mise en Page **Adaptée pour les Dyslexiques** Grâce à une présentation adaptée, cette collection est accessible à tous, offrant une lecture facile pour les enfants dyslexiques et pour tous les jeunes lecteurs.

Aventures Éducatives : Chaque monde exploré par Ria et Javes offre une perspective unique :

Dans le monde des dinosaures, ils apprennent l'acceptation de la différence.

Dans l'univers des temps, ils découvrent l'importance de savourer l'instant présent.

Un achat dans notre monde se traduit par la vente d'heures de vie dans une contrée lointaine, soulignant la valeur inestimable du temps.

Magie et Sagesse : La magie est omniprésente dans leurs aventures. Avec persévérance, nos jumeaux apprennent à la maîtriser, transformant cette sagesse en actions altruistes pour le bien commun. Le respect de la nature, une valeur essentielle, se tisse également dans le fil de leurs voyages.

Outils Pédagogiques : Idéal pour transmettre des valeurs intemporelles, cette collection est également un outil pédagogique parfait pour aborder en classe ou en famille des thèmes comme le respect, la collaboration et l'entraide.

Embarquez dans cette odysée transcendante et découvrez comment deux jeunes héros peuvent illuminer le cosmos de leur curiosité et de leur courage.

TOME 1 : LA PORTE DES TERRES

Dans un monde où la nature et la technologie coexistent en harmonie, Ria et Javes, deux jumeaux inséparables, découvrent un secret enfoui depuis des siècles. Lors d'une exploration dans le grenier de leur grand-mère, ils tombent sur un vieux journal appartenant à un ancien explorateur. Ce journal révèle l'existence d'un lieu mystérieux appelé l'Observatoire des Terres, un endroit légendaire où des portails permettent de voyager entre différents univers. Poussés par une curiosité irrésistible et un désir de découvrir ce qui se cache au-delà des frontières de leur monde, Ria et Javes décident de partir en quête de cet observatoire. Mais leur aventure ne fait que commencer lorsqu'ils trouvent un pendentif mystique qui semble être la clé pour activer ces portails. Guidés par leur détermination et leur lien unique en tant que jumeaux, ils parviennent à ouvrir un portail vers d'autres terres, plongeant dans un vortex tourbillonnant de couleurs et de lumières. Ce voyage les mène à la découverte de mondes inconnus, où ils devront faire face à des défis inattendus et apprendre des leçons précieuses sur la vie, l'amour, et le courage.



16140	LES JUMEAUX DU MULTIVERS : TOME 1 : LA PORTE DES TERRES - accessible DYS lecture facile	14,99€
16141	LES JUMEAUX DU MULTIVERS : TOME 2 : TERRES LUMINEUSES Accessible DYS lecture facile	14,99€
16142	LES JUMEAUX DU MULTIVERS : TOME 3 : LA TERRE DE L'ABONDANCE Accessible DYS lecture facile	14,99€
16143	LES JUMEAUX DU MULTIVERS : TOME 4 : LE ROYAUME DES DINOSAURES Accessible DYS lecture facile	14,99€
16144	LES JUMEAUX DU MULTIVERS : TOME 5 : LE TEMPS C'EST DE L'OR Accessible DYS lecture facile	14,99€
16382	LES JUMEAUX DU MULTIVERS : TOME 1 à 5 Éditions COLLECTOR Couverture rigide DYS	59,99€
16145	LES JUMEAUX DU MULTIVERS : TOME 6 : LA TERRE DE LA SOLIDARITE	14,99€
16146	LES JUMEAUX DU MULTIVERS : TOME 7 : LA TERRE DU RENOUVEAU	14,99€
16147	LES JUMEAUX DU MULTIVERS : TOME 8 : LA TERRE DE L'ÉCOLOGIE PROFONDE	14,99€
16148	LES JUMEAUX DU MULTIVERS : TOME 9 : LA PLANÈTE DES MASQUES	14,99€

Les formes - Les E-Supports pédagogiques - Support papier et fichier numérique TBI Maternelles MS GS et CP 4-7ans



CODE: #16994

4-7ANS MANOLO

Pour enseignants avec lien pour obtenir les pdf numériques pour TBI



39.99 € MANOLO



CODE: #16996

4-7ANS CAHIER ÉLÈVE COULEUR

FORMAT A4
cahier NON Manolo
prendre la version
enseignant



16.99 € non manolo



CODE: #16997

4-7ANS CAHIER ÉLÈVE NOIR

FORMAT A4
cahier NON Manolo
prendre la version
enseignant



7.99 €

non manolo

Uniquement la version numérique (MANOLO) art.16995 : 24,99€

Nouveau ! Livre Enseignant avec Ressources Numériques pour Vidéoprojecteur et TBI "E-Support Enseignant - Explorez les Formes et les Couleurs" : Une ressource essentielle pour les enseignants de maternelle et de CP/1ère primaire qui souhaitent dynamiser leur enseignement des formes géométriques.

Objectifs pédagogiques clés :

- Reconnaissance des formes : Aide les élèves à identifier et nommer diverses formes géométriques, renforçant la perception visuelle.
- Catégorisation : Encourage les élèves à classer et regrouper les formes selon leurs caractéristiques.
- Relations spatiales : Développe la compréhension des positions et des relations entre les formes, préparant les élèves à la géométrie de base.
- Créativité et Expression : Utilise les formes comme outils pour l'expression artistique et la création en classe.

Ce que vous obtenez :

- Guide Enseignant Complet: Facilitez votre préparation avec des leçons prêtes à l'emploi.
- Ressources Numériques Incluses: Engagez vos élèves avec des supports numérique adaptés à votre vidéoprojecteur ou TBI.
- Flexible et Pratique: Idéal pour la classe, avec des activités également adaptées pour la maison, permettant un apprentissage autonome.

Parfait pour les enseignants qui cherchent à enrichir l'expérience d'apprentissage en classe tout en stimulant l'engagement des élèves. Commandez maintenant et transformez votre enseignement des formes et des couleurs !

Nouveau 2024

TBI + cahier : LES FORMES

CONTES & SOPHROLOGIE LE BIEN-ÊTRE DE L'ENFANT Tome 1 DYS à.p.d. 5ans



Né et Tom étaient deux frères qui adorait explorer. Un jour, ils découvrirent une sorte mentel à une vallée mystérieuse, réputée pour ses pouvoirs de rendre serene assombrer le malin.

Un jour, ils découvrirent une sorte mentel à une vallée mystérieuse, réputée pour ses pouvoirs de rendre serene assombrer le malin.



Plongez dans l'univers coloré des "Contes de la Sophrologie", un recueil où chaque histoire est une invitation à l'imaginaire et à la détente. Les consignes de sophrologie, soulignées en bleu, guident vos enfants à chaque page, tandis que les illustrations magnifiques éveillent leurs sens, les invitant à respirer, à rêver et à relâcher leurs muscles dans un monde de bien-être.

Inclus dans votre voyage :

- Émilie et le Voyage dans le Monde des Étoiles
- Le Souffle du Dragon Apaisant
- Le Cœur Lumineux de Léa
- Le Voyage de Noé et Tom à la Vallée Apaisante
- Le Secret du Bois Enchanté
- Les Aventuriers de l'Île du Sommeil Paisible
- La Quête des Jumeaux dans la Forêt de la Quiétude
- Le Voyage d'Adrien à Bord du Navire des Rêves
- L'Épopée d'Alexandre et la Fée de la Forêt Lumineuse
- Le Secret de l'Île Murmurante
- La Boîte à Souvenirs de Théo : Un Voyage de Détente Après l'École
- Le Voyage de Lina à travers le Pays des Couleurs
- Le Souffle Magique de Max et la Forêt des Chuchotements
- Les Étoiles de Clément et le Ciel des Songes
- La Clairière Secrète de Mathis et le Chant de la Terre
- Les Murmures Enchantés de Simon et la Plaine Céleste
- Le Trésor de la Classe Harmonieuse
- L'Odysée du Silence dans la Vallée du Savoir
- Les Explorateurs de la Forêt des Lettres Perdues
- La Quête des Petits Sages dans le Royaume de la Concentration

Ce livre est une passerelle vers la sérénité, imprimé tout en couleur, conçu pour être accessible et agréable pour tous les enfants, y compris ceux qui vivent avec la dyslexie.

Emmenez vos enfants ou vos élèves dans une aventure qui nourrit l'âme et apaise l'esprit. Offrez-leur "Les Contes de la Sophrologie" aujourd'hui !

Nouveau fin 2023 CONTES - relaxation

Démo

Youtube®



CODE: #16756

5-99 ANS

LCONTES &
SOPHROLOGIE LE
BIEN-ÊTRE DE L'ENFANT

16.99 €



SAGESSE JEUNES PHILOSOPHES LE CHEMIN STOÏCIEN CONTES

Découvrez "Jeunes Philosophes : Le Chemin Stoïcien" - Votre guide pour inspirer les jeunes esprits vers la sagesse et la durabilité!

☀ Contes Enrichissants - Plongez dans des histoires captivantes, présentant une fille et un garçon dans leurs aventures, reflétant les valeurs stoïciennes telles que le courage, la justice, et l'harmonie avec la nature.

🌱 Écologie & Philosophie - Un choix éditorial unique qui combine les enseignements stoïciens avec une conscience écologique essentielle pour notre époque, encourageant les jeunes à respecter et protéger toutes les formes de vie.

📖 Leçons Adaptées aux Enfants - Chaque conte est suivi d'enseignements conçus spécialement pour les enfants, afin de les guider vers la compréhension et l'application des principes stoïciens dans la vie quotidienne.

💬 Débats et Réflexions - Stimulez l'esprit critique et la discussion avec 25 débats guidés qui confrontent les jeunes philosophes à des questions d'éthique et de responsabilité.

📅 Journal de Gratitude - Cultivez la gratitude et la positivité avec le Journal de gratitude stoïcien, aidant les enfants à reconnaître et apprécier les bienfaits de leur vie.

💡 Exercices de Résolution de Problèmes - Développez la résilience et l'autonomie chez les jeunes lecteurs grâce à 25 ateliers de résolution de problèmes, les préparant à faire face aux défis avec sagesse et équilibre.

🌐 Une Cosmopolis Moderne - Un concept réinventé pour les enfants d'aujourd'hui, mettant l'accent sur l'unité, la coopération globale, et le soin de notre maison commune, la Terre.

Achetez "Jeunes Philosophes : Le Chemin Stoïcien" maintenant et offrez à vos enfants ou élèves le cadeau d'une vie équilibrée et consciente, prête à accueillir les défis de notre monde avec un esprit en paix et un cœur ouvert.

Ce livre a été conçu pour être accessible aux jeunes dyslexiques. Grâce à une police de caractère de taille 16, un double espacement entre les mots et un grand interligne, la lecture devient une expérience fluide et agréable.



9 782931 270189
19.99 € Code 16508

Humour drôle de Rose et Tantemps chez leur super grand-maman !

- Plongez dans une histoire hilarante, spécialement conçue pour les amoureux du rire ! Une lecture amusante destinée aux jeunes parents, aux grands-mères et aux jeunes enfants désireux de découvrir une histoire comique.
- Caractéristiques spéciales / Collection : Humour drôle
- Adapté pour une lecture inclusive : Police de caractère de taille 16 et double espacement, idéal pour les personnes dyslexiques.
- Pourquoi ce livre est un MUST-HAVE ? Rire garanti à chaque page.
- Une belle manière de renforcer les liens familiaux grâce à une histoire qui parlera à toute la famille. Une conception attentive pour une expérience de lecture agréable pour tous.

CODE: #16475

7-99 ANS



15.99 €

Émotions : Bilou a peur ! livre jeunesse avec ponts phonétiques adaptés dyslexiques et lecteur débutant.: Inclus dans ce titre : Imite les émotions de Nino et Mia.

Ce livre pour enfants est conçu pour les lecteurs débutants et les dyslexiques, avec des ponts phonétiques pour faciliter la lecture. Il aborde le sujet de la peur de manière originale en expliquant que la peur n'a pas de couleur, pas de forme et pas d'odeur, elle n'existe que dans notre tête. Le livre montre également comment la peur peut être utile ou amusante dans certaines situations, et comment elle peut être surmontée en utilisant des techniques comme la chanson. En plus de l'histoire principale, le livre comprend des activités supplémentaires comme l'imitation des émotions de Nino et Mia et des pages à colorier.

4-8 ANS



14.99 €

Les saisons en quatre temps. Le printemps . Maternelle (textes en mauve) et Primaire (textes en mauve et noir) - livre accessible DYSlexiques: Documentaire sur le printemps + 9 pages à colorier

Ce livre pour enfants sur le printemps est conçu pour être accessible aux dyslexiques avec des caractéristiques de mise en page favorables : 2 espaces entre les mots, double interligne, police de caractères épurée. Il présente une documentation sur les saisons, mettant en avant le printemps à travers de superbes illustrations en aquarelle. Pour une compréhension simplifiée, le livre comporte un texte en mauve pour les niveaux maternelle, complété par un texte en noir pour les niveaux primaires. Enfin, pour une expérience encore plus amusante pour les enfants âgés de 4 ans et plus, 9 pages à colorier clôturent le livre.

3-8 ANS



14.65 €

Les saisons en quatre temps. L'été. Maternelle (textes en vert) et Primaire (textes en mauve et noir): livre sur l'été accessible aux DYSlexiques: Documentaire sur le printemps + 5 pages à colorier

Ce livre pour enfants sur l'été est conçu pour être accessible aux dyslexiques avec des caractéristiques de mise en page favorables : 2 espaces entre les mots, double interligne, police de caractères épurée. Il présente une documentation sur les saisons, mettant en avant l'été à travers de superbes illustrations généralement en aquarelle. Pour une compréhension simplifiée, le livre comporte un texte en vert pour les niveaux maternelle, complété par un texte en noir pour les niveaux primaires. Enfin, pour une expérience encore plus amusante pour les enfants âgés de 4 ans et plus, 5 pages à colorier clôturent le

3-8 ANS



14.65 €



Émotions Bilou a peur !



Livr'Éduc des Éditions Noldus.

Les saisons en quatre temps. Le printemps



Maternelles : textes en mauve.
Primaire : textes complémentaires en noir.

Livr'Éduc des Éditions Noldus.

Les saisons en quatre temps. L'été



Maternelles : textes en vert.
Primaire : textes complémentaires en noir.

Livr'Éduc des Éditions Noldus.

Livr' éducatif Les Homophones

Tu **as** découvert que Pierre **a** amené un chien à l'école.

Homophones
a, as, à



LIVR'ÉDUC des Éditions Noldus.

5-9 ANS

L Pierre a amené un chien à l'école + 4 pages de coloriage
DYS



13.99 €

Tu **as** découvert que Pierre **a** amené un chien à l'école.

Homophones
a, as, à



LIVR'ÉDUC des Éditions Noldus.

5-9 ANS

Pierre a amené un chien à l'école + 4 pages de coloriage + cahier d'exerc. 100 questions
DYS



14.99 €

On doit sauver Noël !
Pierre et ses amis **ont** découvert que le père Noël est en vacances.

Homophones : on, ont



LIVR'ÉDUC des Éditions Noldus.

5-9 ANS

On doit sauver Noël – DYS - 6 pages de coloriage



13.99 €

On doit sauver Noël !
Pierre et ses amis **ont** découvert que le père Noël est en vacances.

Homophones : on, ont



LIVR'ÉDUC des Éditions Noldus.

5-9 ANS

On doit sauver Noël – DYS - 6 pages de coloriage + 60 questions



14.99 €

En montagne **ou** à la mer,
Pierre ne sait jamais **où** il partira en vacances ?

Homophones : ou, où



LIVR'ÉDUC des Éditions Noldus.

5-9 ANS

ou, où : En montagne ou à la mer, Pierre ne sait jamais où il partira en vacances + coloriage



13.99 €

En montagne **ou** à la mer,
Pierre ne sait jamais **où** il partira en vacances ?

Homophones : ou, où



LIVR'ÉDUC des Éditions Noldus.

5-9 ANS

Pierre ne sait jamais où il partira en vacances ? + du coloriage + exercices : 70 questions
DYS



14.99 €

Maxime et **son** amie **sont** amoureux.

Homophones : son, sont



LIVR'ÉDUC des Éditions Noldus.

5-9 ANS

Maxime et son amie sont amoureux DYS + 6 pages de coloriage



13.99 €

Maxime et **son** amie **sont** amoureux.

Homophones : son, sont



LIVR'ÉDUC des Éditions Noldus.

5-9 ANS

Maxime et son amie sont amoureux DYS + 6 pages de coloriage + 90 questions



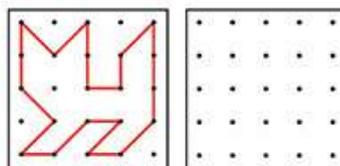
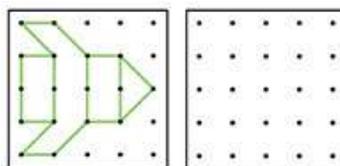
14.99 €

3 en 1 200 pages Activités Éducatives + Jeux Amusants + Coloriages Instructifs: Pour les enfants de 3 à 7 ans : Explore, apprends & joue

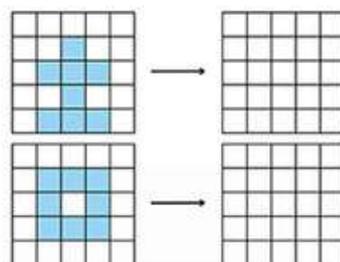
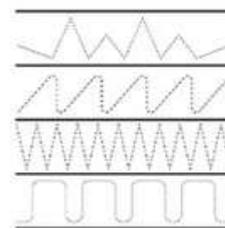


Démo

Youtube®



Suis la ligne de crayons de couleur. Essaie de le faire soigneusement.



Place avec un crayon sur le nombre 4



3-7ans

JEU DE LABYRINTHE

COLORIAGES

CODE: #166474

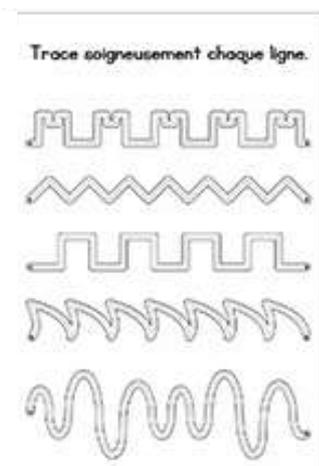
3-7ANS



9 782931 270073

14.55 €

NON MANOLO



1. Activités éducatives : Activités éducatives : Repérage spatial en PS, MS et GS.

Avant d'écrire des chiffres ou des lettres, l'enfant doit maîtriser le repérage dans l'espace. Dans cette section "Activités éducatives", en reproduisant un dessin à l'intérieur d'un carré, l'enfant établit les bases essentielles pour l'écriture. La distinction entre un "b" et un "d" - une confusion courante traitée en orthophonie et abordée dans les exercices de GS et CP - commence à être construite dès la PS grâce à cette approche du positionnement spatial. Pour l'enfant, c'est un jeu de relier des points, mais c'est surtout un précieux outil pour son apprentissage et son développement."

Activités éducatives : La capacité à suivre une ligne droite, une forme ou à repasser sur un dessin est fondamentale.

Avant même d'apprendre à écrire, en PS, MS et GS, il est essentiel que l'enfant maîtrise la prise en main du crayon, compétence généralement acquise à ces niveaux. La capacité à suivre une ligne droite, une forme ou à repasser sur un dessin est fondamentale. En effet, l'écriture d'une lettre en repassant sur des pointillés n'est rien d'autre qu'une montée en complexité de cette aptitude. Dans ces 200 pages de la section "Activités éducatives" de ce 3 en 1, l'enfant aura l'occasion d'affiner cette compétence en s'amusant. Il pourra repasser avec un crayon ou un feutre sur des lignes et des structures plus complexes, telles que des boucles, qui constituent les fondements de l'écriture cursive enseignée à l'école. Voici quelques exemples

Activités éducatives : L'apprentissage de l'écriture des lettres et des nombres.

C'est un moment tant attendu à la fois par les parents et les enfants : l'initiation à l'écriture. Lorsqu'un enfant débute l'écriture d'une lettre, il est souvent incertain sur la manière de commencer. C'est pourquoi des exercices avec des flèches indiquant le sens et des numéros précisant l'ordre de tracé sont essentiels. Rien n'est plus difficile que de devoir désapprendre une mauvaise technique. Quiconque a pratiqué un sport technique, comme le tennis ou le golf, sait combien il est risqué d'apprendre sans l'accompagnement d'un professionnel, car il est primordial d'éviter d'adopter de mauvaises habitudes. De ce fait, pour ces exercices, surtout au début, il est essentiel que les parents, tuteurs ou enseignants surveillent l'enfant utilisant notre cahier 3 en 1, afin de s'assurer qu'il respecte l'ordre indiqué pour tracer les lettres, d'abord en repassant puis en recopiant. Pour rendre l'expérience ludique, les 3 livres sont volontairement mélangés. Le reste sera à découvrir...

Résolution de problèmes - Guide pédagogique

ressources pédagogiques à projeter ou à imprimer



M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes

Cette méthode est **clé en main et structurée**. Elle repose sur une **réelle progression**, favorisant ainsi la **différenciation pédagogique** dans les classes multiniveaux.

Elle s'appuie sur **l'outil de la modélisation en barres** et propose un enseignement de la résolution de problèmes en **3 temps** : Verbaliser, Modéliser, Abstraire.

Au Cycle 2

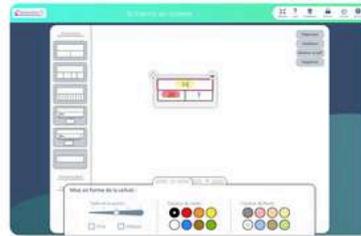
Nouveauté

MANOLO Labellisé 19021

► Guide pédagogique pour l'enseignant :

- Présentation et description détaillée de la méthode, scénario pédagogique...
- Logiciel de modélisation en barres
- Ressources à télécharger : diaporama, boîte à problèmes, évaluations, corrigés...

► Livrets-élève complémentaires : rassemblent les photo-problèmes et problèmes d'entraînement (avec énoncés oralisés) du diaporama



Enseigner la résolution de problèmes au cycle 2 - Guide pédagogique + 1 livret CP/CE1/CE2

Réf. 9 782 362 464 461 **art. 17407** 99,00€

Livret-élève CP

Réf. 9 782 362 464 348 **non manolo** 4,50€

Livret-élève CE1

Réf. 9 782 362 464 355 **non manolo** 4,50€

Livret-élève CE2

Réf. 9 782 362 464 362 **non manolo** 4,50€

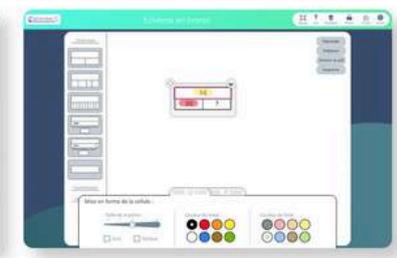
Au CM

MANOLO Labellisé 19020

► Guide pédagogique pour l'enseignant :

- Présentation et description détaillée de la méthode, scénario pédagogique...
- Logiciel de modélisation en barres
- Ressources à télécharger : diaporama à, boîte à problèmes, évaluations, corrigés...

► Cahiers de problèmes complémentaires : rassemblent les photos problèmes, exercices de compréhension et problèmes d'entraînement du diaporama



Enseigner la résolution de problèmes au CM - Guide pédagogique + 1 cahier CM1/CM2

Réf. 9 782 362 464 256 **art. 17387** 99,00€

Cahier de l'élève CM1

Réf. 9 782 362 464 379 **non manolo** 5,50€

Cahier de l'élève CM2

Réf. 9 782 362 464 386 **non manolo** 5,50€

Éveil - Sciences 1ère 2e 3e Le vivant, la matière et les objets (vol. 1) / L'espace et le temps (vol. 2)

QUESTIONNER LE MONDE

Nouveauté



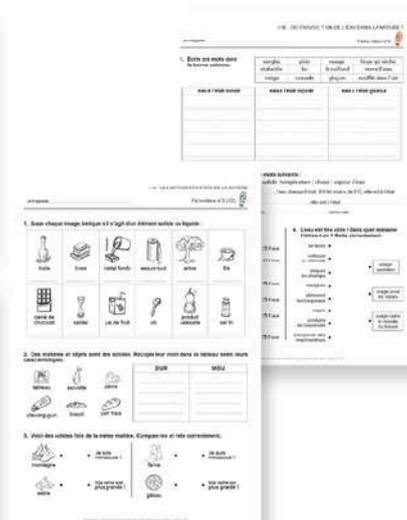
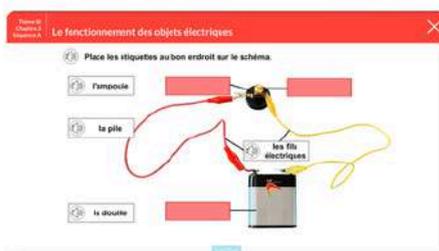
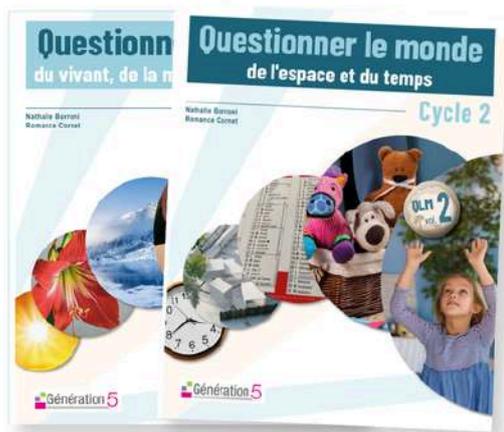
Questionner le Monde au Cycle 2

Dans la continuité de la collection Explorer, ces dossiers pédagogiques sont **clés en main** et **couvrent toute l'année scolaire** de «Questionner le Monde» en CP, CE1, et CE2 :

- Le vivant, la matière et les objets (volume 1)
- L'espace et le temps (volume 2) **Nouveauté**

Ces dossiers sont conçus pour un **enseignement flexible** au cycle 2, permettant d'adapter les séances au niveau des élèves : activités de difficulté progressive, énoncés sonorisés (CP), vidéos séparées en 3 niveaux.

3 niveaux **1 2 3** pour un enseignement adapté au niveau des élèves



Combinant **papier et numérique**, le déroulé de **chaque séance est détaillé**, pour une organisation et une gestion du temps fluide et efficace en classe.

- ▶ **Classeur** : accompagnement pédagogique, déroulé détaillé des séances, fiches-élèves (activités, fiches expériences, traces écrites, leçons schématisées, évaluations)
- ▶ **Logiciel à vidéoprojeter** : activités introductives, vidéos de découverte, activités interactives par niveau
- ▶ **Ressources numériques complémentaires** : fiches-élèves et corrigés (activités, fiches expériences, traces écrites, leçons schématisées, évaluations)

- + Méthode clé en main spécialement conçue pour les classes multiniveaux
- + Combinaison papier / numérique pour un cours complet, dynamique et participatif
- + Sonorisation des activités introductives et interactives de niveau 1 (CP) pour les élèves non-lecteurs

Sciences - 4e 5e 6e primaire Dossiers pédagogiques

Papier + Numérique



Nouveauté

Explorer les Sciences au CM (éd. 2024)

SCIENCES



Ces deux nouveaux volumes, **complets et clés en main**, sont **conformes aux programmes de 2023**. Le contenu des programmes de CM est réparti entre les deux dossiers pédagogiques, dans une **optique de continuité pédagogique** et de **progression spiralaire**. Les deux volumes abordent les thèmes suivants :

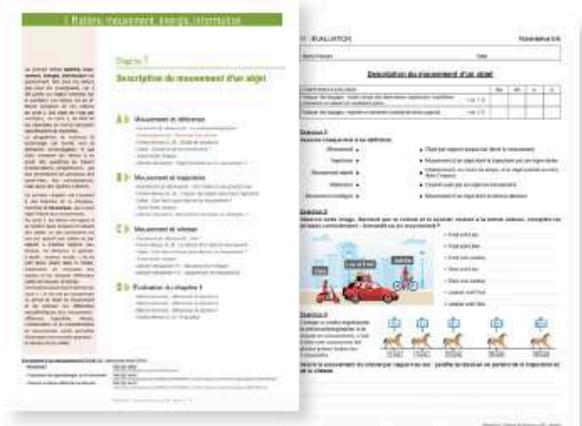
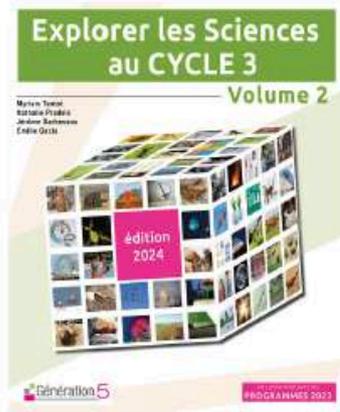
Thème 1 : Matière, mouvement, énergie, information

Thème 2 : Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent

Thème 3 : Les objets techniques au cœur de la société

Thème 4 : La Terre, une planète peuplée par des êtres vivants

Combinant **papier et numérique**, le déroulé de **chaque séance est détaillé**, pour une organisation et une gestion du temps fluide et efficace en classe.



- ▶ **Classeur :** objectifs pédagogiques, déroulé détaillé des séances, rappels des notions pour l'enseignant, fiches-élèves, fiches d'expérimentation, modèles de traces écrites et lexique à photocopier
- ▶ **Logiciel à vidéoprojeter :** documents de découverte, vidéos de cours, activités interactives, cartes de questions-réponses, bibliothèque de ressources, lexique
- ▶ **Ressources numériques complémentaires :** fiches-élèves, évaluations, corrigés, ressources

+ Méthode clé en main spécialement conçue pour les classes multiveaux

+ Combinaison papier / numérique pour un cours complet, dynamique et participatif

Explorer les Sciences au Cycle 3 - Volume 1 (éd. 2024)

Réf. 9 782 362 464 393

art. 13103

99,00€

Explorer les Sciences au Cycle 3 - Volume 2 (éd. 2024)

Réf. 9 782 362 464 409

art. 14473

99,00€

PACK Volume 1 + Volume 2

Réf. 9 782 362 464 416

art. 15510

178,00€

Histoire - Géo - 4e 5e 6e primaire Dossiers pédagogiques Papier + Numérique

HISTOIRE | GÉOGRAPHIE



Explorer l'Histoire | la Géographie - CM1 - CM2



Ces dossiers pédagogiques sont **complets, clés en main** et couvrent chacun l'**intégralité des programmes** d'Histoire et de Géographie de CM1 et CM2.

Combinant **papier et numérique**, le déroulé de **chaque séance est détaillé**, pour une organisation et une gestion du temps fluide et efficace en classe.

- **Classeur** : objectifs pédagogiques, déroulé détaillé des séances, rappels des notions pour l'enseignant, fiches-élèves, modèles de traces écrites et lexique à photocopier
- **Logiciel à vidéoprojecter** : documents de découverte, vidéos de cours, activités interactives, bibliothèque de ressources, lexique
- **Ressources numériques complémentaires** : fiches-élèves, évaluations, corrigés, ressources



- ✦ Méthode clé en main pour un réel gain de temps pour l'enseignant
- ✦ Combinaison papier / numérique pour un cours complet, dynamique et participatif
- ✦ Fiches-élèves de difficulté croissante pour favoriser une différenciation pédagogique

Explorer l'Histoire au CM1	Réf. 9 782 362 461 163	art. 10544	99,00€
Logiciel Explorer l'Histoire au CM1 - Accès Web / Tablettes*	Réf. G5-001A80	art. 16020	39,00€
Explorer l'Histoire au CM2	Réf. 9 782 362 462 528	art. 10540	99,00€
Logiciel Explorer l'Histoire au CM2 - Accès Web / Tablettes*	Réf. G5-002A80	art. 16021	39,00€
Explorer la Géographie au CM1	Réf. 9 782 362 463 266	art. 11379	99,00€
Logiciel Explorer la Géographie au CM1 - Accès Web / Tablettes*	Réf. G5-003A80	art. 16018	39,00€
Explorer la Géographie au CM2	Réf. 9 782 362 463 389	art. 11380	99,00€
Logiciel Explorer la Géographie au CM2 - Accès Web / Tablettes*	Réf. G5-004A80	art. 16019	39,00€
PACK Explorer l'Histoire au CM1 + CM2	Réf. 9 782 362 462 559	art. 14023	178,00€
PACK Explorer la Géographie au CM1 + CM2	Réf. 9 782 362 463 365	art. 14472	178,00€
PACK Explorer l'Histoire au CM1 + Explorer la Géographie au CM1	Réf. 9 782 362 463 570	art. 14805	178,00€
PACK Explorer l'Histoire au CM2 + Explorer la Géographie au CM2	Réf. 9 782 362 463 587	art. 14370	178,00€

*Web/Tablettes : logiciel accessible en ligne et installable sur toutes les tablettes de l'école. Offre disponible uniquement en abonnement annuel.

Mathématiques - Maternelles - 1ère 2e 3e 4e 5e 6e primaire

Dossiers pédagogiques Papier + Numérique



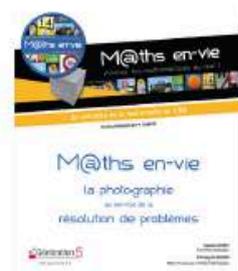
MATHÉMATIQUES

M@ths en-vie – 34 activités de la Maternelle au CM2



34 activités pédagogiques de mathématiques basées sur des photographies du quotidien : formes, grandeurs, mesures, etc.

- **Classeur** : compétences, fiches d'activités, rappel des objectifs, consignes, aides et conseils pratiques, idées de prolongement...
- **Logiciel à vidéoprojeter** : tri, catégorisation, annotation de photos et générateur de problèmes



M@ths en-vie – 34 activités de la Maternelle au CM2

Réf. 9 782 362 462 337

art. 8756

92,00€

M@ths en-vie – l'Atelier des Jeux



Ces boîtes proposent une **approche ludique et motivante** des mathématiques aux cycles 2 et 3 par le biais de **jeux de cartes**.

Plusieurs **activités stimulantes** sont ainsi proposées pour développer les **compétences des programmes officiels**. Elles peuvent être proposées lors des **phases de découverte, d'entraînement** ou de **structuration d'une notion**, en atelier encadré ou en autonomie.

Nombres, formes et mesures

(cycles 2 et 3)



- 2 jeux de 32 cartes et 2 jeux de 54 cartes
- 1 livret pour l'enseignant : compétences travaillées, intérêts pédagogiques, variantes...
- 9 fiches tutorielles pour les élèves : aides et règles des jeux

+ 5 activités : Mémoire, M@ths en mots, jeu des formes, Uno des formes, jeu des portraits

Fractions

(cycle 3)



- 1 jeu de 32 cartes et 2 jeux de 54 cartes
- 1 livret pour l'enseignant : compétences travaillées, intérêts pédagogiques, variantes...
- 8 fiches tutorielles pour les élèves : aides et règles des jeux

+ 6 activités : Bataille, Mistigri, Fractions-équivalences, Fractions-compléments, Réussite, Uno des fractions

M@ths en-vie – Atelier des Jeux (Nombres, formes et mesures)

Réf. 9 782 362 463 921

art. 14002

55,00€

M@ths en-vie – Atelier des Jeux (Fractions)

Réf. 9 782 362 463 914

art. 14003

45,00€

Pack M@ths en-vie – Atelier des Jeux (Nombres, formes et mesures + Fractions)

Réf. 9 782 362 463 938

art. 14321

94,00€

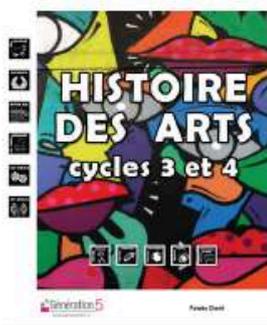
Arts - 4e 5e 6e primaire Dossiers pédagogiques Papier + Numérique TBI

ARTS



Histoire des Arts – Cycles 3 et 4

De la préhistoire à l'époque actuelle, ce dossier propose l'**étude de 20 œuvres de référence** et se prolonge par des **activités pratiques**.



- ▶ **Classeur** : œuvres de référence, pistes d'exploitation, fiches-élèves, corrigés
- ▶ **Logiciel à vidéoprojecter** : diffusion des œuvres
- ▶ **Ressources complémentaires à télécharger** : documents iconographiques, fiches-élèves en couleur

- + 20 œuvres de référence étudiées
- + Domaines artistiques abordés : arts de l'espace, du visuel, du spectacle vivant, du quotidien, du langage.

Histoire des Arts – Cycles 3 et 4

Réf. 9 782 362 463 945

[art. 15226](#)

99,00€



Arts plastiques au CMI et CM2 – Lil' Art

Ces dossiers sont **clés en main** et **conformes aux programmes**. Ils visent à mettre en œuvre une **démarche de création** en arts plastiques au CMI et CM2.

Avec l'objectif d'une **continuité pédagogique** sur tout le CM, chaque dossier propose **5 séquences thématiques** : composer avec des objets, découvrir le Land art, utiliser le fil comme crayon...



- ▶ **Classeur** : déroulé détaillé des séances, références artistiques décryptées, œuvres contemporaines à explorer, fiches d'auto-évaluation...
- ▶ **Logiciel à vidéoprojecter** : diffusion des œuvres de référence, réalisations d'élèves, fiches-artistes...
- ▶ **Ressources numériques complémentaires** : fiches-élèves, évaluations, œuvres et artistes, glossaire...

- + Solution complète et clé en main
- + Progression spiralaire entre le CMI et le CM2
- + Démarche exploratoire et réflexive au travers d'activités ludiques

Arts Plastiques au CMI – Lil'Art

Réf. 9 782 362 464 140

[art. 15242](#)

92,00€

Arts Plastiques au CM2 – Lil'Art

Réf. 9 782 362 464 195

[art. 15243](#)

92,00€

PACK Arts Plastiques au CMI + CM2

Réf. 9 782 362 464 201

[art. 15613](#)

164,00€

Vocabulaire en Maternelle Classeur 104 cartes +QR

CODE « Animaux », Logiciel à vidéoprojeter, Ressources numériques complémentaires



Vocabulaire en Maternelle



Ce dossier **complet** permet de développer le **champ lexical** et la **construction langagière** des élèves en maternelle par le biais d'**activités variées et ludiques**.

Il couvre les thématiques de la vie quotidienne : animaux, corps et vêtements, fruits et légumes...

- **Classeur** : instructions officielles, présentation de la démarche, propositions d'activités, scènes illustrées...
- **104 cartes « Animaux »** présentant chacune une photo avec la graphie du mot et un QR code qui renvoie vers des compléments numériques (prononciation, son, vidéo, photo...)
- **Logiciel à vidéoprojeter** : activités interactives collectives ou individuelles (découverte des mots...)
- **Ressources numériques complémentaires** : images, fiches à découper ou à colorier, scènes illustrées...

- ✦ 9 thématiques et 572 mots et images
- ✦ Peut être complété par les cartes thématiques ci-dessous



Vocabulaire en Maternelle

Réf. 9 782 362 463 273

[art. 10760](#)

99,00€

Jeux de cartes de Vocabulaire

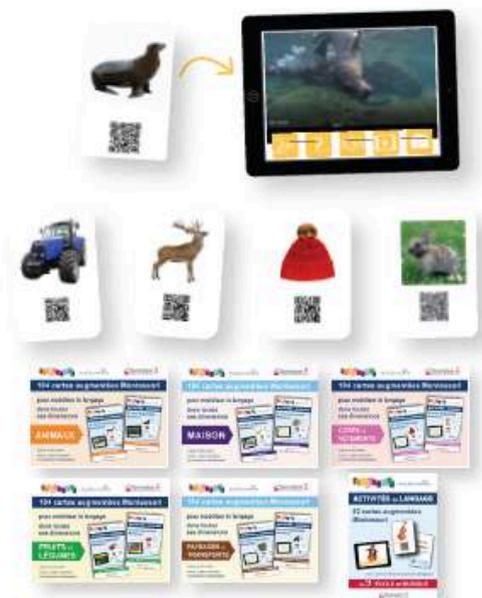


Des jeux de cartes thématiques pour **mobiliser le langage** dans toutes ses dimensions au travers d'**activités ludiques et transversales** : jeux des devinettes, du Memory, « à quoi je pense ? », « qui est-ce ? », etc.

Inspirée de la méthode Montessori, chaque carte présente :

- Une photographie
- La graphie du mot associé à l'image
- Un QR Code qui renvoie vers des compléments numériques : prononciation du mot, sons, photo ou vidéo

- ✦ Peuvent être utilisées en complément ou indépendamment du dossier Vocabulaire en Maternelle ci-dessus



104 cartes "Animaux"	Réf. 9 782 362 463 280	art. 11852	29,90€
104 cartes "Corps et Vêtements"	Réf. 9 782 362 463 297	art. 11853	29,90€
104 cartes "Fruits et Légumes"	Réf. 9 782 362 463 303	art. 11854	29,90€
104 cartes "Maison"	Réf. 9 782 362 463 310	art. 11855	29,90€
104 cartes "Paysages et Transports"	Réf. 9 782 362 463 334	art. 11856	29,90€
52 cartes "École et Musique"	Réf. 9 782 362 463 327	art. 11857	15,90€

NOUS SOMMES

Une maison d'édition.
Nous travaillons avec des chercheurs en éducation, des professionnels de la santé et de l'enseignement.

NOUS PROPOSONS

Des livres adaptés avec des solutions utiles et efficaces pour faciliter la lecture sans oublier l'orthographe et la compréhension.

NOTRE MISSION

Aider les lecteurs (dyslexiques, en difficulté, primo-lecteurs...) à créer leur propre stratégie de lecture, à avoir confiance en eux, à être autonome.

NOS SOLUTIONS

issues de nos programmes de recherche

- Un découpage syllabique phonique – Le découpage le plus efficace pour faciliter le déchiffrage et la fluidité.
- Des lettres muettes grisées – Facilite la compréhension et la mémorisation de l'orthographe.
- Une mise en page aérée – Pour une lecture plus confortable et moins stressante, car moins de texte à lire par page.
- Des histoires drôles – Pour amener l'enfant à la lecture tout en s'amusant !
- Et bien d'autres aides à la lecture selon les besoins particuliers des lecteurs...

Apprendre à LIRE...

Une méthode innovante et efficace !



Non loin de la maison de Malik, il y a un étang.
Avec Lampion, ils capturent trois grenouilles.
– Chères grenouilles, voici votre mission : disparition totale des criquets ! annonce Arno, le poing en l'air.



21

les fugitifs en chasse.

Par chance, le chien fauche le garde dans sa course. Celui-ci fait un vol plané et atterrit dans un fût*.

Une fois que tout le monde est à bord du Tonnerre, Louna pousse le pont d'embarquement dans l'eau. Sam attrape la chaîne de l'ancre et la tire. Malheureusement, la chaîne est attachée au port avec d'épais cadenas.

– Prisonniers en fuite ! crie le garde qui a retrouvé ses esprits.

* Fût : tonneau.



Mes Toutes Premières Lectures

Un maximum d'aides à la lecture

Focus sur les sons complexes !

Chaque livre aborde 3 à 4 sons complexes signalés en couleurs pour faciliter leur mémorisation...



Mes Premières Lectures

La bonne idée pour progresser

Des histoires pour lire et pour rire disponibles dans 2 éditions :

Non loin de la maison de Malik, il y a un étang. Avec Lampion, ils capturent trois grenouilles.

- Chères grenouilles, voici votre mission : disparition totale des criquets ! annonce Arno, le poing en l'air.

oie

foin

cochon

lion

21

Fièremeni, Violette annonce à ses sœurs :
- Je vous présente Paulette, mon insecte de compagnie !

Elle enroule une ficelle autour de son abeille et la promène comme un chien en laisse.

17

1 - Édition adaptée avec un découpage syllabique phonique



2 - Édition accessible sans le découpage

Fièremeni, Violette annonce à ses sœurs :
- Je vous présente Paulette, mon insecte de compagnie !

Elle enroule une ficelle autour de son abeille et la promène comme un chien en laisse.

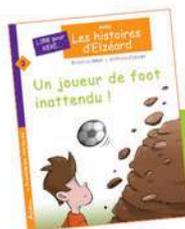
17



Titres disponibles

6,95 €

- Le voleur d'animaux – Code art. 7126
- Les bonbons magiques – Code art. 7127
- Bâtir une cabane, quelle galère ! Code art. 10879
- Un épouvantail dans les nuages Code art. 15993
- Une invasion de criquets – Code art. 15994



Titres disponibles

5,50 €

- Dompteuses d'insectes
Édition Adaptée : Code art. 6344 / Édition Accessible : Code art. 6345
- Nouveaux voisins, nouveaux copains
Édition Adaptée : Code art. 6346 / Édition Accessible : Code art. 6347
- Un chaton nommé Clochette
Édition Adaptée : Code art. 10358 / Édition Accessible : Code art. 10359
- Un serpent qui veut faire du vélo
Édition Adaptée : Code art. 5606 / Édition Accessible : Code art. 5609
- Un joueur de foot inattendu
Édition Adaptée : Code art. 5605 / Édition Accessible : Code art. 5608
- Une partie de pêche mordante
Édition Adaptée : Code art. 5607 / Édition Accessible : Code art. 5610

Mes Tous Premiers Romans

Des petits romans d'aventure courts et faciles à lire pour gagner en confiance !



Mes Premiers Romans

Des romans d'aventure avec des énigmes pour découvrir les différentes époques historiques !

La bonne idée pour progresser

Des livres disponibles dans 2 éditions :

les fugitifs en chasse.
Par chance, le chien fauche le garde dans sa course. Celui-ci fait un vol plané et atterrit dans un fût*.

Une fois que tout le monde est à bord du Tonnerre, Louna pousse le pont d'embarquement dans l'eau. Sam attrape la chaîne de l'ancre et la tire. Malheureusement, la chaîne est attachée au port avec d'épais cadenas.

- Prisonniers en fuite ! crie le garde qui a retrouvé ses esprits.

* Fût : tonneau.



1 - Édition adaptée avec un découpage syllabique phonique

2 - Édition accessible sans le découpage

les fugitifs en chasse.
Par chance, le chien fauche le garde dans sa course. Celui-ci fait un vol plané et atterrit dans un fût*.

Une fois que tout le monde est à bord du Tonnerre, Louna pousse le pont d'embarquement dans l'eau. Sam attrape la chaîne de l'ancre et la tire. Malheureusement, la chaîne est attachée au port avec d'épais cadenas.

- Prisonniers en fuite ! crie le garde qui a retrouvé ses esprits.

* Fût : tonneau.



Titres disponibles

8,50 €



Titres disponibles

8,50 €

- Attaque sous-marine
Édition Adaptée : Code art. 17043
Édition Accessible : Code art. 17045
- Une princesse en danger
Édition Adaptée : Code art. 17044
Édition Accessible : Code art. 17046

- La momie du pharaon
Édition Adaptée : Code art. 12186 / Édition Accessible : Code art. 5616
- Le trésor de Barbe-Jaune
Édition Adaptée : Code art. 5620 / Édition Accessible : Code art. 16383
- Le tournoi maudit
Édition Adaptée : Code art. 5619 / Édition Accessible : Code art. 10359
- Le silex magique
Édition Adaptée : Code art. 5618 / Édition Accessible : Code art.
- La surprise du Roi-Soleil
Édition Adaptée : Code art. 12188 / Édition Accessible : Code art. 5617
- Les Jeux olympiques
Édition Adaptée : Code art. 12189 / Édition Accessible : Code art. 5621

POURQUOI ABORDER LES VALEURS AVEC LES ENFANTS ?

Les enfants vivent en situation d'infobésité : saturés d'informations, de sollicitations. Leur cerveau encore immature n'est pas capable de gérer cette surcharge qui les envahit, les perd, les noie.

Aborder les valeurs leur permet de trouver leurs points de repère pour :

- prendre du recul
- faire le tri entre le nécessaire et l'inutile, le vrai du faux, le vertueux du toxique
- situer autrui, mieux placer sa confiance
- établir des priorités avec discernement
- exercer sa liberté de choix plutôt qu'être submergé, manipulé, subir... bref, devenir acteur de sa vie.

Prendre des points de repère : 13 valeurs accessibles aux enfants

	ALBUM	livret KA[MINI]BAÏ
1 La Persévérance ou connaître la satisfaction de la réussite	15844	15845
« Le marchand de vent »		
2 La Tolérance ou accepter les différences	15842	15843
« Le Pont »		
3 La Gentillesse ou construire des relations altruistes	15840	15841
« Une petite graine de quelque chose »		
4 Le Tact ou devenir responsable de ses mots	15838	15839
« Monsieur Piélagé »		
5 Le Respect ou prendre conscience des autres	15836	15837
« Liselot des papillons »		
6 La Gratitude ou apprécier ses chances de vie sans envier	15834	15835
« Madame Félicité »		
7 L'Adaptabilité ou savoir gérer ses craintes	15832	15833
« Les mains de Tessa »		
8 Le Courage à différencier de l'inconscience	15830	15831
« Mélodies sur les toits »		
9 La Créativité ou l'art de trouver des solutions dans l'imprévu	15783	15784
« Des agents très spéciaux »		
10 La Patience ou l'acceptation du temps nécessaire	15809	15810
« Mais pas si vite ! »		
11 La Modestie ou ramener son ego à sa juste place	15807	15808
« Le voyage de petite souris »		
12 La Solidarité ou adhérer à la force du collectif	15781	15782
« Attrapons la lune »		
13 La Fiabilité ou le respect de la parole donnée	15814	15815
« Cheval blessé »		

Prochainement : la Sincérité, la Pudeur, la Générosité

COLLECTION « HISTOIRE DE VALEURS »

3 exploitations qui impactent* la mémoire

1

Un album pour lire et discuter



12,50€

écouter

3/10 ans

- cousu collé, à mettre à disposition des enfants
- en écriture cursive facilitant la lecture

échanger, réfléchir

- accompagné d'une fiche de discussion mobile sur la valeur illustrée
- à amener au moment juste (par exemple, pour la persévérance, quand l'enfant abandonne son projet)

Code album dans la liste ci-contre

2

Un KA[MINI]BAÏ® bilingue, pour conter



butai 10€

livret 22€

vivre un conte

2 ans/10 ans

- histoire contée par l'adulte
- bilingue français/anglais
- outil d'animation

transmettre

- histoire contée par un enfant à un groupe d'enfants plus jeunes
- ou dans le cadre d'un projet intergénérationnel

Code livret dans la liste ci-contre

Code butai :

3

Un cahier d'activité 8p, pour mémoriser



+ un fascicule individuel

écrire

6 ans/ado x €

- résumer la valeur avec un cahier à compléter

reformuler, verbaliser

- à emporter dans sa famille pour expliquer le travail effectué et échanger
- favorise le lien
- valorise le travail mené
- valorise l'enfant

Code article :

*Les techniques d'impact sollicitent plusieurs formes de mémoire et la densifient en mettant en lien les diverses parties du cerveau.

fichiers d'activités variées et ludiques

Maternelle - 1ère 2e 3e 4e 5e 6e

MULTI-DISCIPLINES

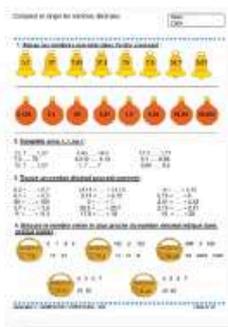


Évolufiches



Des **fichiers d'activités variées et ludiques** dans de nombreuses matières de la maternelle au CM2.
Pour chaque titre, 3 versions sont disponibles :

- ▶ **Fichier papier** : fiches-élèves photocopiables avec des exercices de difficulté progressive
- ▶ **Logiciel CD ou à télécharger*** : vidéoprojection, modification et personnalisation des fiches-élèves
- ▶ **Fichier papier + logiciel CD** : combinaison papier/numérique complète



	TITRES DISPONIBLES	Fichier papier	Logiciel CD*	Pack
MATERNELLE	L'essentiel de la maternelle	05-080FE...49 €	05-080CDS...36 €	05-080EF...79 €
	Graphismes en maternelle	05-083FE...45 €	05-083CDS...36 €	05-083EF...79 €
	Lecture en maternelle grande section	05-085FE...45 €	05-085CDS...36 €	05-085EF...79 €
	Activités autour de l'Alphabet + fichier d'écriture	05-080FE...49 €	05-080CDS...36 €	05-080EF...79 €
	Activités math. en petite section	05-084FE...45 €	05-084CDS...36 €	05-084EF...79 €
	Activités math. en moyenne section	05-083FE...45 €	05-083CDS...36 €	05-083EF...79 €
	Activités math. en grande section	05-082FE...45 €	05-082CDS...36 €	05-082EF...79 €
	Découvrir le monde - Moyenne section	05-089FE...45 €	05-089CDS...36 €	05-089EF...79 €
	Découvrir le monde - Grande section	05-088FE...45 €	05-088CDS...36 €	05-088EF...79 €
	Activités autour des dinosaures GS / CP / CE1	05-081FE...45 €	05-081CDS...36 €	05-081EF...79 €
ÉLÉMENTAIRE - FRANÇAIS	Phonèmes et graphèmes au CP	05-107FE...45 €	05-107CDS...36 €	05-107EF...79 €
	Lecture au CP	05-084FE...45 €	05-084CDS...36 €	05-084EF...79 €
	Lecture Niveau I (CP, CE1, CE2)	05-086FE...45 €	05-086CDS...36 €	05-086EF...79 €
	Lecture Niveau II (CE2, CM1, CM2)	05-088FE...45 €	05-088CDS...36 €	05-088EF...79 €
	Orthographe au CE1 / CE2	05-105FE...45 €	05-105CDS...36 €	05-105EF...79 €
	Conjugaison au CE1 / CE2	05-088FE...45 €	05-088CDS...36 €	05-088EF...79 €
	Grammaire au CE1 / CE2	05-089FE...45 €	05-089CDS...36 €	05-089EF...79 €
	Français et Manga au CE1 / CE2	05-072FE...45 €	05-072CDS...36 €	05-072EF...79 €
	Orthographe au CM1 / CM2	05-108FE...45 €	05-108CDS...36 €	05-108EF...79 €
	Conjugaison au CM1 / CM2	05-087FE...45 €	05-087CDS...36 €	05-087EF...79 €
	Grammaire au CM1 / CM2	05-082FE...45 €	05-082CDS...36 €	05-082EF...79 €
	Français et Manga au CM1 / CM2	05-073FE...45 €	05-073CDS...36 €	05-073EF...79 €
	Expression écrite au Cycle 3	05-071FE...45 €	05-071CDS...36 €	05-071EF...79 €
ESSENTIELS	L'essentiel du Cours Préparatoire	05-185FE...49 €	05-185CDS...36 €	05-185EF...79 €
	L'essentiel du Cours Élémentaire	05-081FE...49 €	05-081CDS...36 €	05-081EF...79 €
	L'essentiel du Cours Moyen	05-082FE...49 €	05-082CDS...36 €	05-082EF...79 €

	TITRES DISPONIBLES	Fichier papier	Logiciel CD*	Pack
ÉLÉMENTAIRE - MATHÉMATIQUES	Numération, opérations, problèmes au CP	05-109FE...48 €	05-109CDS...36 €	05-109EF...79 €
	Géométrie et mesures au CP	05-080FE...45 €	05-080CDS...36 €	05-080EF...79 €
	Numération et opérations au CE1	05-108FE...45 €	05-108CDS...36 €	05-108EF...79 €
	Résolution de problèmes au CE1	05-102FE...45 €	05-102CDS...36 €	05-102EF...79 €
	Géométrie et mesures au CE1	05-078FE...45 €	05-078CDS...36 €	05-078EF...79 €
	Numération et opérations au CE2	05-102FE...45 €	05-102CDS...36 €	05-102EF...79 €
	Résolution de problèmes au CE2	05-103FE...45 €	05-103CDS...36 €	05-103EF...79 €
	Géométrie et mesures au CE2	05-079FE...45 €	05-079CDS...36 €	05-079EF...79 €
	Maths et Manga au CE1 / CE2	05-093FE...45 €	05-093CDS...36 €	05-093EF...79 €
	Numération et opérations au CM1	05-103FE...45 €	05-103CDS...36 €	05-103EF...79 €
ÉLÉM.	Résolution de problèmes et gestion de données au CM1	05-108FE...45 €	05-108CDS...36 €	05-108EF...79 €
	Numération, opérations et calcul au CM2	05-087FE...45 €	05-087CDS...36 €	05-087EF...79 €
	Résolution de problèmes et gestion de données au CM2	05-109FE...45 €	05-109CDS...36 €	05-109EF...79 €
	Maths et Manga au CM1 / CM2	05-094FE...45 €	05-094CDS...36 €	05-094EF...79 €
	Géométrie, grandeurs et mesures au CM1 / CM2	05-076FE...45 €	05-076CDS...36 €	05-076EF...79 €
	L'espace et le temps CP / CE1	05-070FE...45 €	05-070CDS...36 €	05-070EF...79 €
	Sc. de la Vie et technologie CP/CE1	05-114FE...45 €	05-114CDS...36 €	05-114EF...79 €
	Le ciel et la Terre (Cycle 3)	05-085FE...49 €	05-085CDS...36 €	05-085EF...79 €
	Objets et réalisations techniques (Cycle 3)	05-104FE...49 €	05-104CDS...36 €	05-104EF...79 €
	Sécurité routière et gestes de premiers secours CE / CM	05-185FE...49 €	05-185CDS...36 €	05-185EF...79 €

Logiciels Maternelle - 1ère 2e 3e 4e 5e 6e



42 outils interactifs pour l'école



Ce logiciel propose un panel de **42 outils interactifs** utilisables avec un TBI, un VPI ou un simple vidéoprojecteur. Il permet d'**afficher et de manipuler** des outils numériques dans de **nombreuses disciplines**.

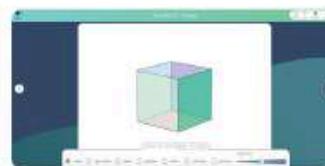
- ▶ **Exemples d'outils** : Abaque, boulier, cubes Singapour, thermomètre, instruments de mesure, solides en 3D, monnaie, horloges, cahier de texte, générateur d'étiquettes, tableaux de conversion, etc..

- + Très pratique pour illustrer une séance, introduire une nouvelle notion ou réviser collectivement
- + Intuitif et très simple d'utilisation, notamment pour les élèves

42 outils interactifs pour l'école - Logiciel Site * **15849** Réf. 3 502 402 971 669 **99,00€**

Abonnement annuel en ligne** **16022** Réf. G5-017ABC **39,00€**

Version en téléchargement disponible sur notre site



**En ligne : nécessite une connexion Internet. Fonctionne sur tous les navigateurs web, depuis un ordinateur ou une tablette.

Édupages Creator 2



Un logiciel simple et intuitif pour créer ses propres **livres numériques** et **mini-livres à imprimer**. Il permet de combiner librement textes, images, photos, sons et liens multimédias pour **créer des supports pédagogiques** pour ou avec les élèves.

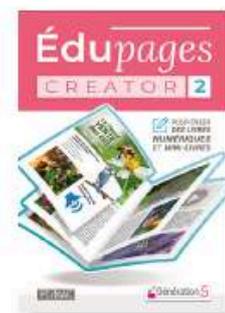
- ▶ **Exemples d'utilisation** : Fabriquer un imagier, un journal de bord, un cahier des sons ; relater une sortie scolaire ; mettre en page des exercices, des problèmes illustrés, etc.

- + Possibilité de générer des QR codes pour que le livre reste interactif une fois imprimé

Édupages Créateur 2 - Logiciel Monoposte **art. 10548** Réf. 3 502 402 971 492 **39,00€**

Logiciel Site * **art. 10549** Réf. 3 502 402 971 485 **89,00€**

Version en téléchargement disponible sur notre site



e-Rituels Maternelle



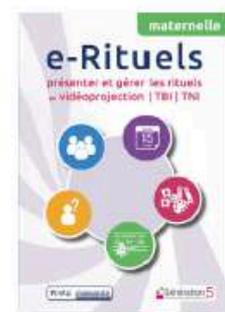
Un logiciel original et **très simple d'utilisation** pour **présenter et gérer les rituels** en maternelle, avec un TBI ou en vidéoprojection.

- ▶ **Outils disponibles** : la présence, l'appel et la cantine ; l'éphéméride ; les activités journalières ; la frise des événements

- + Module de gestion simple pour l'enseignant : saisie des données, paramétrage de l'affichage des textes, de la graphie, des images...

e-Rituels Maternelle - Logiciel Site * **art. 4712** Réf. 3 502 402 969 994 **49,00€**

Version en téléchargement disponible sur notre site



*Site: le logiciel peut être installé dans toutes les classes et sur les ordinateurs personnels des enseignants.

115	Noldus-pro-tout-le-primaire.- Garanti-Sans- π	1-PC π	199€-pour-1-pc π
115	Noldus-pro-tout-le-primaire.- Garanti-Sans π	De-2-à-5-PC π	119€-par-PC π
115	Noldus-pro-tout-le-primaire.- Garanti-Sans π	De-6-14-PC π	65€-par-PC π
115	Noldus-pro-tout-le-primaire.- Garanti-Sans π	De-15-à-99PC π	49€-par-PC π
π	Contactez-nous-02°353-00-49 π	Jusqu'à-999-pc°! π	1199€-pour-une-implantation-pour-tous Les-pc π
6388	Noldus-pro-tout-le-primaire.-Clé- USB-365-jours-(idéal-pour-enfants- malades-à-la-maison) π	App-de-6PC π	25€-par-clé-usb-(:.75€-à-l'unité) π



3976	Adiboud'chou au cirque 2-5ans ok sur Win10	29,99 €
3977	Adiboud'chou au pays des bonbons 2/5 ans ok sur Win10	29,99 €
992	Adiboud'chou - Soigne les animaux - 2/5 ans ok sur Win10	29,99 €
3978	Adiboud'chou + Soigne les animaux- + au pays des bonbons + au cirque 2/5ans 2 +1 gratuit ok sur Win10	59,98 €
991	Adibou - Lecture Calcul 4/5 ans - Joue avec les lettres et les chiffres ok sur Win10	29,99 €
1535	Adibou - Lecture Calcul 5/6 ans - Joue avec les mots et les nombres - ok sur Win10	29,99 €
993	Adibou - Lecture Calcul 6/7 ans - Joue à lire et à compter ok sur Win10	29,99 €



20 sur 20 en orthographe, avec plus de 120 thèmes abordés, environ 2500 exercices différents et plus de 7000 entrées, couvre l'ensemble des règles d'orthographe (orthographe d'usage, orthographe grammaticale et conjugaison)



20 sur 20 en vocabulaire propose de mettre les mots de la langue française à la portée de chaque enfant, permettant ainsi l'acquisition d'un vocabulaire riche et précis. Entièrement paramétrable



L'atelier de lecture est un logiciel d'accompagnement dans la phase d'apprentissage de la lecture pour les enfants du cycle 2 (GS/CP/CE1). Avec lui, vous pouvez : réviser les sons, travailler les mots, les phrases et les textes. «en demande d'agrément en date d'impression»



20 sur 20 en calcul, présenté sous la forme de jeu, propose de travailler le calcul mental, la révision des tables, les principales opérations, le travail sur les nombres, la résolution des problèmes, etc.



Rapid'clic - les tables est un logiciel destiné à la mémorisation des tables de multiplication.



Le programme propose ainsi de nombreuses activités ludiques pour apprendre à dénombrer, reconnaître les chiffres, s'initier à l'euro, s'exercer au calcul rapide et résoudre les opérations.

LOGICIELS pour 1 PC

Voir page suivante

95	20 sur 20 en orthographe pour 1 PC	59€
101	20 sur 20 en vocabulaire pour 1 PC	59€
100	L'atelier de lecture - pour 1 pc	59€
106	20 sur 20 en calcul pour 1 PC	59€
107	Rapid'Clic- Apprendre les tables en s'amusant - Pour 1 PC	59€
105	Moi, je sais compter Logiciels Pour 1 PC	59€

Nous créons les livres aussi sur demande. Participation au



20/20 en orthographe

20 sur 20 en orthographe, avec plus de 120 thèmes abordés, environ 500 exercices différents et plus de 7000 entrées couvre l'ensemble des règles d'orthographe (orthographe d'usage, orthographe grammaticale et conjugaison). 20 sur 20 en orthographe doit son efficacité à la quantité et à la qualité des exercices qu'il propose. L'enfant apprend et utilise les règles d'orthographe dans des situations diverses et dans un environnement ludique. Un rappel de la règle à employer est accessible pour chaque exercice. L'approche ludique et progressive motive l'enfant à faire des progrès.



Reconstituer un mot à partir d'étiquettes.



Trouver le mot qui convient.

L'atelier de lecture

L'atelier de lecture est un logiciel d'accompagnement dans la phase d'apprentissage de la lecture : réviser les sons, travailler les mots, les phrases et les textes. Le logiciel vous permet d'intégrer très facilement et très rapidement n'importe quel nouvel élément (mot, phrase, texte). Il est ainsi possible d'ajouter les éléments de la méthode de lecture que l'enfant étudie. Le logiciel vous permet d'illustrer, en quelques clics de souris, vos éléments par une image et par un son.



Combien font 5 X 8 ?



Combien font 8 X 5 ?

Les Tables de multiplication

Devenir un vrai champion des tables ! Ce logiciel contient toute une série de jeux et d'exercices pour réviser ou pour apprendre les tables de multiplication. L'enfant identifie les tables dans lesquelles il rencontre des difficultés. Il sélectionne celles qu'il souhaite travailler. Il choisit les exercices ou les jeux qui le feront progresser. Chaque exercice peut être paramétré de façon à le rendre plus ou moins difficile.



Trouver l'intrus



Trouver le sens de chaque expression

20/20 en vocabulaire

Le vocabulaire est le premier des outils de la langue. L'enrichir, éviter les erreurs et approximations, savoir choisir ses mots et connaître leur sens, tels sont les objectifs de 20 sur 20 en vocabulaire. Présenté sous la forme d'un jeu, les notions lexicales indispensables pour la maîtrise de la langue orale et écrite y sont abordées : l'homonymie, la synonymie, l'antonymie, la polysémie, les expressions imagées, les champs lexicaux et sémantiques, la dérivation (préfixes et suffixes), le sens figuré et le sens propre, les niveaux de langue.



Compléter les égalités

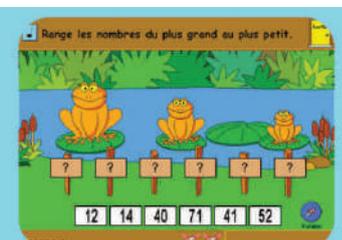


20/20 en calcul

20 sur 20 en calcul propose de travailler sur le calcul mental, la révision des tables, les principales opérations, le travail sur les nombres, la résolution des problèmes, etc. Présenté sous la forme d'un jeu de loisir, l'enfant lutte contre le temps ou contre d'autres joueurs. Pour avancer dans le jeu, l'enfant doit résoudre un problème mathématique. 20 sur 20 en calcul propose de travailler : le calcul mental, les tables, les principales opérations (addition, soustraction, multiplication), les nombres, les problèmes.



Dictée vocale de nombres



Rangement de nombres

Moi, je sais compter

«Je sais compter» permet un apprentissage des nombres, de leur valeur et de leurs différentes écritures (lettres, chiffres, écritures additives...). Les activités très variées sont complètement paramétrables, adaptables et personnalisables en fonction du niveau scolaire et des acquisitions de l'enfant.

Express : Domino, Memini, Labyrinthe, Je double ou pas

Cette collection regroupe des logiciels proposant des activités autour d'une notion précise. Rapides à paramétrer, ergonomiques, ces programmes vous permettent de travailler efficacement, et cela même pour de courtes sessions.



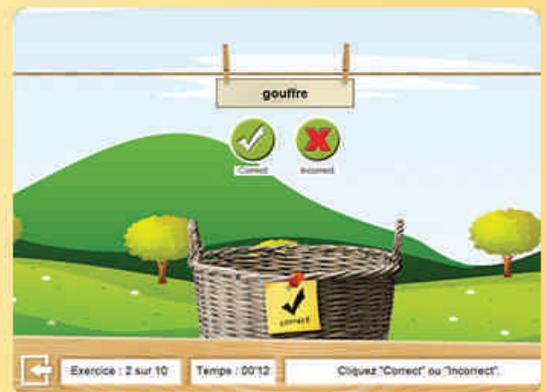
Stimulation cognitive qui permet de travailler l'attention et la mémoire.



Chaque pyramido doit posséder avec son voisin une face commune.

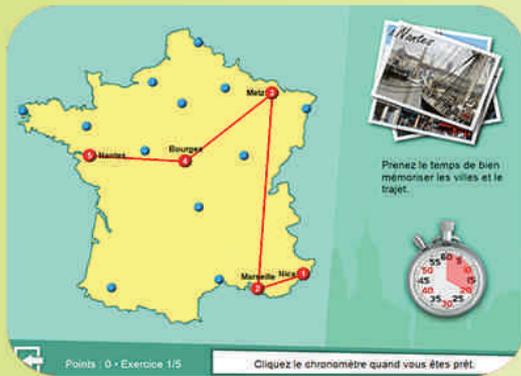


Travailler la structuration de l'espace, l'orientation et l'anticipation immédiate.

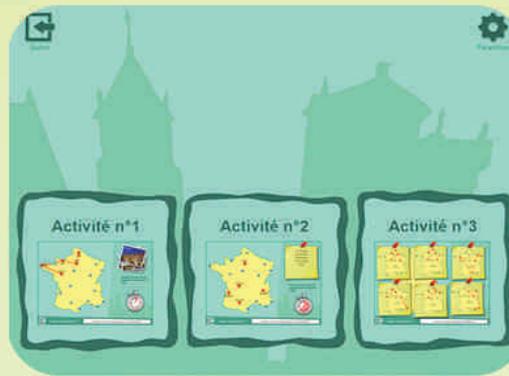


Combien de «f» dans le mot «gouffre» ?

99	Memini - travailler l'attention et la mémoire immédiate pour 1 PC	79€
96	Domino associer des images, des nombres, des lettres et des sons LOGICIEL pour 1 PC	59€
97	Labyrinthes - structuration de l'espace, l'orientation et l'anticipation pour 1 PC	59€
98	Je double ou pas - doubler ou non une consonne pour 1 PC	59€
318	Express Volume 1 (Domino, Labyrinthes, Memini, Je double ou pas) pour 1 PC	189€



Prenez le temps de mémoriser le trajet.



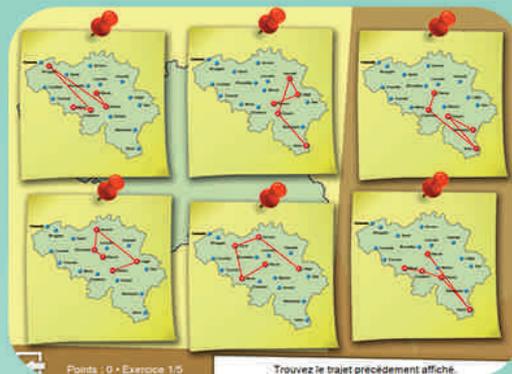
Exercices de mémoire visuo-spaciale.

Balade en France

Balade en France propose des exercices d'entraînement de la mémoire à court terme visuo-spaciale. Le logiciel propose trois types d'activités. Dans la première activité, il s'agit de mémoriser un parcours sur une carte, puis de le restituer dans l'ordre. La deuxième activité propose de mémoriser une liste de villes afin de constituer un trajet. La troisième activité propose de mémoriser une carte, puis de la retrouver parmi d'autres qui lui ressemblent.



Exercices de mémoire visuo-spaciale.



Retrouver le trajet

Balade en Belgique

Balade en Belgique propose des exercices d'entraînement de la mémoire à court terme visuo-spaciale. Le logiciel propose trois types d'activités. Dans la première activité, il s'agit de mémoriser un parcours sur une carte, puis de le restituer dans l'ordre. La deuxième activité propose de mémoriser une liste de villes afin de constituer un trajet. La troisième activité propose de mémoriser une carte, puis de la retrouver parmi d'autres qui lui ressemblent.

1447	Balade en France pour 1 PC - Entraînement de la mémoire à court terme visuo-spaciale	59€
1446	Balade en Belgique Entraînement de la mémoire à court terme visuo-spaciale pour 1 PC	59€

INDISPENSABLE DANS TOUTES LES ECOLES !

BUDGET «MANOLO» : LOGICIELS AGREES

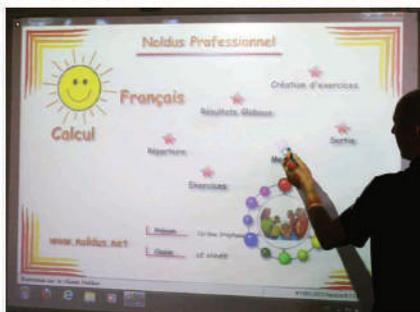
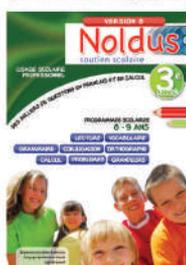
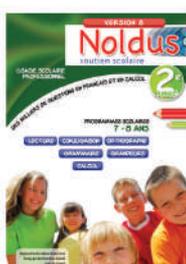
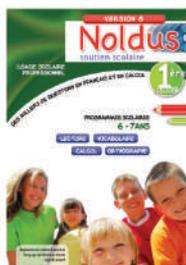
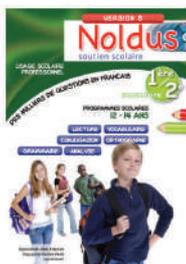
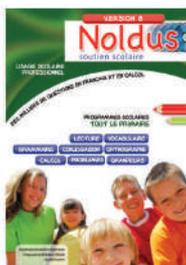


TABLEAU INTERACTIF

Noldus 8 PRO, un logiciel scolaire belge adapté au tableau interactif. Avec ses 70.000 questions, ses fiches se rapportant aux matières enseignées ... Noldus 8 est la solution idéale pour l'enseignant qui souhaite bénéficier de toute la puissance du TBI. De nombreuses écoles ont déjà pu apprécier la puissance de Noldus avec le TBI.

PEDAGOGIE DIFFERENCIEE

Sur les différents PC (individuels ou en réseau), Noldus 8 PRO permet de rencontrer la plupart des matières en français et en calcul et de pratiquer la pédagogie différenciée. Chaque enfant peut effectuer des exercices se rapportant à son niveau. Ces exercices sont corrigés par Noldus et les corrections sont mémorisées dans les résultats globaux de chaque élève. Noldus offre donc un suivi personnalisé.

PEDAGOGIE PAR PROJET

Noldus 8 offre un outil de création d'exercices. Quel que soit le projet en cours, l'enseignant peut créer de nouvelles lectures, de nouveaux exercices avec ou sans images et évaluer ses élèves.

LECTURES

De la 1ère à la 6e année, Noldus PRO 8 peut proposer aux élèves de très nombreuses lectures, très variées. Les plus jeunes devront reconnaître des lettres ou des mots ; quant aux plus âgés, ils devront répondre à des questions, rechercher l'information dans des lectures plus élaborées.

NOLDUS 8 PRO C'EST AUSSI... un logiciel très « OUVERT » !

En effet, il n'y a quasiment aucune frontière, les 7000 exercices peuvent être modifiés, imprimés ou même supprimés. Exercices, fiches-matières, résultats globaux, lectures, tout peut être imprimé.

De plus, un puissant « Editeur » permet d'écrire de nouveaux exercices pour cibler les besoins du moment. Et encore ... gestion de toutes les classes et de tous les élèves, accès aux compétences visées par certains exercices, possibilité de programmer des séquences d'exercices et d'imprimer de réels petits livrets bien formatés et parfaitement ciblés ...

NOLDUS 8 PRO, un outil hors du commun et qui a fait ses preuves !



Choisis le type et la forme qui conviennent ...

1. Ne regardez-vous pas chaque jour le j

- phrase impérative affirmative
- phrase impérative négative
- phrase interrogative affirmative
- phrase interrogative négative

2. Adrien effectue-t-il beaucoup d'exe'

- phrase déclarative affirmative
- phrase déclarative négative
- phrase interrogative affirmative

Rends la phrase négative ! " n' ... pas "

... ?

Utilise les préfixes 'in' ou 'im' pour former les

1. possible

2. prudent

3. variable

1. J'arrose les fleurs.

Choisis la réponse la plus adaptée ...

2. Nous avons scif

1. En hiver, les enfants attendent la neige avec un

- rigolade
- impatience
- prudence

3. Ce poisson est un brochet.

2. D'un ciel très sombre, de légers (...) ouatés des

- ballons
- glaçons

4. Notre voiture était assez rapide

1. Les cons

5. Le professeur explique bien

1. Ils se précipitent, tourbillonnent et finalement se pose

6. Nous admirons

épais manteau blanc recouvrira la (...)

Des signaux routiers ! (05)

1. Question 1

- Signal de danger
- Signal d'interdiction
- Signal d'obligation
- Signal d'indication

2. Question 2

- Signal de priorité
- Signal d'interdiction
- Signal d'obligation
- Signal d'indication

**Ces exercices sont imprimés avec
NOLDUS 8 PRO TOUT LE PRIMAIRE
Agrément n° 2522**

Plus de 60.000 questions

à imprimer ou à projeter sur TBI

Connais-tu le sens de ces expressions ?

Faire ses classes" signifie ...

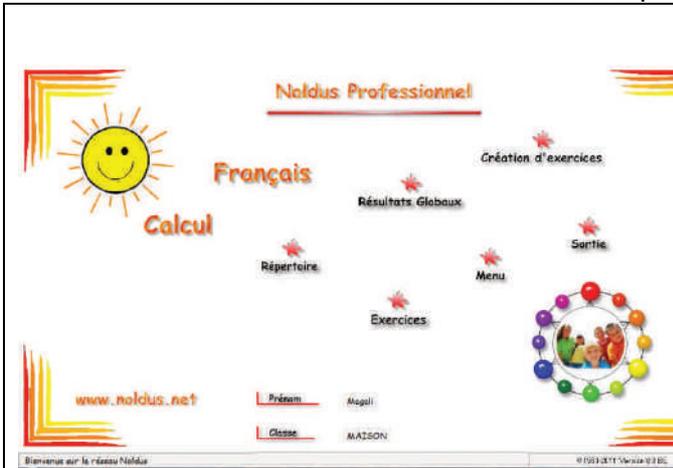
- acquérir de l'expérience dans une spécialité donnée
- aller à l'université
- nettoyer les locaux d'une école

"Connaître ses classiques", c'est ...

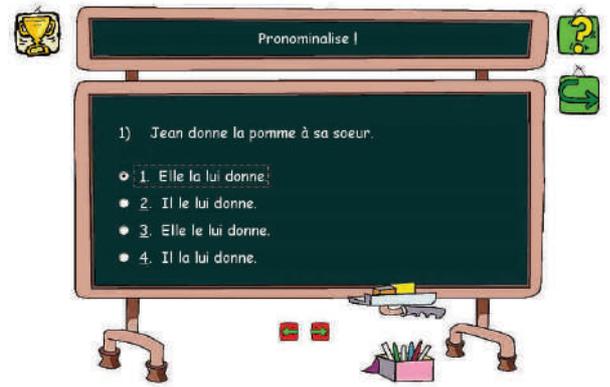
- avoir bien étudié
- savoir ce qu'il convient de faire, avoir des références
- savoir chanter et danser

"Prendre la clé des champs" signifie

- aller dans la nature
- les rendre inaccessibles



Plus de 70.000 questions imprimables.



Sobriété, efficacité ! La correction apparaîtra dès que l'enfant aura validé sa 10^e réponse.

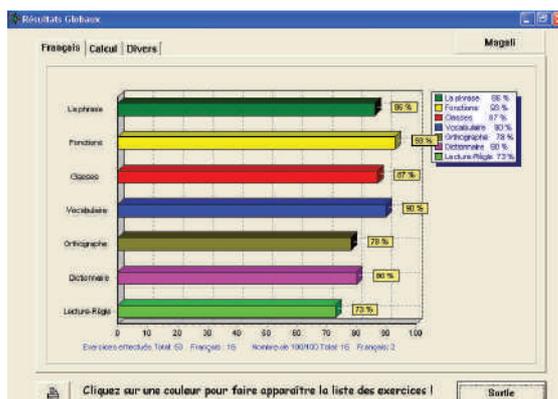
Question	Consigne	Réponse
Question n° 1	Accorde le participe passé ! (06) Marc est venu. Mélisso est (...).	venue
Question n° 2	Les fenêtres sont peintes. Le mur est (...).	peint
Question n° 3	La partie de tennis est reportée. Le match est (...).	reporté
Question n° 4	Le sac est rempli. La valise est (...).	remplie
Question n° 5	La maison est délabrée. Le château est (...).	délabré
Question n° 6	La rue est inondée. Les routes sont (...).	inondées
Question n° 7	Le garçon a été mordu. La petite fille a été (...).	mordue
Question n° 8	L'interrogation sera écrite. Les textes seront (...).	écrits
Question n° 9	La tulipe est fanée. Les fleurs sont (...).	fanées
Question n° 10	Le trésor est découvert. Les richesses ont été (...).	découvertes

Nouvel outil auteur permettant de créer ses propres exercices, lectures ou même exercices avec images.

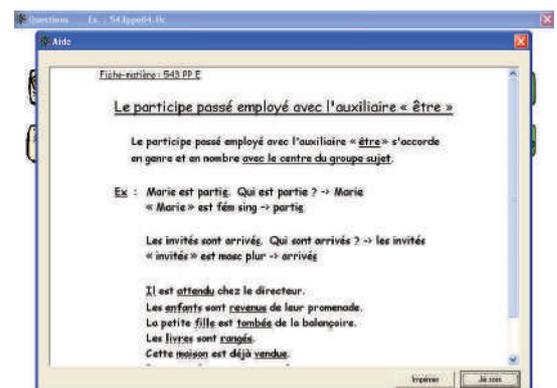
Prénom : Magali	Classe : MAISON	Effectué le : 16/09/2011
Conjugué le verbe 'être' à l'imparfait (01)		90 %

- J'(...) en vacances.
étais
- Tu (...) le premier.
étais
- Il (...) chez son grand-père.
était
- Elle (...) dans le jardin.
était
- Nous (...) de bonne humeur.
étions
- Vous (...) dans le jardin.
étiez

Correction de l'exercice avec ou sans la réponse correcte.



Tous les résultats pourront être visualisés et/ou imprimés. Toutes les réponses seront conservées.



Fiche de rappel de la matière vue en classe
Chaque fiche peut être imprimée et/ou modifiée.

Choix de la matière	
La phrase	Indicatif
Fonctions	
Classes	Conditionnel
Vocabulaire	
Conjugaison	Impératif
Orthographe	
Dictionnaire	Subjonctif
Lecture	
Calcul	Participe
Mesures	
Problèmes	Infinitif
Divers	Différents verbes

Exemple d'un exercice avec image.

- 1) **NOLDUS est un produit belge** et correspond parfaitement aux attentes pédagogiques actuelles : Echec à l'échec, Soutien scolaire, « Remédiation », ...
- 2) **NOLDUS est une référence** : Avec ses 70.000 questions, il couvre tout le primaire en français et en calcul.
- 3) **NOLDUS suit les enfants** : Il enregistre les réponses fournies par chaque enfant.
- 4) **NOLDUS gère toutes les classes** : Création des classes et suivi de chaque élève.
- 5) **NOLDUS est sobre** : Un véritable « outil pédagogique » sans fioritures inutiles.
- 6) **NOLDUS permet de mettre en œuvre la pédagogie différenciée** : Chaque enfant doit effectuer les exercices qui lui sont spécifiquement destinés.
- 7) **NOLDUS permet de mettre en œuvre la pédagogie par projet** en permettant à l'enseignant de créer ses propres exercices.
- 8) **Noldus propose des fiches, des rappels de la matière**, modifiables et imprimables.
- 9) **Noldus propose de nombreuses lectures** avec ou sans effacement suivant la compétence visée.
- 10) **Noldus correspond parfaitement aux programmes scolaires belges et aux socles de compétences.**

Et même si vous n'avez qu'un seul ordinateur dans l'école, **Noldus est un indispensable car il permet d'imprimer des exercices, des fiches que vous pourrez photocopier pour les élèves.**

NOLDUS est un logiciel « OUVERT », TOUT EST MODIFIABLE et/ou IMPRIMABLE.

NOLDUS PRO est SUBSIDIE MANOLO

115	Noldus pro tout le primaire. Garanti 5ans	1 PC	199€ pour 1 pc
115	Noldus pro tout le primaire. Garanti 5ans	De 2 à 5 PC	119€ par PC
115	Noldus pro tout le primaire. Garanti 5ans	De 6-14 PC	65€ par PC
115	Noldus pro tout le primaire. Garanti 5ans	De 15 à 99PC	49€ par PC
	Contactez-nous 02 353 00 49	Jusqu'à 999 pc !	1199€ pour une implantation pour tous Les pc
6388	Noldus pro tout le primaire. Clé USB 365 jours (idéal pour enfants malades à la maison)	Apd de 6PC	25€ par clé usb (75€ à l'unité)

Confusions Auditives

Réalisé en collaboration avec Odette IABICHELLA, Orthophoniste

Environ 1700 mots différents, 1100 pseudo-mots, 500 logatomes, 1280 phrases, 370 paires minimales.

Choix de la position du phonème dans le mot : initiale, médiane, finale, indifférente.

Ce logiciel propose de nombreux exercices de discrimination auditive avec ou sans support écrit ou imagé. Il vise le traitement des confusions phonétiques les plus fréquemment rencontrées en orthophonie, à savoir les confusions entre :

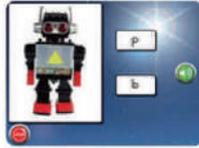
- Phonèmes sourds et sonores correspondants : p/b, t/d, c/g, f/v, ch/j, s/z.
- Phonèmes occlusifs : p/t.
- Phonèmes constrictifs : ch/s, j/z.
- Voyelles orales et nasales correspondantes : a/an, o/on, é/en.
- Voyelles nasales : on/an.
- Voyelle antérieure u et postérieure ou.

Les activités proposées :



Découverte : des aides mnémotechniques sont proposées aux utilisateurs afin de les aider à discriminer les différents phonèmes :

- Séquence vidéo du phonème en cours de prononciation
- Illustration de la position articuloire
- Geste Borel-Maisonny et phrase type illustrée (cf l'image ci-contre)
- Défilement de mots



Identifier le phonème : cliquer la case correspondant au phonème entendu, ou contenu dans la syllabe ou le mot prononcé. Si le support «mot» est choisi, 3 options sont proposées :

- Image + son
- Image seule
- Son seul



Cliquer le bon phonème : affichage de 6 images avec support sonore optionnel. Choisir une image, puis cliquer la case correspondant au(x) phonème(s) contenu(s).



Cliquer les bonnes cases : cliquer toutes les cases correspondant au phonème modèle. 3 options sont proposées pour le contenu des cases :

- Image + son
- Image seule
- Son seul

1211

Confusions Visuelles

Réalisé en collaboration avec Odette IABICHELLA, Orthophoniste

Environ 900 mots différents et pseudo-mots, 680 logatomes, environ 800 phrases

Ce logiciel propose de nombreux exercices de discrimination visuelle avec ou sans support écrit ou imagé. Il vise le traitement des confusions visuelles les plus fréquemment rencontrées en orthophonie, à savoir les confusions entre :

- Haut / Bas : u/n, au/an, ou/on, eu/en, gu/gn, f/t.
- Droite / Gauche : b/d, p/q.
- Graphémiques : m/n, ch/ph, ch/cl, é/è.

Les activités proposées :



Découverte : des aides mnémotechniques sont proposées aux utilisateurs afin de les aider à discriminer les différents graphèmes :

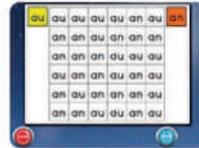
- Geste Borel-Maisonny et phrase type illustrée (cf l'image ci-contre)
- Animation ou illustration de la formation du graphème
- Défilement de mots



Identifier le graphème : cliquer tous les graphèmes identiques au modèle proposé. 3 présentations :

- En ligne, modèle à gauche
- Sur 2 lignes, modèle en haut.
- Grille de 36 cases.

Possibilité d'imprimer l'écran pour prolonger le travail effectué.



Trier les graphèmes : choisir l'un des 2 graphèmes de la confusion puis cliquer toutes les cases le contenant. 2 présentations :

- Sur 2 lignes, modèle en haut.
- Grille de 36 cases.

Possibilité d'imprimer l'écran pour prolonger le travail effectué.

Graphème flash : un des deux graphèmes de la confusion apparaît en flash de durée paramétrable.

Il faut ensuite cliquer la case contenant la bonne réponse sous forme de graphème, mot, ou paire minimale/pseudo-mot.



Mots significants : retrouver parmi 3 intrus (pseudo-mots), le mot identique au modèle proposé.

- Affichage du modèle permanent ou temporisé
- Support visuel optionnel (présentation de l'image correspondant au mot)

Tarifs

A l'achat

89€
1 poste

229€
illimité*

Pack Confusions Auditives + Confusions visuelles

139€
1 poste

349€
illimité*

*Sur un même site

Tarifs

A l'achat

89€
1 poste

229€
illimité*

Pack Confusions Auditives + Confusions visuelles

139€
1 poste

349€
illimité*

*Sur un même site

LOGIC'O

Convient à tous les âges. Progressif. Ludique.

LOGIC'O permet le développement du raisonnement et de la pensée logique au travers de 8 activités.

Les activités proposées :

Ribambelles :

Poursuivre une frise (série ordonnée de formes) en respectant le modèle de départ proposé.



Compléter une série :

2 exercices : - Terminer la série : Trouver le dernier élément de la série modèle. - Série à trous : Trouver l'élément manquant dans la frise.



Les cubes :

Reconstituer une série de cubes en respectant l'ordre des couleurs du modèle. Options : - Modèle vertical ou horizontal. - Série de 3 ou 5 cubes.



L'intrus :

Trouver parmi 6 images celle dont le thème est différent de celui de toutes les autres. 50 couples de thèmes sont disponibles.



6088

Tarifs

A l'achat

89€
1 poste

229€
illimité*

*Sur un même site

J'apprends l'euro

Convient à tous les âges. Idéal pour reconnaître les pièces et les billets. Permet de connaître le prix des objets.

J'apprends l'euro est un logiciel complet permettant d'apprendre à reconnaître et à utiliser la monnaie.

Les activités proposées :

- **Découverte :** présentation des pièces et des billets
- **Reconnaître :** reconnaître les pièces et les billets
- **Estimation :** déterminer quelle pièce ou quel billet peut couvrir le prix de l'objet
- **Equivalences :** apprendre à recomposer la valeur d'une pièce ou d'un billet.
- **Payer un objet :** composer le prix exact d'un article (affiché à l'écran).
- **Rendre la monnaie :** Calculer le rendu de monnaie sur un article.
- **Jeu de l'ole :** à chaque case un article est présenté avec plusieurs prix, il faut cliquer sur le bon.
- **Jeu de l'intrus :** trouver l'article parmi ceux proposés qui peut ou ne peut pas être acheté avec la pièce ou le billet affichés.

Reconnaître la monnaie :



Deux niveaux vous sont proposés : trouver la même pièce que le modèle (image de gauche) et trouver la pièce demandée dans la consigne (image de droite).

Travail complet des équivalences :



billets de cinq euros font dix euros.

Permet de travailler en découverte puis avec 2 exercices les équivalences entre les pièces et les billets, de type, «deux

262

*Sur un même site
** Mode de livraison : téléchargement, connexion internet obligatoire.

1212

Positionnements

- Convient à tous les âges
- Progressif

Logiciel destiné à apprendre les différentes notions de positionnement, telles que dessus/dessous, sur/sous, devant/derrrière, intérieur/extérieur, gauche/droite etc.

Les activités proposées:

- **Dénomination:** acquisition par imprégnation visuelle et auditive.
- **Trouver le bon positionnement:** déterminer la position d'un objet.
- **Placer au bon endroit:** placer l'objet en fonction de la consigne.
- **Reconnaissance de situations:** trouver toutes les images qui correspondent à la consigne.
- **Vérification des acquis:** tester les connaissances en matière de positionnement.
- **Colorier suivant la consigne:** parmi 4 dessins représentés en ligne à l'écran colorier dans la couleur demandée celui qui correspond à la consigne.

Exemples d'activités



Placer les boules à l'intérieur du bocal



Trouver toutes les images où l'oiseau est devant le paysage

Les aides à l'apprentissage

L'aide auditive et les pictogrammes

L'aide auditive permet de faire prononcer le nom des notions au passage de la souris, tandis que les pictogrammes permettent d'illustrer les notions.



Perception et repérage

Maîtrise de la perception de l'espace et compréhension de relations entre les objets et un espace donné

- Convient à tous les âges
- Progressif

Les activités proposées:

- **La fusée:** orienter ou positionner une fusée de la même manière que le modèle.
- **Superposition de formes:** reproduire le même ordre de superposition que le modèle.
- **Permutation de cases:** reproduire la disposition des formes du modèle.
- **Mosaïques:** reproduire une mosaïque, divers contenus disponibles.
- **Placement:** positionner un objet à l'endroit demandé.
- **Repérer-colorier:** colorier les formes du plan de travail à l'identique du plan modèle.
- **Approche de symétrie:** trouver l'autre moitié de l'image manquante.
- **Quadrillages:** reproduire dans la moitié opposée le quadrillage modèle.

Exemples d'activités



La fusée - placer la fusée de droite au même endroit que la fusée de gauche



Permutation de cases - placer les formes de droite de la même manière que le modèle à gauche



Repérer - colorier -



Approche de la symétrie - Trouver la moitié de l'image qui manque

Tarifs

A l'achat

79€
1 poste

219€
illimité*

*Sur un même site

Tarifs

A l'achat

79€
1 poste

219€
illimité*

*Sur un même site

16040

7026

www.informatique-education.fr

Des centaines de logiciels dans notre catalogue « logiciels » à télécharger

Latéralisation

- Un code couleur différencié fournit une aide visuelle à la discrimination des notions de droite et de gauche.

Ce programme permet de travailler les notions de droite et de gauche. De nombreux exercices progressifs et ludiques permettent à l'utilisateur de découvrir, à l'aide de pictogrammes, ainsi qu'à situer des objets l'un par rapport à l'autre, à l'aide d'un repère fixe.

Les activités proposées:



vers la gauche



vers la droite



à gauche



à droite

- **Discouverte:** Exercice «Position»: Apprentissage par imprégnation visuelle et auditive de la position d'un sujet par rapport à un repère fixe (à droite, à gauche).
- Exercice «Mains/Pieds»: Reconnaissance par imprégnation visuelle et auditive de mains et de pieds droits et gauches.
- Exercice «Orientation»: Apprentissage par imprégnation visuelle et auditive de l'orientation d'un sujet (vers la droite, vers la gauche).

Flèches:

retrouver toutes les flèches orientées comme le demande la consigne.

Options:

- Modèle coloré / neutre / sans modèle
- 6 images / 9 images

- **Mains:** Exercice «Discriminer»: trouver toutes les mains correspondant à la consigne avec ou sans modèle affiché.
- Exercice «Associer»: trouver toutes les mains identiques au modèle.
- Pour les deux exercices, il est proposé la vue côté dos ou côté paume

- **Position:** Exercice «1 sujet»: trouver le positionnement d'un sujet par rapport à un repère fixe.
- Exercice «Plusieurs sujets»: trouver tous les sujets positionnés comme le demande la consigne.
- Option: 6 ou 9 images

5949

Secret de la pyramide

Logiciel complet de travail de l'orientation spatiale sous une forme très ludique puisqu'il s'agit de se déplacer dans une pyramide en suivant un plan et trouver la salle de la momie!

Le concept:

- Se déplacer dans une pyramide à l'aide d'un plan.
- Trouver la salle de la momie.
- 20 labyrinthes par défaut répartis en 4 niveaux de difficulté.
- Possibilité de créer ses propres labyrinthes.



Choix du labyrinthe:

Avant de commencer, choisissez le niveau et le labyrinthe que vous souhaitez travailler. Un aperçu du labyrinthe est disponible.



Se déplacer dans le labyrinthe: À tout moment, il est possible de faire afficher un plan indiquant la position et l'orientation dans laquelle on se trouve. Figure également sur le plan la sortie (en vert).

Tarifs

A l'achat

79€
1 poste

219€
illimité*

Abonnement**

2 postes:
1 mois: 6,90€
3 mois: 12,90€
6 mois: 24,90€
1 an: 34,90€

*Sur un même site

** Mode de livraison:

téléchargement

connexion internet

obligatoire



La récompense: Une fois le labyrinthe terminé, l'utilisateur arrive dans la salle de la momie et découvre le trésor!

247

Personnalisez!

Créez des labyrinthes à l'infini

Grâce à l'éditeur de labyrinthes, créez autant de labyrinthes que souhaité.



www.informatique-education.fr

Lisons !

Logiciel permettant de travailler la compréhension et la fluidité de la lecture. Les activités peuvent être travaillées à l'écran ou sur papier.

● Convient à tous les âges

● Personnalisable

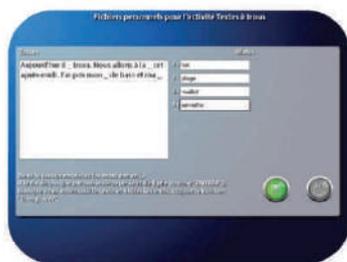


Les activités proposées:

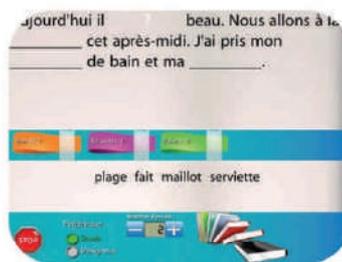
- **Textes à trous** : remplir les mots manquants.
- **Mise en ordre** : remettre les mots en ordre pour former des phrases.
- **Mots en trop** : identifier les mots en trop dans un texte.
- **Chronologie** : replacer des phrases dans l'ordre chronologique.
- **Mots éclair** : identifier le mot apparu en «flash».
- **Moitié supérieure** : lire et comprendre un texte dont seule la moitié supérieure est affichée.
- **Lecture de textes** : lire un texte défilant par mots ou syllabes. Plusieurs vitesses disponibles.
- **Vitesse de lecture** : calculer la vitesse de lecture de l'utilisateur.
- **Compréhension** : lire et comprendre un texte en répondant à des questions.

Personnalisation

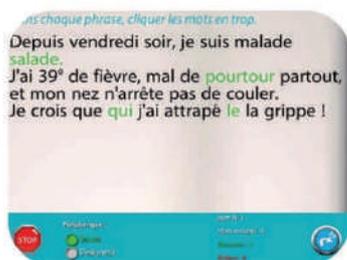
Toutes les activités du logiciel sont personnalisables. Vous avez la possibilité de créer vos textes personnels facilement et rapidement.



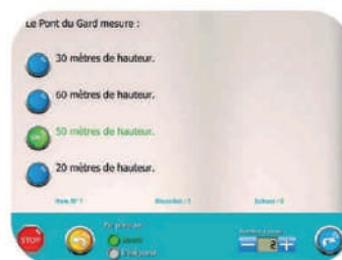
Création de fichiers personnels



Utilisation de fichiers personnels



Exercice mots en trop



Questions - Exercice compréhension

Tarifs

A l'achat

80€
1 poste

220€
illimité*

Art. 260



Code article	Titre (en introduisant dans le tableau de la page d'accueil de Mycomicro.net, le code article vous obtenez le prix actualisé et vous pouvez le bloquer en créant un devis.	
17092	Petit Larousse Illustré 2025 2048 pages 158 x 235 mm labellisé 18142	32,95€*
12412	Le Grand Larousse illustré 2025 - 9782036022218 *** 192mm x 287mm *** 9782036022218 (ne pas confondre avec le petit larousse qui est grand)	49,95€
17091	Larousse de poche 2025 labellisé 18141	9,50 €*
17093	Larousse de poche plus 2025 115 x 184 mm labellisé 18143 Meilleure couverture	10,50€*
17090	Maxipoche 2025 128 x 191 mm labellisé 18140 10 000 noms propres	14,95€*
17094	Maxipoche plus 2025 140 x 200 mm labellisé 14584 Meilleure couverture	16,95€*



Code article	Titre (en introduisant dans le tableau de la page d'accueil de Mycomicro.net, le code article vous obtenez le prix actualisé et vous pouvez le bloquer en créant un devis.	
11035	Dictionnaire des Maternelles 4-6 ans labellisé 9526	15,95 €*
15818	Larousse dictionnaire des débutants 6/8 ans CP/CE édition 2023 154 x 234 mm labellisé 14581	15,95 €*
17053	DICTIONNAIRE LAROUSSE JUNIOR POCHE 7/11 ANS CE/CM 05/06/2024 labellisé 18061	11,95€*
14800	Larousse junior poche plus 7-11ans 1072pages parution 05/06/2024 115x1845 mm labellisé 19040	13,95€*
17052	DICTIONNAIRE LAROUSSE JUNIOR ET SON DICTIONNAIRE EN LIGNE - 7/11 ANS - CE/CM 05/06/2024 labellisé 18060	18,95€*
3900	Larousse dictionnaire Super major 2025 9/12 ans 1408 pages 157 x 235 mm labellisé 19063	23,95€*



Code article	Titre (en introduisant dans le tableau de la page d'accueil de Mycomicro.net, le code article vous obtenez le prix actualisé et vous pouvez le bloquer en créant un devis.	
11050	LAROUSSE des SYNONYMES poche labellisé 12480	10,40€*
15823	Le Dictionnaire Larousse du collège 11-15 an 07/06/2023 148 x 226 mm labellisé 14586	22,95€*
5755	Dictionnaire Larousse du Collège +son dictionnaire en ligne 11/15ans 05/06/2024 labellisé 19060	22,95€*

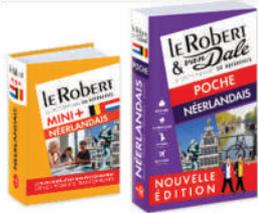
Nous créons les livres aussi sur demande. Participation aux frais de port 11,25€ / Conseils au 02 353 00 49



Code article	Titre (en introduisant dans le tableau de la page d'accueil de Mycomicro.net, le code article vous obtenez le prix actualisé et vous pouvez le bloquer en créant un devis.	
14811	Le Robert benjamin - 6/8 ans - Cycle 2 - CP CE1 CE2 9782321016922 Date de parution : 16/06/2022	15,95€
17412	Dictionnaire Le Robert junior illustré et son dictionnaire en ligne - 7/11 ans - (05/2024)	21,95€
17413	Dictionnaire Le Robert junior illustré - 7/11 ans - 16/05/2024	18,95€
17414	Dictionnaire Le Robert junior Poche - 7/11 ans - 23/05/2024	11,95€
17415	Dictionnaire Le Robert junior Poche Plus - 7/11 ans - CE-CM-6e 23/05/2024	13,95€
5903	Dictionnaire Le Robert Collège et son dictionnaire en ligne - 11/15 ans - 6e prim 1 2 3e secondaire	24,99€
10273	Dictionnaire Le Robert Collège - 11/15 ans - 6e prim 1e 2 3 secondaire 9782321015215	23,99€



Code article	Titre (en introduisant dans le tableau de la page d'accueil de Mycomicro.net, le code article vous obtenez le prix actualisé et vous pouvez le bloquer en créant un devis.	
17095	Dictionnaire Le Robert illustré 2025 et son dictionnaire en ligne	34,40€
17097	Le Petit Robert de la langue française et sa version numérique - 2025	74,90€
17096	Le Petit Robert de la Langue Française 2025	69,90€
15164	Dictionnaire Le Robert Poche 07/05/2021	9,95€
13226	Dictionnaire Le Robert Poche Plus - 02/06/2021	10,95€
15165	Le Robert Maxi Langue française 2021	13,95
13225	Le Robert Maxi Plus Langue Française 2021	16,95€
15166	Dictionnaire des synonymes et nuances Poche 06/06/2024	11,90



Néerlandais

Code article	Titre (en introduisant dans le tableau de la page d'accueil de Mycomicro.net, le code article vous obtenez le prix actualisé et vous pouvez le bloquer en créant un devis.	
10494	Le Robert mini + néerlandais Format : 11.5 cm (L) x 7.6 cm (l) x 42 mm	7,99€
3864	Le Robert et Van Dale néerlandais Dictionnaire de poche 9782321019190	13,95€

Entrez le code article dans la table en page d'accueil pour connaître le prix actualisé et bloquez-le en créant un devis. Avec l'inflation, nous devons adapter les prix en permanence. www.Mycomicro.com Tél 02/353.00.49 Mycomicro.com@gmail.com à votre service. * prix indicatif

Nous créons les livres aussi sur demande. Participation aux frais de port 11,25€ / Conseils au 02 353 00 49



6075	JULES ET LE MONDE D'HARMONIA : La guitare Livre-CD + Application Android & Apple 3-7ans	6414	14,90€
6924	Jules et le monde d'Harmonia, Livres : MOZART Livre-CD + Application ludo-éducatif Android & Apple	6413	14,90€
6923	Jules et le monde d'Harmonia, Livres : LA GAMME DE DO Livre-CD + Application Android 3-7ans & Apple	6415	14,90€
5939	Jules et le monde d'Harmonia, Livres : COMPOSER AVEC BEETHOVEN (agrée comme logiciel ANDROID & Apple)	5637	14,90€
5941	Jules et le monde d'Harmonia, Livres LES CLEFS (agrée comme logiciel ANDROID & Apple)	5636	14,90€

Le potager d'Émile

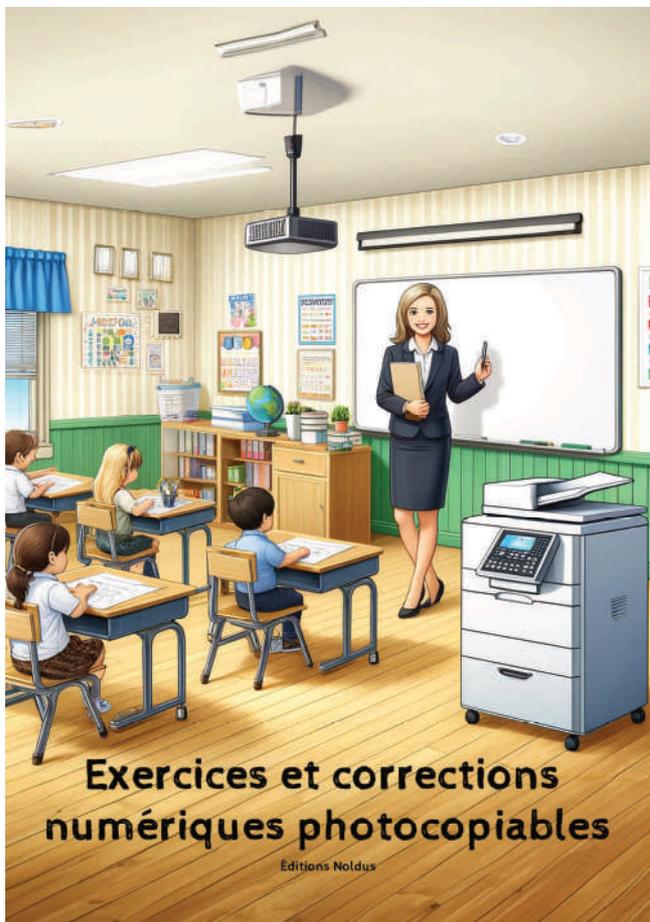


4591	LE POTAGER D'ÉMILE Thérèse la fraise N°4 de la collection	11€
4595	LE POTAGER D'ÉMILE Marthe la tomate N°8 de la collection	11€
4588	LE POTAGER D'ÉMILE La courgette N°1 de la collection	11€
4596	LE POTAGER D'ÉMILE Gaston le concombre N°9 de la collection	11€
7020	Le recueil d'Émilie 5 fruits (Derniers exemplaires) ECONOMIQUE	40€

Un ensemble de 170 **flashcards** cartonnées pour dynamiser les activités d'expression orale et écrite.

537	Flashcards pour la classe - Generation5	6768	39€
-----	---	------	-----

Entrez le code article dans la table en page d'accueil pour connaître le prix actualisé et bloquez-le en créant un devis. Avec l'inflation, nous devons adapter les prix en permanence. www.Mycomicro.com Tél 02/353.00.49 Mycomicro.com@gmail.com à votre service. * prix indicatif



Fichiers d'exercices numériques

pour **TBI** et
Photocopiables !

Labellisés Manolo

Les "Numéricopiables" sont la version numérique des îlots collaboratifs, conçus pour un usage double. D'une part, ils permettent de projeter des exercices sur un vidéoprojecteur, un écran ou un **TBI** ; d'autre part, ils **peuvent être imprimés/photocopiés pour les distribuer aux élèves**. Ces outils ont été conçus par un directeur d'école ayant enseigné toute sa vie dans une classe unique. Ils existent également sous la forme d'un logiciel pour PC.

Vous recevrez deux fichiers PDF : un contenant les exercices et l'autre les corrections.

4xx =4^e primaire

5xx=5^e primaire

6xx=6^e primaire

17064	Numéricopiable collaboratif 410 : Groupe verbal 411 : Groupe sujet 412 : Complément direct	18080	€	25,00
17065	Numéricopiable collaboratif 413 : Complément indirect 414 : Groupe circonstanciel 415 : Attribut 416 Fichier 413 : Complément indirect Fichier 414 : Groupe circonstanciel Fichier 415 : Attribut Fichier 416 : Complément du nom	18081	€	25,00
17073	Numéricopiable collaboratif 429 : Vocabulaire 494 : Utilisation du dictionnaire UTILISATION DU DICTIONNAIRE – 4e Fichier 429 : Vocabulaire Fichier 494 : Utilisation du dictionnaire	18120	€	25,00
17074	Numéricopiable collaboratif 430 série 1 : Indicatif futur CONJUGAISON	18121	€	25,00
17075	Numéricopiable collaboratif 430 série 2 : Indicatif imparfait CONJUGAISON INDICATIF	18122	€	25,00
17076	Numéricopiable collaboratif 430 série 3 : Indicatif passé / passé composé +Indicatif présent révision Fichier 430 série 3 : Indicatif passé / passé composé Indicatif présent révision	18123	€	25,00
17077	Numéricopiable collaboratif 431 CONJUGAISON CONDITIONNEL	18124	€	25,00
17078	Numéricopiable collaboratif 432 : Impératif 435 : Infinitif	18125	€	25,00
17079	Numéricopiable collaboratif 439 : Différents verbes ller/Dire/Courir/Avoir/Dormir/ER Aller/Dire/... Fichier 439 : Différents verbes Aller/Dire/Courir/Avoir/Dormir/ER Faire/ Finir/GER/IR	18126	€	25,00
17080	Numéricopiable collaboratif 439 série 2 Différents verbes ELER/Mettre/OIR/Pouvoir/RE Recevoir/Tenir CONJUGAISON Fichier 439 : Différents verbes ELER/Mettre/OIR/Pouvoir/RE Recevoir/Tenir/ETER/Venir Voir/Vouloir/YER	18127	€	25,00
17083	Numéricopiable collaboratif 446 : Homophones série 1 a,à/ce,se,c',s'/ces,ses,c'est,s'est et,est/la.. Fichier 446 : Homophones série 1 a,à/ce,se,c',s'/ces,ses,c'est,s'est et,est/la,l'a,l'as,là	18130	€	25,00
17084	Numéricopiable collaboratif 446 : Homophones série 2 leur,leurs/ma,m'a/mes,met,mais mets,m'est,mai.. ORTHOGRAPHE HOMOPHONES Série 2 Fichier 446 : Homophones série 2 leur,leurs/ma,m'a/mes,met,mais mets,m'est,mai/peu,peux,peut prêt,près/son,sont	18131	€	25,00
17066	Numéricopiable collaboratif CLASSE 420 : Le nom 421 : Le verbe 422 : L'adjectif CLASSE – 4e Série 1	18082	€	25,00

	Fichier 420 : Le nom Fichier 421 : Le verbe Fichier 422 : L'adjectif		
17067	NumériCopiable collaboratif CLASSE 423 : Le déterminant 424 : Le pronom 425 : Le mot de liaison 426 Exercices et corrections numériques photocopiables Fichier 423 : Le déterminant Fichier 424 : Le pronom Fichier 425 : Le mot de liaison Fichier 426 : L'adverbe	18083	25,00 €
17081	NumériCopiable collaboratif ORTHOGRAPHE 440 : Le nom 442 : Le verbe 443 : Le participe passé ORTHOGRAPHE Fichier 440 : Le nom Fichier 442 : Le verbe Fichier 443 : Le participe passé	18128	25,00 €
17082	NumériCopiable collaboratif ORTHOGRAPHE 441 : L'adjectif 445 : Phonèmes 449 : V.O.B.	18129	25,00 €
17126	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - 450 : Calcul mental série 2 Fichier 450 : Calcul mental série 2 types 2+0,5/0,6+0,1/:10 x10 x100 x1000 types X5 X50 / :2 /X11 X9 X12 X13 X14 X15 types X16 X17 X18 X19	18161	25,00 €
17125	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - 450 série 1 CALCUL MENTAL Série 1 CALCUL MENTAL Série 1 Fichier 450 : Calcul mental série 1 types +90 -80 +270 -140 +55 - 62 -127 +243 types X80 X60 560 X10 X100 : 10 : 100 types 2200+6/2480+40/4300+290/3800-60	18160	25,00 €
17240	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CALCUL Fichiers 551 552 553 CALCUL : Fichier 551 : Calcul écrit Fichier 552 : Numération Fichier 553 : PGCD PPCM Divisibilité	18353	25,00 €
17266	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CALCUL : fichiers 651 652 653 CALCUL : Fichier 651 : Calcul écrit Fichier 652 : Numération Fichier 653 : Pgcd Ppcm Divisibilité	18389	25,00 €
17267	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CALCUL : fichiers 655 656 659 CALCUL : Fichier 655 : La fraction Add. Sou. Fichier 656 : La fraction Mul. Div. Fichier 659 : Nombres complexes	18390	25,00 €
17268	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CALCUL : fichiers 670 671 672 674 CALCUL : Fichier 670 : Longueurs Fichier 671 : Capacités Fichier 672 : Poids Masses Fichier 674 : Volumes	18391	25,00 €
17139	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CLASSE : Fichier 520 521 525 CLASSE : Fichier 520 : Le nom Fichier 521 : Le verbe Fichier 525 : Le mot de liaison	18200	25,00 €
17247	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CLASSE : Fichier 620 621 622 CLASSE : Fichier 620 : Le nom Fichier 621 : Le verbe Fichier 622 : L'adjectif	18360	25,00 €
17219	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CLASSE : Fichiers 522 : L'adjectif 523 : Le déter CLASSE : Fichier 522 : L'adjectif Fichier 523 : Le déterminant	18300	25,00 €
17220	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - Classe Fichiers 524 : Le pronom 526 : L'adverbe CLASSE : Fichier 524 : Le pronom Fichier 526 : L'adverbe	18301	25,00 €
17248	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CLASSE : Fichiers 623 624 déterminant pronom CLASSE : Fichier 623 : Le déterminant Fichier 624 : Le pronom	18361	25,00 €
17249	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable -CLASSE: Fichiers 625 626 Le mot de liaison/adverbe CLASSE : Fichier 625 : Le mot de liaison Fichier 626 : L'adverbe	18362	25,00 €
17224	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CONJUGAISON Fichier 530 série 1 : Le futur CONJUGAISON : Fichier 530 série 1 : Le futur antérieur & simple	18322	25,00 €
17225	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CONJUGAISON : Fichier 530 série 2 : L'imparfait CONJUGAISON : Fichier 530 série 2 : L'imparfait	18323	25,00 €
17228	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CONJUGAISON : Fichier 532 533 CONJUGAISON : Fichier 532 : Impératif Fichier 533 : Subjonctif	18341	25,00 €
17229	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CONJUGAISON Fichier 539 série 1 Différents verbes CONJUGAISON : Fichier 539 série 1 : Différents verbes	18342	25,00 €

	<p>Aller/Avoir/CER/Courir/Dire/Dormir ELER/ER/ETER/FAIRE/FINIR</p>		
17230	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CONJUGAISON Fichier 539 série 2 CONJUGAISON : Fichier 539 série 2 : Différents verbes IR/ELER/OIR/Pouvoir/Pendre RE/ETER/Venir/Voir/Vouloir/YER</p>	18343	25,00 €
17253	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CONJUGAISON : Fichier 630 CONJUGAISON : Fichier 630 : indicatif futur simple imparfait – n'oublie pas le pronom verbe en OIR RE - passé antérieur passé composé – passé simple</p>	18366	25,00 €
17256	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CONJUGAISON : Fichier 639 série 2 CONJUGAISON : Fichier 639 série 2: Différents verbes eter/eler/faire/finir/dormir courir/ger/cer</p>	18369	25,00 €
17257	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable -CONJUGAISON Fichier 639 série 3: Différents verbes CONJUGAISON : Fichier 639 série 3: Différents verbes ir / eler / oir / pouvoir / prendre re / eter / venir / voir / vouloir / yer</p>	18380	25,00 €
17227	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CONJUGAISON Fichiers 531 534 535 CONJUGAISON : Fichier 531 : Conditionnel Fichier 534 : Participe Fichier 535 : Infinitif</p>	18340	25,00 €
17254	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CONJUGAISON Fichiers 631 632 633 CONJUGAISON : Fichier 631 : Conditionnel Fichier 632 : Impératif Fichier 633 : Subjonctif</p>	18367	25,00 €
17255	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CONJUGAISON Fichiers 634 635 639 CONJUGAISON : Fichier 634 : Participe Fichier 635 : Infinitif Fichier 639 : Différents verbes (1/3)</p>	18368	25,00 €
17226	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - CONJUGAISON INDICATIF: Fichier 530 série 3 CONJUGAISON INDICATIF: Fichier 530 série 3 : passé simple / passé composé / passé antérieur / plus-que-parfait / présent</p>	18324	25,00 €
17127	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - Fichier 450 : Calcul mental série 3 CALCUL MENTAL Série 3 Fichier 450 : Calcul mental série 3 types 0,04 :2/0,30 :2/2,06 :2/4,20 :2 types 1-0,04/0,75x3/0,008-0,003 types 20x3/4 1,2x5/6 6=1/2 de...</p>	18162	25,00 €
17130	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - Fichier 484 : Numération</p>	18165	25,00 €
17237	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - Fichier 550 série 1: Calcul mental Fichier 550 série 1: Calcul mental X 10 100 9 5 25 2,5 90 99 999 0,9 0,99 X 50 500 125 0,1 0,01 0,001 0,25 0,125 X 101 X 110 X 1000</p>	18350	25,00 €
17238	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - Fichier 550 série 2: Calcul mental CALCUL : Fichier 550 série 2: Calcul mental +9 +99 +999/ additions nombres à virgule - 9 -99 -999 X11 x1,1 x101 X4 X20 :0,5 +10,1 +51 -18 X15 X25 X99 :20 :30</p>	18351	25,00 €
17239	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - Fichier 550 série 3: Calcul mental CALCUL : Fichier 550 série 3: Calcul mental je décompose le calcul mentalement pour diviser par 0,1 0,01 0,001 0,5 0,05 16x11 = 16x10+16x1 / révisions</p>	18352	25,00 €
17264	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - Fichier 650 série 1: Calcul mental Fichier 650 série 1: Calcul mental multiplier par 5 0,5 25 2,5 250 75 0,75 9 90 99 0,9 0,99 50 500 0,1 0,01 0,001 0,25 0,125 10 100 1000</p>	18387	25,00 €
17265	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - Fichier 650 série 2: Calcul mental Fichier 650 série 2: Calcul mental +9 +99 +999 -9 -99 -999 +-101 +-201 Diviser par 10 100 1000 5 50 500 2 20 200 0,1 0,01 0,001 , compensation</p>	18388	25,00 €
17270	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - Fichier 694 : Utilisation du dictionnaire</p>	18393	25,00 €
17221	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - Fichiers 529 594 VOCABULAIRE – DICTIONNAIRE VOCABULAIRE – DICTIONNAIRE : Fichier 529 série 3 : Retrouve l'erreur Fichier 594 : Utilisation du dictionnaire</p>	18302	25,00 €
17241	<p>NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - Fichiers 555 556 559 CALCUL :</p>	18354	25,00 €

	Fichier 555 : La fraction addition soustraction Fichier 556 : La fraction multiplication division Fichier 559 : Nombres complexes		
17269	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - Fichiers 673 676 684 CALCUL : Fichier 673 : Aires Mesures agraires Fichier 676 : Temps Durées Fichier 684 : Problèmes : numération	18392	25,00 €
17137	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - FONCTIONS : Fichiers 510 511 515 516 FONCTIONS : Fichier 510 : Groupe verbal Fichier 511 : Sujet Fichier 515 : Attribut Fichier 516 : Complément du nom	18200	25,00 €
17138	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - FONCTIONS : Fichiers 512 513 514 FONCTIONS : Fichier 512 : Complément direct Fichier 513 : Complément indirect Fichier 514 : Complément circonstanciel	18201	25,00 €
17245	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - FONCTIONS : Fichiers 610 611 615 616 FONCTIONS : Fichier 610 : Groupe verbal Fichier 611 : Sujet Fichier 615 : Attribut Fichier 616 : Complément du nom	18358	25,00 €
17246	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - FONCTIONS : Fichiers 612 613 614 FONCTIONS : Fichier 612 : Complément direct (COD) Fichier 613 : Complément indirect (COI) Fichier 614 : Complément circonstanciel	18359	25,00 €
17136	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - LA PHRASE : Fichiers 500 501 LA PHRASE : Fichier 500 : Types Fichier 501 : Formes	18180	25,00 €
17244	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - LA PHRASE : Fichiers 600 601 602 LA PHRASE : Fichier 600 : Types Fichier 601 : Formes Fichier 602 : Le verbe	18357	25,00 €
17129	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - MESURES fichiers 470 471 472 473 476 MESURES : Fichier 470 : Longueurs Fichier 471 : Capacités Fichier 472 : Poids - Masses Fichier 473 : Aires - Mesure agraires Fichier 476 : Temps - Durée	18164	25,00 €
17242	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - MESURES : Fichiers 570 571 572 MESURES : Fichier 570 : Longueurs Fichier 571 : Capacités Fichier 572 : Poids Masses	18355	25,00 €
17243	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - MESURES fichiers 573 574 576 589 MESURES : Fichier 573 : Aires - Mesures agraires Fichier 574 : Volumes Fichier 576 : Temps - Durées Fichier 589 : Problèmes divers	18356	25,00 €
17259	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - ORTHOGRAPHE : Fichier 643 : Le participe passé	18382	25,00 €
17261	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - ORTHOGRAPHE : Fichier 646 : Homophones série 2 Fichier 646 : Homophones série 2 c'est, s'est, c', s', sais, sait, ces, ses er, é, és, ée, ées, ez – et, est la, là, l'a, l'as	18384	25,00 €
17262	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - ORTHOGRAPHE : Fichier 646 : Homophones série 3 Fichier 646 : Homophones série 3 leur, leurs – ma, m'a, m'as, mon, m'ont mais, mai, met, mets, mes, m'est ni, n'y – o, ô – on, ont – ta, t'a, t'as	18385	25,00 €
17263	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - ORTHOGRAPHE : Fichier 646 : Homophones série 4 Fichier 646 : Homophones série 4 ou, où – peu, peux, peut plus tôt – plutôt, quand, qu'en, camp, quant si, s'y, ci, scie, sis – temps, tant, t'en, tend	18386	25,00 €
17231	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - ORTHOGRAPHE : Fichiers 540 549 ORTHOGRAPHE : Fichier 540 : Le nom Fichier 549 : V.O.B.	18344	25,00 €
17232	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - ORTHOGRAPHE : Fichiers 541 542 543 ORTHOGRAPHE : Fichier 541 : L'adjectif Fichier 542 : Le verbe Fichier 543 : Le participe passé	18345	25,00 €
17258	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - ORTHOGRAPHE : Fichiers 640 641 642 ORTHOGRAPHE : Fichier 640 : Le nom Fichier 641 : L'adjectif Fichier 642 : Le verbe	18381	25,00 €

17260	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - ORTHOGRAPHE : Fichiers 645 646 ORTHOGRAPHE : Fichier 645 : Phonèmes Fichier 646 : Homophones (1/4) a, à, as - ce, se, c', s'	18383	€	25,00
17235	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - ORTHOGRAPHE : HOMOPHONES Fichier 546 série 1 ORTHOGRAPHE : HOMOPHONES Fichier 546 série 1: Homophones ce se c' s' / c'est s'est sait sais la l'a l'as là / leur leurs / ma m'a ni n'y / on ont on n' / dans d'en	18348	€	25,00
17236	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - ORTHOGRAPHE : HOMOPHONES Fichier 546 série 2 ORTHOGRAPHE : HOMOPHONES Fichier 546 série 2: Homophones ou où / peu peux peut / plus tôt plutôt / prêt près / quand qu'en quelle qu'elle /s'en sens sent cent sans sang	18349	€	25,00
17233	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - ORTHOGRAPHE : PHONÈMES Fichier 545 série 1 ORTHOGRAPHE : PHONÈMES Fichier 545 série 1: Phonèmes son ain /ô/ENSE-ENCE/son i IN-IM/e è é	18346	€	25,00
17234	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - ORTHOGRAPHE : PHONÈMES Fichier 545 série 2 ORTHOGRAPHE : PHONÈMES Fichier 545 série 2: Phonèmes son an/son in/son e/son i/R-RR L-LL/M-MM/N-NN/T-TT/P-PP « le è qui convient »	18347	€	25,00
17222	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - VOCABULAIRE Fichier 529 série 1 : Expressions	18320	€	25,00
17223	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - VOCABULAIRE Fichier 529 série 2 VOCABULAIRE : Fichier 529 série 2 : Expression / retrouve le mot / intrus mot de la même famille / animal métier / proverbe	18321	€	25,00
17250	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - VOCABULAIRE Fichier 629 série 1 VOCABULAIRE : Fichier 629 série 1 : Vocabulaire Contraire – La bonne définition Un mot de la même famille Le sens de ces expressions	18363	€	25,00
17251	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - VOCABULAIRE Fichier 629 série 2 VOCABULAIRE : Fichier 629 série 2 : Vocabulaire Le sens de ces expressions	18364	€	25,00
17252	NumériCopiable collaboratif TBI et photocopiable - VOCABULAIRE Fichier 629 série 3 VOCABULAIRE : Fichier 629 série 3 : Vocabulaire Proverbes à compléter - Découvre son synonyme - Cris des oiseaux, Nom<-> verbe <-> adjectif <-> adverbe	18365	€	25,00
17128	NumériCopiable collaboratif TBI photocopiable - Fichier 451 452 455 456 Calcul écrit Numération frac CALCUL : Fichier 451 : Calcul écrit Fichier 452 : Numération Fichier 455 : Fractions addition/soustraction Fichier 456 : Fractions multiplication/division	18163	€	25,00

POURQUOI ABORDER LE VIVRE-ENSEMBLE

- pour amener l'enfant naturellement centré sur lui-même, à s'ouvrir au monde, à passer du principe de plaisir (tout, tout de suite) au principe de réalité (j'attends mon tour) et à accéder ainsi à la richesse et à la puissance du collectif.
- pour durablement apaiser et codifier la vie du groupe.

À l'âge maternel : reconnaître ses émotions

Jusqu'à 7 ans, le cerveau de l'enfant n'est pas encore « câblé » pour nommer ses émotions. Pourtant plus tôt il commence à travailler les émotions, plus c'est naturel et accessible.

La solution passe par le corps : si l'enfant ne nomme pas, on peut l'aider à identifier ses ressentis physiques et à les associer à son émotion.

« **Que d'émotions !** » a pour objectif d'amener l'enfant à situer 11 émotions dans son corps.

À l'âge de l'école élémentaire : apprendre à utiliser le code de la politesse

Comprendre le code de la politesse qui sort de l'individualisme, de la loi du plus fort, protège sans discrimination l'intérêt du groupe, permet d'échanger sans envahir ni être envahi par autrui et affine à la fois la perception des autres et notre esprit.

« **L'indispensable de la politesse** » permet aux responsables éducatifs d'aborder avec neutralité 53 principes pour bien vivre avec les autres : clairement énoncés, illustrés avec humour, expliqués pour faire adhérer l'enfant, enrichis d'anecdotes historiques, géographiques..

À l'adolescence : faire ses choix

C'est à l'âge fragile de l'adolescence que nous incombe notre seconde éducation. L'adolescent se questionne alors sur sa vie, se détermine, se construit.

« **L'indispensable de l'adolescent** » soumet à la réflexion 60 principes de vie pour donner des perspectives, pour aider à faire ses choix en connaissance de cause et à développer pleinement son potentiel relationnel.

COLLECTION « BIEN VIVRE ENSEMBLE »



12,50€

11 émotions illustrées, à commenter pour ensuite parler des siennes.

Format : 21cmX14,7cm
28 pages couleur

En supplément :

- 12 cartes à découper
- un guide d'accompagnement de 8 pages.

Code article : 15848



15,50€

53 principes illustrés et commentés en double-page.

4 chapitres :

- L'image de soi
- À table
- Communiquer
- Les déplacements

Format : 15X21,
128 pages couleur

Code article : 15846



18,70€

60 principes de vie explorés pour faciliter les choix :

- Qu'est-ce que l'intimité ?
- À quoi sert la patience ?
- Quelle différence entre dénonciation et délation ?
- Comment rompre ?
- Trouver sa place ?
- Que cache la compa- raison ?
- La susceptibilité ?

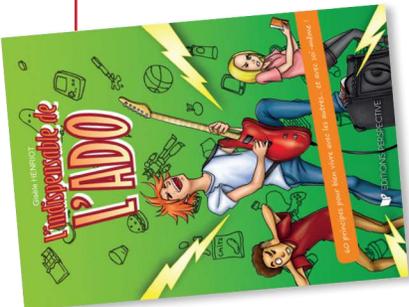
Format : 15 X 21 cm,
260 pages couleur

Code article : 15847

Ensemble, aidons l'enfant à se construire une belle personnalité.

L'indispensable de L'ADO

UN OUTIL POUR GUIDER VERS LE MEILLEUR DE SOI



De nombreux paragraphes : autant d'éclairages pour étayer une réflexion morale, citoyenne et philosophique... seul, en groupe ou en famille, à l'âge où une réflexion, une rencontre peuvent être déterminantes

Valorise les capacités de l'ado, l'incite à développer ses propres compétences, améliore sa confiance en lui

Les mécanismes de nos habitudes décryptés pour favoriser la prise de recul, déculpabiliser et se situer

60 principes (en forme de proverbes ou formules humoristiques), facilement mémorisables

En italique : une explication claire directement adressée à l'ado

- 4 rubriques :
- Ton image
 - A table
 - Communiquer
 - Se déplacer

Des références historiques pour sensibiliser à "notre évolution en civilités"

Vocabulaire et expressions qui traduisent la puissance des mots et incitent au tact

Des études référencées pour prendre conscience de l'universalité de notre problématique

illustrations façon BD adaptées aux ados

Place chacun devant des choix pour devenir maître de ses actes, développer l'estime de soi et favoriser l'esprit critique

Des citations qui multiplient les points de vue et poussent à la réflexion

Ouvre aux autres cultures et à la tolérance

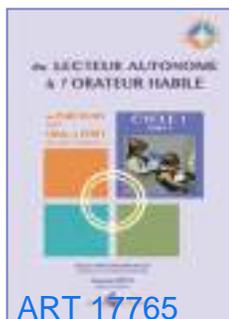
Les émotions et sentiments largement abordés. Mise en valeur des vertus humaines et de la coopération

Des limites comme points de repère et les interdits clairement signalés pour agir en conscience ou confirmer les droits des plus fragiles

Collection « EBLA formation »

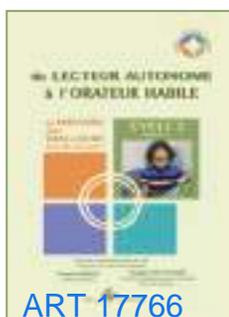
un PARCOURS entre ORAL et ÉCRIT du cycle 1 au cycle 3

La construction du parcours du lecteur autonome occupe une place privilégiée dans le cursus scolaire de l'élève, tant par les objectifs qui lui sont assignés que par le volume horaire qui lui est consacré puisqu'il représente à lui seul presque un tiers des enseignements. Il souligne le droit à l'évasion, à la découverte, à l'initiation, au libre choix. Il rappelle la nécessité de concevoir et d'architecturer des parcours cohérents, explicites et durablement alimentés de rencontres alliant travail de l'oral et de l'écrit. Au terme des trois cycles, l'élève aura acquis des connaissances, pratiqué différents types d'écrits et situation d'oral, fréquenté des univers culturels variés et conquis des habitudes garantes d'autonomie.



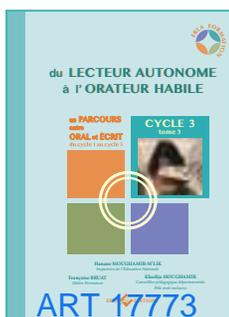
ART 17765

Le tome 1 explore l'entrée de l'élève dans le parcours de lecteur au cycle 1. L'ouvrage s'adresse aux enseignants dans leur réflexion pédagogique autour de la lecture et aux parcours empruntés par leurs élèves afin que tous réussissent à l'école. Il propose des choix pédagogiques et des expérimentations de terrain qui témoignent de pratiques quotidiennes structurées et programmées à l'heure où la lecture est devenue grande cause nationale. Il cherche à articuler la mise en partage d'une culture commune de l'écrit et de l'oral. Ce livre témoigne d'un travail conduit au Cycle 1, à l'échelle d'une circonscription par des auteures engagées dans la lutte contre le découragement et le décrochage scolaire.



ART 17766

Le tome 2 (cycle 2) s'inscrit dans la continuité du précédent qui explorait l'entrée dans le parcours de lecteur. Il offre des choix et des expérimentations en réponse aux attentes des équipes enseignantes et aux besoins des élèves. Il a la volonté de poursuivre la construction du parcours en s'appuyant sur le projet de lecteur et ses incontournables étapes. Enrichi par des pratiques inclusives, ce livre propose des mises en œuvre qui prennent en compte l'hétérogénéité des publics accueillis. Il a également pour vocation d'accompagner les transitions et les continuités à vivre entre école maternelle et CP.



ART 17773

Dans ce 3e ouvrage, l'expression orale et la production écrite sont déclinées selon des parcours ajustables et évaluables. Une proposition de critères engage l'implication de tous, offrant à chacun de réussir à se situer dans ce parcours d'orateur et d'auteur en devenir. Dans le carnet de lecteur, la mise en mémoire quotidienne des rencontres vécues et des émotions éprouvées demeure la trace essentielle de la cohérence du parcours conçu. Pensé et co-construit avec le coordonnateur du dispositif ULIS, c'est un véritable outil de réflexion et d'engagement actif de tous les élèves et particulièrement des plus fragiles et des plus éloignés de la culture.

Guide pratique pour ENSEIGNER en Unité d'Enseignement (UE)



ART 17774

Enseigner en établissement médico-social ou sanitaire revêt un caractère particulier. Être capable de travailler en lien avec une équipe pluridisciplinaire qui ne parle pas le même langage, qui n'a pas les mêmes contraintes, les mêmes attentes, les mêmes codes est très déstabilisant pour un enseignant nouvellement nommé. Dans cet ouvrage pratique et concret, l'objectif est de pouvoir se projeter rapidement... nouvellement nommé ou en préparation du CAPPEI, à la recherche d'informations. Ici tous les ingrédients sont réunis pour permettre une prise de fonction rapide et sereine : Réussir le CAPPEI - Coordonner efficacement une UE - Rédiger un projet d'UE - Ouvrir une UEE - Construire des projets pédagogiques - Adapter son enseignement - Soutenir l'inclusion - Types d'écrits professionnels attendus - Observer et évaluer les élèves des UE...

Parcours lecteur - cycle 1	EAN 9782362041167	26,90€
Parcours lecteur - cycle 2	EAN 9782362041174	26,90€

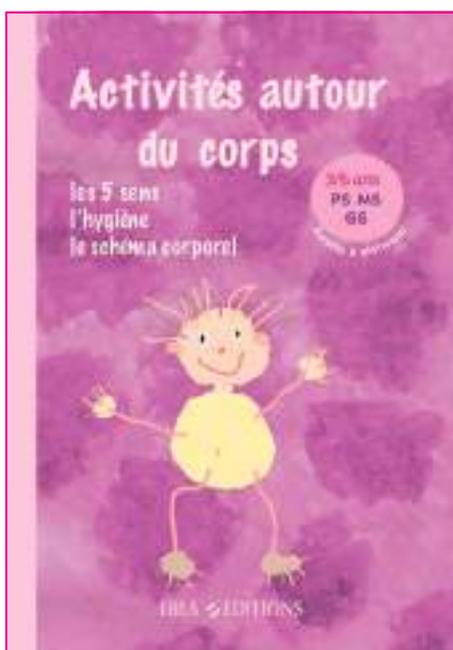
Parcours lecteur - cycle 3	EAN 9782362041181	26,90€
Enseigner en UE	EAN 9782362041006	29,00€

Collection « Activités »

Activités autour du corps

Sur le thème du corps, les 5 sens, l'hygiène et le schéma corporel, voici une quarantaine de jeux collectifs pour découvrir et expérimenter et d'activités photocopiables pour réinvestir les notions étudiées. Cet ouvrage propose un cadre pédagogique et didactique pour mettre en œuvre les enseignements avec de nombreux exemples de situations concrètes permettant aux élèves des trois niveaux de l'école maternelle de découvrir, manipuler, expérimenter et de résoudre des situations problèmes.

Ces situations de découverte construites à partir de jeux et de manipulations concrètes, permettront dans un second temps d'explorer les fiches d'activités.



Activités autour du corps

Lisa Zilman
André Juvat

DES SCIENCES À L'ÉCOLE MATERNELLE ?

Présentation générale page 5
Présentation des activités sur le corps page 7
Utilisation du livre page 9

1. DÉCOUVRIR LES CINQ SENS

Création du petit Chaperon rouge page 9
Le sens de la vision page 12 à 17
Le sens de l'ouïe page 18 à 23
Le sens de l'odorat page 24 à 29
Le sens de l'équilibre page 30 à 35
Le toucher page 36 à 38

2. DÉVELOPPER L'HYGIÈNE

Une des compétences page 37 à 38
Appréhender les gestes essentiels pour se laver les mains page 39 à 45
Une autre façon de se laver page 46 à 49
Mettre ses ongles à jour page 50 à 52
Des gestes importants page 53 à 54

3. CONNAÎTRE LE SCHÉMA CORPOREL

Le schéma corporel page 55 et 56
Les compétences et jeux de doigts page 57 à 58
Les activités physiques page 60 à 63
Les activités artistiques page 64 à 70
Les ateliers de fabrication page 71 à 79



Que me manque-t-il ?

Ce livre original a été plébiscité par des professionnels de l'enfant et des parents suivant au plus près le développement de leur enfant. Il vous permettra de visualiser le développement du schéma corporel, progressivement élaboré par l'enfant à travers l'évolution de son dessin du bonhomme.

À 2 ou 3 ans, le jeune enfant sera fier de reconnaître dans les premières pages « son » bonhomme. A 5 ou 6 ans, il retrouvera les différentes étapes par lesquelles son dessin du bonhomme est passé. Le texte déroulé au fil des pages, par un jeu de questions-réponses, justifie les transformations et ajouts successifs d'éléments au dessin du bonhomme. Un album interactif qui accompagnera l'enfant dans sa connaissance du monde et favorisera son intérêt pour le dessin, par le jeu et le plaisir !



Activités autour du corps 3/6 ans Art 17157

EAN 9782362040931

29,00€

Que me manque-t-il ? Art 14039

EAN 9782913393714

11,00€

Collection « Activités »



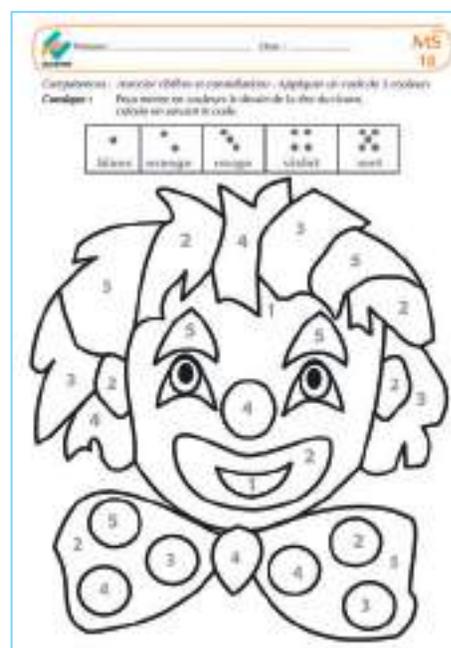
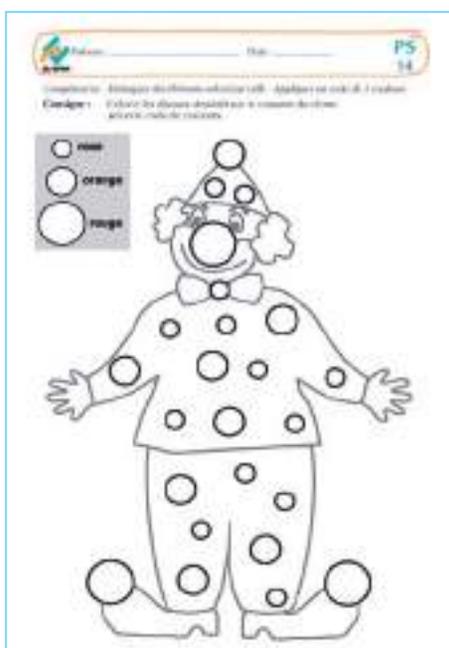
Coloriages codés Ce recueil vous propose 77 activités photocopiables (PS: 22 fiches, MS : 24 et GS : 31) directement utilisables par les élèves de 3 à 6 ans, en autonomie en classe. Il regroupe des dessins sur les thèmes qui suivent le déroulement de l'année scolaire: les saisons, les fêtes, l'anniversaire, les fleurs, les clowns, les poissons, les papillons... Ces fiches sont de difficulté progressive : espaces à colorier de plus en plus réduits ou accidentés, code de coloriage de plus en plus complexe...

La fiche d'activité présentée à l'élève peut ou non comporter une consigne qu'il maîtrise : l'élève est alors placé en situation d'entraînement, de réinvestissement.

Les activités proposées dans ce fichier peuvent être utilisées en guise :

- d'atelier dirigé : l'activité proposée nécessite la présence de l'enseignant car les enfants sont en phase d'apprentissage ou de perfectionnement (soit que le type de consigne proposée est nouveau et plus complexe soit que l'organisation gestuelle utile pour l'activité est particulièrement pointue). L'enseignant peut alors encourager l'effort et intervenir individuellement auprès de chaque enfant.
- d'atelier de délestage : c'est un atelier facile au cours duquel l'enfant est autonome par apport à la consigne et aux tâches matérielles. Ceci permet à l'enseignant d'être plus disponible pour un autre atelier.

Coloriages codés		
Clown	49 p.4	50 p.4
Les saisons	51 p.4	52 p.4
Les fêtes d'automne	53 p.4	54 p.4
Les papillons	55 p.4	56 p.4
Les fêtes d'été	57 p.4	58 p.4
Les poissons	59 p.4	60 p.4
Les fleurs	61 p.4	62 p.4
Les animaux	63 p.4	64 p.4
Les objets	65 p.4	66 p.4
Les fruits	67 p.4	68 p.4
Les légumes	69 p.4	70 p.4
Les vêtements	71 p.4	72 p.4
Les véhicules	73 p.4	74 p.4
Les animaux	75 p.4	76 p.4
Les poissons	77 p.4	78 p.4
Les fleurs	79 p.4	80 p.4
Les légumes	81 p.4	82 p.4
Les fruits	83 p.4	84 p.4
Les vêtements	85 p.4	86 p.4
Les véhicules	87 p.4	88 p.4
Les animaux	89 p.4	90 p.4
Les poissons	91 p.4	92 p.4
Les fleurs	93 p.4	94 p.4
Les légumes	95 p.4	96 p.4
Les fruits	97 p.4	98 p.4
Les vêtements	99 p.4	100 p.4
Les véhicules	101 p.4	102 p.4
Les animaux	103 p.4	104 p.4
Les poissons	105 p.4	106 p.4
Les fleurs	107 p.4	108 p.4
Les légumes	109 p.4	110 p.4
Les fruits	111 p.4	112 p.4
Les vêtements	113 p.4	114 p.4
Les véhicules	115 p.4	116 p.4
Les animaux	117 p.4	118 p.4
Les poissons	119 p.4	120 p.4
Les fleurs	121 p.4	122 p.4
Les légumes	123 p.4	124 p.4
Les fruits	125 p.4	126 p.4
Les vêtements	127 p.4	128 p.4
Les véhicules	129 p.4	130 p.4
Les animaux	131 p.4	132 p.4
Les poissons	133 p.4	134 p.4
Les fleurs	135 p.4	136 p.4
Les légumes	137 p.4	138 p.4
Les fruits	139 p.4	140 p.4
Les vêtements	141 p.4	142 p.4
Les véhicules	143 p.4	144 p.4
Les animaux	145 p.4	146 p.4
Les poissons	147 p.4	148 p.4
Les fleurs	149 p.4	150 p.4
Les légumes	151 p.4	152 p.4
Les fruits	153 p.4	154 p.4
Les vêtements	155 p.4	156 p.4
Les véhicules	157 p.4	158 p.4
Les animaux	159 p.4	160 p.4
Les poissons	161 p.4	162 p.4
Les fleurs	163 p.4	164 p.4
Les légumes	165 p.4	166 p.4
Les fruits	167 p.4	168 p.4
Les vêtements	169 p.4	170 p.4
Les véhicules	171 p.4	172 p.4
Les animaux	173 p.4	174 p.4
Les poissons	175 p.4	176 p.4
Les fleurs	177 p.4	178 p.4
Les légumes	179 p.4	180 p.4
Les fruits	181 p.4	182 p.4
Les vêtements	183 p.4	184 p.4
Les véhicules	185 p.4	186 p.4
Les animaux	187 p.4	188 p.4
Les poissons	189 p.4	190 p.4
Les fleurs	191 p.4	192 p.4
Les légumes	193 p.4	194 p.4
Les fruits	195 p.4	196 p.4
Les vêtements	197 p.4	198 p.4
Les véhicules	199 p.4	200 p.4



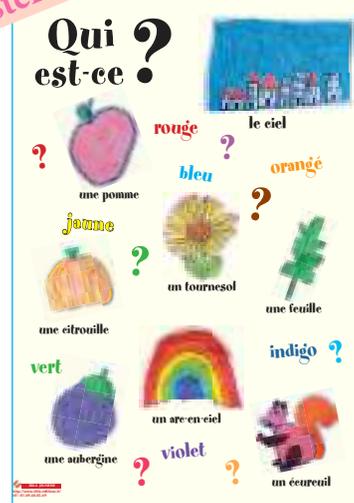
Qui est-ce ?

Les devinettes de ce livre original, vous permettront d'aborder le vocabulaire des couleurs. Chaque objet à trouver est introduit par une devinette et la réponse est donnée en tournant la page.

Ainsi, l'enfant participe à la lecture en répondant aux questions posées. Voici un album interactif qui accompagnera l'enfant dans sa découverte du monde !

Thèmes de l'histoire : les couleurs - la question - la devinette

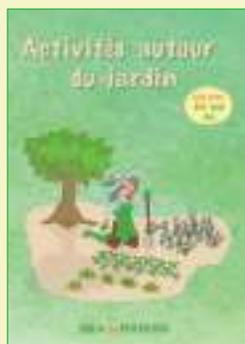
+ Poster



Art 17167

Coloriages codés 3/6 ans	EAN : 9782362040801	29,00€
Qui est-ce ? Art. 17605	EAN : 9782362040900	11,00€

Collection « Activités »



Activités autour du jardin

Ce recueil vous propose 60 activités photocopiables (jeux collectifs et fiches) sur le thème du jardinage et des petits animaux du jardin : les outils, les plantations, les fleurs, les escargots, coccinelles et papillons...

Petite Section = 17 fiches, Moyenne Section = 19 et Grande Section = 24.

Avec des consignes simples et précises, les fiches sont de difficulté progressive et nécessitent une moindre préparation matérielle. L'élève y sera souvent autonome, réinvestissant des savoirs acquis : dénombrement, discrimination visuelle, puzzle, coloriage, labyrinthe, coloriage codé, jeu de loto, graphisme, écriture, étiquettes de lecture...



Le très bon jardinier

Le papi de Léonie est un as du jardinage. Pour le plaisir de ses petits amis, il cultive d'extraordinaires plantes... aux noms bizarres et aux effets surprenants ! Quelles merveilles va-t-il leur offrir ?



L'arbre, que lui manque-t-il ?

Le texte déroulé au fil des pages, justifie les transformations d'un arbre. Des questions humoristiques vous permettront de visualiser les besoins biologiques comme la lumière et l'eau ainsi que les changements d'un arbre au fil des saisons. Ce développement est progressivement élaboré par l'enfant à travers l'évolution de dessins enfantins réalisés en peinture sur un fond de papiers déchirés.

Thèmes de l'histoire : le cycle des saisons et l'arbre, le vocabulaire de l'arbre

Art.17158

Activités autour du jardin 3/6 ans	EAN : 9782362040856	29,00€
Le très bon jardinier Art 17779	EAN : 9782362040122	4,80€
L'arbre, que lui manque-t-il ? Art.17780	EAN : 9782362040566	11,00€

Collection « Activités »

Activités autour des animaux de la ferme



L'éducation à l'environnement implique de favoriser un comportement responsable en comprenant et intégrant les règles de respect de la nature et de ses habitants afin de former le futur éco-citoyen en amenant l'enfant à respecter son environnement, les plantes comme les animaux. Pour en comprendre le fonctionnement, des visites suscitent une sensibilisation, des réflexions et questions.

Ce recueil vous propose 52 activités photocopiables, de difficulté progressive et une moindre préparation matérielle : Petite Section = 15 fiches, MS = 16 et GS = 21 sur le thème des animaux de la ferme : vache, cheval, poule, lapin, mouton, chèvre, canard...

Activités autour des animaux de la ferme

Lise Dhayan
Matéo Duval

PS MS GS

- Bricolages** La poule et la vache (pages 8 et 9)
- Chanson et Poésies** Dans la ferme à Mathurin (page 10)
À la ferme - Le petit lapin (p.12), Dans le pré, j'ai des poules (p.13),
Ma poule a pondu un oeuf (p.14)
- Imagiers** Les animaux (p.15), La vache (p.25), Le cheval (p.35), Le mouton (p.45)
La chèvre (p.51), Le cochon (p.57), Le lapin (p.63), La poule (p.68)
- Coloriages** La ferme (p.16)
Les fermiers (p.17) Les fermiers (p.18) Les fermiers (p.19)
Le tracteur (p.20) Le tracteur (p.23) Le tracteur (p.24)
La vache (p.26)
- Puzzles** Le cheval (p.37) Le tracteur (p.23) Les chevaux (p.43)
Le cochon (p.59) Les chevaux (p.41)
- Lotos** Les chèvres (p.53)
- Grandesures** Les moutons (p.47) Les tracteurs (p.21)
- Repérage dans l'espace** Les poussins (p.72)
- Quantités** Les oeufs (p.71) Les oeufs (p.75) Les veaux (p.31)
Les porcelets (p.62) Les oeufs (p.78)
- Labirintes** Le veau (p.27) Le lapin (p.65) Le veau (p.34) Le mouton (p.49)
Le lapin (p.64)
- Discrimination visuelle** La vache (p.30) Le lapin (p.66)
Le coq (p.77)
- Lecture** Le mouton (p.48) La vache (p.33)
La chèvre (p.55) Les moutons (p.50)
La poule (p.73)
- Graphisme** Le cheval (p.38) La vache (p.28)
Les chèvres (p.54) Le cheval (p.39)
La poule (p.73)
- Écriture** La vache (p.29) Le cheval (p.42)
La chèvre (p.56) Le lapin (p.67)
- Logique** Le développement de l'oeuf (p.79) Les produits laitiers (p.32)

Droits de traduction et de reproduction réservés pour tous les pays.
Une seule reproduction des fiches d'activités de cet ouvrage. L'usage d'une seule copie est autorisé.
Toute autre copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon
passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits de l'auteur.
EBLA EDITIONS - Boite Postale 50 - 91230 Montgeron
Dépôt légal 1er trimestre 2021 - E.A.N 9782362040863 - Imprimé en CE

LA VACHE



Matériel

- une petite boîte en carton
- du papier blanc épais
- deux yeux mobiles
- des patrons en carton pour fabriquer la tête, le pis et les pattes
- des ciseaux, de la colle
- des feutres noir et rose
- un crayon de papier et une gomme
- un pompon noir

- 1- Déplier puis replier la boîte en carton pour en cacher les décorations.
- 2- Tracer puis découper la tête, les pattes, le pis puis la queue.
- 3- Colorier le pis en rose, la tête en noir, rose et blanc, la queue et les taches en noir.
- 4- Coller la tête et les yeux mobiles.
- 5- Plier puis coller les pattes.
- 6- Coller le pis et les taches.
- 7- Coller le pompon noir sur la queue puis la fixer sur la boîte en carton.

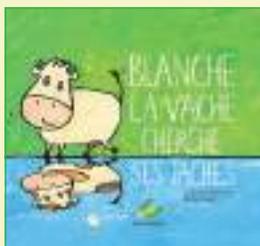
Prénom : Date : **GS 2**

Compétence : Colorier des surfaces irrégulières
Consigne : Avec des crayons de couleur, colorie les dessins.



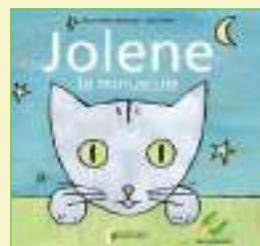
Blanche la vache cherche ses taches

Blanche la vache se désespère de n'avoir aucune tache sur son pelage, juste une toute petite au creux de son oreille. Ses différentes rencontres lui permettront-elles de réaliser son rêve ?



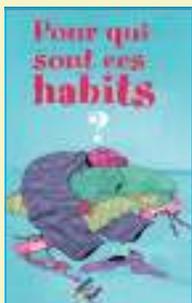
Jolene la minuscule

Jolene est une mignonne chatonne qui vit dans les beaux quartiers et a beaucoup de copains. Jolene et sa bande se moquent souvent des autres chats, ceux qui n'ont pas la même chance. Mais elle réalisera que subir des moqueries peut être très douloureux...



Pour qui sont ces habits ?

Avec beaucoup d'humour, l'enfant découvrira les différentes étapes et vêtements pour s'habiller ainsi que le nom des animaux de la ferme. Il découvrira aussi que les mots peuvent rimer...



Art.17781
Art.17165

Activités autour des animaux de la ferme 3/6 ans	EAN : 9782362040863	29,00€
Blanche la vache cherche ses taches	EAN : 9782362040627	12,90€
Jolene la minuscule Art.17782	EAN : 9782362040764	12,90€
Pour qui sont ces habits ? Art. 17783	EAN : 9782913393707	8,00€

Collection « Activités »

Activités autour de la forêt



Les questions de la protection du vivant et de son environnement sont abordées dans le cadre d'une découverte de différents milieux, par une initiation concrète à une attitude responsable.

Ce recueil vous propose 60 activités photocopiables sur les thèmes des animaux, des feuilles d'arbre et de la forêt en automne : Petite Section = 17 fiches, Moyenne Section = 19 et Grande Section = 24. L'élève y sera souvent autonome, réinvestissant des savoirs acquis: dénombrement, discrimination visuelle, puzzle, coloriage, coloriage codé, jeu de loto, labyrinthe, graphisme, étiquettes de lecture...

Activités autour de la forêt		
PS	MS	GS
Poisies L'automne (p.8)	La forêt (p.28)	Voici l'automne (p.52)
Puzzles L'arbre (p.9)	L'arbre (p.29)	Les lapins (p.75)
Loto Les feuilles (p.11)	Les champignons (p.44)	Les champignons (p.71)
Grandeurs Les feuilles (p.12)	Les feuilles (p.31)	Les feuilles (p.62)
Directions dans l'espace	Les feuilles (p.35)	Les écureuils (p.70)
Quantités	Les hérissons (p.45)	Les feuilles (p.55)
Les feuilles (p.13)	Les marrons (p.41)	Les champignons (p.68)
Les champignons (p.23)	Les écureuils (p.42)	
Labyrinthes		
L'écureuil (p.16)	L'écureuil (p.40)	
Le faon (p.27)		
Alternance Deux éléments (p.19)		
Coloriages		
Les marrons (p.34)	Le cerf (p.51)	La feuille (p.59)
Les glands (p.15)		Glands et marrons (p.60)
Les lapins (p.24)		
Discrimination Les mots (p.17)	Les feuilles (p.34)	Les feuilles (p.56)
visuelle	Le renard (p.47)	Les feuilles (p.57)
	Les hiboux (p.50)	Feuilles et fruits (p.65)
		Les écureuils (p.69)
		Les renards (p.76)
Lecture Trois mots (p.17)		L'arbre (p.53)
		La feuille (p.63)
		Les mots (p.67)
		Les mots (p.78 et 79)
Graphisme		
L'écureuil (p.20)	Les boucles (p.33)	Les boucles (p.61)
Le hérisson (p.21)	Les nervures (p.38)	Les épingles de pin (p.64)
Les champignons (p.22)	L'écureuil (p.39)	Les hiboux (p.72)
Le renard (p.25)	Les hérissons (p.43)	Le cerf (p.77)
Le hibou (p.26)	Les champignons (p.48)	
Écriture		Les lapins (p.73)

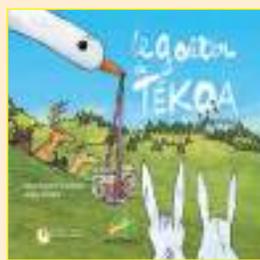
Prénom : _____ Date : _____ **GS 5**

Compétence : Décomposer des collections
Consignes : Colorier chaque sorte de feuilles d'une couleur différente.
Compte les feuilles de chaque sorte puis écris le chiffre qui correspond.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Prénom : _____ Date : _____ **PS 16**

Compétences : Regarder des traces - Colorier des surfaces
Consignes : Pour dessiner le hibou, épaisse sur les lignes pointillées.
Colorier le hibou.

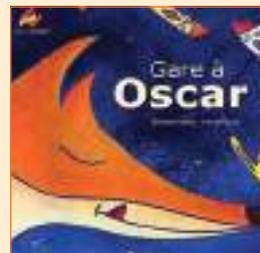


Le goûter de Tékoa

Tékoa est un grizzli qui ne mange pas comme les autres grizzlis. On se moque souvent de lui. Mais il est bien décidé à se faire accepter tel qu'il est. Et qui sait, l'amitié pourrait bien triompher...

Gare à Oscar !

Comme tous les soirs, Oscar le renard s'apprête à sortir. Il espère un festin avant le petit matin. Oscar surveille de près le nid de Sidonie. Tapi dans les buissons, il est prêt à bondir !

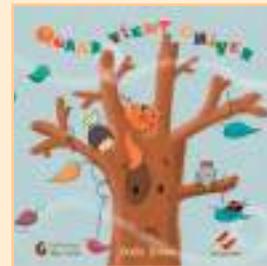


Balade au clair de lune - Les aventures d'Enzo

Cet album raconte l'histoire d'Enzo, qui part sur le chemin risqué de la forêt pour aller allumer la Lune... Le petit garçon va s'aventurer sur un chemin interdit où il fera d'étranges rencontres.... de toutes plumes et de tous poils !

Quand vient l'hiver...

Quand vient l'hiver, des petits animaux cherchent un refuge pour s'abriter. Voici un arbre isolé qui commence à trembler de froid. Nos petits animaux, dérangés dans leur repos, vont alors chercher des idées pour réchauffer leur grand ami. Chacun de leur plan va s'avérer drôle mais inefficace... jusqu'à trouver, ensemble, LA réponse à leur problème.



Activités autour de la forêt 3/6 ans Art. 17155

EAN 9782362040825

29,00€

Le goûter de Tékoa Art.17784

EAN 9782362040641

12,90€

Gare à Oscar Art.17785

EAN 9782362040269

12,90€

Balade au claire de lune. Les aventures d'Enzo

EAN 9782362040757

12,90€

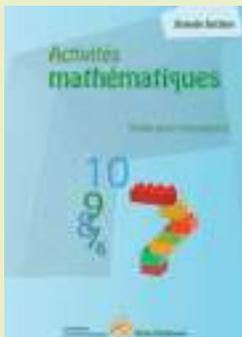
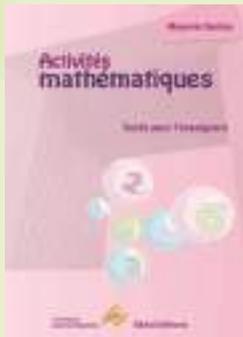
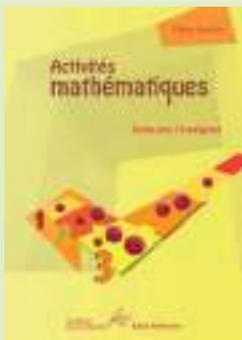
Quand vient l'hiver Art.17787

EAN 9782362041105

12,90€

Art.17786

Activités mathématiques



Grâce à des apports théoriques, ces trois ouvrages précisent les enjeux des savoirs mathématiques à construire à l'école maternelle. Ils proposent également un cadre pédagogique et didactique pour mettre en œuvre les enseignements avec de nombreux exemples de situations concrètes permettant aux élèves de chaque section de résoudre des problèmes et d'enrichir ainsi leurs compétences logiques et mathématiques.

Les activités mathématiques, présentées dans chaque guide pédagogique sont réparties : Découvrir les nombres et leur utilisation, Explorer des formes,

Les fiches ne doivent pas être une fin en soi. Elles sont plutôt occasion d'inciter l'élève à approcher l'abstraction, la symbolisation de ses acquis. Elles peuvent prendre sens pour l'élève si elles s'appuient sur un vécu manipulateur, sur des expériences antérieures concrètes. Si l'on espère investir et réussir du jeune élève dans les activités du fichier, elles doivent représenter l'aval et non l'amont de toute situation d'apprentissage.

Activités mathématiques - Petite Section

Sommaire

1. Découvrir les nombres et leurs utilisations

Instructions officielles 2015 page 8
 Activités concrètes pour découvrir les nombres page 12
 Ateliers de manipulation page 14
 Activités écrites page 21
 Évaluations page 37

2. Explorer des formes

Instructions officielles 2015 page 40
 Activités concrètes pour explorer des formes page 43
 Ateliers de manipulation page 45
 Activités écrites page 52
 Évaluations page 62

3. Explorer des grandeurs

Instructions officielles 2015 page 64
 Activités concrètes pour explorer des grandeurs page 66
 Ateliers de manipulation page 68
 Activités écrites page 72
 Évaluations page 80

4. Explorer des suites

Instructions officielles 2015 page 83
 Activités concrètes pour explorer des suites page 84
 Ateliers de manipulation page 85
 Activités écrites page 87
 Évaluations page 96

1.2. Activités concrètes pour découvrir les nombres

1.2.1. Activités concrètes pour découvrir les nombres

« Donner le pouvoir aux interactions officielles, il faut explorer des situations concrètes de la vie quotidienne de la classe. Cette offre situation de langage, permet à l'enfant de mobiliser spontanément, commente, entre avec d'autres enfants en communication horizontale avec un adulte ou relation élève-élève. Ces situations d'apprentissage impliquent des situations des enfants qui permettent d'explorer des grandeurs et formes.»



« Les situations concrètes permettent d'explorer les situations d'apprentissage scientifique et logique, conditionnée par le développement des capacités à identifier les caractéristiques et des différences, à comparer à effectuer des classements ou des regroupements, à désigner et à symboliser, à compter et à utiliser des nombres, à représenter des données, à représenter des données, à représenter des données... »

« C'est à partir d'expériences concrètes réalisées sur des objets réels que l'enfant passe à l'abstraction. Confronté à une tâche à réaliser dans une situation problématique, l'enfant essaie, expérimente, teste et évalue les résultats.»

« Les élèves ont adopté une compréhension des notions : quantités, unités, lettres des chiffres et des différentes représentations numériques... Elles réalisent des correspondances terme à terme, des situations répétitives qui favorisent les relations partielles et les opérations additionnelles... Ensuite, il est possible d'explorer des situations de classification par les couleurs, les formes, les tailles, pour une activité de langage.»

« Dans la classe, il est recommandé de tout compter : élèves, jouets, crayons et feuilles de papier, éléments de cuisine, vêtements portés, en aidant les enfants à pointer les objets puis en les dénombrant.»

« Il est ainsi possible de compter à un ou plusieurs enfants la quantité de choses en classe ou ailleurs, au point de dire, au lieu de dire, au point de dire, au lieu de dire, au point de dire... »



« Afin d'aider l'apprentissage et la mémorisation de la suite orale des nombres, il est recommandé d'apprendre les chiffres et des regroupements numériques, de proposer des livres avec des histoires, qui font travailler l'écriture et la lecture.»



« Les enseignants favorisent l'accès à l'écriture des nombres quelle que soit la nature des objets. Il s'agit de réaliser une collection en décomposant les objets à compter dans le geste. En suivant la disposition des bougies, l'enfant sera amené à reconnaître progressivement que le nombre ne change pas si on rajoute la disposition qualitative ou la nature des éléments.»

« Ensuite, il est possible de compter la hauteur des bougies, en utilisant la piste de compter papier à dix ou à vingt pour donner le signal de compter ou les bougies allumées.»



« Les différents aspects étudiés de la suite de chaque item peuvent être mobilisés et être utilisés pour la compréhension et la maîtrise de la comptine numérique. Lorsque l'enseignant propose d'explorer les différents aspects, qui dépendent de la situation, puis les trois aspects sur les différents aspects.»



« Les différents éléments étudiés en classe peuvent être utilisés pour la compréhension et la maîtrise de la comptine numérique. Lorsque l'enseignant propose d'explorer les différents aspects, qui dépendent de la situation, puis les trois aspects sur les différents aspects.»

Activités mathématiques - Moyenne Section

2.3. Ateliers de jeux à mettre en place dans la classe

Assemblé en six pages, ces ateliers permettent à une classe entière de 23 élèves de travailler, de manière interactive, les notions de « reconnaître » les notions par des manipulations opératives d'objets concrets, en verbalisant les actions.

Jeux de Nombres

- Construire des constructions à base d'objets en bois (bâtons).
- Apprendre à reconnaître, décrire les solides, les formes planes.
- Choisir un objet en fonction de caractéristiques liées à leur forme (sans toucher les formes planes : carré, triangle, rectangle ou disque).
- Manipuler des objets concrets (carré, rectangle, triangle, disque).
- Reconstruire l'objet, avec le matériel, effectuer la même manipulation.

Jeux de Nombres

- Apprendre à reconnaître, décrire les solides, les formes planes.
- Choisir un objet en fonction de caractéristiques liées à leur forme (sans toucher les formes planes : carré, triangle, rectangle ou disque).
- Manipuler des objets concrets (carré, rectangle, triangle, disque).
- Reconstruire l'objet, avec le matériel, effectuer la même manipulation.

2.3. Ateliers de jeux à mettre en place dans la classe

Assemblé en six pages, ces ateliers permettent à une classe entière de 23 élèves de travailler, de manière interactive, les notions de « reconnaître » les notions par des manipulations opératives d'objets concrets, en verbalisant les actions.

Jeux de Nombres

- Construire des constructions à base d'objets en bois (bâtons).
- Apprendre à reconnaître, décrire les solides, les formes planes.
- Choisir un objet en fonction de caractéristiques liées à leur forme (sans toucher les formes planes : carré, triangle, rectangle ou disque).
- Manipuler des objets concrets (carré, rectangle, triangle, disque).
- Reconstruire l'objet, avec le matériel, effectuer la même manipulation.

Jeux de Nombres

- Apprendre à reconnaître, décrire les solides, les formes planes.
- Choisir un objet en fonction de caractéristiques liées à leur forme (sans toucher les formes planes : carré, triangle, rectangle ou disque).
- Manipuler des objets concrets (carré, rectangle, triangle, disque).
- Reconstruire l'objet, avec le matériel, effectuer la même manipulation.

Jeux de Langages

Jeux de Langages

- Apprendre à reconnaître, décrire les solides, les formes planes.
- Choisir un objet en fonction de caractéristiques liées à leur forme (sans toucher les formes planes : carré, triangle, rectangle ou disque).
- Manipuler des objets concrets (carré, rectangle, triangle, disque).
- Reconstruire l'objet, avec le matériel, effectuer la même manipulation.

Construire des Formes

- Apprendre à reconnaître, décrire les solides, les formes planes.
- Choisir un objet en fonction de caractéristiques liées à leur forme (sans toucher les formes planes : carré, triangle, rectangle ou disque).
- Manipuler des objets concrets (carré, rectangle, triangle, disque).
- Reconstruire l'objet, avec le matériel, effectuer la même manipulation.

Activités mathématiques - Grande Section

Le jeu des fruits

Matériel pour un groupe d'élèves

- Photocopier les paniers (p. 13) sur du papier épais les colorier puis plastifier.
- des fruits en bois, en pâte à sel et un dé de 1 à 6
- des listes de courses

Consignes

Expliciter les règles du jeu : chacun doit acheter des fruits pour réaliser une salade de fruits. Pour remplir son panier il jette le dé et prend autant de fruits que l'indique la constellation du dé.

Les pétales de fleurs

Matériel pour un élève

- une vingtaine de pétales séchés de fleurs
- un support avec les dessins de fleurs et un chiffre écrit dans les coeurs
- 1 plateau pour contenir le tout

Consignes

Il s'agit de placer autour de chaque coeur autant de pétales que l'indique le chiffre. « Lis le chiffre écrit sur le coeur d'une fleur. Pose autant de pétales autour du coeur, que l'indique ce chiffre. Recommence avec les autres. »

Les lotos

Matériel pour un groupe d'élèves

- Photocopier les grilles (p. 12) en plusieurs exemplaires sur du papier épais.
- Colorier les dessins.
- Plastifier une grille de chaque sorte.
- Découper les deux autres grilles.

Consignes

Expliciter les règles du jeu de loto : pioche, lecture du carré : nombre et nom des éléments, chacun son tour... puis jouer une première fois avec eux.

La bataille des cartes

Matériel pour 2 élèves

- cartes «nombres» 1 à 10 d'un jeu de cartes de 2 familles différentes: coeur, pique
- Consignes

Expliciter les règles du jeu de la «bataille» aux enfants : distribuer les cartes, chacun retourne une carte, celui qui possède la carte comportant le plus grand nombre de points remporte les 2 cartes. Il faudra quelquefois dénombrer à haute voix...

Le jeu des fruits

Matériel pour un groupe d'élèves

- Photocopier les paniers (p. 13) sur du papier épais les colorier puis plastifier.
- des fruits en bois, en pâte à sel et un dé de 1 à 6
- des listes de courses

Consignes

Expliciter les règles du jeu : chacun doit acheter des fruits pour réaliser une salade de fruits. Pour remplir son panier il jette le dé et prend autant de fruits que l'indique la constellation du dé.

Les pétales de fleurs

Matériel pour un élève

- une vingtaine de pétales séchés de fleurs
- un support avec les dessins de fleurs et un chiffre écrit dans les coeurs
- 1 plateau pour contenir le tout

Consignes

Il s'agit de placer autour de chaque coeur autant de pétales que l'indique le chiffre. « Lis le chiffre écrit sur le coeur d'une fleur. Pose autant de pétales autour du coeur, que l'indique ce chiffre. Recommence avec les autres. »

Les lotos

Matériel pour un groupe d'élèves

- Photocopier les grilles (p. 12) en plusieurs exemplaires sur du papier épais.
- Colorier les dessins.
- Plastifier une grille de chaque sorte.
- Découper les deux autres grilles.

Consignes

Expliciter les règles du jeu de loto : pioche, lecture du carré : nombre et nom des éléments, chacun son tour... puis jouer une première fois avec eux.

La bataille des cartes

Matériel pour 2 élèves

- cartes «nombres» 1 à 10 d'un jeu de cartes de 2 familles différentes: coeur, pique
- Consignes

Expliciter les règles du jeu de la «bataille» aux enfants : distribuer les cartes, chacun retourne une carte, celui qui possède la carte comportant le plus grand nombre de points remporte les 2 cartes. Il faudra quelquefois dénombrer à haute voix...

1.4 Activités écrites pour formaliser les acquisitions

Les activités proposées comprennent des consignes simples et précises. Elles sont conçues en prévision de ces ateliers de manipulation, de part le livre, exploré et les compétences visées.

Apprendre, les activités proposées ont un support pour une première exploitation collective qui permet aux enfants d'émettre des hypothèses quant à la manière de remplir la consigne afin de mieux se l'approprier de manière plus autonome et méthodique pour parvenir à résoudre l'exercice de manière plus autonome l'exploitation individuelle. Afin d'individualiser les exercices selon les capacités des enfants, des indications sont proposées pour complexifier l'exercice proposé.

Chaque activité écrite place l'enfant :

- élaborer une situation de raisonnement : lire, classer, séparer, coder, associer, sélectionner, décrire, décrire, décrire, compléter, partager, répartir, distribuer...
- analyser dans une situation d'action destinée à concrétiser le raisonnement : problèmes, colorier, relier, entasser, lier, assembler, associer...

Activité 1 et 2 : Activité écrite

Matériel : une activité photographiée

- des copies de couleur (une sur le côté et des autres)

Il s'agit de comparer deux collections puis d'ajouter ou de retirer des éléments ou d'associer une collection d'objets à une autre collection d'objets.

Activité 3 et 4 :

Matériel : une activité photographiée

- des copies de couleur (1, 3 et 4)

L'enfant doit compléter la collection pour atteindre les quantités de 1 à 10. Cet exercice permet de revoir à la fois les notions de base (couleur et quantité) et la comptabilité numérique et la notion de quantité.

Collection « Construire des savoirs »

Apprendre dans les coins jeux

Cet ouvrage propose une progression efficace dans les apprentissages à partir des modèles construits dans les espaces de la classe, en reliant des activités de jeux libres dans les espaces symboliques et des jeux contraints au service des apprentissages. L'organisation de la classe est envisagée dans sa globalité. Des ateliers autonomes inscrits dans une progression ont des objectifs définis, les activités collectives et l'atelier dirigé, une description approfondie.

Afin que l'élève construise sa propre représentation du monde, le dispositif choisi doit répondre aux exigences de la progression : réel, symbolique, imaginaire. Les jeux d'imitation et d'expérimentation, souvent nommés « coins jeux » suivent un processus global selon ce cheminement. Quand l'enseignant aménage un espace de jeu, il respecte l'activité naturelle de l'enfant. L'activité de jeu, primordiale pour l'enfant, est source de défolement et de régulation, en facilitant la concentration et « l'aptitude à la tâche ».



Sommaire

Introduction, Programmes 2015, apports théoriques pour l'enseignant... 5
 Guide d'utilisation, conseils d'utilisation... 8

Les fiches de préparation, période après période

***Période 1 de septembre à octobre : Se repérer dans l'espace**
 Activités non dirigées de la période 1... 12
 Objectif n°1 : Installer les espaces jeux de la classe... 14
 Objectif n°2 : Installer le coin regroupement de la classe... 16
 Objectif n°3 : Associer un objet à son lieu de rangement... 20
 Objectif n°4 : Se repérer dans le micro-espace pour y exercer sa mémoire... 22
 Objectif n°5 : Appréhender le méso-espace... 24
 Objectif n°6 : Construire des référents et des traces écrites... 26
 Objectif n°7 : Évaluer... 28

***Période 2 de novembre à décembre : Se repérer dans le temps**
 Activités non dirigées de la période 2... 30
 Objectif n°1 : Concrétiser l'alternance école/maison... 32
 Objectif n°2 : Séquencer une activité... 36
 Objectif n°3 : Construire des récits du quotidien... 38
 Objectif n°4 : Construire le récit d'une activité projetée... 40
 Objectif n°5 : Construire un référent visuel commun chronologique... 42
 Objectif n°6 : Ordonner des images selon la logique d'une activité vécue... 44
 Objectif n°7 : Évaluer... 46

***Période 3 de janvier à février : Catégoriser**
 Activités non dirigées de la période 3... 48
 Objectif n°1 : Appairer des objets perceptivement proches... 50
 Objectif n°2 : Classer des objets en fonction de leur forme... 52
 Objectif n°3 : Sérier des objets en fonction de leur utilisation... 54
 Objectif n°4 : Construire une nouvelle catégorisation selon un critère d'action... 56
 Objectif n°5 : Construire une catégorisation selon un nouveau critère... 58
 Objectif n°6 : Élaborer des traces écrites... 62
 Objectif n°7 : Évaluer... 64

Période 4 de mars à avril : Élaborer des procédures numériques
 Activités non dirigées de la période 4... 66
 Objectif n°1 : Savoir distinguer un peu et beaucoup... 68
 Objectif n°2 : Concevoir des collections équipotentes... 70
 Objectif n°3 : Utiliser ses doigts pour dénombrer une collection... 72
 Objectif n°4 : Utiliser les constellations comme « collections témoins organisées »... 74
 Objectif n°5 : Associer les chiffres à des constellations... 76
 Objectif n°6 : Élaborer le tableau des correspondances numériques... 78
 Objectif n°7 : Évaluer... 79

Période 5 de mai à juin : Manipuler pour comprendre le monde
 Activités non dirigées de la période 5... 82
 Objectif n°1 : Comparer des quantités : le plus et le moins... 84
 Objectif n°2 : Comparer des tailles... 86
 Objectif n°3 : Comparer la contenance de deux récipients... 88
 Objectif n°4 : Comparer des masses : plus lourd ou plus léger... 90
 Objectif n°5 : Faire les courses... 92
 Objectif n°6 : Construire des référents et des traces écrites... 94
 Objectif n°7 : Évaluer... 96
 Le tableau bilan... 94
 Glossaire... 94
 Bibliographie... 96

Période 1 - Activités non dirigées

ACTIVITÉ 1 Jeux de constructions duplos, légos ou clips	Nombre d'élèves : en fonction de la quantité de matériel (maximum 6) Installation : dans le coin regroupement	Objectif : Réaliser une construction en volume qui sera donnée à voir Compétences : partager le matériel, combiner des formes afin de produire un objet en volume. Matériel : une caisse du jeu choisi Déroulement : Laisser les élèves s'approprier le matériel à leur rythme. Passer en fin de séance dans le groupe, demander à chacun de montrer ce qu'il a fait. Prendre éventuellement des photographies. Évaluation : Noter l'aptitude de chacun à : organiser une production dans l'espace, parler de sa production. Bilan : collectif
ACTIVITÉ 2 Jeux de constructions cubes et autres	Nombre d'élèves : en fonction de la quantité de matériel (maximum 6) Installation : sur table	Objectif : Réaliser une construction en volume qui sera donnée à voir Compétences : partager le matériel, combiner des formes afin de produire un objet en volume. Matériel : le jeu de cubes et autres, une boîte de figurines Déroulement : Laisser les élèves s'approprier le matériel à leur rythme. Passer en fin de séance dans le groupe, demander à chacun de montrer ce qu'il a fait. Prendre éventuellement des photographies. Évaluation : Noter l'aptitude de chacun à : organiser une production dans l'espace, parler de sa production. Bilan : collectif
ACTIVITÉ 3 Jeu symbolique le coin cuisine	Nombre d'élèves : en fonction de la surface (maximum 6) Installation : dans le coin cuisine	Objectif : Construire sa personnalité en imitant et en dialoguant avec autrui Compétences : respecter l'autre et partager le matériel. Matériel : voir l'aménagement de ce coin pour la période 1 Déroulement : Activité libre, le rangement sera accompagné par l'enseignant qui nomme les objets et donne des explications sur la façon de ranger. Évaluation : Noter l'aptitude de chacun à assimiler les règles de fonctionnement du lieu. Bilan : dans le groupe
ACTIVITÉ 4 Jeu symbolique le coin poupées	Nombre d'élèves : en fonction de la surface (maximum 6) Installation : dans le coin poupées	Objectif : Construire sa personnalité en imitant et en dialoguant avec autrui Compétences : respecter l'autre et partager le matériel. Matériel : voir l'aménagement de ce coin pour la période 1 Déroulement : Activité libre, le rangement sera accompagné par l'enseignant qui nomme les objets et donne des explications sur la façon de ranger. Évaluation : Noter l'aptitude de chacun à assimiler les règles de fonctionnement du lieu. Bilan : dans le groupe
ACTIVITÉ 5 Jeu sensori-moteur les embouteillants	Nombre d'élèves : en fonction de la quantité de matériel (maximum 6) Installation : sur table	Objectif : Expérimenter pour comprendre Compétences : développer des capacités motrices, remarquer des récurrences. Matériel : voir l'aménagement de ce coin pour la période 1 Déroulement : Activité libre, le rangement sera accompagné par l'enseignant qui nomme les objets et donne des explications sur la façon de ranger. Évaluation : Noter l'aptitude de chacun à assimiler les règles de fonctionnement du lieu. Bilan : dans le groupe

Aménagement des activités non dirigées

Jeux symboliques

Le coin cuisine

La pelle et la balayette : ces objets hautement symboliques délivrent un message fort : « La classe est un lieu de vie dans lequel je suis responsable de mes actes et j'en assume les conséquences. Il est normal d'être maladroit à condition de faire le nécessaire pour réparer. »

Période 2
 - 1 pelle et 1 balayette, du produit vaisselle, des gants de caoutchouc, 1 brosse à vaisselle, 1 épongeur
 - 1 broc à eau ou canelle, 1 plat pour le four.
 - 1 tablier, 1 manique, 1 moufle pour sortir le plat du four
 - 1 passoire sur pieds et 1 moulin à légumes : il faut faire de la compote et de la soupe en utilisant ces ustensiles.
 - 1 presse-agrumes et 1 entonnoir : il faut faire du jus d'orange
 - 1 chaise bébé

Le coin poupées

Période 2
 La toilette du bébé : 1 baignoire de bébé, des serviettes et des gants de toilette, des produits pour le bain, des vêtements de bébé (spas, moufles...)
 Le coin de la lessive : 1 bassine, 1 fil à linges, des pinces à linges, 1 bidon de lessive / flacon d'assouplissant
 1 fer à repasser, 1 table à repasser
 On peut envisager de fabriquer, avec les élèves, une machine à laver avec un gros et solide carton.

Jeux sensori-moteurs

Le bac à semoule, le bac à eau

Les sensations dues à l'écoulement du liquide ou des matières fluides sur les mains et les bras suscitent la prise de conscience de certaines fonctions corporelles et particulièrement des réactions de la peau.
 Bénéfice secondaire : Les jeux d'eau facilitent la détente de l'enfant agité. Il peut ainsi se calmer en se concentrant sur des activités sensori motrice qui lui permettent en toute légitimité d'opérer une régression salvatrice. Vous trouverez des bacs chez les fabricants de matériel pédagogique (Nathan, Caidé, Educo...)

Période 2
 Si on ne possède pas ce matériel dans l'école, on peut tout de même faire jouer les enfants en utilisant :
 - pour les éléments : des grandes bassines, des baignoires de bébé, des bacs à litères pour chat
 - pour la semoule, le sable ou les grains : une plaque de bois avec des tasseaux sur les côtés
 - bouteilles plastiques et bouchons, divers gobelets, divers flacons avec des modes de distribution différents (pousse-pousse...)

Un objectif travaillé en une ou plusieurs séances

Chaque objectif présente un élément déclencheur sous la forme d'une comptine, d'une situation-problème, d'une observation de l'environnement proche, de photographies...

Chaque séance est détaillée, comme une fiche de préparation avec tout d'abord la compétence à attendre pour les élèves en regard de l'objectif pédagogique de l'enseignant. Un déroulement, avec le minutage des étapes et les consignes, est proposé, suivi d'un éclairage sur les stratégies observées chez les élèves. Il est important de garder à l'esprit que les interactions entre pairs visant un partage des stratégies sont un élément indispensable et primordial pour faire progresser les élèves. Ces derniers mettent en place leur(s) stratégie(s), expérimentent l'efficacité des procédures choisies et procèdent à des ajustements. Ils s'approprient progressivement l'activité.

Un ensemble de variables - pour simplifier ou complexifier - permet à l'enseignant d'ajuster l'activité pour différencier et répondre aux besoins de ses élèves.

Les prolongements proposés pour chaque objectif peuvent également constituer des séances supplémentaires, notamment pour donner la possibilité aux élèves de s'approprier les découvertes et de s'entraîner.

Chaque objectif comptera alors autant de séances que nécessaire pour inclure la situation déclencheuse, l'activité d'apprentissage et des prolongements.

● Schéma qui résume l'économie d'une période :

Présentation d'une fiche type

Compétence attendue clairement énoncée
 Titre sous forme d'objectif
 Mention de la période et de l'objectif
 Éléments déclencheurs
 Éclairage sur les stratégies utilisées par les élèves
 Variables didactiques pour adapter le contenu des séances aux élèves
 Déroulement sous forme de fiche de préparation en étapes
 Propositions de prolongements

PÉRIODE 2 Objectif n°3 Construire des récits du quotidien

Compétences attendues :
 L'élève doit être capable :
 - de raconter une activité menée précédemment dans un coin jeu de la classe,
 - d'établir la chronologie des étapes d'une situation vécue à partir de photos.

DÉROULEMENT

Étape 1 - Présentation de l'activité 5 mn

Matériel : la mascotte Mouflette
 - de nombreuses images ou photos des coins jeux et leurs objets
 - un cahier de gestion de la parole

Il est important que l'enseignant travaille avec un cahier dans lequel il notera tout ce qui va lui permettre d'évaluer les prises de parole.

- Les élèves sont assis autour de l'enseignant dans le coin regroupement après les activités en atelier. L'enseignant demande à Mouflette ce qu'elle a fait pendant les ateliers. Mouflette explique : « Je suis allée au coin poupées pour donner le biberon à mon bébé. J'ai changé sa couche et j'ai bercé pour qu'il dorme. »
- La mascotte cherche dans le panier des images qui correspondent à ce qu'elle dit : coin poupées, biberon, poupon, couche, berceau. Elle affiche les photos au tableau pour reconstituer le déroulement de l'activité qu'elle raconte au fur et à mesure.

Étape 2 - Atelier dirigé 15 mn

Chaque jour, l'enseignant prend en charge un groupe. Il demande aux élèves de raconter ce qu'ils ont fait dans le coin jeu. Il demande à Mouflette et leurs copains. Il met à leur disposition des images ou photos d'activités réalisées dans les coins jeux. Les élèves reconstituent leur jeu avec des images : 3 images (PS) et jusqu'à 6 (MS).

- Ensuite, ils fixent le déroulement de leur activité en collant les images en suivant la chronologie. L'enseignant écrit le titre et quelques éléments importants du récit de l'élève.

Étape 3 - Bilan 10 mn

- A la fin de la semaine dans le coin regroupement, l'enseignant affiche quelques productions afin de dégager des récurrences dans les récits.
- L'enseignant questionne les élèves du groupe sur les stratégies employées pour réussir : « Qu'est-ce qui est difficile ? Comment peut-on s'aider ? »
- L'analyse des documents doit permettre de conclure que : « Si la mémoire est aidée par les images, le récit est plus facile. »
- Les images permettent à quelqu'un d'autre de savoir ce que l'élève a voulu raconter.

Stratégies observées...

- pour construire le récit chronologique d'une expérience vécue
- L'élève est plus centré sur le choix des images qui lui plaisent que sur le déroulement de l'activité. Il parle de plusieurs activités et mélange les coins jeux.
- Lui proposer des photos disposées dans des paniers différents et lui demander d'opérer un choix du coin avant de sélectionner les images ou photos.
- pour établir la chronologie des étapes d'une situation vécue à partir de photos
- Les élèves se trompent dans l'ordre des photos.
- Ne pas hésiter à revenir aux objets réels et/ou écrit oral.

VARIABLES

Pour simplifier l'activité :

- Refaire le séquençage de l'histoire de Mouflette avant de penser à la sienne.
- Expliquer l'activité en s'appuyant sur les véritables objets.

Pour complexifier l'activité :

- Utiliser des images ou des dessins.
- Placer des images intrus dans les paniers d'images ou de photos.
- Ajouter des impressions au récit.

PROLONGEMENTS

- Nous sommes ici dans des récits du quotidien qui s'appuie sur les jeux de « faire semblant ». Les albums qui s'inscrivent dans cette dynamique seront des prolongements intéressants.
- Pour aller plus loin consulter l'ouvrage de Terwagne S. Vanesse M. Le récit à l'école maternelle, (2ème édition 2013), De boeck.

Atelier dirigé 15 mn

Chaque jour, l'enseignant prend en charge un groupe. Il demande aux élèves de raconter ce qu'ils ont fait dans le coin jeu. Il demande à Mouflette et leurs copains. Il met à leur disposition des images ou photos d'activités réalisées dans les coins jeux. Les élèves reconstituent leur jeu avec des images : 3 images (PS) et jusqu'à 6 (MS).

Ensuite, ils fixent le déroulement de leur activité en collant les images en suivant la chronologie. L'enseignant écrit le titre et quelques éléments importants du récit de l'élève.

Bilan 10 mn

A la fin de la semaine dans le coin regroupement, l'enseignant affiche quelques productions afin de dégager des récurrences dans les récits.

L'enseignant questionne les élèves du groupe sur les stratégies employées pour réussir : « Qu'est-ce qui est difficile ? Comment peut-on s'aider ? »

L'analyse des documents doit permettre de conclure que : « Si la mémoire est aidée par les images, le récit est plus facile. »

Les images permettent à quelqu'un d'autre de savoir ce que l'élève a voulu raconter.

Stratégies observées...

- pour construire le récit chronologique d'une expérience vécue
- L'élève est plus centré sur le choix des images qui lui plaisent que sur le déroulement de l'activité. Il parle de plusieurs activités et mélange les coins jeux.
- Lui proposer des photos disposées dans des paniers différents et lui demander d'opérer un choix du coin avant de sélectionner les images ou photos.
- pour établir la chronologie des étapes d'une situation vécue à partir de photos
- Les élèves se trompent dans l'ordre des photos.
- Ne pas hésiter à revenir aux objets réels et/ou écrit oral.

VARIABLES

Pour simplifier l'activité :

- Refaire le séquençage de l'histoire de Mouflette avant de penser à la sienne.
- Expliquer l'activité en s'appuyant sur les véritables objets.

Pour complexifier l'activité :

- Utiliser des images ou des dessins.
- Placer des images intrus dans les paniers d'images ou de photos.
- Ajouter des impressions au récit.

PROLONGEMENTS

- Nous sommes ici dans des récits du quotidien qui s'appuie sur les jeux de « faire semblant ». Les albums qui s'inscrivent dans cette dynamique seront des prolongements intéressants.
- Pour aller plus loin consulter l'ouvrage de Terwagne S. Vanesse M. Le récit à l'école maternelle, (2ème édition 2013), De boeck.

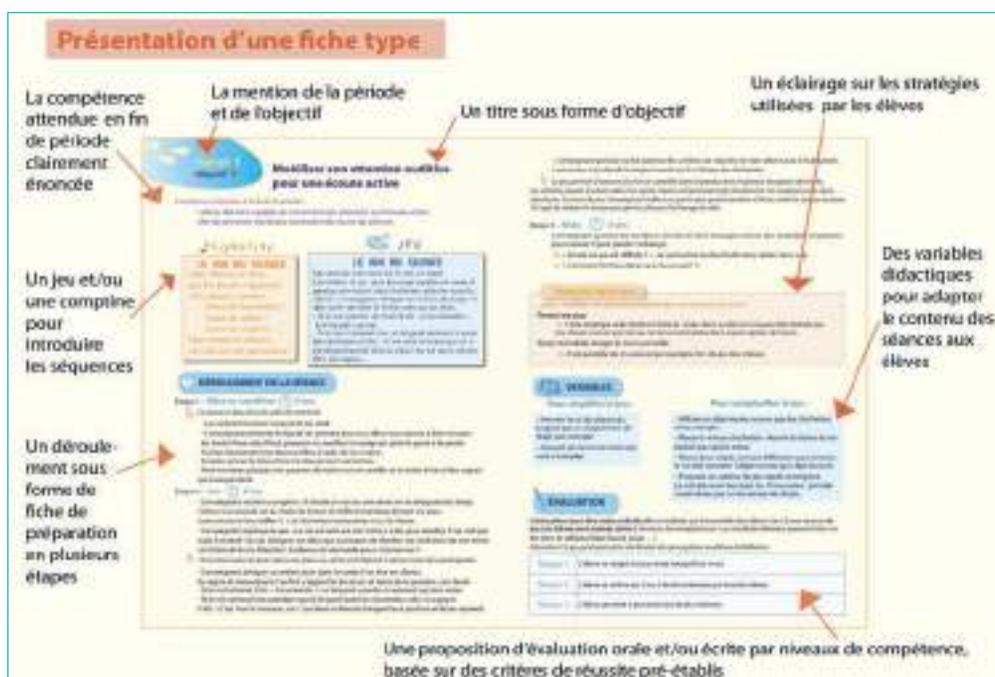


Acquérir la conscience des sons

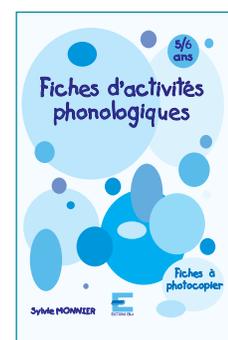
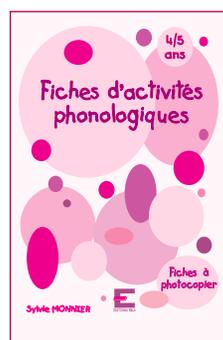
De nombreuses recherches ont démontré que la conscience phonologique joue un rôle majeur dans l'apprentissage de la lecture (décodage) et de l'écriture. Elle est définie comme la capacité à percevoir, à découper et à manipuler les unités sonores du langage telles que la syllabe, la rime, le phonème.

L'acquisition de la lecture et la construction de la conscience phonologique sont donc en interaction. La pratique régulière de jeux et d'exercices de manipulations de phonèmes visant à identifier, dénombrer, permuter, substituer... permettront l'entraînement de cette conscience phonologique en faisant progresser l'enfant dans son apprentissage de la lecture.

Cet ouvrage servira à guider les enseignants de moyenne et de grande sections dans la programmation d'activités visant à l'acquisition et au développement de la conscience phonologique. «À l'école maternelle, les élèves apprennent à manipuler volontairement les sons, à les identifier à l'oreille donc à les dissocier d'autres sons, à repérer des ressemblances et des différences. Centrer leur attention sur le vocabulaire, sur la syntaxe et sur les unités sonores de la langue française dont la reconnaissance sera indispensable pour apprendre à maîtriser le fonctionnement de l'écriture du français.»



Ces deux fichiers d'activités photocopiables visent à développer la conscience phonologique des élèves (MS et GS) par des jeux et des exercices ludiques, afin de stimuler l'attention auditive, aiguïser la discrimination auditive, déclencher la réflexion sur les sons entendus puis sur les sons produits : comparer la longueur d'énoncés, prendre conscience des rimes et de la structure syllabique des mots, retrouver / distinguer des sons...



Art.17794
Art.17795
Art.17796
16

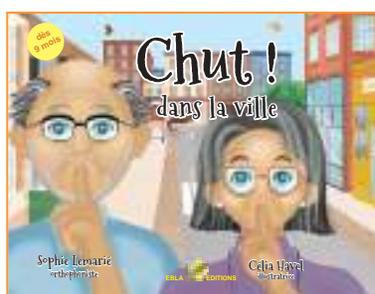
Art.17794	Acquérir la conscience des sons MS/GS	EAN 9782362040160	25,00€
Art.17795	Fiches d'activités phonologiques Moyenne section	EAN 9782915426571	29,00€
Art.17796	Fiches d'activités phonologiques Grande Section	EAN 9782915426588	29,00€

Des albums pour développer la prononciation

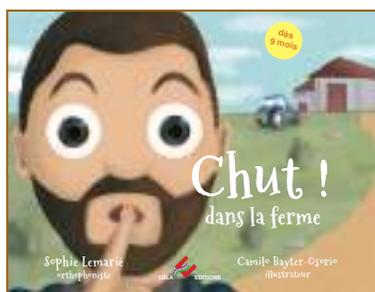
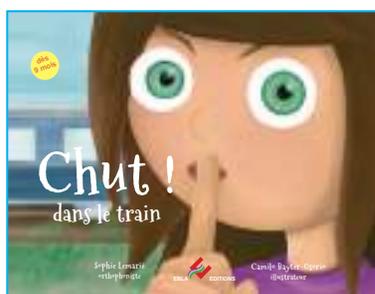
Le langage se développe grâce à l'imitation, débute par la production de mots très fréquents tels quemaman ou papamais aussi par l'imitation de petits sons entendus fréquemment dans l'environnement. Les onomatopées, associés à une intonation de voix atypique, captent l'attention des enfants, dès leur plus jeune âge. C'est ainsi, que le langage se développe, à partir de 9 mois, avec les premières tentatives d'imitation de sons.

De part sa dimension ludique et répétitive, la collection de livres « Chut ! », permettra aux lecteurs dès le plus jeune âge de s'initier à la production d'onomatopées. Après une première lecture découverte, vous pourrez reprendre la lecture au début en laissant les enfants oraliser eux-mêmes les onomatopées. La lecture deviendra alors une lecture à deux voix, multipliant les interactions.

L'utilisation d'un signe pour chaque onomatopée, permettra de capter encore davantage l'attention de l'enfant et donnera un support aux oralisations.



Collection conçue par une orthophoniste, pour faciliter le développement du langage, dès 9 mois



Chut ! dans la ville Art.17797	EAN 9782362041242	13,90€
Chut ! dans le train Art.17798	EAN 9782362041044	12,90€
Chut ! dans la ferme Art.17799	EAN 9782362041051	13,90€



Développer les compétences syntaxiques

La syntaxe est considérée comme indispensable à la structuration du langage et à son abstraction. Lorsque l'enfant verbalise une activité mentale, il doit structurer son énoncé. Pour cela, il agence et classe les différents éléments en opérant des relations logiques. A l'école, l'enfant acquiert de nouvelles compétences afin de comprendre et de se faire comprendre par de nouvelles personnes intervenant autour de lui.

Ce guide pédagogique vous étayera dans la programmation d'activités quotidiennes visant à s'appropriier le langage. Il envisage des activités construites autour de situations de communication motivantes, dont les objectifs syntaxiques sont précis et présentés de manière progressive. Il constituera un outil appréciable pour les enseignants débutants ou chevronnés soucieux de conduire leurs élèves à maîtriser la langue, facteur déterminant pour la réussite sociale et scolaire.

Sommaire	
Introduction	6
Apports théoriques pour l'enseignant	8 et 13
Conseils d'utilisation	10
Les évaluations	13
Période après période	
Période 1 : de septembre à octobre	
Objectif n°1 : Construire de courtes phrases simples correctes	18
La fiche de préparation pour les séances	20
Le support du jeu des phrases	20
Objectif n°2 : Utiliser les déterminants le ou la - un ou une	22
La fiche de préparation pour les séances	24
La comptine illustrée : Dans ma ferme	24
Le support de jeu de la ferme	24
Objectif n°3 : Utiliser les pronoms personnels sujets : il et elle	26
La fiche de préparation pour les séances	28
La comptine illustrée : Le jardinier et la jardinière	28
Le support de l'évaluation	29
Objectif n°4 : Utiliser le temps du présent et des prépositions spatiales pour décrire des actions	30
La fiche de préparation pour les séances	30
La comptine illustrée : La gymnastique	32
Période 2 : de novembre à décembre	
Objectif n°5 : Construire des phrases affirmatives et des phrases négatives	34
La fiche de préparation pour les séances	34
Objectif n°6 : Utiliser les pronoms personnels sujets : je et tu	36
La fiche de préparation pour les séances	36
La comptine illustrée et le support du jeu des couleurs	38
Objectif n°7 : Construire des phrases interrogatives directes avec « Est-ce que... ? »	40
La fiche de préparation pour les séances	40
Objectif n°8 : Utiliser les pronoms personnels relatifs	42
La fiche de préparation pour les séances	42
Le jeu : Le jeu des supports	42
Période 3 : de janvier à février	
Objectif n°9 : Construire des phrases interrogatives indirectes	44
La fiche de préparation pour les séances	44
Les supports	44
Objectif n°10 : Utiliser les pronoms personnels sujets pluriels : nous et vous	50
La fiche de préparation pour les séances	50
La comptine illustrée : J'entends le temps	52
Les étiquettes : Météo, pronoms interrogatifs et sujets	53
Objectif n°11 : Construire des phrases interrogatives directes avec « Qui » et « Que »	54
La fiche de préparation pour les séances	54
La comptine illustrée : Qui ?	52
Objectif n°12 : Utiliser des temps du passé et des connecteurs temporels	56
La fiche de préparation pour les séances	56
Exemple : Le parcours de gymnastique	58
Période 4 : de mars à avril	
Objectif n°13 : Construire des phrases enrichies sémantiquement et syntaxiquement	60
La fiche de préparation pour les séances	60
Les dés pour le jeu des phrases	62
Objectif n°14 : Utiliser les temps du futur pour relater des événements à venir	64
La fiche de préparation pour les séances	64
La recette du Gâteau au chocolat	66
Exemple de production orale/écrite	68
Objectif n°15 : Construire des phrases interrogatives avec « Où... ? » et « Quand... ? »	70
La fiche de préparation pour les séances	70
Le jeu des animaux de la ferme	72
La comptine illustrée : Mais que se passe-t-il donc ?	73
Objectif n°16 : Utiliser les pronoms « ils » et « elles » et accorder le verbe au présent	74
La fiche de préparation pour les séances	74
Les étiquettes pour le jeu des mimes	76
Période 5 : de mai à juin	
Objectif n°17 : Utiliser et accorder des adjectifs qualificatifs	78
La fiche de préparation pour les séances	78
La comptine illustrée : De toutes les couleurs	80
Les étiquettes à colorier pour le jeu des couleurs	80
Objectif n°18 : Utiliser des noms ayant un pluriel irrégulier	82
La fiche de préparation pour les séances	82
Les étiquettes pour le jeu des pluriels	84
Objectif n°19 : Formuler des questions/réponses avec « Pourquoi... ? / Parce que... »	86
La fiche de préparation pour les séances	86
Les comptines illustrées : Pourquoi ? et Quel est ton nom ?	90
Objectif n°20 : Utiliser le temps du conditionnel présent	88
La fiche de préparation pour les séances	88
La comptine illustrée : La sorcière	90
Le matériel à photocopier	
Le tableau bilan	92

PÉRIODE 1
Objectif n°3

Utiliser les pronoms personnels sujets singuliers : il et elle

Compétences attendues à la fin de la période :
L'élève doit être capable de :
- remplacer un nom ou groupe nominal par un pronom approprié
- différencier le pronom masculin du féminin
- utiliser à bon escient les pronoms masculins et féminins

COMPTINE

Le jardinier et la jardinière

Mais que fait le jardinier ?
Il creuse des petits trous dans la terre.
Mais que fait la jardinière ?
Elle y dépose des petites graines.

Mais que fait le jardinier ?
Il rebouche les petits trous.
Mais que fait la jardinière ?
Elle arrose avec de l'eau.

Puis ils attendent tous les deux
que les plantes poussent...

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Etape 1 - Situation rituelle de l'appel 5 mn
- Lors de l'appel matinal, l'enseignant explique que chaque élève va répondre pour son voisin ou sa voisine. Il questionne les élèves : « Est-ce que X est là ? Est-ce que Y mange à l'école ? »
- Voici les réponses à privilégier : « Il (elle) est là / il (elle) n'est pas là » ou « Il (elle) est absent(e) »
- « Il (elle) mange à l'école/il (elle) ne mange pas à l'école » ou « Il (elle) mange à la maison. »
- Un élève peut questionner à son tour ses camarades.

Etape 2 - Apprentissage de la comptine
- L'enseignant présente la carte « Que voyez-vous ? » Il les laisse à utiliser.
- L'enseignant récite la comptine gestes simples. Ensuite il s'arrête puis 3... à qui répète. Dans un troisième temps, il sera possible de varier les questions et l'autre répond.

Etape 3 - Réinvestissement de la comptine 5 mn
- Il est possible de réinvestir la structure de la comptine avec un couple différent de personnages comme « Le boulanger et la boulangère » ou « Le fermier et la fermière ». (voir cartes page 29)
- Pour cela, il est nécessaire au préalable de lister les activités du boulanger et de la boulangère ainsi que les produits fabriqués : préparer, fabriquer, cuire, ranger, pain, croissant, brioches, étiquettes, farine, levure, eau et sel...

Etape 4 - Bilan 3 mn
L'enseignant questionne les élèves afin d'échanger sur les stratégies employées pour réussir.
« Qu'est-ce qui est difficile ? » : associer le personnage masculin ou féminin au pronom personnel adéquat
« Comment font les élèves qui réussissent ? »

Stratégies observées...

... pour associer le nom masculin à il et le nom féminin à elle :

→ Se poser la question : Est-ce une fille ? Est-ce un garçon ?

→ Mettre en parallèle : garçon avec il ou le, fille avec elle ou la

VARIABLES

Pour simplifier le jeu :

- Aider de supports visuels composés de cartes illustrant les différentes actions par exemple : cuire, ranger, verser...
- Changer l'ordre des lignes de la comptine en les regroupant par pronom

Pour complexifier le jeu :

- Ajouter un adjectif dans le groupe nominal pour l'allonger : Mais que fait le beau jardinier ?
- Ajouter un complément circonstanciel de lieu dans le groupe nominal afin d'éloigner le groupe nominal du pronom sujet contenu dans la réponse : Mais que fait le beau jardinier dans le pré ?

Prolongement

- Sur le même principe, composer une comptine avec « Le fermier et la fermière », « Le dompteur et la dompteuse »...

EVALUATION

L'enseignant pose 4 questions à l'élève : « Que fait le boulanger ? Mais que fait le jardinier ? »
« Que fait la boulangère ? Mais que fait la jardinière ? »

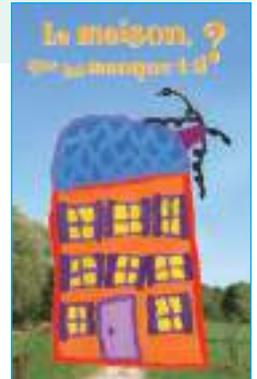
Niveau 1	L'élève ne parvient pas à répondre, (aucune phrase correcte sur 4), sans employer les pronoms il et elle.
Niveau 2	L'élève répond par au moins 1 phrase correcte sur 4, en employant le pronom il ou elle correctement.
Niveau 3	L'élève répond par 4 phrases correctes sur 4, en employant les pronoms il et elle.

Des albums pour améliorer la syntaxe



À qui était cette maison ?

Ça y est, Cendrillon a craqué ! Elle veut déménager. Accompagnez notre héroïne pour une journée de visites. Ouvrez bien les yeux ! Grâce aux indices dans les illustrations, l'enfant pourra deviner les noms des anciens propriétaires de ces drôles de maisons. Une lecture interactive qui lui permettra de découvrir les contes de manière ludique et de développer son sens de l'observation.
Thèmes : les contes, la maison, l'observation, la question



La maison, que lui manque-t-il ?

Ce livre original permettra, grâce à des questions et des dessins à la peinture placés sur un fond de véritables photographies de paysages, de visualiser l'évolution des dessins de l'enfant. Il abordera le vocabulaire des différentes parties d'une maison par l'ajout de détails successifs.

Thèmes : la maison, le bâtiment, la question



Le chien, où est-il ?

En suivant le petit chien tout au long des pages du livre, l'enfant va comprendre et apprendre les mots exprimant des positions dans l'espace : devant, derrière, sur, sous, à côté, à droite de... Ce livre peut aussi devenir le support visuel d'une comptine. En déroulant le texte au fil des pages, l'adulte puis l'enfant lui-même, pourra mener le jeu de questions-réponses.

Thèmes : le chien, les positions dans l'espace, la question

Le chat, que fait-il ?

En suivant le petit chat tout au long des pages de ce livre, l'enfant va comprendre et apprendre des mots exprimant des actions simples de la vie quotidienne : boire, demander, manger, attendre...

Thèmes : le chat, les actions, la question



Père-Noël, que te manque-t-il ?

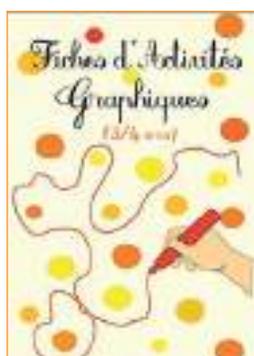
Ce personnage traditionnel de Noël, qui fait rêver petits et grands enfants ! Chaque élément est introduit par une devinette et la réponse est donnée en tournant la page. Voici un album interactif qui accompagnera l'enfant pendant cette merveilleuse période festive !

Thèmes : Noël, l'habillage, le Père Noël, la question

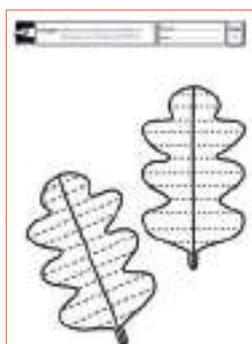
À qui était cette maison ? Art.17800	EAN 9782362041273	11,00€
La maison, que lui manque-t-il ? Art.17601	EAN 9782362040573	11,00€
Le chien, où est-il ? Art.17602	EAN 9782362040689	11,00€
Le chat que fait-il ? Art.17603	EAN 9782362040672	11,00€
Père-Noël, que te manque-t-il ? Art.17175	EAN 9782362041099	11,00€

Collection « Fichiers d'activités »

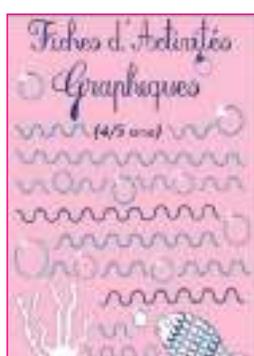
Fichiers d'activités graphiques



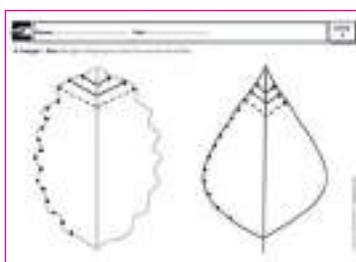
Fichier PS



Les activités graphiques proposées dans les 31 fiches destinées aux enfants de **Petite Section** visent la maîtrise progressive du tracé afin que le jeune enfant gère plus harmonieusement son espace graphique. La première partie vous propose des activités nécessaires pour combler et valoriser le simple plaisir de laisser une empreinte, découvrir des matières et des supports différents. La progression permet de canaliser et d'affiner le geste. Dans la deuxième partie, les activités permettent de découvrir et de tracer : lignes verticales, horizontales, obliques, brisées, ondulées, quadrillage, cercles, boucles, spirales, ponts...



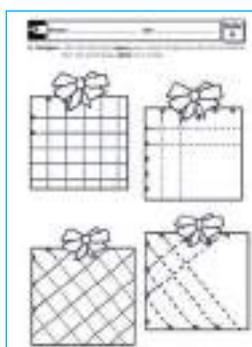
Fichier MS



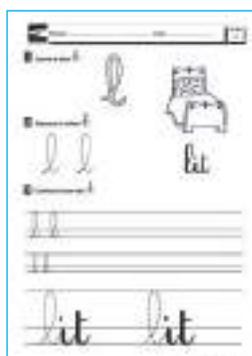
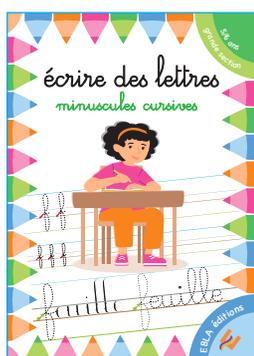
Ces activités graphiques visent à exercer, à affiner l'aisance dans les gestes et à aider l'enfant de **Moyenne section** à miniaturiser la production des principaux éléments graphiques: lignes droites, cercles, lignes brisées, lignes ondulées et boucles. Pour cela, le fichier propose des « gammes graphiques » pour exercer précisément les gestes préalables à une écriture cursive. Voici 24 fiches regroupées par thème graphique (vers le rond, la ligne...), accompagnées d'indications pour l'enseignant ainsi que 12 gammes graphiques.



Fichiers GS



Les activités graphiques proposées visent à aider l'enfant de **GS** à miniaturiser la production des principaux éléments graphiques nécessaires à une écriture en lettres cursives correctement formées et orientées. Avec les 5/6 ans, l'objectif est de consolider l'aisance du geste graphique pour copier des mots en lettres cursives. Les 43 fiches sont accompagnées d'indications pour l'enseignant et regroupées par thème graphique (ligne, boucle...) et quelques modèles sont présentés afin d'aborder ponctuellement l'écriture d'un message car l'objectif principal de l'écriture reste la communication par un message écrit.



Afin d'aider l'enfant de **Grande Section** dans son apprentissage progressif de l'écriture cursive, ce recueil d'activités est accompagné d'un grand poster. La quarantaine de fiches présentent les lettres de l'alphabet (minuscules cursives), regroupées selon leur élément graphique caractéristique (ligne verticale, horizontale, cercle, feston...) et introduites par ordre croissant de difficulté. Chaque forme est introduite par une fiche de graphisme pour entraîner le geste graphique, des gammes graphiques pour miniaturiser et organiser les éléments graphiques entre deux lignes et s'exercer à répéter les tracés.

Fiches d'activités graphiques 3/4 ans Art.17801	EAN 9782915426199	29,00€
Fiches d'activités graphiques 4/5 ans Art.17802	EAN 9782913393134	29,00€
Fiches d'activités graphiques 5/6 ans Art.17803	EAN 9782913393127	29,00€
écrire des lettres minuscules cursives 5/6 ans Art.17804	EAN 9782915426366	29,00€

Collection « Fichiers d'activités »

Activités de discrimination visuelle

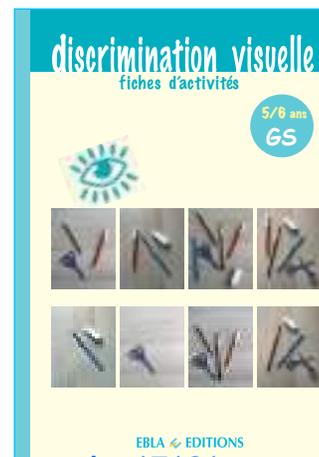
Ces 3 recueils proposent des jeux de société : jeu de Kim, loto, memory, et des activités photocopiables permettant d'exercer la discrimination visuelle des enfants (PS, MS et GS) avec des exercices ludiques, simples et progressifs accompagnés d'évaluations. Les activités visent à stimuler l'attention visuelle, aiguïser la discrimination visuelle, en déclenchant l'attention et la réflexion à partir de dessins, formes, lettres, chiffres et mots vus...



ART 17159



Art.17160



Art.17161

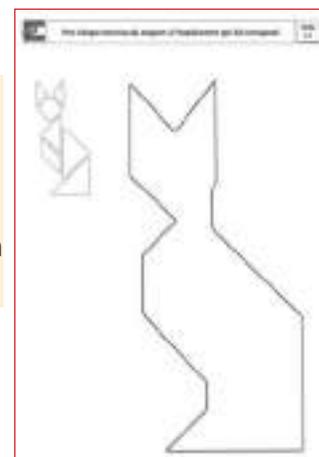


Activités autour du Tangram

Le fichier "Tangram" est évolutif, de la simple reconnaissance des différentes formes géométriques à la réalisation de figures complexes d'après leur seul contour. Destinées aux élèves de Cycle 1 (3/6 ans) voici une quarantaine d'exercices à réaliser avec le tangram en carton pour lequel un patron est proposé dans l'ouvrage.

Activités d'Origami

Ce fichier vous permettra d'aborder la découverte de la géométrie dans l'espace par l'art du pliage. Voici des pliages simples à réaliser (cœur, poisson, renard, baleine, papillon, sapin, maison...) à l'aide d'une feuille de papier. Ils sont présentés sous forme de fiche technique utilisant des images séquentielles légendées: illustrations légendées et numérotées, présentées dans l'ordre chronologique.



Activités Discrimination PS	EAN 9782362041204	29,00€
Activités Discrimination MS	EAN 9782362041211	29,00€
Activités Discrimination GS	EAN 9782362041228	29,00€
Activités Tangram 3/6 ans	EAN 9782915426809	29,00€
Activités Origami 3/6 ans	EAN 9782915426953	29,00€





Le prince cracra

La princesse est en âge de se marier. De nombreux princes viennent au château pour lui faire la cour. Mais la reine ne les trouve pas assez bien pour sa fille, ils sont bien trop bêtes ! Un prince pourrait convenir, mais le problème, c'est qu'il n'apporte aucune attention à sa propreté et à son apparence en général. Derrière son dos on le surnomme... le prince cracra. Si une personne le prenait en main et lui enseignait quelques bases, il ferait un excellent époux...

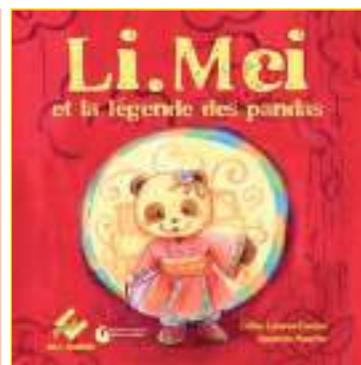
Thèmes de l'histoire : l'hygiène - les princes et princesses

Li.Mei et la légende des pandas

Aujourd'hui, Li.Mei fait sa rentrée dans sa nouvelle école. Elle appréhende car elle ne connaît personne. Va-t-elle se faire de nouveaux amis malgré son pelage différent ?

Ce livre aborde les thèmes de la rentrée, de la différence, mais aussi de l'acceptation de soi et des autres à travers une belle légende chinoise.

Thèmes de l'histoire : le panda - la Chine - la rentrée à l'école - la différence - vivre ensemble



Au fond de la flaqué

C'est triste, les jours de pluie, quand tout est gris ! C'est ce que pense Anna, en se promenant sous son grand parapluie transparent. Mais soudain, sous ses bottes, l'eau s'illumine et scintille ! Que se passe-t-il donc ? Un fabuleux secret se cacherait-il au fond de la flaqué ?

Thèmes de l'histoire : la joie - les émotions - la tristesse - la pluie - l'hiver - l'imagination

Mais, qu'est-ce donc ?

Un album interactif, riche en vocabulaire et découverte qui permet aux enfants d'en apprendre plus sur les dinosaures de manière ludique. Au fil des pages, à partir d'une devinette, l'enfant s'interroge sur une forme présente dans une loupe en la comparant à différents objets et animaux. En tournant la page, il découvre qu'il s'agit d'une caractéristique d'un dinosaure avec à chaque fois son illustration et quelques éléments sur son mode de vie.

Thèmes : les dinosaures, la question



Le prince cracra Art.17806	EAN 9782362040917	12,90€
Li.Mei et la légende des pandas17807	EAN 9782362040634	12,90€
Au fond de la flaqué Art.17808	EAN 9782362040252	12,90€
Mais, qu'est-ce donc ? Art 17809	EAN 9782362041037	11,00€