

Mycomicro

MANOLO Catalogue 2018

Littérature 3-18 ans

Logiciels agréés

TBI - DYS



© 2018 Mycomicro



Logiciels - Manuels - Livres Jeunesse

www.Mycomicro.com - 02 353 00 49

VieBat Mycomicro SPRL- 13 rue du Presbytère 7110 Houdeng-Aimeries Belgique TVA BE0896058977

Primaire - Secondaire

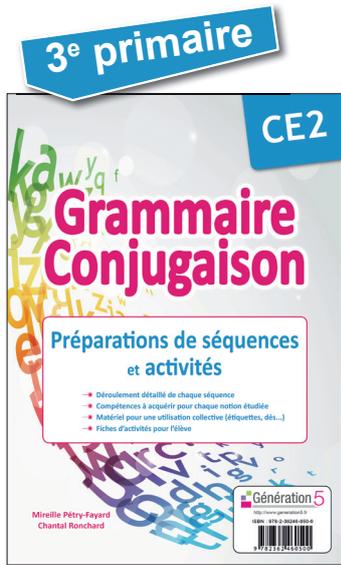
Partie 1 : Logiciels agréés / fiches photocopiables subsidiées

Partie 2 : Livres Jeunesse subsidiés de 3 à 18 ans

Partie 3 : Manuels agréés le catalogue sera envoyé à nos clients «Manuels». **OCT. 18**

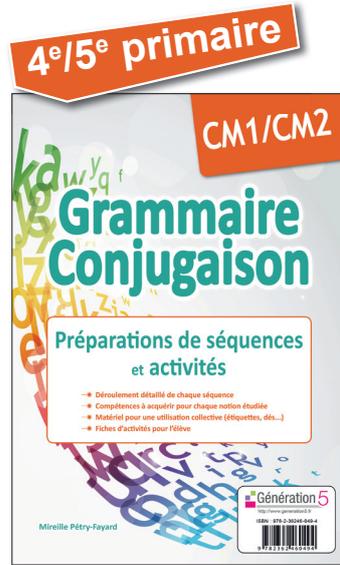
FICHIERS PÉDAGOGIQUES AGRÉÉS et SUBSIDIÉS

Des séquences clé en main, couvrant la totalité de l'année scolaire, pour étudier la grammaire et la conjugaison



Code article : 2329
Agrément n°5438

49 €



Code article : 2330
Agrément n°5437

49 €

Fichier CM1/CM2 : extraits

Format photocopiable

Pour l'enseignant : présentation détaillée de la séquence

LA PHRASE NÉGATIVE

Grammaire CM1/CM2

Compétences du socle commun (palier 2)

- Distribuer les mots selon leur nature.
- Identifier les fonctions des mots dans la phrase.
- Orthographe : reconnaître et savoir écrire les lettres de la lettre.

Objectifs

- Identifier des phrases négatives.
- Transformer correctement des phrases affirmatives en phrases négatives et inversement.
- Transformer des phrases affirmatives en phrases négatives.
- Transformer des phrases négatives en phrases affirmatives.
- Former des phrases négatives à partir de phrases affirmatives.
- Former des phrases affirmatives à partir de phrases négatives.
- Former des phrases négatives à partir de phrases négatives.
- Former des phrases affirmatives à partir de phrases affirmatives.

1 Mise en situation / recherche / constat

Voici quelques phrases entendues dans la cour de récréation. Classez-les en deux colonnes selon qu'elles sont à la forme affirmative ou négative.

Lili veut plonger.	L'eau n'est pas chaude.	Théo ne nage jamais sans ceinture.	Mon maillot n'est pas sec.
Le parasol est planté.	Lili veut plonger.	N'oublie pas la crème solaire !	L'eau n'est pas chaude.
Phrases affirmatives	Phrases négatives	Phrases affirmatives	Phrases négatives

Mise en commun

Écris le texte suivant en disant le contraire. Fais attention aux adverbes de négation soulignés.

Il était une fois... un clown qui faisait rire... Il avait un nez rouge, portait de ridicules chaussures, tapait toujours sur des casseroles et s'écriait souvent par terre... Il savait encore amuser les enfants et avait beaucoup de succès!

Il était une fois...
Il avait un nez rouge, portait de ridicules chaussures, tapait toujours sur des casseroles et s'écriait souvent par terre...
Il savait encore amuser les enfants et avait beaucoup de succès!

Trouve des phrases négatives qui ont le même sens que les phrases affirmatives suivantes. Attention, il faudra changer certains mots.

Exemple : Je suis content. > Je ne suis pas mécontent.

Le chien est méchant. Marche lentement !
Mon frère est petit. Ce film est triste.

Par groupe de deux, écrivez quelques règles du code de la route. Vous devrez employer des phrases négatives.

Pour l'élève :
fiche d'activités à compléter

FICHE D'ACTIVITÉS

Non-Person... Date...

LA PHRASE NÉGATIVE

Ces phrases ont été entendues dans la cour de récréation. Corrige-les et entoure les mots de la négation.

Il entend rien... Tu connais pas les règles!
J'veux pas courir!
Crie pas si fort!
J'ai jamais dit ça!
Y'a personne dans la cour.

Dis le contraire en utilisant les mots suivants.

ne... jamais
ne... rien
ne... guère
ne... plus
ne... personne
ne... ni... ni

Je vois quelqu'un au loin.
Théo veut encore une tartine.
D'ici, je vois tout!
Vincent répète toujours la même chose.
Le chat aime les souris et les poissons.
Élodie aime beaucoup la neige.

Écris le texte suivant en disant le contraire. Fais attention aux adverbes de négation soulignés.

Il était une fois... un clown qui faisait rire... Il avait un nez rouge, portait de ridicules chaussures, tapait toujours sur des casseroles et s'écriait souvent par terre... Il savait encore amuser les enfants et avait beaucoup de succès!

Trouve des phrases négatives qui ont le même sens que les phrases affirmatives suivantes. Attention, il faudra changer certains mots.

Exemple : Je suis content. > Je ne suis pas mécontent.

Le chien est méchant. Marche lentement !
Mon frère est petit. Ce film est triste.

Par groupe de deux, écrivez quelques règles du code de la route. Vous devrez employer des phrases négatives.

Écris le texte suivant en disant le contraire. Fais attention aux adverbes de négation soulignés.

Il était une fois... un clown qui faisait rire... Il avait un nez rouge, portait de ridicules chaussures, tapait toujours sur des casseroles et s'écriait souvent par terre... Il savait encore amuser les enfants et avait beaucoup de succès!

Trouve des phrases négatives qui ont le même sens que les phrases affirmatives suivantes. Attention, il faudra changer certains mots.

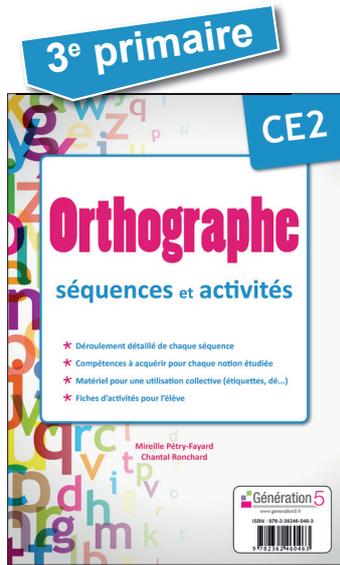
Exemple : Je suis content. > Je ne suis pas mécontent.

Le chien est méchant. Marche lentement !
Mon frère est petit. Ce film est triste.

Par groupe de deux, écrivez quelques règles du code de la route. Vous devrez employer des phrases négatives.

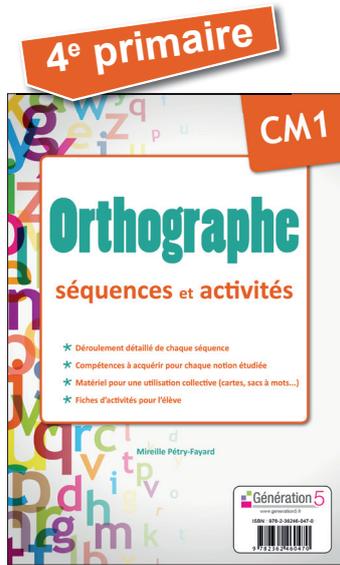
FICHIERS PÉDAGOGIQUES AGRÉÉS et SUBSIDIÉS

Des séquences clé en main, couvrant la totalité de l'année scolaire, pour l'apprentissage de l'orthographe



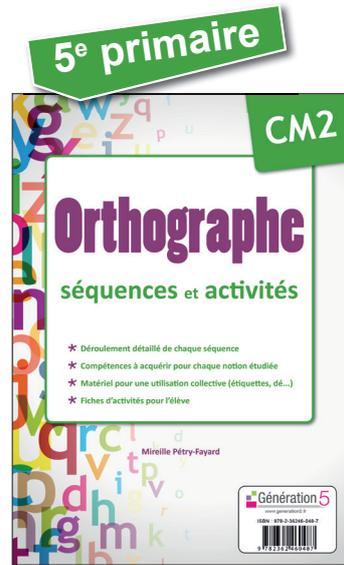
Code article : 2326
Agrément n°5441

49 €



Code article : 2327
Agrément n°5439

49 €



Code article : 2328
Agrément n°5440

49 €

Fichier CM1 : extraits

Pour l'enseignant : présentation détaillée de la séquence

Format photocopiable

Orthographe - CM1

NOMS MASCULINS en [e]

Complète du socle commun (partir 2)

- Matiniser l'orthographe féminine.
- Comparer la correction et la forme simple tout de la rédaction ou de sa dictée. En je réviser les règles de l'orthographe et de la ponctuation.
- Savoir utiliser un dictionnaire papier ou numérique.

Objectifs

- Écrire sans erreur les noms masculins en [e].
- Mécaniser la graphie des exceptions.

1) Mise en situation / recherche / constat

Diagnostiquer la règle d'écriture des noms masculins en [e] par l'observation d'exemples.

Montrer les cartes-images des objets suivants et faire venir au tableau au fur et à mesure le nom de chaque objet précédé d'un déterminant

- un panier
- du café
- un calendrier
- un cahier
- un rosier

Après avoir nommé chaque objet, les élèves cherchent le son final et

Quel est le point commun entre ces noms ?

— ils sont tous masculins et se terminent par le son [e].

Peut-on déduire une règle d'écriture commune à tous ces noms ?

— panier, cahier, rosier, calendrier... peuvent être rapportés à la terminaison [e].

— café, musée sont des exceptions.

2) Travail individuel

Confronter la règle des noms masculins en [e] en automatisant l'écriture des noms d'arbres.

Qui me produit ?

Trouve l'arbre qui donne chacun de ces fruits.

Tu peux t'aider du dictionnaire.

3) Principe énoncé : trace écrite

Verbaliser à nouveau la règle avec les élèves et l'écrire sur d'exemples de référence.

Les noms masculins en [e] s'écrivent généralement [e] (noms de métiers, arbres...).

Ex : le carossier, le boulanger, le goûter...

SAÛSÉ : le fossé, le pré, le carré, le marais, le lycée, le musée, le pied, le nez...

4) Recherche par groupe de deux

S'approprier l'orthographe de quelques exceptions des noms masculins en [e].

Trouve des noms masculins en [e] qui ne font pas leur terminaison en [e].

5) Travail sur l'ardoise

Vérifier l'acquisition de l'orthographe des noms masculins en [e] en procédant à la dictée immédiate des élèves encore hésitants sur le choix de l'écriture.

L'enseignant énonce des noms masculins en [e]. Les élèves écrivent la terminaison sur leur ardoise.

un charcutier ; le prunier ; un dîner ; l'oreiller ; le pompier ; un droitier ; un carré ; un infirmier ; le nez ; le musée ; un olivier ; le pied ; du glacier ; le lever ; du café.

6) Évaluation

Écrire sans erreur les noms masculins en [e]. Savoir orthographier les exceptions.

Complète les noms masculins en [e]. Attention, il y a un intrus : colorie-le !

Au coucher du soleil, le prisonnier s'est évadé.

Sur mon calendrier, je cherche le premier jour de l'été.

Je prends mon panier et je vais au marché.

Dans le verger, il y a de beaux pommiers et de magnifiques cerisiers.

Après le déjeuner, je t'attendrai à l'entrée du musée. "Entrée" est un nom féminin.

Sur du papier, j'ai dessiné un carré avec quatre côtés bien égaux.

L'infirmier me soigne : je me suis tordu le pied en courant dans le pré.

7) Réinvestissement

Consolider l'écriture des noms masculins en [e], notamment les noms de métiers.

Avec ton voisin, trouve au moins 10 noms masculins de métiers se terminant par [e]. Fais le plus vite possible !

Ex : un hôte, le crémier, le bijoutier, le serrurier, un pâtissier, le charpentier, un charcutier, le poissonnier, le coiffeur, le boulanger, le pâtissier, le poissier, le fermier.

Écris dans l'ordre chronologique les noms des repas possibles dans une journée.

Tu peux t'aider du dictionnaire.

petit déjeuner, dîner, goûter.

Pour l'élève : fiche d'activités à compléter

FICHE D'ACTIVITÉS

Nom-Prénom : _____ Date : _____

1) NOMS MASCULINS en [e]

Quel est le point commun entre ces noms ?

— ils sont tous masculins et se terminent par le son [e].

Peut-on déduire une règle d'écriture commune à tous ces noms ?

— panier, cahier, rosier, calendrier... peuvent être rapportés à la terminaison [e].

— café, musée sont des exceptions.

2) Trouve des noms masculins en [e] qui ne font pas leur terminaison en [e].

Il vient de naître et babille dans son berceau, c'est un _____.

_____ C'est une saison où il fait chaud.

Cette figure a 4 côtés égaux et 4 angles droits, c'est un _____.

Mon frère est en classe de terminale, il va au _____.

Il est bouché quand on est enrhumé, c'est le _____.

Les vaches broutent dans le _____.

Un quadrilatère est une figure à quatre _____.

Je ne peux plus marcher, je me suis cassé le _____.

Le matin, je bois du _____ ou du _____.

3) Complète les noms masculins en [e]. Attention, il y a un intrus : colorie-le !

Au couch _____ du soleil, le prisonni _____ s'est évadé.

Sur mon calendri _____, je cherche le premier jour de l'été _____.

Je prends mon pani _____ et je vais au march _____.

Dans le verg _____, il y a de beaux pomm _____ et de magnifiques cerisi _____.

Après le déjeun _____, je t'attendrai à l'entr _____ du mus _____.

Sur du papier, j'ai dessiné un carr _____ avec quatre côt _____ bien égaux.

L'infirm _____ me soigne : je me suis tordu le pi _____ en courant dans le pr _____.

4) Avec ton voisin, trouve au moins 10 noms masculins de métiers se terminant par [e]. Fais le plus vite possible !

5) Écris dans l'ordre chronologique les noms des repas possibles dans une journée.

Tu peux t'aider du dictionnaire.

Le logiciel Noldus au quotidien dans votre école. Tous sont agréés.

1) Dans le bureau du Directeur ou de la Directrice.

Quand, à huit heures du matin, un enseignant signale son absence pour maladie, le Directeur/la Directrice démarre le logiciel Noldus. Dans « Menu », l'option d'« Impression d'une série d'exercices » permet de sélectionner parmi plus de 6000 exercices, des exercices appropriés et qui concernent la matière en cours dans la classe du titulaire absent. Ces exercices peuvent être imprimés instantanément, que cela soit en français ou en calcul. En très peu de temps des pages sont imprimées et prêtes à être photocopiées. Via une autre option, des rappels de la matière peuvent être imprimés. Pour les plus grands, des lectures peuvent être imprimées ainsi que les questionnaires s'y rapportant. Il est 8h15, la classe a du travail en rapport immédiat avec la matière qui aurait dû être vue.

2) Une leçon à donner – Des règles à rappeler.

Sur un TBI, sur un écran avec un simple projecteur numérique ou même avec un rétroprojecteur, l'enseignant sélectionne la fiche matière dans la liste proposée. Inutile d'écrire au tableau des exemples de phrases emphatiques ou une règle concernant le participe passé, Noldus contient déjà cette fiche. De plus, avec un simple traitement de texte, vous pouvez la modifier si vous le désirez.

3) Avec l'aide du clavier virtuel Windows, réalisez sur TBI des exercices.

Rien de plus simple que de choisir une série d'exercices classés par difficulté croissante et de les projeter sur TBI. Chaque exercice contient 10 questions. Tous les élèves travaillent ou un seul élève au TBI effectue l'exercice devant la classe. À tout moment il peut relire ses réponses et modifier l'une ou l'autre avant de valider sa dixième réponse.

La feuille de correction fait alors apparaître le résultat. Suivant l'option choisie dans le logiciel, les bonnes réponses souhaitées apparaissent ou pas.

4) Sur ordinateur, par les élèves en gérant de multiples niveaux.

Noldus a été conçu pour répondre au besoin de gérer une multitude de niveaux de compréhension dans une même classe. Chaque élève réalise l'exercice qui lui correspond (pédagogie différenciée). Chaque exercice est immédiatement corrigé ce qui allège considérablement le travail de l'enseignant. Chaque réponse, chaque résultat ainsi que l'historique des exercices réalisés sont mémorisés dans les « Résultats globaux » de l'élève. Si l'exercice est résolu valablement, Noldus propose l'exercice suivant, celui-ci comportera des difficultés supplémentaires. Un exercice, quel qu'il soit, pourra être recommencé autant de fois que souhaité. Il sera toujours possible d'imprimer les exercices réalisés.

5) Sur papier.

L'enseignant peut dans le cadre de la classe, avec la version pro ou pro clé USB, imprimer une série d'exercices, des lectures, des règles et les photocopier. Chaque exercice possède trois chiffres pour un classement optimal. Le premier étant l'année d'études, le deuxième la matière principale (grammaire, conjugaison, orthographe, ...) et le dernier permet de simplement préciser la matière.

6) Noldus pour exploiter votre projet pédagogique.

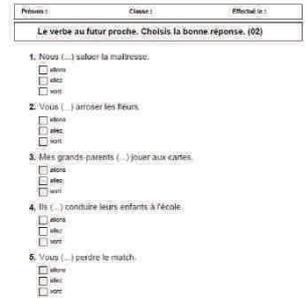
Noldus est livré avec un outil auteur (« Éditeur ») qui permet de modifier ou de créer de nouveaux exercices. Vous partez par exemple à la ferme avec vos élèves, utilisez votre smartphone pour photographier les œufs, les champs, les poules, ... Vous pourrez intégrer vos photos dans Noldus et poser des questions en rapport avec celles-ci. Vous créerez des exercices de 10 questions.

7) Noldus pour savoir quel élève a besoin d'aide !

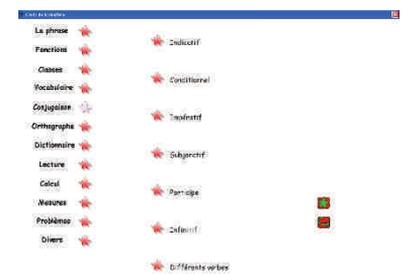
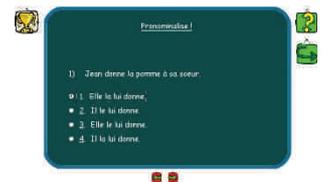
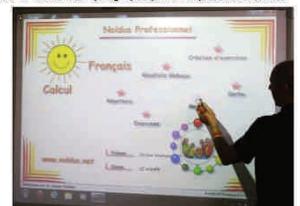
Chaque enseignant a un jour rêvé de savoir ce que chacun de ses vingt-cinq élèves a compris, a retenu de la leçon, et ce afin de pouvoir intervenir efficacement auprès de ceux qui auraient encore besoin d'explications. À l'heure des budgets régionaux pour des projets « Cyber », les écoles peuvent faire le bon choix en commandant non pas des tablettes mais des mini-ordinateurs avec clavier détachable. Noldus fonctionne sous Windows® donc sur des tablettes et des ordinateurs sous Windows®. Avec NOLDUS, chaque élève répond aux questions proposées, pour lui seul, par l'enseignant. En paramétrant très simplement le logiciel, la feuille de correction de l'élève qui a obtenu moins d'un certain pourcentage s'imprime en indiquant où se trouvent les erreurs mais sans donner la correction. L'élève prend sa feuille et corrige à sa place son exercice sur papier. L'enfant doit alors faire corriger sa correction auprès de son enseignant. À ce stade, soit l'enfant a su se corriger et peut continuer avec Noldus à effectuer des exercices de plus en plus complexes, soit il n'a pas su se corriger et l'enseignant peut intervenir efficacement et envisager éventuellement pour cet enfant une remédiation. Avec Noldus et des petits ordinateurs ou des tablettes, Windows et une imprimante, l'enseignant peut savoir à tout moment quel enfant a besoin de lui. Les plus doués peuvent quant à eux continuer à avancer.

Pour ces 7 raisons Noldus est le meilleur outil scolaire ... Que dire de plus ? En achetant Noldus vous posséderez le résultat de 35 années d'expérience d'un enseignant et directeur qui a travaillé en classe unique. Noldus Pro s'installe sur un ou plusieurs ordinateurs ou dans toutes les classes d'une école avec la « Licence sur site » sans aucune limitation du nombre d'ordinateurs. Noldus fonctionnera durant toute la vie du PC. En cas de changement de PC ou de disque dur dans les cinq années, vous recevez de nouvelles clés d'activation. Noldus existe également sur clé USB valable 365 jours. Cette solution permet d'accompagner les enfants malades à la maison ou même pendant les vacances scolaires.

Noldus Pro non limité dans le temps existe en version TOUT le primaire en français et mathématiques (1^{ère} 2^e 3^e 4^e 5^e 6^e primaires) ou uniquement pour une seule classe. Secondaire : Uniquement la matière du cours de français.



- La phrase active ou passive**
- Dans une phrase **ACTIVE**, le **SUJET FAIT** l'action ou **EST DANS UN CERTAIN ETAT**.
Ex : Un couvreur remplace les ardoises.
(Le sujet « Un couvreur » fait l'action)
Aujourd'hui, mon frère est malade.
(C'est l'état de mon frère)
 - Dans une phrase **PASSIVE**, l'action est faite par quelqu'un d'autre que le sujet :
soit on le dit dans la phrase, soit il faut le deviner.
Le **SUJET**, lui, **SUBIT** cette action puisqu'il n'agit pas.
Ex : Les ardoises ont été remplacées par le couvreur.
(On sait que c'est le couvreur qui agit puisqu'il a remplacé les ardoises)



Livres

éditions **Adabam**

Pédagogie

Collection **LIRE POUR RIRE**

Amener l'enfant à la lecture par l'humour !

**LIVRES ADAPTÉS
DYSLEXIE**

Difficulté d'apprentissage

Livres adaptés : découpage des mots, lettres muettes, présentation aérée... Une aide indispensable pour prendre confiance et devenir un champion de lecture !

Une adaptation inédite

Ravi, Elzéard n'a plus qu'une
idée en tête : essayer son vélo !

Dans l'après-midi, le cycliste
réapparaît tenant son vélo en

mille morceaux :

guidon, selle,

pédalier,

sonnette... tous

les éléments sont

entremêlés !

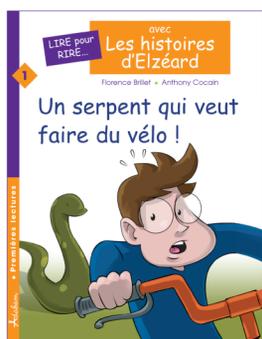


- Elzéard, qu'est-il arrivé à
ton vélo ? s'écrie papa. Et ne
me raconte pas d'histoires !

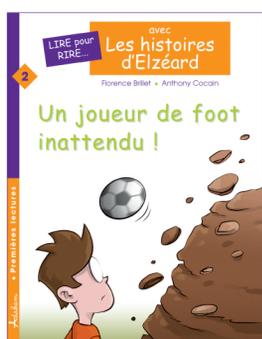
- Oh ! Papa, tu ne vas pas
me croire ! Je viens de vivre
une aventure incroyable...



Titres disponibles



Code art. 5606
Agrément n°5243
5,50 € TTC



Code art. 5605
Agrément n°5244
5,50 € TTC



Code art. 5607
Agrément n°5245
5,50 € TTC

Tous nos livres
sont imprimés
sur du papier
labellisé PEFC
avec des encres
végétales.



Editeur
RESPONSABLE



Code art. 6344
Agrément n°5786
5,50 € TTC



Code art. 6346
Agrément n°5785
5,50 € TTC

Nos livres sont également disponibles
sans adaptation pour que tous les élèves
de la classe puissent travailler sur le même livre :

Un serpent qui veut faire du vélo (code 5609),
Un joueur de foot inattendu (code 5608),
Une partie de pêche mordante (code 5610),
Dompteuses d'insectes (code 6345),
Nouveaux voisins, nouveaux copains (code 6347).

Tous fans d'Adabam!

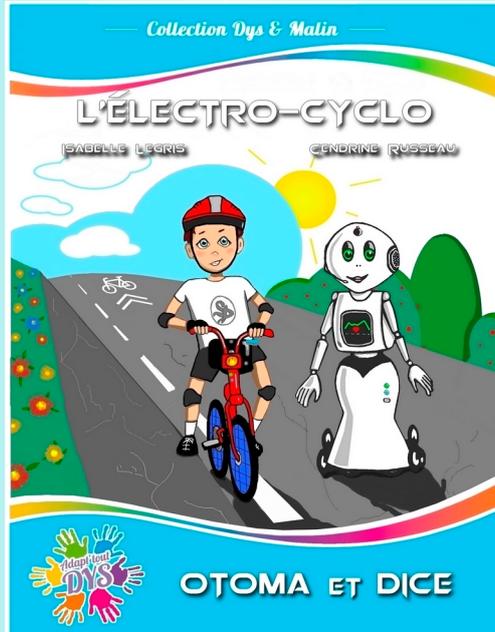


Vous présente

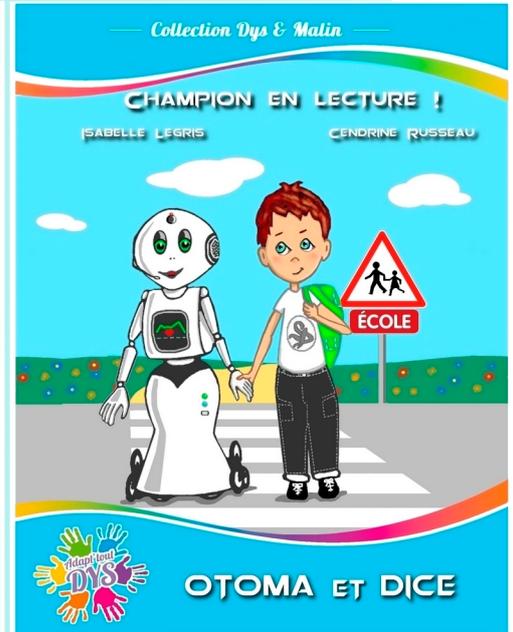
Des livres adaptés *aux dyslexiques* ou en retard d'apprentissage à l'aide de ponts phonétiques, lettres muettes et caractères adaptés grossis...



Code article : 7962
Prix : 6,00 €



Code article : 7960
Prix : 5,50 €



Code article : 7958
Prix : 5,50 €

Chez *Adapt'tout dys*, nos histoires évoquent les difficultés des lecteurs *DYS*. Dans les aventures d'**Otoma et Dice**, nous mettons en lumière leurs différences et le difficile parcours scolaire auxquels ils sont confrontés. Le succès est y cependant toujours au rendez-vous. Nos ouvrages visent à réhausser l'estime du jeune lecteur en donnant des clés pour réussir. "**Qui se cache derrière le Soleil ?**" aborde des notions autour du système solaire. Tous nos livres sont édités avec ou sans ponts phonétiques.



Parfois le soir, avant d'aller au lit, je regarde la Lune.
Papa m'a raconté qu'un monsieur avec une fusée est même monté là-haut pour y planter un drapeau !



— Je sais papa, mon cerveau oublie ! Tous les jours, je dois réapprendre les bons mouvements ! Je commence à me décourager ! Je n'y arriverai jamais ! Je suis trop nul !

Mon père, pour me rassurer, me serre fort dans ses bras.

10

11

Livres

éditions **Adabam**

Pédagogie

Collection À LA CONQUÊTE DE LA LECTURE

Enfin une collection conçue pour faciliter
le déchiffrage de la lecture !



**Idéal pour les enfants
DYS ou en difficulté !
Dès 6 ans**

Présentation aérée - Texte en gros caractères
Police apaisante DYS - Vocabulaire adapté
Vignettes avec sons mis en avant en couleur
Répétition de mots ou de phrases pour faciliter
leur mémorisation - Ponts phonémiques
Illustrations qui aident à la compréhension...

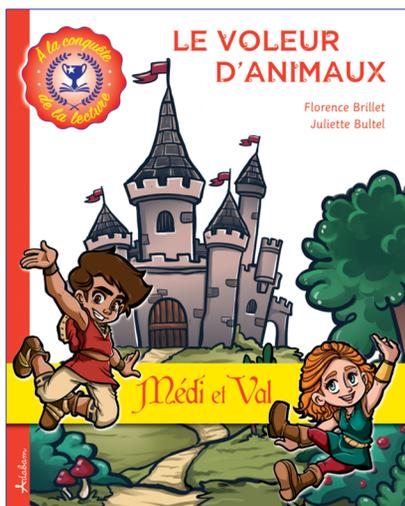
**Et bien d'autres innovations
pour partir à la conquête de la lecture !**



Ils se cachent dans un trou.
Un homme grand et fort arrive.
Il porte un loup sur son dos.



11

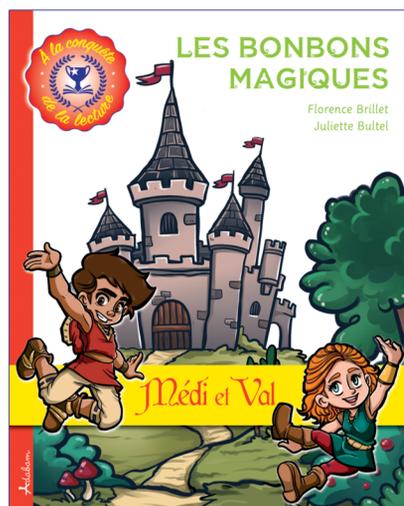


Sons mis en avant :

EN - AN - OU - ON

EAN 9782918373568 / 5,50 € TTC

28 pages - Code art. 7126



Sons mis en avant :

EAU - AU - OU - ON

EAN 9782918373575 / 5,50 € TTC

28 pages - Code art. 7127



Tous nos livres sont imprimés
sur du papier labellisé PEFC
avec des encres végétales.



Éditeur
RESPONSABLE

Tous fans d'Adabam!



Pour créer un devis pour l'Administration Communale...

Pour encoder une commande et recevoir immédiatement la facture avec le numéro d'agrément de chaque article...

... Le site Mycomicro.com (.net) vous le permet en quelques **minutes avec les codes articles**.

Si vous n'êtes pas client, allez dans paramétrer mon école et cherchez-la par code postal pour remplir l'adresse de facturation ou contactez-nous mycomicro.com@gmail.com



Catalogue Fournitures 2018 : 837 pages

Catalogue Didactique 2018 : 16 pages



NOUVEAU ! Fournitures Scolaires Mars-Septembre 2018

Catalogue Cahiers - Guides - Jeux éducatifs - Logiciels Livres - Manuels - 534 pages



BESOIN D'AIDE ?
Belgique 02/353.00.49 France 09/72.50.84.54
50 logiciels 39,99€/mois Souscrire

Email

 Mot de passe

[Mot de passe oublié](#)
 Paramétrer votre école
 Autres clients (non école)

- ACCUEIL
- Recherche RAPIDE
- Catalogue
- Recherche avancée
- Vos devis
- Vos commandes
- Vos factures
- S.A.V.

Vous pouvez passer vos commandes pour MANOLO 2018 dès aujourd'hui !

Mycomicro (viebat sprl) - 13 rue du Presbytère
 7110 Houdeng-Aimeries TVA: BE0896058977
 T: 02/353.00.49 F: 02/353.15.44 EMAIL: mycomicro.com@gmail.com
 SERVICE APRES VENTES : 064 / 86 02 50 - Urgence 0491 / 524.694
 compte bancaire de VIEBAT SPRL IBAN : BE94 3631 4578 8414 BBRUBEBB

Obtenez votre devis ou facture immédiatement

En sélectionnant les articles, vous pouvez obtenir, en ligne, un devis écrit par email ou passer une commande pour votre établissement scolaire ou commune.

[Charger un ancien panier](#)

Astuces : Pour accéder à vos anciens paniers ou pour obtenir un devis ou valider une commande vous devez vous identifier en haut à droite avec email et mot de passe. Email et mot de passe sont à définir dans la fiche de l'école.

Vous êtes une école ?

Suivez ces 3 étapes

1) en haut à droite, identifiez l'école en la cherchant par code postal. Complétez votre adresse de facturation, votre email et mot de passe.

Si vous avez déjà complété précédemment votre email et mot de passe : Vous pouvez vous identifier tout en haut à droite en introduisant l'email et mot de passe

2) choisissez les logiciels et livres que vous désirez acheter. (Catalogue onglet orange)

3) Confirmez votre panier et choisissez d'obtenir un DEVIS ou de commander pour obtenir une FACTURE.

COMMANDE RAPIDE par CODES ARTICLES du catalogue Mycomicro					
Code_Article	Titre	Quantité	Prix	Total	
6522	Homophones : ou, où. En montagne ou à la mer. Pierre ne sait jamais où il partira en vacances ?	1	5,00	5,00 €	
6526	Homophones : on, ont. Cahier d'exercices Série 1 60 questions - Agréé non subsidié	1	5,00	5,00 €	
		0	0,00	0,00 €	



- Logiciels agréés
 - Librairie
 - Manuels agréés
 - 18.000 Fournitures générales
 - Livres Jeunesse
 - Jeux éducatifs / créatifs
-

Homophones a. as. à : Tu as découvert que Pie					
1	x	5,00 €	=	5,00 €	
					<input type="button" value="+"/>
					<input type="button" value="-"/>
CEST NOËL Préparons Noël en chantant					
1	x	16,49 €	=	16,49 €	
					<input type="button" value="+"/>
					<input type="button" value="-"/>

- 1) En haut à droite connectez-vous. (votre panier sera **automatiquement sauvé**)
- 2) **Sur la page d'accueil, dans la colonne CODE_ARTICLE, introduisez le code article** du livre jeunesse, du manuel agréé, du logiciel. Modifiez la quantité si nécessaire ou cliquez ailleurs.
- 3) Cliquez sur AJOUTER AU PANIER

Tout en haut : **l'image du panier** vous donne le récapitulatif.



NOUVEAU : Vous pouvez visualiser le panier au format PDF SANS terminer votre panier. C'est idéal pour contrôler. (Bouton bleu ICI Imprimez en étant connecté)

Coordonnées de livraison

[Modifier l'adresse de livraison](#)

Foire du livre de BXL

Vente comptoir

1000 BXL

Coordonnées de facturation

[Modifier l'adresse de facturation](#)

Foire du livre de BXL

Vente comptoir

1000 BXL

Homophones : on, ont. Cahier d'exercices Série 1	1	x5,00 €	= 5,00 €	+ -	
Homophones : ou, où. En montagne ou à la mer. Pier	1	x5,00 €	= 5,00 €	+ -	
Homophones a, as, à : Tu as découvert que Pie	1	x5,00 €	= 5,00 €	+ -	
G'EST NOEL Préparons Noël en chantant	1	x16,49 €	= 16,49 €	+ -	

ICI : Imprimez / visualisez votre panier modifiable avant de le transformer en devis arrêté.

Complétez votre BUDGET MANUELS AGREES avec des manuels àod 5€ ICI maintenant

Complétez votre BUDGET LOGICIELS-LITTERATURE avec des livres àod 5€ ICI maintenant

Frais de port 9,95 €

Total TVAC 41,44 €

DEVIS



COMMANDER et FACTURER





Document PDF du panier.



VIEBAT **Mycomicro** SPRL

VIEBAT Mycomicro SPRL

www.mycomicro.com

13 rue du Presbytère

7110 Houdeng-Aimeries

Belgique TVA BE0896058977

Tél : 32(0)2/353.00.49 Fax : 32(0)2/353.15.44

Mail : mycomicro.com@gmail.com

Virement BE94 3631 4578 8414 BBRUBEBB

DATE : 23/08/2018

CLIENT 0004066

Adresse de LIVRAISON

Foire du livre de BXL

Vente comptoir

1000 BXL

Adresse de FACTURATION

Foire du livre de BXL

Vente comptoir

1000 BXL

Panier modifiable

Article	Titre	Agrément	Prix	Quantité	Total
7963	C'EST NOEL Préparons Noël en chantant	0	16,49 €	1	16,49 €
6504	Homophones a, as, à : Tu as découvert que Pierre a amené un chien à l'école	5929	5,00 €	1	5,00 €
6522	Homophones : ou, où, En montagne ou à la mer, Pierre ne sait jamais où il partira en vacances ?	0	5,00 €	1	5,00 €
6526	Homophones : on, ont, Cahier d'exercices Série 1 60 questions - Agréé non subsidié	5931	5,00 €	1	5,00 €

CONDITIONS GENERALES DE VENTE

FR : Nos factures sont payables à échéance à Houdeng-Aimeries ou sur le compte mentionné sur la facture. En cas de retard de paiement, nos factures portent de plein droit un intérêt de 12 % à partir de la date de l'échéance. En outre, il est de convention expresse qu'en cas de non paiement de la facture à l'échéance, et sans mise en demeure préalable, le montant sera majoré, à titre de clause pénale forfaitaire et irréductible de 15 % avec un minimum de 250 euros, à titre de dommages intérêts. En cas de contestation ou de recouvrement, les tribunaux de Mons sont seuls compétents.

NL : Onze facturen zullen vanaf de vervaldag zonder voorafgaande aanmaning een intrest opbrengen van 12 % per jaar. Daarenboven zal er bij niet betaling op de vervaldag ; bij wijze van strafbeding zonder voorafgaande immorastelling, een verhoging van 15% gevorderd worden met een minimum van 250 euro. Iedere betwisting valt uitsluitend onder de bevoegdheid van de Rechtbank te Bergen.

Frais de port 9,95 €

TOTAL 41,44 €



RECHERCHE RAPIDE

Le plus utilisé dans nos bureaux est **la liste complète triée par titre**.

Pour l'utiliser il faut **cliquez sur un titre au choix** (exemple 01 brother...)

Ensuite **SANS CURSEUR**, tapez **RAPIDEMENT** les premières lettres du titre.
Exemple HOMO pour un titre HOMOPHONE par exemple.

Vous pouvez aussi **chercher par numéro d'agrément** (trouvé sur le site CFWB ou dans notre catalogue) et cette année par **code-barre sans tiret !**

Liste complète triée par titre

01 BROTHER MFC-J4420DW Multifonction jet d'encre 4 en 1 (impression, copie, scanner fax) GRATUIT*
050 logiciels agréés utilisables 365 jours et installés sur le pc+1 PC portable sortie HDMI GRATUIT
1000 MOTS INDISPENSABLES EN NEERLANDAIS COLL PETIT LIVRE

Astuce : cliquez dans la liste n'importe où, puis tapez les premières lettres du titre sans voir de curseur.

 [Afficher l'article sélectionné](#)

EXEMPLE : Cliquez dans la liste

Tapez : tromb

les trombones vont apparaître dans la liste.

Cliquez sur la loupe "afficher l'article sélectionné"

Recherche rapide par **numéro d'agrément**



Recherche rapide par **code de l'article**



Recherche rapide par **code EAN / ISBN**



Nouveauté 2018-2019

Recherche par mot clé **Un mot clé**



Recherche avancée d'un mot dans la description générale CLIQUEZ ICI.

Cette recherche avancée, plus longue, repère un mot (exemple aphasie)

dans la description d'un titre (logiciel, livre, manuel).

Sans connaître le titre, vous trouvez tous les logiciels travaillant l'aphasie par exemple.

NOUVEAU ! ... Depuis 2015, vous pouvez commander vos **MANUELS**, cahiers, livres jeunesse et obtenir une facture avec un numéro d'agrément à côté de chaque manuel agréé.

NOUVEAUTÉS 2016 ! ** FOURNITURES SCOLAIRES ** .. Du grossiste à l'école en quelques clics
Mycomicro.com et **BureauBelgique.be** vous propose 18.000 articles de bureau, d'école et de bricolage: [Cliquez ici](#)



RECHERCHE AVANCÉE

Elle permet de chercher parmi les DESCRIPTIONS, un mot précis.

Exemple : phonétiques

Recherche par mot clé

Un puissant outil de recherche est à votre disposition.

Le site parcourt l'ensemble des titres et descriptions de tous les logiciels, pour rechercher votre mot clé.

*Exemple : tapez : **mémoire** puis le bouton [Chercher] . recommencez avec **mémoriser***

Votre mot clé :

Type d'articles recherchés ?

Logiciels ou Fournitures Scolaires

Manuels - Livres

NOUVEAU ! ... Depuis 2015, vous pouvez commander vos **MANUELS agréés** et obtenir une facture avec un numéro d'agrément à côté de chaque manuel agréé.

NOUVEAUTÉS 2016 ! FOURNITURES SCOLAIRES **** ... Du grossiste à l'école en quelques clicks **Mycomicro.com** et **BureauBelgique.be** vous propose 18.000 articles de bureau, d'école et de bricolage. [Cliquez ici](#)

<p>Champion en Lecture – Otoma et Dice AVEC PONTS PHONETIQUES 9791096640133</p>  <p>Dice est multi-Dys. Il apprend à lire. Grâce aux astuces d'Otoma et de sa maîtresse, il devient un champion en lecture ! AVEC PONTS PHONETIQUES</p> <p>Article 7958 NON AGREE 0</p>	<p>L'Electro-cyclo - Otoma et Dice - AVEC PONTS PHONETIQUES 9791096640119</p>  <p>Dice est multi-Dys. Il apprend à faire du vélo. Grâce à Otoma et son papa, il découvre vite un moyen d'y parvenir ! AVEC PONTS PHONETIQUES</p> <p>Article 7960 NON AGREE 0</p>
<p>Qui se cache derrière le soleil AVEC PONTS PHONETIQUES 9791096640096</p>  <p>Lutèce a étudié en classe le système solaire. Elle te raconte ce qu'elle a appris, et a même une petite idée de qui se cache derrière le soleil...</p> <p>Article 7962 NON AGREE 0</p>	<p>La communauté des Sceaux ADAPTE DYS AVEC PONTS PHONETIQUES</p>  <p>"La communauté des Sceaux" est un conte initiatique illustré dans lequel l'auteur revisite l'origine des Droits des Enfants... 12 enfants, grâce à l'histoire de chacun d'entre eux, se réunissent pour créer, écrire et signer de leurs sceaux ces droits. Rai</p> <p>Article 6214 NON AGREE 0</p>
<p>Je découvre le haricot avec ponts phonétiques (DYS et lecteur débutants) 5-9ans</p>  <p>Nouveauté Avril 2018</p> <p>Agrément 6033</p> <p>Article 7028</p>	<p>Emotions - BiLou a peur ! (avec ponts phonétiques) 9782930961132 3e Mat. 1e 2e 3e Prim</p>  <p>Dans la gamme Doc'Educ des Editions Noldus, ce livre indique que la peur est naturelle, n'a ni odeur, ni couleur, ni forme. Elle sert à nous faire réagir devant un danger. La peur peut être sympa au parc d'attraction. La peur peut aussi disparaître si on</p>

Littérature Jeunesse bilingue

Contes
verhaal

FR/NL

Malice,
le chien abandonné
Deugriet,
de achtergelaten hond

Jasmin
Heymelaux

à partir de 6 ans
8€



Livres

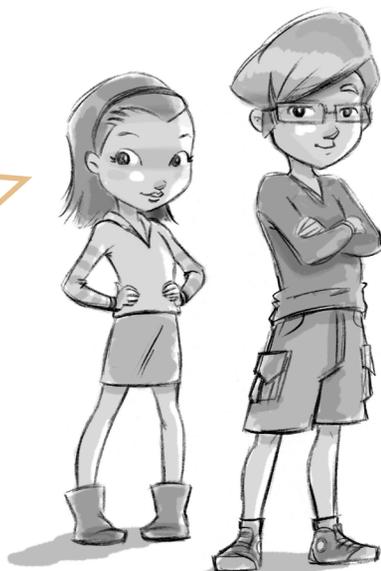
Pédagogie

éditions **Adabam**

Collection LE CHÂTEAU DES FANTÔMES

Une série ludo-éducative pour découvrir l'HISTOIRE !

Lorsque nous touchons un objet mystère, nous sommes transportés à l'époque de l'objet !



Pour revenir à notre époque, nous devons résoudre une énigme...

Bon, on y va ?
Je suis prêt ...



Titres disponibles



L'Égypte ancienne
Code art. 5616



La piraterie
Code art. 5620



La chevalerie
Code art. 5619



La préhistoire
Code art. 5618



Louis XIV
Code art. 5617



Les Romains
Code art. 5622



La Grèce antique
Code art. 5621



La Renaissance
Code art. 7399

Livres indépendants
Relus par une historienne du Louvre
8 / 12 ans
72 pages
7,50 € TTC

Tous nos livres sont imprimés sur du papier labellisé PEFC avec des encres végétales.



Éditeur RESPONSABLE

Tous fans d'Adabam!



Livre, CD et Application pour
L'ÉVEIL MUSICAL

Jules
et le monde
d'**HARMONIA**

«Jules et le monde d'Harmonia» est une collection de Livres-CD accompagnée d'une Application pour l'éveil musical des enfants de 3 à 8 ans.

Enseigner l'éveil musical, dans votre classe, n'aura jamais été aussi facile qu'avec Jules à vos côtés !

Suivez Jules et Baguettine, nos deux héros, à travers leur **découverte de l'univers de la musique** dans le monde merveilleux d'Harmonia ! Dans chaque album, nous retrouvons une histoire originale suivie d'une page éducative qui reprend le thème abordé dans l'histoire ainsi qu'une page de jeux.



Tome 1 : Le piano
Jules et Baguettine vont venir en aide à un vieux piano désaccordé. L'occasion pour Jules d'en apprendre un peu plus sur ce fabuleux instrument.
code art 5940 **14,90 €**

Logiciels agréés 5635



Tome 2 : Les Clefs
Jules et Baguettine atteignent un village curieusement silencieux pour le monde d'Harmonia. Il semblerait que les instruments aient disparu.
code art 5939 **14,90 €**

Logiciels agréés 5636



Tome 3 : Beethoven
C'est dans un nouveau lieu magique du monde d'Harmonia que nos deux amis vont s'éveiller aux mystères de la composition.
code art 5941 **14,90 €**

Logiciels agréés 5637



Tome 4 : La guitare
Nos deux héros vont découvrir avec plaisir que chaque guitare a son propre caractère et un son bien particulier.
code art 5075 **14,90 €**

Littérature jeunesse subsidiée



Tome 5 : La gamme de Do
Des notes logiques pour l'oreille humaine. Pourtant Jules va découvrir qu'elles sont plus étonnantes qu'elles n'y paraissent.
code art 6923 **14,90 €**

Littérature jeunesse subsidiée



Tome 6 : Mozart
La rencontre de Jules avec Mozart va le bouleverser. Il va devoir se dépasser au-delà de tout ce qu'il connaît de la musique.
code art 6924 **14,90 €**

Littérature jeunesse subsidiée

Livres

éditions **Adabam**

Pédagogie

Collection AVENTURE**Aventure Fantastique ou Aventure historique,
à chaque lecteur son aventure !**

La collection Aventure, ce sont des romans d'aventures palpitantes où se mêlent magie, humour, références historiques... De nombreuses illustrations en noir et blanc animent la lecture ; à la fin des livres, un documentaire aborde le thème développé dans le roman !



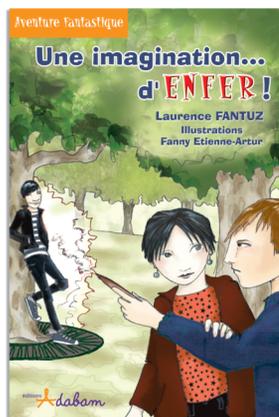
Tous nos livres sont imprimés sur du papier labellisé PEFC avec des encres végétales.

**Best Seller**

Je me présente :
Max, fan de jeux vidéo.
Autant vous dire que la lecture et moi, cela fait deux ! Oui, mais voilà qu'un vieux livre surgit dans ma vie et m'entraîne dans une aventure invraisemblable. Foi de Max, je ne me laisserai pas faire !

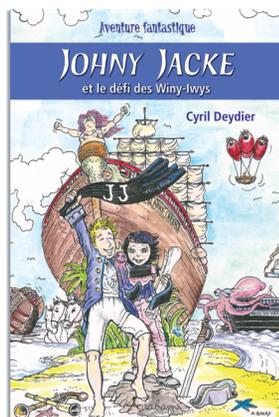
Thèmes abordés :
La lecture et l'écriture

Dès 9 ans - 176 pages
EAN 9782918373100
9,50 € TTC - Code art. 5612

Autres titres disponibles

Thème abordé :
La magie

Dès 9 ans - 200 pages
EAN 9782918373162
9,50 € TTC
Code art. 5613



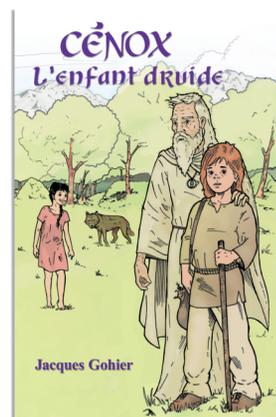
Thème abordé :
Le fantasy

Dès 10 ans - 232 pages
EAN 9782918373261
9,50 € TTC
Code art. 5611



Thèmes abordés : **Le Moyen Âge et les Templiers**

Dès 12 ans - 432 pages
EAN 9782918373339
9,50 € TTC
Code art. 5615



Thème abordé :
La civilisation gauloise

Dès 10 ans - 208 pages
EAN 9782918373070
9,50 € TTC
Code art. 5614

Tous fans d'Adabam!

THEATRE JEUNES PUBLICS

Des textes spécialement mis en page pour la lecture à l'école primaire et/ou secondaire.

Ils se lisent comme des romans mais permettent aussi des exercices de lecture à haute voix ou de jeux de rôles.



+ 9 MARTIN BELLEMARE (Québec)

Le cri de la girafe - L'oreille de mer

Le cri de la girafe - Emma avale les bruits par les oreilles et les garde dans son ventre où ils résonnent bruyamment... (1H-1F / 29p)

L'oreille de mer - Dans une grande maison à la campagne, un spécialiste du son veille sur des jeunes marqués par les bruits du monde.

Deux textes mettant en exergue une écriture singulière.

Référence **5640** - 13 euros - A partir de 9 ans



+ 9 SARAH CARRÉ (France)

Une cosmonaute est un souçi...

Axelle, 10 ans, se rêve cosmonaute. A l'image de Von Braun, père du programme Apollo, elle rejoint le club fusée. Mais Axelle est une fille... et, d'emblée, elle se voit confrontée à la difficulté de trouver sa place dans un espace aussi masculin que n'importe quel club de foot. Epaulée par Alex, son frère jumeau, elle veut prouver à tous qu'elle est de taille à conquérir l'espace...

Une pièce touchante sur le sexisme ordinaire à l'école.

Référence **5867** - 9 euros - A partir de 9 ans



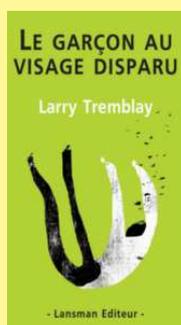
+ 14 LARRY TREMBLAY (Québec)

Le garçon au visage disparu

Jérémy supporte difficilement que son père, travailleur humanitaire, délaisse sa famille pour s'occuper d'étrangers à l'autre bout du monde. Lorsqu'il apprend que ce père a été pris en otage, c'est tout son univers qui bascule et son visage disparaît...

Texte métaphorique explorant avec humour le territoire de l'adolescence en quête d'identité et de repères.

Référence **5754** - 10 euros - A partir de 14 ans



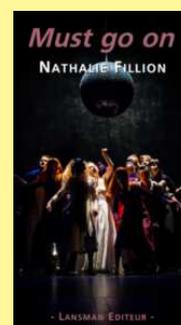
+ 14 NATHALIE FILLION (France)

Must go on

Une discothèque, un samedi soir. Sur la piste surchauffée s'exhibe un monde onirique. Surgit alors une réalité mouvante, celle de jeunes gens à l'âge de tous les possibles qui se cherchent à tâtons sur le plateau d'un théâtre d'aujourd'hui. Le mythe de Narcisse court au long du texte : "A quoi je ressemble ?"

Ecrite dans le cadre d'un atelier théâtre, cette pièce est à lire et à jouer par des adolescents et jeunes adultes.

Référence **5881** - 10 euros - A partir de 14 ans



+ 13 AXEL CORNIL (FWB)

Jean Jean ou On a pas tous la chance d'être cool

Personne ne fait attention à Jean Jean. Dans sa vie comme à l'école, il est bien décidé à faire quelque chose pour exister enfin aux yeux des autres. Quelque chose ou plutôt... n'importe quoi !

Avec beaucoup d'humour, la pièce plonge sans concession dans l'univers narcissique d'un adolescent qui nage en eau trouble entre l'image floue qu'il a de lui et ce qu'il imagine être le regard des autres.

Référence **5741** - 10 euros - A partir de 13 ans



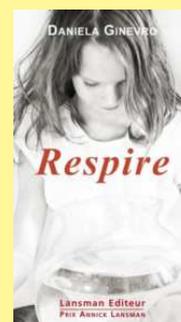
+ 9 DANIELA GINEVRO (FWB)

Respire

Lucy Ferney, 9 ans, habite dans un petit appartement avec sa maman. Celle-ci essaie, tant bien que mal, de gagner sa vie en tant que caissière pour des clients qui ne la voient même pas. Lucy constitue pour elle une petite lumière dans la nuit. A deux, elles rêvent de voir la mer, de quitter ce fichu appartement. Mais voilà, pour la maman de Lucy, l'heure est toujours incertaine.

Prix Annick Lansman 2016 (théâtre jeune public)

Référence **5882** - 10 euros - A partir de 9 ans



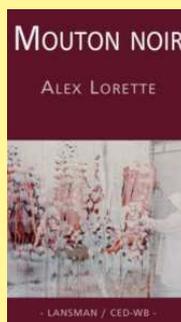
+ 14 ALEX LORETTE (FWB)

Mouton noir

Camille, 15 ans, s'enfoncé chaque jour un peu plus dans un douloureux quotidien rempli d'humiliations, de pièges et de menaces. Mais qui l'écoute ? Qui essaie de saisir les petits signes qui constituent autant d'appels à l'aide face au harcèlement dont elle est victime ? En parallèle, le destin d'Albi, une jeune truie albinos qui doit lutter pour survivre parmi ses congénères.

Une pièce édifiante sur le harcèlement au quotidien.

Référence **5693** - 12 euros - A partir de 14 ans



+ 9 DURNEZ - HUOT - HACHE

Jeunes publics N°3

Tam, Eric Durnez (FWB) - L'histoire de Tam et de Manu raconte l'amitié déroutante, absolue et exclusive, d'un enfant pour un autre qui vient de loin. En prenant le "nouveau" sous son aile, Manu s'aventure dans des eaux troubles difficiles à gérer à son âge...

Noeuds papillon, Marie-Eve Huot (Québec) - Pour apprivoiser le deuil de son père, Amélie se réfugie dans le silence et plonge, comme son père l'avait fait à son âge, dans l'univers passionnant des héros de l'aviation...

Azur, Emma Haché (Nouveau Brunswick) - Azur s'apprête à entamer un long voyage vers "l'autre rive". Mais il ne sera pas seul. Il va rencontrer sur sa route une série de personnages qui vont peu à peu l'aider à franchir les étapes de ce voyage sans retour.

Référence **5883** - 10 euros - A partir de 9 ans



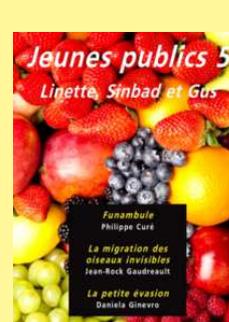
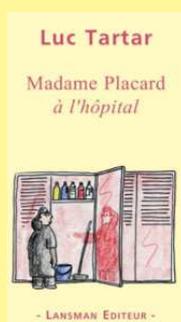
+ 8 LUC TARTAR (France)

Madame Placard à l'hôpital

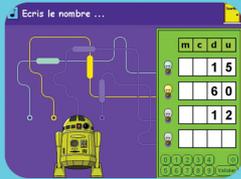
Madame Placard, femme de ménage à l'hôpital, tombe nez à nez avec L'enfant-poubelle qui partage avec elle le fait d'être insensible à la douleur. L'enfant s'enfuit, elle le poursuit dans les couloirs et le retrouve au chevet de L'enfant-bulle qui, derrière la paroi infranchissable, possède une précieuse règle graduée qui mesure la douleur...

Une histoire à la fois farfelue et profonde sur le milieu hospitalier vu à travers des yeux d'enfants.

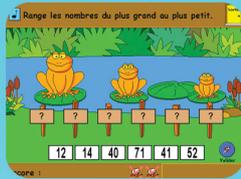
Référence **5758** - 10 euros - A partir de 8 ans



Voir aussi dans cette collection, qui reprend à chaque fois 3 pièces jeunes publics), les volumes 2, 4 et 5



Dictée vocale de nombres



Rangement de nombres

Moi, je sais compter

«Je sais compter» permet l'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. Les consignes restent toujours claires, les commandes explicites pour une compréhension facilitée.

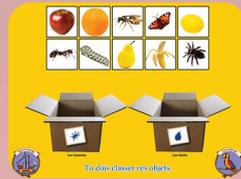


Agrément n°3680

6 à 9 ans

Version monoposte
Code art. 105
35,00 €

Version réseau 10 Postes
Code art. 3351
91,00 €



Organiser et classer des objets de manière logique.



Continuer un motif.

Le coffre du pirate

Ouvrez le coffre du pirate pour y découvrir tout un trésor d'activités d'éveil et de logique. Les activités nombreuses et variées sont présentées de façon ludique dans un environnement bien connu des enfants : celui des pirates. L'enfant va développer ses repères spatio-temporels, sa logique, ses facultés d'attention et son raisonnement : le repérage dans l'espace, l'orientation et la latéralisation; la chasse aux trésors, le développement de la mémoire, la notion d'ordre et de suite.

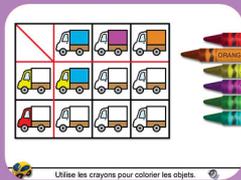


Agrément n°3681

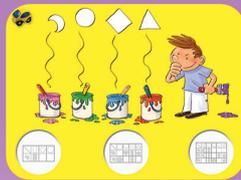
4 à 7 ans

Version monoposte
Code art. 104
35,00 €

Version réseau 10 Postes
Code art. 3350
91,00 €



Se repérer dans un tableau à double entrée.



Placer une forme dans un tableau à double entrée.

Quadrillages

Avec «Quadrillages», l'enfant aborde les premières notions de mathématiques. Le logiciel l'entraîne à développer ses capacités d'analyse et de réflexion par des activités simples, variées et progressives. Les notions abordées :

- Se repérer dans un quadrillage ou un tableau à double entrée,
- Discerner, placer des formes géométriques simples,
- Reconnaître les couleurs,
- Tableau cartésien (approche du calcul).

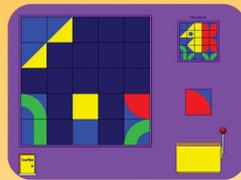


Agrément n°3678

3 à 7 ans

Version monoposte
Code art. 103
35,00 €

Version réseau 10 Postes
Code art. 3349
91,00 €



le distributeur de formes



Coloriage

L'atelier des tout-petits

Plus de 150 tableaux différents regroupés autour de 7 thèmes généraux pour jouer, apprendre et pour créer.

On y trouve ainsi des jeux de mosaïque pour la reconnaissance des formes et des couleurs, des activités de repérage et de dessin pour la motricité fine, des activités de repérage et d'orientation destinées à développer les compétences fondamentales chez le jeune enfant.



Agrément n°3679

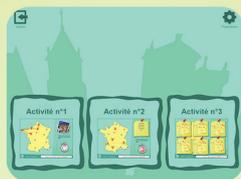
3 à 6 ans

Version monoposte
Code art. 102
35,00 €

Version réseau 10 Postes
Code art. 3348
91,00 €



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.

Agrément n°3942

à partir de 7 ans



Version monoposte
Code art. 1447
19,99 €



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.

Agrément n°3941

à partir de 7 ans



Version monoposte
Code art. 1446
19,99 €



20/20 en orthographe

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 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.



Agrément n°3676

7 à 12 ans

Version
monoposte
Code art. 95
35,00 €

Version
réseau 10 Postes
Code art. 3355
91,00 €



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.



Agrément n°2820

4 à 8 ans

Version
monoposte
Code art. 100
35,00 €

Version
réseau 10 Postes
Code art. 3354
91,00 €



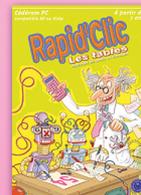
Combien font 5 X 9 ?



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.



Agrément n°5248

7 à 9 ans

Version
monoposte
Code art. 107
35,00 €

Version
réseau 10 Postes
Code art. 3353
91,00 €



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 l'oie, 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.



Agrément n°3677

7 à 12 ans

Version
monoposte
Code art. 106
35,00 €

Version
réseau 10 Postes
Code art. 3352
91,00 €

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.



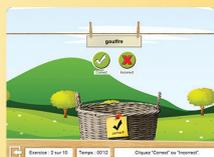
Stimulation cognitive qui permet de travailler l'attention et la mémoire.



Chaque pyramide doit posséder avec son voisin une face commune.



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



Combien de «r» dans le mot «giraffe» ?

Ces 4 logiciels pour :
79,96 € - 49,00 €

Versions monopostes - Code art. 318

3 à 9 ans

Agrément n°3686



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), les sens figuré et le sens propre, les niveaux de langue.



Agrément n°2218

9 à 12 ans

Version
monoposte
Code art. 101
35,00 €

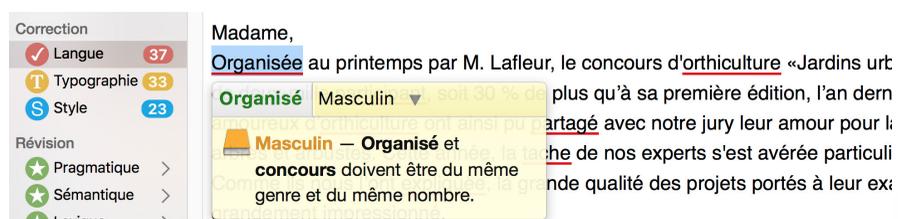
Version
réseau 10 Postes
Code art. 3356
91,00 €

Antidote 9

Le meilleur allié pour la rentrée

Enrichissez le vocabulaire de vos élèves en explorant avec eux les synonymes, les champs lexicaux et les cooccurrences. Apprenez-leur à déjouer les pièges de l'écriture grâce à des descriptions claires et concises des règles et des exceptions. Partez ensemble à la conquête des trésors de la langue française en découvrant de nouveaux mots, des personnages célèbres ou des curiosités étymologiques. En français ou en anglais, Antidote est un outil indispensable dans les écoles.

✓ Correcteur avancé



Correction

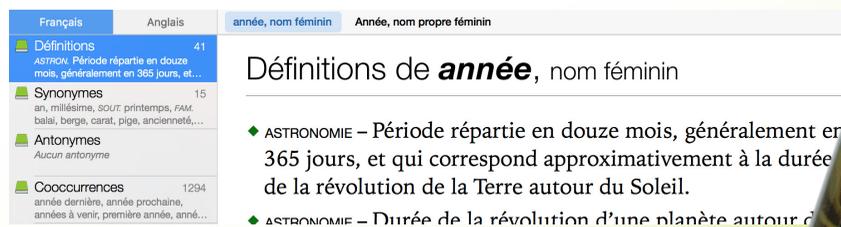
- Langue 37
- Typographie 33
- Style 23

Révision

- Pragmatique >
- Sémantique >
- Lexique >

Madame, **Organisée** au printemps par M. Lafleur, le concours d'orthiculture «Jardins urt **Organisé** Masculin soit 30 % de plus qu'à sa première édition, l'an dern **Organisé** et **concours** doivent être du même genre et du même nombre. partage avec notre jury leur amour pour l'he de nos experts s'est avérée particuli nde qualité des projets portés à leur ex:

✓ Dictionnaires riches et complets



Français Anglais année, nom féminin Année, nom propre féminin

Définitions de **année**, nom féminin

- ASTRONOMIE – Période répartie en douze mois, généralement en 365 jours, et qui correspond approximativement à la durée de la révolution de la Terre autour du Soleil.
- ASTRONOMIE – Durée de la révolution d'une planète autour d'

✓ Guides linguistiques détaillés



Français Anglais Grammaire (186)

L'orthographe grammaticale

On appelle *orthographe grammaticale*, *orthographe grammaticale*, regard de la norme d'une langue en tenant compte de la norme dans les grammaires et répond à des questions

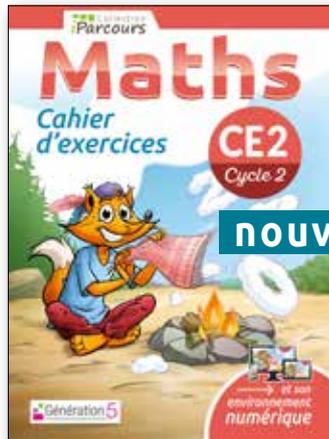
- Faut-il un s à *vus* dans la proposition ?
- Comment écrire *bleu* et *foncé* dans *de* ?
- Faut-il écrire *elle est tout heureuse* ou *elle est toute heureuse* ?

Pour Windows, macOS et Linux. Pour les compatibilités et la revue de presse, consultez :

www.antidote.info

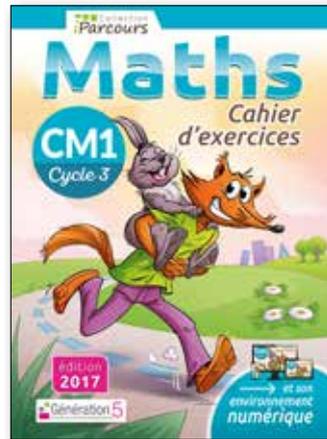
AGRÉMENT N° 4400

CAHIERS D'EXERCICES pour accompagner l'élève pendant toute l'année scolaire

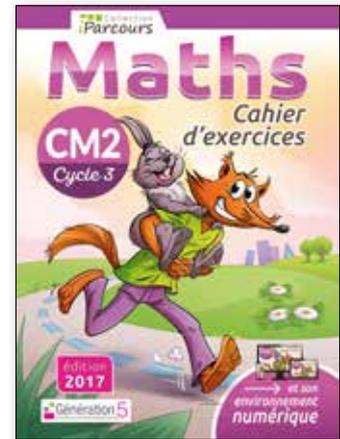


nouveauté !
le CE2

Cahier d'exercices iParcours
Maths CE2 - 96 p.
978-2-36246-174-3.....5,20 €

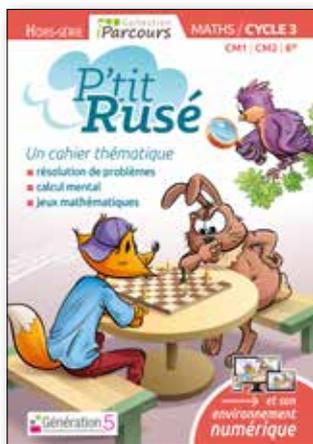


Cahier d'exercices iParcours
Maths CM1 - 96 p.
978-2-36246-175-0.....5,20 €



Cahier d'exercices iParcours
Maths CM2 - 96 p.
978-2-36246-176-7.....5,20 €

UN CAHIER THÉMATIQUE pour tout le cycle 3



nouveauté

- 3 THÉMATIQUES**
- résolution de problèmes
 - calcul mental
 - jeux mathématiques

Cahier thématique iParcours
P'tit Rusé Maths Cycle 3 - 96 p.
978-2-36246-240-5..... 5,80 €

accès gratuit
à l'intégralité de tous les ouvrages
ainsi qu'à leurs compléments numériques.
www.iparcours.fr/ouvrages



collection éditée par

+ un environnement numérique complet



pour un usage
individuel
et collectif

DES CAHIERS D'EXERCICES pour toute l'année scolaire

CE2 | CM1 | CM2

- **En conformité** avec les nouveaux programmes
- Un grand choix d'exercices de **difficulté progressive**
- Une initiation à la programmation
- Un **support valorisant** incitant à un travail soigné
- Des personnages attachants animant les exercices
- Une **complémentarité papier-numérique** exceptionnelle
- Une collection se poursuivant au collège **facilitant la liaison avec la 6^e**

nouveauté Le cahier CE2

Des apprentissages méthodiques combinés à un environnement ludique et encore plus d'aides numériques pour les jeunes élèves (oral, animations...)

nouveauté UN CAHIER THÉMATIQUE *P'tit Rusé*

Cycle 3

Résolution de problèmes, calcul mental, jeux mathématiques

- Une approche motivante pour faire des maths avec plaisir
- Des activités pour développer les capacités de raisonnement, favoriser la mémoire et redonner confiance aux élèves en difficulté
- Des exercices et des problèmes pour tout le cycle, facilement adaptables au niveau des élèves

Tous les ouvrages de la collection iParcours bénéficient d'un **environnement numérique complet**



pour un usage individuel et collectif

- **Accès gratuit** aux pages des ouvrages et à leurs compléments numériques
- Accès dans **tous les environnements** et **sur tous supports**
- **Corrigés** gratuitement disponibles **pour le professeur**
- **Outils d'édition** pour expliquer et commenter
- **Pages personnelles** pour organiser le cours avant de le projeter

Nombreux exercices de difficulté progressive facilitant une pédagogie différenciée

cahiers PAPIER

Incite l'élève à un travail soigné.

cahiers NUMÉRIQUES

www.iparcours.fr

Accès en ligne GRATUIT pour tous (adoptants / non-adoptants*)

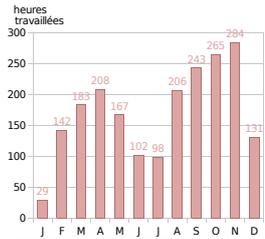
Retrouvez l'intégralité des cahiers papier, ainsi que...

- un grand nombre d'**énoncés sonorisés**,
- des **aides animées et sonorisées**,
- des **exercices interactifs** complémentaires : QCM avec données variables...
- les **corrigés animés** montrant les étapes de réalisation (pour le professeur après inscription gratuite).

17 Problèmes d'addition (1)

Calcul mental

1 Voici le détail, sur 12 mois, des heures de travail d'un héliculteur qui produit 1 tonne d'escargots.



- a. Calcule le nombre d'heures travaillées...
- au premier trimestre (janvier/février/mars) :
 - au deuxième trimestre (avril/mai/juin) :
 - au troisième trimestre (juillet/août/septembre) :
 - au quatrième trimestre (octobre/nov/déc) :
- b. Quel trimestre cet héliculteur a-t-il travaillé le plus ?
- c. Quel trimestre a-t-il travaillé le moins ?

2 Cette image donne le nombre de marches entre les étages de la tour Eiffel.



- a. Combien de marches doit monter une personne qui va au 2^e étage ?
- b. Combien de marches doit monter une personne pour aller du 2^e étage au 3^e étage ?
- c. Combien de marches doit descendre une personne pour aller du niveau intermédiaire au 1^{er} étage ?
- d. Combien de marches doit descendre une personne qui va du 3^e étage au niveau intermédiaire, prend l'ascenseur jusqu'au 1^{er}, puis finit à pied ?

20 Vingt Cahier iParcours Maths CE2 NOMBRES ET CALCULS

CONSTRUCTIONS DANS UN QUADRILLAGE

Aide animée et sonorisée Constructions dans un quadrillage
G5 - Symétrie axiale, Cahier iParcours Maths CM2

G6 Déplacements

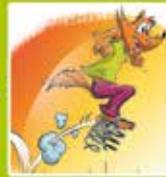
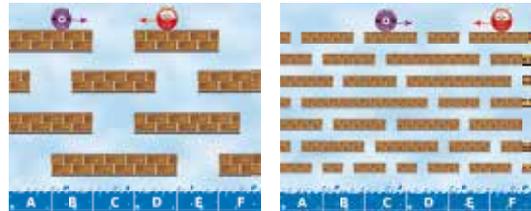
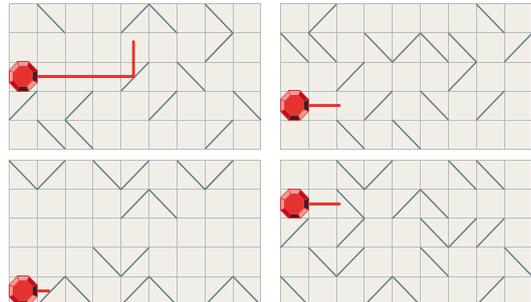


FIGURE 1 : DÉPLACEMENTS (1)

1 La boule tombe de plateforme en plateforme jusqu'à atterrir dans la mer. Chaque fois qu'elle tombe, elle repart dans l'autre sens. Trace le parcours de chaque boule et indique dans quelle case elle atterrit.



2 Trace le parcours du rayon laser qui se reflète dans les miroirs.



72 Espace et géométrie Cahier iParcours Maths CM2

QCM d'évaluation : Aires et périmètres

Dans quel(s) cas la figure a-t-elle pour aire 12 carreaux ?

On compte le nombre de carreaux entiers qui sont contenus à l'intérieur de la figure.

Score : 1 / 1 Suite Question 1 / 10

QCM d'évaluation - Difficulté 3 : Aires et périmètres
Cahier iParcours Maths CM1, M1 - Aires et périmètres

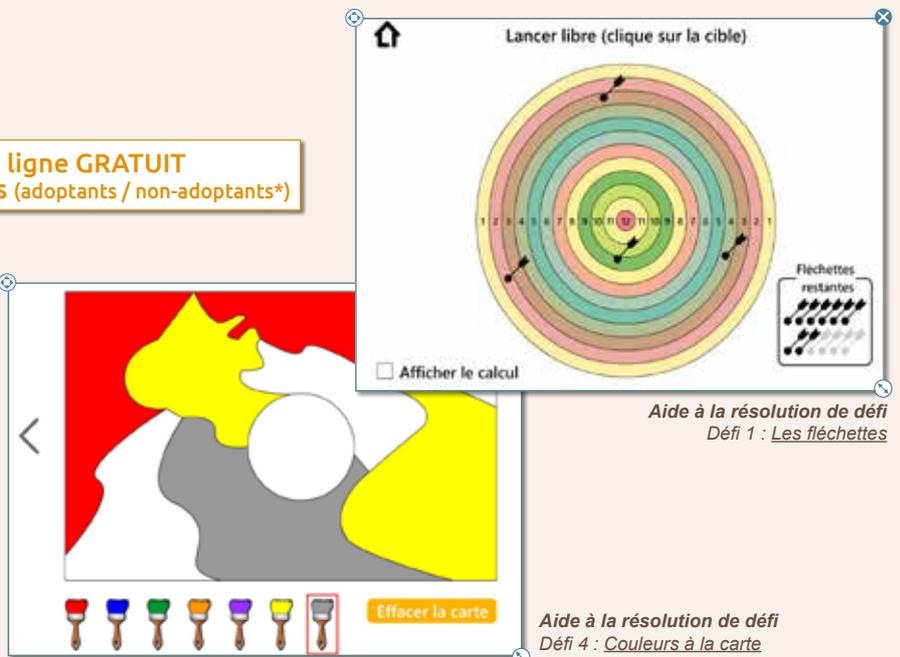
Feuilletez l'intégralité des ouvrages
www.iparcours.fr/ouvrages

* Adoptants / non-adoptants : que vous soyez équipés du cahier papier ou non.

Accès en ligne GRATUIT
pour tous (adoptants / non-adoptants*)

Retrouvez l'intégralité du cahier papier, ainsi que...

- les **énoncés sonorisés** pour aider les élèves ayant des difficultés de lecture,
- des **QCM de calcul mental** (aléatoires)
- de nombreux **outils de simulation** pour expérimenter et tester les hypothèses,
- des **aides animées** : explication des défis, techniques de calcul mental...
- les **corrigés** des exercices et des pages *Récrés* pour le professeur (après inscription gratuite).



Aide à la résolution de défi
Défi 1 : Les flechettes

Aide à la résolution de défi
Défi 4 : Couleurs à la carte

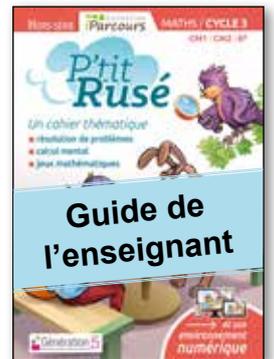
* Adoptants / non-adoptants : que vous soyez équipés du cahier papier ou non.

Guide de l'enseignant

Le complément indispensable
du cahier *P'tit Rusé*

- Exposé de la **démarche pédagogique**
- **Pour chaque défi** : rappel des objectifs, références aux programmes, déroulement détaillé des séances, stratégies de résolution, solutions possibles, prolongements...
- Présentation et emploi des **outils numériques de simulation**
- **Calcul mental** : texte de l'ensemble des consignes et questions
- Récapitulatif de l'**intégralité des corrigés**

P'tit Rusé
Guide de l'enseignant
978-2-36246-241-2
16,80 €



Défi 4 Couleurs à la carte

Les élèves cherchent comment colorier une carte en respectant les consignes de l'énoncé. On parviendra à la conclusion que quatre couleurs suffisent, quelle que soit la complexité de la carte.

Mise en situation et déroulement

L'enseignant montre une vraie carte aux élèves : celle de l'Europe, par exemple. Puis il interroge :
— Qu'observez-vous ?
Réponses attendues : C'est une carte, avec des pays...

Un élève fera sans doute remarquer que la carte a différentes couleurs. Sinon, l'enseignant fait émerger ce constat et précise son questionnement.
— Que veux-tu dire par "différentes couleurs" ? Pourquoi utilise-t-on différentes couleurs ?
Toutes les réponses sont appréciées.

Petit à petit, l'enseignant introduit les règles du jeu :
- deux régions qui partagent une frontière n'ont pas la même couleur,
- deux régions qui se touchent en un point peuvent être de même couleur, ou pas.
L'idéal est de pouvoir montrer ces règles sur une carte réelle.

On discute ensuite du nombre de couleurs utilisées : les élèves remarquent que des couleurs se répètent. L'enseignant introduit alors la règle d'économie (le plus petit nombre de couleurs possible).

Les élèves feront sans doute remarquer que les vraies cartes ne respectent pas cette règle d'un minimum de couleurs.

Un peu d'histoire mathématique...

Le défi est basé sur un théorème bien connu en mathématiques : le théorème des quatre couleurs. Il s'agit de colorier une carte selon les deux règles ci-dessous, en utilisant le moins de couleurs possible :
- deux régions qui partagent une frontière doivent être coloriées de deux couleurs différentes ;
- deux régions qui se touchent en un point peuvent avoir la même couleur ou deux couleurs différentes.

Le problème a été posé par Francis Guthrie, un mathématicien anglais, en 1852 : Son frère qui était cartographe est chargé de colorier la carte d'Angleterre. Francis Guthrie observe alors que quatre couleurs suffisent, quels que soient la complexité de la carte ou le nombre de régions ! Cette conjecture est restée non prouvée jusqu'en 1976, date à laquelle deux mathématiciens américains ont examiné 1 470 cas critiques qui vérifiaient complètement le théorème. Pour cela, leur ordinateur a effectué plus de 1 200 heures de calcul... Il aurait fallu une bonne trentaine d'années pour trouver une solution formelle à ce problème !

Stratégies de résolution

Les élèves abordent le coloriage de la carte en plusieurs étapes.

Au départ, ils vont procéder par essais-erreurs non systématiques. L'enseignant invite donc les élèves à tester leurs hypothèses au brouillon ou à utiliser l'outil de simulation disponible dans le cahier numérique *P'tit Rusé* (www.iparcours.fr).

Différentes incohérences dans les solutions seront sans doute relevées (règles non respectées). L'enseignant aide alors les élèves à valider leur solution, à voir ce qui ne va pas, sans pour autant leur dévoiler où se situe l'erreur.

Graduellement, certains élèves repéreront quelques configurations critiques. Par exemple :
- Les régions Calcuville, Idealia et Briomath ont des frontières communes (configuration A). Trois couleurs sont donc nécessaires.
- Les régions Briomath, Mathys, Cerklita et Carrelina ont un point en commun (configuration B).
Question : — Combien de couleurs utilise-t-on ?

L'enseignant interroge ensuite :
— Pourquoi une couleur, ou deux couleurs, ne suffisent pas ?
Réponse attendue : Car, dans la configuration A, on a besoin de 3 couleurs.

Question aux élèves qui ont utilisé 4 couleurs :
— Pouvez-vous trouver une solution plus économique (en jouant, par exemple, sur la configuration B) ?

Solutions

Le défi a plusieurs solutions. En voici une avec trois couleurs :

Pour aller plus loin

Carte avec 1 couleur
C'est la configuration banale d'une carte avec une seule région. L'enseignant interroge les élèves :
— Pouvez-vous trouver une carte d'une couleur qui contient plus d'une région ?
Réponse attendue : Oui, une carte avec des îles.

Carte avec 2 couleurs
Par exemple, une configuration de type *échiquier* : l'ajout de régions ne change pas le nombre de couleurs.

Carte avec 3 couleurs
Pour trouver ce type de cartes, les élèves peuvent s'appuyer sur la configuration A.

Carte avec 4 couleurs
Rechercher une carte avec 4 couleurs est une tâche plus complexe. Les élèves auront tendance à produire des cartes très complexes avant d'arriver à une configuration-repère de ce type :

On observe ici que la région centrale nécessite une quatrième couleur. Il est intéressant de noter que cette carte n'a que quatre régions.

Carte avec 5 couleurs et plus
Quelques élèves voudront sans doute poursuivre leur recherche d'une carte nécessitant 5 couleurs et plus, malgré la preuve que 4 couleurs suffisent (preuve aussi de l'effet pédagogique de ce défi !). Tout en les encourageant dans leurs recherches, l'enseignant doit savoir que l'examen des cartes très complexes qu'ils produiront sera chronophage.

Tous les ouvrages de la collection iParcours bénéficient d'un **environnement numérique complet**



pour un usage individuel et collectif

Quelle version numérique choisir ?

Selon les contraintes de l'école, son niveau d'équipement, l'état du réseau... choisissez VOTRE solution :

Version en ligne

Accès aux pages des ouvrages et à leurs compléments numériques (dont les corrigés pour le professeur)

GRATUIT POUR TOUS

adoptants / non-adoptants de l'ouvrage papier

Version ordinateur à durée illimitée

Optez pour une version locale

- DVD-rom ou téléchargement
- Clé USB (clé fournie, version portable¹)

Logiciel monoposte (DVD-rom / téléchargement) : 30 €

Logiciel site (DVD-rom / téléchargement) : 89 €

Clé USB : 49 €

Version multi-supports (abonnement annuel)

Profitez d'une solution en ligne...

- accessible via l'ENT

...et de solutions locales hors ligne

- Tablettes : iOS, Android, Windows
- Ordinateur : PC, Mac
- Clé USB (clé non fournie, version portable¹)

TARIF UNIQUE POUR TOUS

adoptants / non-adoptants de l'ouvrage papier
Gratuit pour le professeur

Cahier (CE2, CM1, CM2) :

Forfait 1 à 10 élèves : 29 €

Élève supplémentaire : 2,90 €

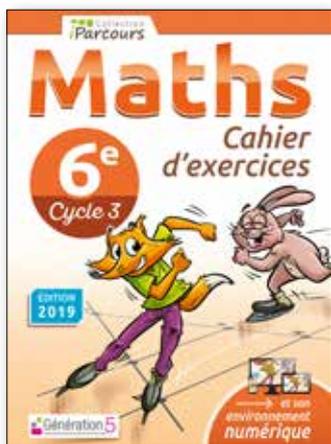
P'tit Rusé : Forfait 1 à 10 élèves : 29 €

Élève supplémentaire : 2,90 €

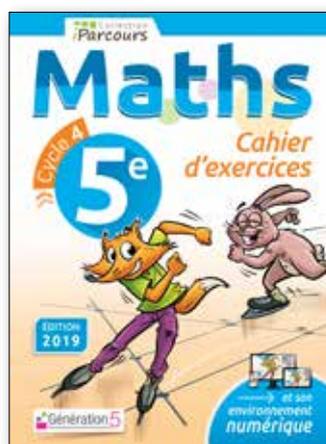
(1) La version *portable* se lance depuis la clé, sans installation.



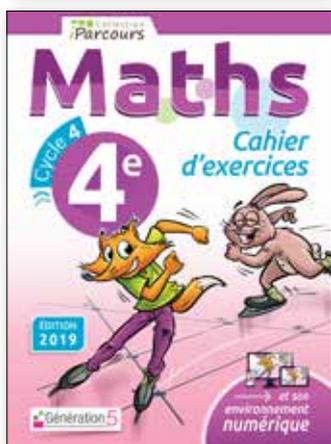
CAHIERS D'EXERCICES **édition 2019**



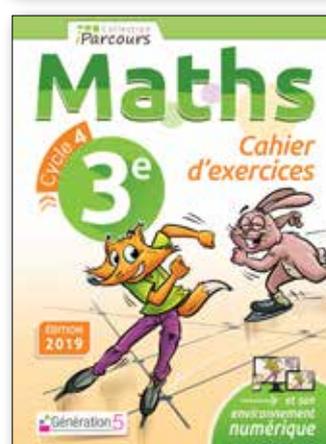
**iParcours
Maths 6^e**
128 p.
978-2-36246-310-5
5,50 €



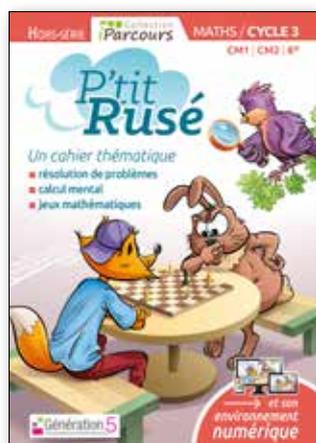
**iParcours
Maths 5^e**
128 p.
978-2-36246-311-2
5,50 €



**iParcours
Maths 4^e**
128 p.
978-2-36246-312-9
5,50 €



**iParcours
Maths 3^e**
128 p.
978-2-36246-313-6
5,50 €



CYCLE 3
*Une approche thématique
facilitant la liaison école-collège*

- résolution de problèmes
- calcul mental
- jeux mathématiques

iParcours P'tit Rusé Maths Cycle 3
96 p. - 978-2-36246-240-5.....5,80 €

accès gratuit
à l'intégralité de tous les ouvrages
ainsi qu'à leurs compléments numériques.
www.iparcours.fr/ouvrages

collection éditée par



Les cahiers iParcours peuvent être utilisés
en complément de n'importe quel manuel.

Une vraie **complémentarité papier / numérique**
pour dynamiser l'enseignement des maths

PAPIER

CAHIERS D'EXERCICES édition 2019

6^e | 5^e | 4^e | 3^e

- Des cahiers utilisables **en complément de n'importe quel manuel**
- 128 pages d'exercices de difficulté progressive
- Des exercices d'algorithmique et de programmation
- Une richesse de contenu permettant de mettre en place une **pédagogie différenciée**
- Des ouvrages du CE2 à la 3^e **facilitant la liaison école-collège**

CAHIER de CYCLE 3 - *P'tit Rusé*

CYCLE 3 | Liaison école-collège

Résolution de problèmes, calcul mental, jeux mathématiques

- Une approche motivante pour faire des maths avec plaisir
- Des activités pour développer les capacités de raisonnement, favoriser la mémoire et redonner confiance aux élèves en difficulté
- Un cahier pour consolider les bases et renforcer les fondamentaux, dans la continuité de l'école primaire

MANUELS

6^e | 5^e | 4^e | 3^e

- Des activités de découverte et d'investigation,
- Des cours pour aller à l'essentiel,
- Des questions orales,
- Des exercices : entraînement, approfondissement, synthèse.

NUMÉRIQUE

Chaque ouvrage bénéficie d'un environnement numérique complet pour un usage individuel et collectif.



- Accès dans **tous les environnements** et sur **tous supports**
- **Corrigés** gratuitement disponibles **pour le professeur**
- **Outils d'édition** pour expliquer et commenter
- **Pages personnelles** pour organiser le cours avant de le projeter

- Un support attractif et valorisant de **128 pages** incitant à un travail soigné.
- Une collection facilitant la **liaison école-collège** (cahiers du CE2 à la 3^e).
- Des pages dédiées à l'usage des **outils numériques** : géométrie dynamique, tableur, programmation...
- De nouveaux exercices et une **richesse de contenu** facilitant la prise en compte des rythmes d'apprentissage individuels.
- L'édition 2019 inclut les derniers ajustements dans les repères de progression.

Des exercices associés aux compétences du socle commun

L'édition 2019 rend plus visible le lien entre les exercices et les compétences.

Feuilletez l'intégralité des ouvrages
www.iparcours.fr/ouvrages

TRIANGLES ET PARALLÈLES • G1
FICHE 2 : utiliser les cas d'égalité de triangles (2)

1. Tous ces triangles sont égaux.

a. Quels triangles sont superposables au triangle ① par glissement ?
 b. Quels triangles sont superposables au triangle ① par glissement, puis retournement ?
 c. À l'aide du compas, construis un triangle égal au triangle ①, superposable...

2. Construis un triangle A'B'C' égal au triangle ABC à partir du côté [A'B']. Les deux solutions seront tracées avec des couleurs différentes.

3. Même énoncé qu'à l'exercice précédent.

4. Triangles jumeaux

a. Explique pourquoi les triangles SUV et TUV sont égaux.
 b. Quelle est la nature du triangle SUT ? Justifie.

5. Soit un cercle

a. Traçage du diamètre [AC] et du triangle ABC.
 b. Justification de l'égalité des triangles ABC et A'B'C'.
 c. Quel est le lieu de B ?

58 Grands nombres - Espace et géométrie

Cahier iParcours Maths 4^e

Algorithmique : des activités progressives pour bien assimiler les notions et utiliser le logiciel Scratch

ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION • A1
FICHE 5 : UTILISER LE LOGICIEL SCRATCH (1)

1. Le chemin vers la sortie

2. Salomé fait exécuter le script suivant :

3. Motif de losanges

4. Programme 1, Programme 2, Programme 3

5. Pour calculer la vitesse de rotation du hand-spinner en fonction du temps t, notée V(t), on utilise la fonction suivante :

$$V(t) = -0,214 \times t + V_{max}$$

6. On lance le hand-spinner à une vitesse initiale de 20 tours par seconde. Sa vitesse de rotation est donc donnée par la formule :

$$V(t) = -0,214 \times t + 20$$

7. Au bout de combien de temps le hand-spinner va-t-il s'arrêter ? Justifie par un calcul.

8. Est-il vrai que, d'une manière générale, si l'on fait tourner le hand-spinner deux fois plus vite au départ, il tournera deux fois plus longtemps ? Justifie.

96 Organisation et gestion de données - Fonctions

Cahier iParcours Maths 5^e

Préparer le Brevet

En 4^e et 3^e, de très nombreux exercices et problèmes pour un entraînement efficace (épreuves 2017 et 2018 pour la plupart).

Les cahiers 2017 restent disponibles >> <http://g5.re/hax>

Un cahier CYCLE 3 pour faciliter la liaison école-collège

P'TIT RUSÉ

résolution de problèmes | calcul mental | jeux mathématiques

Ce cahier de cycle 3 invite les élèves de 6^e, à travers ses 3 thématiques, à faire des maths avec plaisir. Il favorise la mémorisation et l'acquisition d'automatismes et redonne confiance aux élèves en difficulté.

6^e Les activités motivantes du *P'tit Rusé* permettent de consolider les fondamentaux.

Ce cahier est également utilisable en accompagnement personnalisé ou dans le cadre du dispositif *Devoirs faits*.

Résolution de problèmes

45 défis adaptables au niveau des élèves : j'essaie, je conjecture et j'explique ma démarche par écrit

Carrément chocolat ! 18

Énoncé
Freesper a reçu une boîte de truffes dans laquelle les chocolats sont rangés en triangle.
À ton avis, les chocolats d'une boîte triangulaire pourraient-ils être rangés dans une boîte carrée ?

Pour aller plus loin
• Combien de chocolats y a-t-il dans la boîte de Freesper ?
• Une boîte rectangulaire de dimensions 3 par 4 contient plus de bonbons, moins de bonbons, autant de bonbons que la boîte de Freesper ?

J'explique ma démarche :

Pour aller plus loin
• Peux-tu proposer plusieurs solutions à ce problème ?

Calcul mental

112 séquences progressives pour acquérir des automatismes grâce à une pratique régulière en classe

Calcul mental

Séquence 25
complément à 1 : 2 chiffres
Écoute et complète. a. b. c. d. e.
Complète.
a. $0,25 + 0,75 = \dots$ c. $0,25 + \dots = 1$ e. $0,81 + \dots = 1$
b. $0,15 + 0,85 = \dots$ d. $\dots + 0,55 = 1$ f. $\dots + 0,12 + 0,25 = 1$
Calcule astucieusement : $0,71 + 0,88 + 0,01 + 0,29 + 100 + 0,99 + 0,12 = \dots$

Séquence 26
complément à 1 : 3 chiffres
Écoute et complète. a. b. c. d. e.
Complète.
a. $0,275 + 0,725 = \dots$ c. $0,555 + \dots = 1$ e. $0,999 + \dots = 1$
b. $0,501 + \dots = 1$ d. $\dots + 0,333 = 1$ f. $\dots + 0,101 = 1$
Calcule astucieusement : $0,444 + 17,1 + 0,002 + 0,125 + 0,875 + 0,998 + 0,556 = \dots$

Séquence 27
complément à 1 : mélange
Écoute et complète. a. b. c. d. e.
Complète.
a. $0,99 + \dots = 1$ c. $0,75 + \dots = 1$ e. $0,2 + \dots = 1$
b. $\dots + 0,8 = 1$ d. $0,101 + \dots = 1$ f. $\dots + 0,222 = 1$
Calcule astucieusement : $0,1 + 0,001 + 0,175 + 0,9 + 0,999 + 27 + 0,825 = \dots$

Séquence 28
lancer 2 décimaux : 1 chiffre
Écoute et complète. a. b. c. d. e. f.
Complète.
a. $4 + 5,7 = \dots$ d. $14,1 + 9,6 = \dots$
b. $9,3 + 11 = \dots$ e. $4,9 + 7,1 = \dots$
c. $5,3 + 10,6 = \dots$ f. $11,8 + 11,8 = \dots$

3 Carré magique additif !

2,2	0,7	
		1,3
		1,9

quatre-vingt-cinq 85

Jeux mathématiques

20 pages proposant des énigmes, des messages cryptés, des séries logiques, des pavages, des frises, des opérations codées...

C'est la récré ! 13

1. Donne les trois termes qui poursuivent logiquement la liste suivante.
220 250 280

2. Quel chiffre se cache derrière chaque symbole ?
 $\bullet + \circ = \star$
 $\square + \triangle = \diamond$

3. Agathe a peur des requins. Les requins sont des poissons. Que peut-on en déduire ?
(a) Agathe a peur des poissons.
(b) Certains poissons font peur à Agathe.
(c) Les requins ont peur d'Agathe. (Entoure la bonne réponse.)

4. Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.
A
B
C
D

5. Décrypte le proverbe ci-dessous. Il a été codé en décalant chaque lettre d'un rang vers la droite :
A est devenu B :
B est devenu C...
B WPVMPJS
USPQ BWPJS
PO QFSE UPVU !

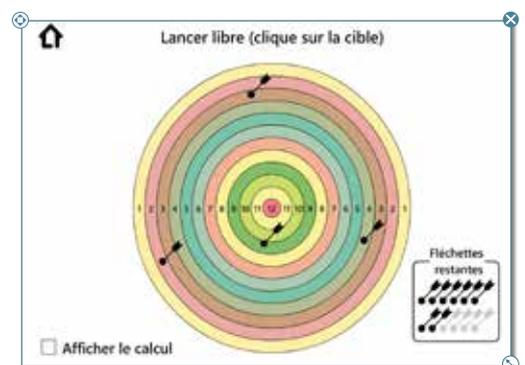
6. Pour transformer un mot en nombre, on multiplie le nombre de ses voyelles par le nombre de ses consonnes.
Exemple : le mot MATIS devient 4 car il compte 1 voyelle et 4 consonnes (1 x 4 = 4).
En appliquant cette règle...
• que devient ainsi le mot MEDUSE ?
• trouve un mot qui devient 12 :

P'tit Rusé - cahier numérique

Le cahier numérique *P'tit Rusé* permet de projeter l'intégralité des exercices et d'accéder aux outils et activités complémentaires.

Des fonctionnalités spécifiques :

- + **Défis** énoncés oralisés pour mieux comprendre les consignes
- + **Calcul mental** des QCM pour acquérir les automatismes
- + **Outils de simulation** En résolution de problèmes, l'élève teste facilement ses hypothèses



Outil de simulation Aide à la résolution du défi 1 - Les flechettes

Complément indispensable du cahier *P'tit Rusé*

Guide de l'enseignant



Ouvrage papier 128 p.

- Présentation de la **démarche pédagogique**
- **Pour chaque défi** : objectifs, références aux programmes, déroulement détaillé des séances, stratégies et solutions, prolongements...
- Utilisation des **outils de simulation**
- **Calcul mental** : texte des questions à poser en classe
- **Intégralité des corrigés**

- Avec ces cahiers numériques, **projetez les exercices**, annotez-les et profitez des nombreux **compléments numériques**.
- Un **mode Élève** permet de proposer des séances de travail individuel sur ordinateur.

édition 2019

- + **Correction des exercices en vidéo**
Des animations montrent la démarche de résolution d'un problème ou les différentes étapes de construction d'une figure géométrique.
- + **Énoncés sonorisés**
L'oralisation des textes aide les élèves, notamment dys, à comprendre les énoncés et les consignes.

Outils d'annotation pour animer les séances

	zoomer
	souligner ou surligner le texte, ajouter des annotations
	tracer des lignes, des flèches, des formes
	afficher ou masquer une zone (spot)
	importer des images externes
	capturer un écran pour un usage ultérieur
	créer des pages personnelles

Énoncés oralisés (cahier 6^e) pour faciliter la lecture et la compréhension des textes

2 La petite Ruby, pesant 8 kg, a de la fièvre. Pour la faire baisser, ses parents hésitent entre deux médicaments : l'ibuprofène ou le paracétamol. Posologie : 4 prises par jour. Chaque médicament se distribue à l'aide d'une pipette, graduée selon le poids de l'enfant (en kg).

- **Ibuprofène** : 1 graduation de 1 kg correspond à 0,375 mL de suspension buvable ;
- **Paracétamol** : 1 graduation de 1 kg correspond à 0,625 mL de suspension buvable.

a. Combien de millilitres de suspension contient une prise de chaque médicament pour Ruby ?

b. Quelle quantité d'ibuprofène est nécessaire pour soigner Ruby pendant 4 jours ? Même question avec le paracétamol.

c. Combien de jours peut-on traiter Ruby au paracétamol avec un flacon plein ?

*iParcours Maths 6^e
N6 - Résoudre des problèmes*

Aides animées et sonorisées

ÉTENDUE D'UNE SÉRIE STATISTIQUE

17 ; 3 ; 9 ; 11 ; 95 ; 0,5 ; 65 ; 1 ; 99

Etendue de cette série : $99 - 0,5 = 98,5$

24 - 18,5 = 5,5

46 - 7 = 39

iParcours Maths 3^e, D4 - Statistiques

Nombreux corrigés animés détaillant étape par étape la démarche (dont tous les corrigés du cahier 6^e)

4 Construis la médiatrice de chaque segment à l'aide de la règle graduée et de l'équerre.

La médiatrice d'un segment est la droite qui passe par le milieu de ce segment et perpendiculairement à ce segment.

4 cm : 2 = 2 cm
2,8 cm : 2 = 1,4 cm
5,2 cm : 2 = 2,6 cm

iParcours Maths 6^e, G3 - Droites parallèles et perpendiculaires

QCM à données variables (entraînement, approfondissement)

QCM d'entraînement : Vocabulaire du cercle

Indique la ou les phrases vraies

[KT] est un diamètre du cercle	<input type="checkbox"/>
[FT] est un diamètre du cercle	<input type="checkbox"/>
[BF] est un rayon du cercle	<input type="checkbox"/>
[BK] est un rayon du cercle	<input type="checkbox"/>

Score OK Question 1 / 5

iParcours Maths 6^e, G2 - Distances et cercles

Tous les ouvrages de la collection iParcours bénéficient d'un **environnement numérique complet**



pour un usage individuel et collectif

Pour répondre aux contraintes de chaque établissement (niveau d'équipement, état du réseau...), **plusieurs solutions** sont proposées. Choisissez celle qui vous convient !

Quelle version numérique choisir ?

Version en ligne

Accès aux pages des ouvrages et à leurs compléments numériques (dont les corrigés pour le professeur)

GRATUIT POUR TOUS

adoptants / non-adoptants de l'ouvrage papier

Version multi-supports (abonnement annuel)

Profitez de solutions en ligne...

- ENT
- Pronote⁽¹⁾

...et de solutions locales hors ligne

- Tablettes : iOS, Android, Windows
- Ordinateur : PC, Mac
- Clé USB : clé non fournie, version portable⁽²⁾

TARIF UNIQUE POUR TOUS

- *adoptants / non-adoptants de l'ouvrage papier*
- *Licence gratuite pour le professeur*
- *Minimum de commande : 20 licences par niveau*

Cahier : 0,90 € par élève
Manuel : 1,90 € par élève
P'tit Rusé : 0,90 € par élève

Version ordinateur à durée illimitée

Optez pour une version locale

- DVD-rom ou téléchargement
- Clé USB : clé fournie, version portable⁽²⁾

Logiciel monoposte (DVD-rom / téléchargement) : 30 €
Logiciel site (DVD-rom / téléchargement) : 89 €
Clé USB : 49 €

(1) **PRONOTE** (version hébergée)

Les professeurs accèdent sans authentification à l'ensemble des ressources numériques iParcours. Ils peuvent également envoyer dans le cahier de textes des élèves les liens vers les ressources de leur choix (exercices, aides, corrigés...).

(2) La version *portable* se lance depuis la clé, sans installation.

Espaces
de partage et d'échanges

www.iparcours.fr/news

 @i_parcours



FICHIERS PHOTOCOPIABLES + LOGICIEL TBI

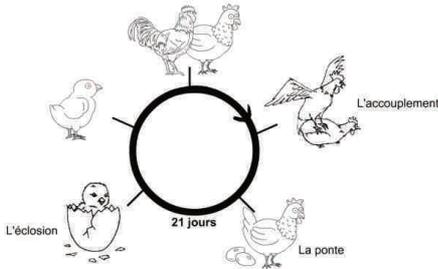
+ LOGICIEL POUR MODIFIER LES FICHES

AGRÉÉS ET SUBSIDIÉS

SCIENCES ET TECHNIQUES - La vie animale : découvrir la reproduction des animaux ovipares

Observe le schéma de la reproduction de la poule. Complète les phrases en t'aidant du schéma.

Nom : _____
Date : _____



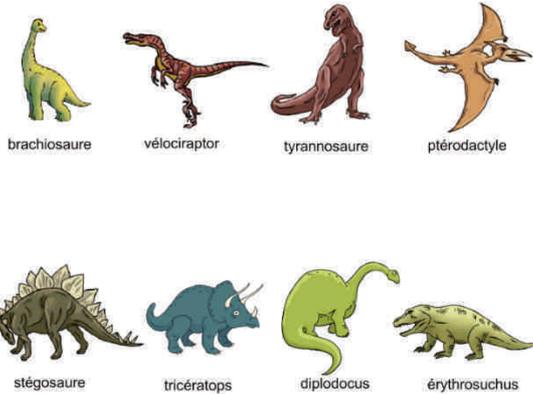
- 1- Pour avoir un poussin, il faut un _____ et une _____.
- 2- Le coq monte sur le dos de la poule : c'est l'_____.
- 3- La poule expulse l'œuf : c'est la _____.
- 4- Après la ponte, l'embryon du _____ reste dans sa coquille.

Lire : reconnaître des mots identiques en script

✂ Découpe les étiquettes en bas de page.

Colle la bonne étiquette sous chaque dinosaure.

Nom : _____
Date : _____



1/ Calcule sur une feuille de brouillon sans lemas de trajet total pour aller de chez toi à l'école. Note ton résultat en minutes et secondes.

2/ Tu veux aller de chez toi à l'école. Quel trajet sera le plus rapide ?

3/ Tu veux aller de chez toi au terrain de basket. Quel trajet sera le plus rapide ?

CALCUL - Opérations à trous : la multiplication de nombres décimaux (coloriage Manga)

Colorie le dessin en respectant les consignes suivantes :

- gris : multiplié par 2
- rouge : multiplié par 5
- bleu : multiplié par 5
- jaune : multiplié par 8
- vert : multiplié par 10

Poème

Le crocodile et l'esturgeon de Jean-Pierre Claris de Florian (1755-1794)

Sur la rive du Nil un jour deux beaux enfants
S'amusaient à faire sur l'onde
Avec des cailloux plats, ronds, légers et tranchants,
Les plus beaux rochers du monde.
Un crocodile affreux arrive entre deux eaux,
S'élançant tout à coup, happe l'un des marmots
Qui crie et disparaît dans sa gueule profonde.
L'autre fuit en pleurant son pauvre compagnon.
Un honnête et digne esturgeon
Témoin de cette tragédie
S'éloigne avec horreur, se cache au fond des flots
Mais bientôt il entend le coupable amphibie
Gémir et pousser des sanglots :
« Le monstre a des remords, dit-il : Ô Providence !
Tu venges souvent l'innocence ;
Pourquoi ne la sauves-tu pas ?
Ce scélérat du moins pleure ses attentats ;
L'instant est propice, je pense,
Pour lui prêcher la pénitence :
Je m'en vais lui parler... » Plein de compassion,
Notre saint homme d'esturgeon
Vers le crocodile s'avance :
« Pitié, lui cria-t-il, pleurez votre forfait ;
Livrez votre âme impitoyable
Au remords, qui des dieux est le dernier bienfait,
Le seul médiateur entre eux et le coupable.
Malheureux, manger un enfant !
Mon cœur en a frémi ; j'entends gémir le vôtre... »
« Oui, répond l'assassin, je pleure en ce moment
De regret d'avoir manqué l'autre ! »

Tel est le remords du méchant.

Nom : _____
Date : _____

1. Combien de fois sont écrits les mots ?



2. Combien de vers comporte ce poème ?



3. Quels sont les 4 personnages qui apparaissent dans le poème ?

.....
.....
.....

4. Quel mot du poème désigne de l'eau ?

RIVE ONDE MARMOT

5. Les mots en gras du poème désignent tous le même personnage. Lequel ?

Objetif : utiliser la table d'addition.

Nom : _____
Date : _____

Utilise la table d'addition pour arriver au sommet de chaque pyramide.



FICHIERS PHOTOCOPIABLES + LOGICIEL TBI + LOGICIEL POUR MODIFIER LES FICHES AGRÉÉS ET SUBSIDIÉS (BUDGET LOGICIELS)

MATERNELLES

DECouvrir LES FORMES ET LES GRANDEURS / Les formes géométriques: rond et triangle.

Consigne : Colorie les ronds en vert, les triangles en bleu.

DECouvrir LA MATIERE / Technologie: le métal (les objets).

Consigne : Dessine tout ce qui est fait en métal.

Écrire les mots qui se terminent par "ETTE" ou "ETTE".

Entoure les mots qui se terminent par "ETTE" et "ette".

ETTE	ette
VOTURE	moto
ALLUMETTE	raquette
CHOUETTE	chenille
GALETTE	camion
BANANE	trompette
BROUETTE	livre

Quantités et nombres - Révisions : Reconnaître le 1, le 2 et le 3.

Je remets le 1, le 2 et le 3.

1. Je regarde les moules. Je dessine les points.

2. J'écris le chiffre dans chaque étiquette.

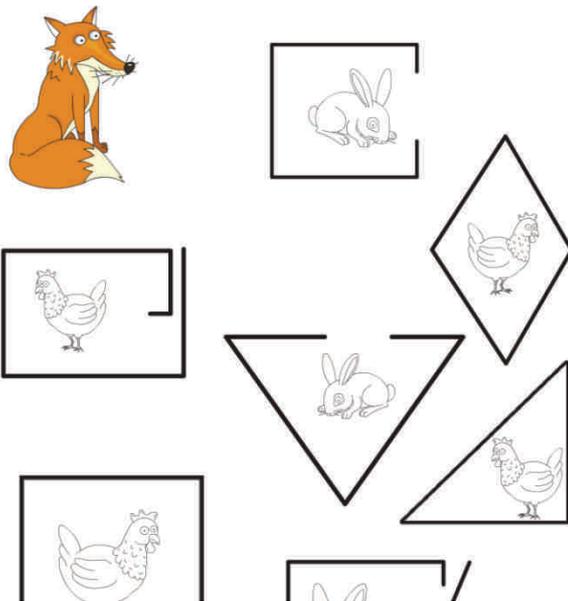
3. Je barre les étiquettes moules qui sont barres.

Article	Titre	Agrément
538	Evolu Fiches : L'Essentiel de la Maternelle	2597
541	Evolu Fiches : Activités autour de l'alphabet	3946
544	Evolu Fiches : Graphismes en Maternelle	3582
565	Evolu Fiches : Activités autour des dinosaures	4702
550	Evolu Fiches : Activités mathématiques en Petite section	3574
553	Evolu Fiches : Activités mathématiques en Moyenne section	3575
559	Evolu Fiches : Découvrir le monde en Moyenne Section	3439
556	Evolu Fiches : Activités mathématiques en Grande section	3576
547	Evolu Fiches : Lecture en Maternelle Grande Section	3577
562	Evolu Fiches : Découvrir le monde en Grande Section	3438

Formes - Ligne ouverte / ligne fermée

Colorie les poules et les lapins que le renard peut attraper en entrant dans leurs cages ouvertes.

Nom :
Date :



Découvrir les objets - Les objets dangereux du jardin

Aide le jardinier à ramasser tous les objets dangereux et à les ranger dans la caisse à outils. Trace son chemin.

Nom :
Date :





FICHIERS PHOTOCOPIABLES + LOGICIEL TBI + LOGICIEL POUR MODIFIER LES FICHES AGRÉÉS ET SUBSIDIÉS (BUDGET LOGICIELS)

PRIMAIRE

Le présent de l'indicatif - les verbes du 1er groupe (2)

1. Observe chaque illustration et écris une phrase qui lui correspond. Tu dois utiliser un verbe du 1er groupe et le conjuguer au présent.

2. Réécris ce texte en passant les verbes au pluriel. Attention aux accords avec les sujets !

LE KOALA
Le koala ne sait pas se passer de *Feucalyptus*. Il mange ses feuilles et habite dans ses branchages. Le koala est protégé, il vit dans des réserves naturelles. Le koala est fait pour vivre dans les arbres. Pour grimper, il plante les griffes dans l'écorce, puis soulève les pattes arrière. Pour éviter les chutes, il a, sous les pattes, des petites antidiérapantes.

LES KOALAS
Les koalas ne savent pas se passer de *Feucalyptus*.

L'écriture du son [o] : -o, -ou, -eau

1. Colorie les dessins où tu entends le son [o].

2. Barre les mots où tu n'entends pas le son [o].

oasis plongeur château jeune tor
écis lion grenouille escabeau saucisse
son chou chausson papillon gaufre

3. Complète les mots avec 'o' ou 'ou' ou 'eau'.

- Quand il y a un incendie, la sirène s.....me.
- Paul n'a pas fait de f.....tes il se droite.
- Ce bal.....trape.....tre des marchandises depuis l'Anglais.
- Misicade pas le mur pasion h.....! C'est h.....-a dangerne !

4. Ecris le nom du petit de chaque animal ci-dessous.

Exemple : Le renardeau

Le passé, le présent et le futur (1)

1. Complète les phrases en utilisant les verbes suivants :

déplace déplaçait déplacera

Aujourd'hui, on se en carrosse.

demain, on se en voiture.

hier, on se en soucoupe volante.

2. Relie ce qui va ensemble :

Hier, • nous regardons la télévision.
Maintenant, • nous avons regardé un film.
Demain, • nous regarderons un spectacle.

3. Complète avec : chanté, chantais, chanterai.

En ce moment, je

Dans un moment, je

Il y a un moment, je

Article	Titre	Agrément
541	Evolu Fiches : Activités autour de l'alphabet	3946
670	Evolu Fiches : L'Essentiel du Cours Préparatoire	2598
679	Evolu Fiches : Phonèmes et Graphèmes au CP	3578
682	Evolu Fiches : Lecture au CP	4701
725	Evolu Fiches : Géométrie et Mesures au CP	4699
728	Evolu Fiches : Numération, Opérations et Problèmes au CP	4703
770	Evolu Fiches : l'Espace et le Temps CP-CE1	4700
773	Evolu Fiches : Sciences de la Vie et Technologie CP-CE1	4704
685	Evolu Fiches : Lecture niveau I (CP, CE1, CE2)	3579
673	Evolu Fiches : L'Essentiel du Cours Élémentaire (CE1-CE2)	2599
565	Evolu Fiches : Activités autour des dinosaures	4702
691	Evolu Fiches : Orthographe (CE1-CE2)	En cours
697	Evolu Fiches : Conjugaison (CE1-CE2)	3944
706	Evolu Fiches : Grammaire (CE1-CE2)	En cours
709	Evolu Fiches : Français et Manga (CE1-CE2)	2537
731	Evolu Fiches : Numération et Opérations au CE1	3569
734	Evolu Fiches : Numération et Opérations au CE2	3570
743	Evolu Fiches : Résolution de problèmes au CE1	3572
746	Evolu Fiches : Résolution de problèmes au CE2	3573
755	Evolu Fiches : Géométrie et Mesures au CE1	3567
758	Evolu Fiches : Géométrie et Mesures au CE2	3568
764	Evolu Fiches : Maths et Manga (CE1-CE2)	En cours

Le présent de l'indicatif - les verbes du 1er groupe (2)

1. Observe chaque illustration et écris une phrase qui lui correspond. Tu dois utiliser un verbe du 1er groupe et le conjuguer au présent.

2. Réécris ce texte en passant les verbes au pluriel. Attention aux accords avec les sujets !

LE KOALA
Le koala ne sait pas se passer de *Feucalyptus*. Il mange ses feuilles et habite dans ses branchages. Le koala est protégé, il vit dans des réserves naturelles. Le koala est fait pour vivre dans les arbres. Pour grimper, il plante les griffes dans l'écorce, puis soulève les pattes arrière. Pour éviter les chutes, il a, sous les pattes, des petites antidiérapantes.

LES KOALAS
Les koalas ne savent pas se passer de *Feucalyptus*.

Grandeurs et mesures : repérage du temps

Objetif : connaître le déroulement d'une journée.

Observe chaque image de certains moments de la journée de Mathis.

A

17h00 : Mathis sort de l'école.

B

20h00 : Mathis se couche.

C

7h00 : Mathis se lève et s'habille.

D

19h00 : Mathis dine avec ses parents.

E

8h00 : Mathis va à l'école.

F

12h00 : Mathis déjeune à la cantine.

MESURE : mesurer des longueurs et effectuer des calculs (2/2)

1/ Matsuka et Kyami rentrent chez elles. Avec la règle, mesure leur trajet et note les résultats. Colorie le personnage qui a parcouru le plus long chemin.

Fais tes calculs ici :

Matsuka

Résultat :

Fais tes calculs ici :

Kyami

Résultat :



FICHIERS PHOTOCOPIABLES + LOGICIEL TBI + LOGICIEL POUR MODIFIER LES FICHES AGRÉÉS ET SUBSIDIÉS (BUDGET LOGICIELS)

PRIMAIRE

MESURE - Périmètres (2/2) : calculer des périmètres

Aide Jirô et Aïô à résoudre leurs problèmes !

Traces en rouge le périmètre du plus grand carré puis calcule-le sachant que celui de A est de 24 m. (Toutes les figures sont des carrés.)



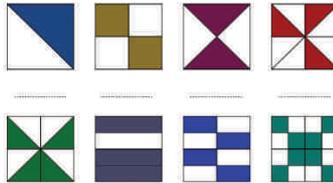
% Périmètre du plus grand carré :

B est le seul carré de cette figure. Son périmètre est de 16 cm. Trace en vert le périmètre du plus grand rectangle puis calcule-le sachant que TOUS les rectangles ont une longueur deux fois plus grande que la largeur.

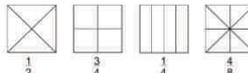


Les fractions (carrés)

1. Indique sous chaque carré la fraction correspondant à la partie coloriée.



2. Colorie la partie qui correspond à la fraction notée sous chaque carré :



Le COD et le COI

1) Pour chaque phrase, souligne :
- en vert le groupe nominal sujet,
- en rouge le groupe nominal complément du verbe.

- Le directeur de l'école appela un élève de chaque classe.
- Théodore invitera Gaston, Bachir et Liliane samedi prochain.
- Ma copine Jéssica présente son exposé devant toute la classe.
- Nous visitons le musée de la ville pour la deuxième fois cette année.



2) Dans chaque phrase, souligne le COD ou le COI puis coche la bonne case.

	COD	COI
Les enfants de la classe de neige ont écrit à leurs parents.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nous ferons le voyage en train.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ils ont construit une cabane dans les arbres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai immédiatement téléphoné aux pompiers.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D'où vous êtes, voyez-vous la Lurie ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3) Complète avec un complément d'objet puis écris sa fonction (COD ou COI).

- Manon téléphone souvent _____ (_____)
- Pour la Sainte Agathe, il offre _____ à sa Maman. (_____)
- Ils ont joué _____ tout l'après-midi. (_____)
- Vous parleriez _____ au médecin qui vous _____ (_____)
- Avec notre télescope, nous observerons _____ (_____)

4) Souligne les compléments d'objet quand il y en a et indique leur fonction : COD ou COI.

Article	Titre	Agrément
688	Evolu Fiches : Lecture niveau II (CE2, CM1, CM2)	3580
676	Evolu Fiches : L'Essentiel du Cours Moyen (CM1-CM2)	2600
694	Evolu Fiches : Orthographe (CM1-CM2)	En cours
703	Evolu Fiches : Conjugaison (CM1-CM2)	3945
700	Evolu Fiches : Grammaire (CM1-CM2)	2217
712	Evolu Fiches : Français et Manga (CM1-CM2)	2538
722	Evolu Fiches : Expression écrite (Cycle 3 / SEGPA)	3581
737	Evolu Fiches : Numération et Opérations au CM1	3571
740	Evolu Fiches : Numération, opérations et calcul au CM2	2602
767	Evolu Fiches : Maths et Manga (CM1-CM2)	En cours
776	Evolu Fiches : Le Ciel et la Terre (Cycle 3/SEGPA)	3583
749	Evolu Fiches : Résolution de problèmes et gestion de données au CM1	2603
752	Evolu Fiches : Résolution de problèmes et gestion de données au CM2	2604
761	Evolu Fiches : Géométrie, grandeurs et mesures au CM1/CM2	2601
779	Evolu Fiches : Objets et Réalisations Techniques (Cycle 3/SEGPA)	3584
782	Evolu Fiches : Sécurité routière et gestes de premiers secours	2551

La signalisation routière : Jeu des quatre familles 1/3

Le jeu est composé de 4 familles de 4 cartes. Cette fiche de présentation doit être affichée au tableau avant de jouer.

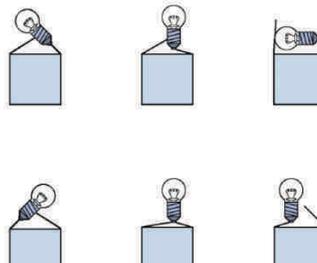
Famille "DANGEREUX"	Famille "INTERDIT"
Deux tracteurs	Prohibition à tous véhicules
Obstacle	Interdit aux cyclistes
Cédez le passage	Interdit de tourner à droite
Carrefour giratoire	Sans entrée
Famille "OBLIGATOIRE"	Famille "INFO"
Chemin obligatoire pour piétons	Circulation à sens unique
Obligation d'aller droit	
Zone piétons	

Brille ou ne brille pas ?

Suivant les positions de la pile et de la lampe, indique si la lampe brille ou non.

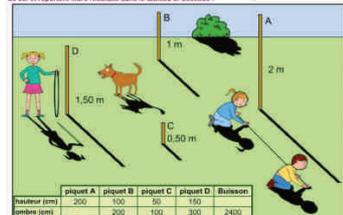
% Si tu penses que la lampe brille, colorie l'ampoule en jaune!

% Si tu penses que la lampe ne brille pas, barre l'ampoule!



Le soleil et les ombres 1/2

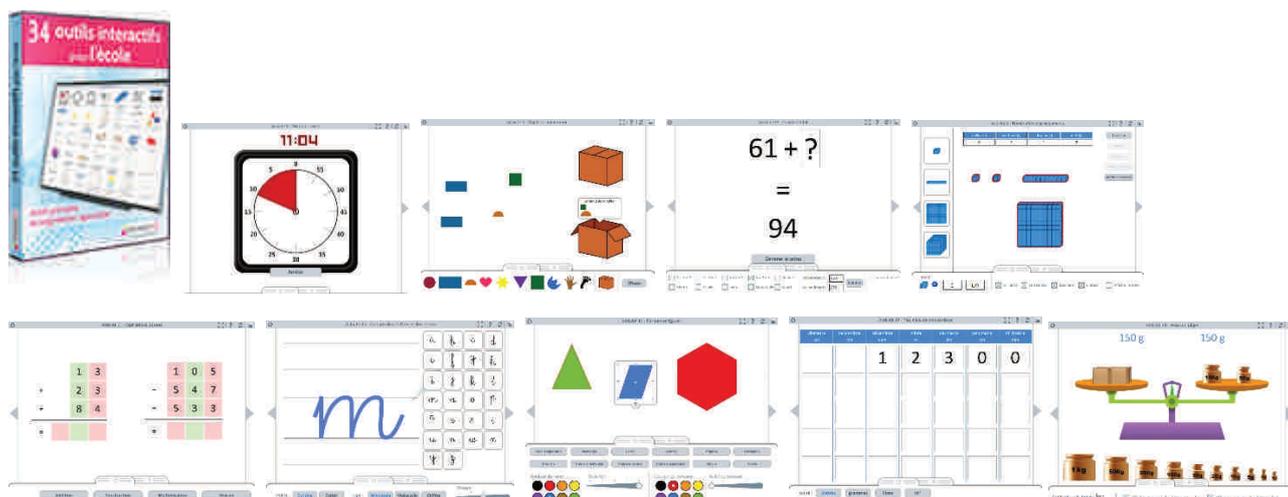
Des élèves font l'expérience suivante : ils plantent dans le sol des piquets de différentes longueurs. Ils mesurent la longueur des ombres au sol et reportent leurs résultats dans le tableau ci-dessous :



- Que peux-tu dire de la longueur de l'ombre par rapport à la hauteur du piquet ?
- Quelle sera la longueur de l'ombre du piquet A ? Justifie ta réponse.
- Quelle est la hauteur réelle du busstop ? Justifie la réponse.
- Si les élèves reproduisent ces expériences le matin, à midi et le soir, trouveront-ils les mêmes résultats ? Justifie ta réponse.



34 OUTILS INTERACTIFS POUR L'ECOLE POUR TBI



Ce logiciel propose 34 outils et activités utilisables dans toutes les disciplines avec un tableau interactif, ou même un simple vidéoprojecteur. Il est principalement destiné aux enseignants des classes primaires et de l'enseignement spécialisé.

Vous pouvez par exemple :

- afficher et manipuler des minuteurs, des horloges, des balances, des instruments de mesure, des pièces et des billets, des formes géométriques, des angles, des solides en 3D, etc.
- générer des étiquettes (mots et paragraphes) à partir de vos propres textes, pour des activités de classement, d'association, de mise en ordre... en lecture, orthographe, grammaire.
- utiliser des compteurs, des tableaux de numération et de conversion, des calculettes, des générateurs de nombres, des poseurs d'opérations, des axes gradués...
- remplir et compléter un cahier de textes numérique, des tableaux de relevés météo, des fonds d'écran variés...

Vous disposez également d'outils (crayon et surligneur) pour annoter les écrans.

NOUVEAU : version "canadienne"

Par un simple clic au sein du logiciel (boite "Options"), vous pouvez à présent choisir le pays d'utilisation.

En mode "canadien", vous bénéficiez des pièces et billets du pays, ainsi que des désignations en usage concernant par exemple la géométrie et la grammaire.

DOCUMENTS NUMERIQUES POUR LA CLASSE (POUR TBI OU PRJECTEUR)



La collection DNC (Documents Numériques pour la Classe) : des documents à projeter pour illustrer vos cours d'une manière interactive.

Le logiciel s'installe sur un ordinateur relié à un vidéoprojecteur (avec ou sans Tableau Blanc Interactif). Vous pouvez alors :

- > projeter devant la classe les différents documents disponibles, en détailler les aspects importants ;
- > questionner les élèves ou les inviter à s'exprimer ;
- > vous servir des "outils interactifs" pour intervenir, ou faire intervenir les élèves, sur ces documents.

Le logiciel peut également être utilisé individuellement pour une libre consultation.

Les fonctionnalités interactives

Article	Titre		Agrément
568	Collection DNC - ARCIMBOLDO - Generation5	49€	2953
572	Collection DNC - GÉOLOGIE EXTERNE (Évolution des paysages) - Generation5	49€	2770
571	Collection DNC - LA CIVILISATION GRECQUE - Generation5	49€	2767
577	Collection DNC - LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE - Generation5	49€	3440
573	Collection DNC - LA ROME ANTIQUE - Generation5	49€	2769
574	Collection DNC - LES IMPRESSIONNISTES - Generation5	49€	3898
569	Collection DNC - LES NATURES MORTES - Generation5	49€	3899
570	Collection DNC - L'ORIENT ANCIEN (Égypte et Mésopotamie) - Generation5	49€	2768
576	Collection DNC - PORTRAIT ET AUTO PORTRAIT - Generation5	49€	3897
575	Collection DNC - XVe-XVIIe siècle : BOULEVERSEMENTS CULTURELS ET INTELLECTUELS - Generation5	49€	2952



ANIMATIONS INTERACTIVES POUR TBI



Ce logiciel regroupe **des ressources simples d'utilisation et réellement interactives**. Elles sont conçues pour être **utilisées avec un vidéoprojecteur** ou un TBI/TNI. Mais elles peuvent également être visualisées sur un ordinateur individuel.

Article	Titre		Agrément	
633	Animations interactives : Découverte du monde (CP-Ce1) - Generation5	39€	3905	
635	Animations interactives : La matière - L'énergie - L'environnement (CE2-CM1-CM2) - Generation5	39€	3909	
634	Animations interactives : Le ciel et la Terre (CE2-CM1-CM2) - Generation5	39€	3908	
637	Animations interactives : Le fonctionnement du corps humain et la santé (CE2-CM1-CM2) - Generation5	39€	3906	
636	Animations interactives : Les objets techniques (CE2-CM1-CM2) - Generation5	39€	3910	
638	Animations interactives L'unité, la diversité et le fonctionnement du vivant CE2-CM1-CM2 Generation5	39€	3907	
598	Animations interactives : Mathématiques (CE2-CM1-CM2) - Generation5	39€	3911	
597	Animations interactives : Mathématiques (CP-CE1) - Generation5	39€	3912	

LE MONDE DES OISEAUX (TOUS AGES) ET LE MONDE DE LA NATURE (TOUS AGES)



LE MONDE DES OISEAUX Ce coffret exceptionnel regroupe **trois superbes cédéroms** :

Les oiseaux des forêts et montagnes, Les oiseaux des parcs et jardins, Les oiseaux d'eau.

Un enchantement visuel et sonore. Découvrez des centaines d'espèces d'oiseaux d'Europe de milieux différents (ville, campagne, forêt, montagne, littoral). Un magnifique spectacle visuel et sonore avec de superbes photographies plein écran accompagnées de chants et de cris !

ET LE MONDE DE LA NATURE Un coffret unique pour **quatre cédéroms de référence** :

Une forêt dans la tête

est une véritable encyclopédie de la forêt. Vous y trouverez des informations exhaustives sur 165 espèces d'arbres et arbustes qui peuplent les forêts européennes. Une centaine d'autres espèces (flore, champignons et animaux) sont également abordées, de manière plus succincte.

Des champignons toute l'année

présente plus de 1 000 espèces de champignons, avec de magnifiques photos plein écran, des images en 3D et 3 000 illustrations complémentaires. De nombreuses recettes de cuisine vous aident à préparer et à savourer les champignons de différentes manières !

Les mammifères sauvages d'Europe vous fait découvrir les carnivores, insectivores, rongeurs, grands mammifères, chauves-souris et mammifères marins.

Les amphibiens et reptiles d'Europe vous plonge dans le monde étonnant des grenouilles, crapauds, rainettes, salamandres, tritons, serpents, lézards, orvets, seps, tortues terrestres, d'eau et marines.

Article	Titre		Agrément	
642	Le Monde des oiseaux (tous âges) - 1 poste - Génération5	40€	5210	
643	Le Monde des oiseaux (tous âges) - Site / Réseau PC - Génération5	139€	5210	
650	Le Monde de la nature (tous âges) - 1 Poste - Génération5	40€	5211	
651	Le Monde de la nature (tous âges) - Site / Réseau - Génération5	139€	5211	



AU PLAISIR DE DIRE POUR TBI

La collection "Au plaisir de dire" propose des albums interactifs pour s'appropriier le langage et découvrir l'écrit (logiciel + classeur d'accompagnement).



Article	Titre		Agrément
287	Au plaisir de dire - LA FERME AU BOIS DORMANT (GS-CP-CE1) Fichier + CD - Version site - Generation5	69€	2773
288	Au plaisir de dire - LE PETIT CHAPERON ROUGE (GS-CP-CE1) LOGICIEL+FICHER Version site - Generation5	69€	2775
286	Au plaisir de dire - LE SLAM DES SIRÈNES (GS-CP-CE1) LOGICIEL+FICHER - VERSION SITE - Generation5	69€	2774

Le logiciel s'installe sur un ordinateur relié à un vidéoprojecteur (avec ou sans Tableau Blanc Interactif*). Vous pouvez alors :

- > projeter les illustrations du conte (avec ou sans le son).
- > inviter les élèves à s'exprimer sur les images, à raconter ou à réinventer l'histoire en prenant la place du héros.
- > intervenir sur les images projetées grâce aux "outils interactifs".

L'histoire : Le petit Chaperon rouge

Il était une fois une petite fille de village qui portait toujours sur la tête un capuchon rouge.

C'est pourquoi tout le monde l'appelait le petit Chaperon rouge.

Vous croyez connaître cette histoire ?

Attendez-vous à une fin un peu différente... et décoiffante !

Les différents types d'utilisation :

> **mode Diaporama** : les élèves écoutent l'histoire en regardant les illustrations associées.

> **mode Interactif** :

- le son et l'affichage du texte peuvent être activés ou désactivés ;
- l'enseignant peut choisir un des 3 "niveaux de langage" : le vocabulaire et la syntaxe du conte sont alors plus ou moins complexes ;
- les enfants prennent la parole pour décrire les images et produire leurs propres phrases (avec des prolongements possibles à l'écrit pour les plus grands) ;
- l'enseignant et les élèves interviennent sur les images grâce aux outils interactifs : ils peuvent zoomer, écrire, dessiner, surligner, tracer des traits, des flèches, des zones, composer des pages personnelles, etc.

Vous disposez d'une bibliothèque d'images à afficher sur les décors. Ceci est l'occasion d'activités de vocabulaire, de phonologie, d'expression écrite, de mathématiques, etc.

Le classeur fourni avec le logiciel contient la notice d'accompagnement pédagogique avec de nombreuses pistes d'exploitation et des activités complémentaires. Vous y retrouvez également les illustrations de l'histoire sur papier fort.

Auteur : Guillaume Trichard ; **Illustrations** : Nomis

* Le TBI n'est pas obligatoire : en effet, en vidéoprojection "simple", l'enseignant ou les élèves peuvent intervenir sur l'écran de projection à partir de l'ordinateur.

Avec un TBI, ils interviennent directement sur le tableau, avec le doigt ou le stylet.

"Au plaisir de dire"

Des albums interactifs
pour s'appropriier le langage et découvrir l'écrit



Application pour Vidéoprojecteur et TBI

Le mot de l'auteur

Je lis de nombreux albums aux élèves de ma classe.

Cette lecture est profitable aux enfants mais seulement dans une certaine mesure : ils décrivent ce qu'ils voient ou sont invités à répondre à des questions, cependant ils ne sont que « spectateurs » de l'histoire.

Face à ce constat, j'ai commencé à écrire des histoires auxquelles les enfants participent en prenant la place du héros ou de différents personnages du conte.

Bref, des histoires où ils ont leurs mots à dire et surtout du plaisir à les dire !

Guillaume Trichard

Le mot de l'éditeur

Pour susciter et faciliter la prise de parole par les élèves, nous avons intégré ces albums au sein d'une application numérique pour Vidéoprojecteur et TBI simple d'utilisation, qui permet de :

- ▶ présenter à toute la classe les illustrations du conte, sonorisées ou non, avec ou sans le texte,
- ▶ les enrichir avec de nouvelles images, sélectionnées dans la bibliothèque fournie,
- ▶ imaginer de nouvelles pages pour réinventer l'histoire,
- ▶ pratiquer les jeux et activités décrochées liés à chaque histoire.

A partir de la projection d'un conte, les élèves racontent ainsi leur histoire !



SOUTIEN SCOLAIRE FRANÇAIS

Ce logiciel éducatif aborde les difficultés essentielles en orthographe d'usage, orthographe grammaticale, expression écrite.

Pour chaque activité, bénéficiez d'aides et d'exemples personnalisés. Les principales règles d'orthographe sont rappelées en cas d'erreurs. Les élèves progressent à leur rythme et vous pouvez suivre en permanence l'évolution de leurs résultats. Ce logiciel stimulera aussi leur imagination et développera leur envie d'écrire. **PC**



Article	Titre		Agrément	
582	Soutien scolaire Français CE1 (7-8 ans) - 1 poste - Generation5	25€	3597	
583	Soutien scolaire Français CE1 (7-8 ans) - Site/Réseau - Generation5	99€	3597	
584	Soutien scolaire Français CE2 (8-9 ans) - 1 poste - Generation5	25€	3598	
585	Soutien scolaire Français CE2 (8-9 ans) - Site/Réseau - Generation5	99€	3598	
586	Soutien scolaire Français CM1 (9-10 ans) - 1 poste - Generation5	25€	3599	
587	Soutien scolaire Français CM1 (9-10 ans) - Site/Réseau - Generation5	99€	3599	
588	Soutien scolaire Français CM2 (10-11 ans) - 1 poste - Generation5	25€	3600	
589	Soutien scolaire Français CM2 (10-11 ans) - Site/Réseau - Generation5	99€	3600	

MISSION ORTHOGRAPHE ! (PRIMAIRE ET SECONDAIRE)

Dans ce logiciel, les élèves abordent d'une manière ludique les notions essentielles en orthographe d'usage, grammaire, conjugaison et progressent grâce à un scénario motivant.

Un contenu éducatif très riche

De nombreux exercices, efficaces et variés, sont proposés : dictées interactives, anagrammes, devinettes, puzzles, exercices à trous, textes à compléter, recherche d'erreurs, etc.

La démarche pédagogique originale insiste sur la faculté d'observation et l'intuition orthographique.

Des milliers de phrases, d'exemples et d'aides couvrent tous les domaines étudiés.

Une superbe aventure en 3D

Deux jeunes astronautes, Kim et Sacha, vous invitent dans leur vaisseau spatio-temporel pour explorer le pays d'Antilangue : là-bas, découvrez la terrible malédiction qui pèse sur cinq éminents grammairiens. Qui a brouillé la langue française et pourquoi ?

Seul un élève doué en orthographe pourra délivrer les savants et rétablir l'ordre dans la langue française !



PC et MAC

Article	Titre		Agrément	
590	Mission Orthographe ! (CE1-CE2) - 1 poste - Generation5	25€	3589	
591	Mission Orthographe ! (CE1-CE2) - Site/Réseau - Generation5	99€	3589	
592	Mission Orthographe ! (CM1-CM2) (9-11 ans) - 1 poste - Generation5	25€	3590	
593	Mission Orthographe ! (CM1-CM2) (9-11 ans) - Site/Réseau - Generation5	99€	3590	
799	Mission Orthographe (6e primaire 1ère secondaire) (11-13 ans) - 1 poste - Generation5	25€	3591	
800	Mission Orthographe (6e primaire 1ère secondaire) (11-13 ans) - Site/Réseau - Generation5	99€	3591	
801	Mission Orthographe (4e / 3e) (13-15 ans) (2e 3e secondaire Belgique - Monoposte - Generation5	25€	4717	
802	Mission Orthographe (4e / 3e) (13-15 ans) (2e 3e secondaire Belgique - Site/Réseau - Generation5	99€	4717	



JOURNAL D'ECOLE FACILE



Saisie et mise en forme des textes, insertion d'illustrations (images ou photos), mise en page, organisation des pages du journal, sauvegarde et impression ... tout est simplifié et facilement accessible !

Illustrations :

Une riche banque d'images et de photos est intégrée au programme.

Vous pouvez aussi intégrer n'importe quelle autre illustration : photos personnelles ou provenant d'Internet, dessins ou schémas scannés, etc.

Fonction Export HTML :

Grâce à la fonction Export HTML, vous pouvez afficher sur Internet le journal d'école réalisé.

534	Journal d'Ecole Facile - Version site - Generation5	99€	3601
-----	---	-----	------

TEXTO + ELEMENTAIRE



Texto + combine activités de français et utilisation du traitement de texte dans le cadre d'une pédagogie active.

L'initiation au traitement de texte

- Un traitement de texte simplifié, adaptable au niveau des élèves et au contexte de la classe.
- Des animations explicatives suivies d'exercices : les élèves apprennent en douceur à maîtriser les fonctions d'un traitement de texte.
- Correcteur orthographique intégré.

Les ateliers d'écriture

- Des ateliers pour mettre en pratique les compétences acquises : textes narratifs, argumentatifs, poétiques, documentaires, utilitaires...

- Nombreux modèles de documents (lettre, mode d'emploi, annonce, carte de vœux, invitation, etc.).

- Des textes à continuer stimulent la créativité et l'imagination des élèves.

Les fiches de travail

- Les fiches d'activités, avec textes et documents d'exemple, servent de support à des séquences pédagogiques en français (expression écrite, poésie, vocabulaire, orthographe...), histoire, géographie, SVT, etc.

- Vous pouvez adapter ces fiches : insérez vos propres textes, les consignes de votre choix et créez ainsi des exercices personnalisés.

Texto + permet aux élèves d'acquérir des compétences numériques au sein même des activités scolaires.

596	Texto + élémentaire - Site/Réseau - Generation5 logiciel + fiches	129€	3596
-----	---	------	------

LES FABLES DE LA FONTAINE EN CHANSONS (7-14 ANS)

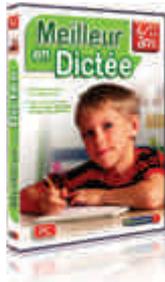


Tout est mis en œuvre pour que petits et grands découvrent, comprennent et apprennent les plus belles fables de La Fontaine : les mots difficiles sont expliqués, des illustrations originales ainsi que des gravures de G. Doré accompagnent chaque fable, la **fonction karaoké** vous permet de chanter les fables sur un playback... Vous disposez de **partitions musicales** avec chiffre des accords et fonction magnétophone.

ARTICLE			Agrément
594	Les fables de La Fontaine en chansons - Version enseignement (7-14 ans) -1 poste - Generation5	30€	4720
595	Les fables de La Fontaine en Chansons (7-14 ans) - Site/Réseau - Generation5	119€	4720



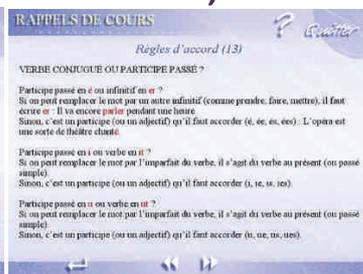
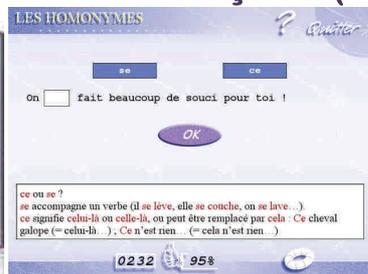
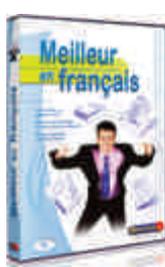
MEILLEUR EN DICTEE (6 - 11 ANS)



Ce logiciel couvre tous les niveaux de l'école primaire. Il peut être utilisé par des élèves d'âges différents et il permet à chacun d'effectuer des exercices correspondant à son niveau réel. • apprentissage et révisions des bases de l'orthographe • développement de l'attention et de la concentration • vérification des notions acquises et mise en situation grâce à de véritables dictées orales multimédia avec correction à l'écran

ARTICLE			Agrément
248	Meilleur en Dictée (6 - 11 ans) MONOPOSTE- Generation5	30€	3595
249	Meilleur en Dictée (6 - 11 ans) VERSION SITE - Generation5	119€	3595

MEILLEUR EN FRANÇAIS (TOUS AGES)



Pour améliorer sa pratique du français, consolider ses bases et se perfectionner ! Un logiciel idéal en soutien scolaire ou pour une remise à niveau !

Orthographe

Maîtrisez les difficultés essentielles en orthographe d'usage.

- > Réviser les différentes écritures des sons.
- > Reconnaître les mots invariables.
- > Identifier les faux-amis.
- > Faites attention aux consonnes doubles, accents, cédilles, trémas...
- > Approfondissez l'écriture des noms composés et des mots d'origine étrangère.

Les principales règles vous sont rappelées en cas d'erreurs.

Grammaire

- > Accordez les noms et les adjectifs en genre et en nombre (masculin/féminin, singulier/pluriel).
- > Soyez à l'aise avec les pluriels particuliers (ou, au, eau, eu, ai, ail...).
- > Trouvez les terminaisons des verbes conjugués.
- > Reconnaître l'infinitif.
- > Ecrivez correctement les participes passés.
- > Jouez avec les homonymes (et/est, sans/s'en, on/ont, même/mêmes, quelque/quelques...).

Lecture / Vocabulaire

- > Améliorez votre technique de lecture et votre compréhension.
- > Lisez plus vite et allez droit à l'essentiel.
- > Placez les signes de ponctuation au bon endroit dans la phrase.
- > Développez votre mémoire et enrichissez votre vocabulaire.

ARTICLE			Agrément
805	Meilleur en Français (tous âges) - Monoposte - Generation5	30€	4715
806	Meilleur en français (Version enseignement) (tous âges) - Site/Réseau - Generation5	149€	4715

RECONNAISSANCE DES SONS (GS-CP-CE1)



Ce programme permet de travailler la reconnaissance des sons en Maternelle (Grande section), CP et CE1 : l'enseignant peut mettre l'accent sur la discrimination auditive, sur la discrimination visuelle ou sur la combinaison des deux.

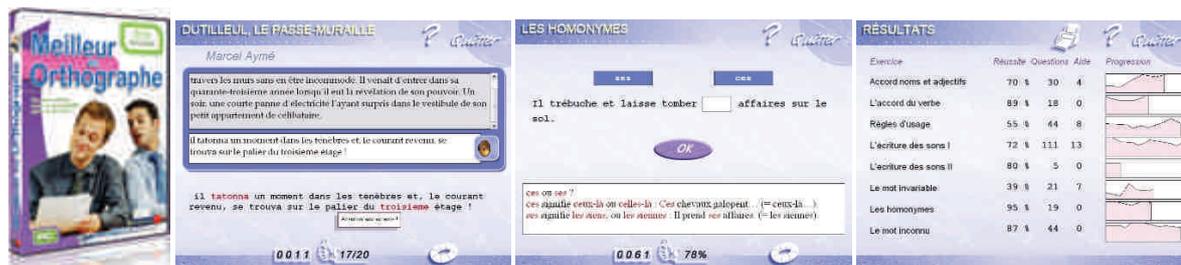
L'élève écoute et déplace les étiquettes-mots dans les "sacs à sons" correspondants. La reconnaissance s'effectue en affichant ou non l'écriture des mots selon qu'on privilégie l'écoute ou la lecture. Ce logiciel a été conçu pour un double usage :

en vidéoprojection ou sur TBI, elle permet de travailler les sons avec toute la classe ou en groupe,

en autonomie : l'élève peut s'entraîner seul dans le cadre de révisions ou d'activités de remédiation. **289 / 2546** 69,00€



MEILLEUR EN ORTHOGRAPHE



Ce logiciel est un outil de soutien et de remédiation pour les élèves connaissant des difficultés en orthographe, ou en général avec la langue française. Il peut être utilisé par des élèves de tous âges et il permet à chacun d'effectuer des exercices correspondant à son niveau réel.

3 types d'entraînement sont proposés, avec 4 niveaux de difficulté :

- **Révision générale en orthographe d'usage et en orthographe grammaticale**

Grâce à des exercices variés, vous abordez l'écriture des sons, le genre et le nombre des noms et adjectifs, les accords du verbe, les mots invariables, les difficultés du participe passé et du participe présent, les homonymes, les homophones, les difficultés étymologiques, etc. Les règles essentielles sont rappelées tout au long des activités. Ainsi, vous les apprenez et les assimilez facilement.

- **Reconstitution de modèles**

Vous vous entraînez à retrouver et copier sans erreurs des phrases de difficulté progressive. Ces exercices renforcent votre attention et votre concentration. Vous vous habituez également à écrire des mots peu courants ou présentant des particularités orthographiques.

- **Dictées orales**

Des dictées orales sont l'aboutissement de cet apprentissage. Ainsi, vous mettez en pratique ce que vous avez appris, dans de réelles situations d'écriture.

Phrase après phrase, le programme indique les erreurs commises et vous permet de les corriger... jusqu'à la réussite totale !

Vous pouvez travailler à votre rythme en choisissant parmi les différents niveaux de difficulté proposés et vous bénéficiez de bilans personnalisés pour évaluer vos progrès.

ARTICLE			Agrément
803	Meilleur en Orthographe - Monoposte - Generation5	30€	4714
804	Meilleur en Orthographe - Version site - Generation5	149€	4714



ANGLAIS

ARTICLE			Agrément
832	Les verbes irréguliers anglais - Soutien scolaire (Débutants et confirmés) - Monoposte - Generation5	25€	2951
833	Les verbes irréguliers anglais - Soutien scolaire (Débutants et confirmés) - Site/Réseau Generation5	99€	2951
830	Le vocabulaire anglais - Soutien scolaire (Débutants et confirmés) - Monoposte - Generation5	25€	2950
831	Le vocabulaire anglais - Soutien scolaire (Débutants et confirmés) - Site/Réseau - Generation5	99€	2950
824	ANGLAIS – Compréhension de l'écrit Niveau A2 - 1 poste - Generation5	30€	2668
825	ANGLAIS – Compréhension de l'écrit Niveau A2 - Site/Réseau - Generation5	119€	2668
826	ANGLAIS – Compréhension de l'écrit Niveau B1 - 1 poste - Generation5	30€	2669
827	ANGLAIS – Compréhension de l'écrit Niveau B1 - Site/Réseau - Generation5	119€	2669

ALLEMAND

ARTICLE			Agrément
840	Les déclinaisons allemandes - Soutien scolaire (Débutants et confirmés) - Monoposte - Generation5	25€	2948
841	Les déclinaisons allemandes - Soutien scolaire (Débutants et confirmés) - Site/Réseau - Generation5	99€	2948
838	Le vocabulaire allemand - Soutien scolaire (Débutants et confirmés) - Monoposte - Generation5	25€	2949
839	Le vocabulaire allemand - Soutien scolaire (Débutants et confirmés) - Site/Réseau - Generation5	99€	2949
834	ALLEMAND – Compréhension de l'écrit Niveau A2 - 1 poste - Generation5	30€	3949
835	ALLEMAND – Compréhension de l'écrit Niveau A2 - Site/Réseau - Generation5	119€	3949
836	ALLEMAND – Compréhension de l'écrit Niveau B1 - 1 poste - Generation5	30€	3950
837	ALLEMAND – Compréhension de l'écrit Niveau B1 - Site/Réseau - Generation5	119€	3950



EASY ENGLISH NOW 360 et 420 fiches imprimables (PRIMAIRE & SECONDAIRE)



Cette méthode d'apprentissage de l'anglais au cycle 2 propose un ensemble très riche de ressources de tous types :

- **une banque de 360 fiches imprimables** (activités et exercices pour les élèves) ainsi que des flashcards, prêtes à l'emploi.
- **un logiciel convivial** pour personnaliser facilement les fiches en fonction de ses besoins (en changeant la consigne, le texte, les images...). Vous pouvez même créer des flashcards et des fiches inédites.
- **une banque d'images de plus de 1600 vignettes** (couleurs et noir et blanc).

- des éléments

sonores : vocabulaire thématique, fonctions langagières, éléments de phonologie, consignes, comptines et chansons traditionnelles, poèmes, saynètes...

Les ressources sont classées par thème lexical et fonction langagière, selon les 5 compétences du CECRL : écouter, parler avec autrui, parler en continu, lire, écrire.

Les 12 thèmes abordés sont : everyday life, letters & numbers, colours, school things, orders, european countries, animals, body parts, actions, clothes, food, Christmas presents.

Un guide pédagogique très complet donne des indications concrètes pour la pratique en classe (déroulement détaillé d'une séance, pratique raisonnée de la phonologie et de la grammaire, évaluation des connaissances, etc.).

Ce volume 2 destiné au cycle 3 (CM1-CM2-6e) s'inscrit dans la continuité de Easy English Now 1.

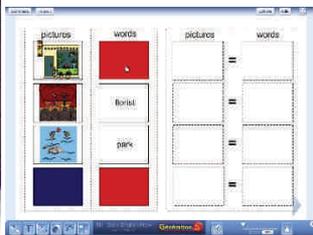
Certains thèmes sont approfondis, des thèmes nouveaux sont abordés, et on utilise des structures langagières plus complexes.

"Easy English Now 2" comprend :

- **une banque de 420 fiches imprimables** (activités et exercices pour les élèves) ainsi que des flashcards, prêtes à l'emploi.
- **un logiciel convivial** pour personnaliser facilement les fiches en fonction de ses besoins pédagogiques (en changeant la consigne, le texte, les images...). Vous pouvez même créer des flashcards et des fiches inédites.
- **une banque d'images de plus de 1600 vignettes** (couleurs et noir et blanc).
- **des éléments sonores** : vocabulaire thématique, fonctions langagières, éléments de phonologie, consignes, comptines et chansons traditionnelles, poèmes, saynètes...

617	Easy English Now - volume 1 - 1 poste - Generation5	79€	En cours	
619	Easy English Now - volume 2 - 1 poste - Generation5	79€	En cours	

TBI - EASY ENGLISH NOW (VOLUME 1 ET 2) Plus de 110 et 120 activités !



Du CP au CM : plus de 110 activités pour prolonger l'exploitation de Easy English Now (volume 1) en vidéoprojection ou sur Tableau Blanc Interactif...

--> Plus de 110 / 120 activités ! (vol 1 / vol 2)

- pour pratiquer des situations interactives en classe ou en petit groupe, avec l'enseignant ou en autonomie.
- pour optimiser l'approche phonologique en alliant le son à l'image (les enregistrements sont réalisés par des locuteurs natifs).
- pour diminuer le temps consacré à la préparation matérielle au profit de la pédagogie.

Vous retrouvez les thèmes d'Easy English Now (Vol. 1) : Everyday life, Letters and numbers, Colours, School things, Orders, European countries, Animals, Body parts, Actions, Clothes, Food, Christmas presents.

Vous retrouvez les thèmes d'Easy English Now (Vol. 2) : Everyday life - Letters and numbers - Colours - Home, sweet home - English speaking countries - Body parts - Family - In town - Actions - Music instruments - Location - Animals - Christmas presents - Shapes.

618	TBI - Easy English Now (volume 1) - Generation5 PC/MAC	39€	2948	
620	TBI - Easy English Now (Volume 2) - Generation5 PC/MAC	39€	2948	



IMAGES POUR L'ECOLE (INDISPENSABLE DANS TOUTES LES ECOLES)



Ce logiciel regroupe un ensemble d'images unique en son genre, utilisable par les élèves et les enseignants dans les situations scolaires les plus variées.

Une interface conviviale permet de rechercher, visualiser, sélectionner, insérer et sauvegarder facilement ces images.

• Un grand nombre d'images sur des thèmes variés :

Aliments, animaux, meubles, outils, pièces et billets en euros, instruments de mesure, instruments de musique, véhicules... mais aussi actions (vie quotidienne, sports, métiers, etc) ou encore notions mathématiques (numération, formes géométriques, monnaie), schémas techniques, etc.

• Un fond documentaire sans équivalent :

- des images adaptées au système scolaire français, classées par thèmes et également accessibles par recherche de mots-clés
- des images d'une grande qualité avec un traitement homogène (format et taille des images, style graphique...)
- des images disponibles à la fois en couleur et en « contours noir et blanc » en différents formats : jpg, gif, png, wmf, eps.

• Des images utilisables par les élèves en de multiples situations :

Constitution d'imagiers ; travaux de recherche personnelle ; réalisation de documents et d'exposés ; activités de lecture et de mathématiques ; expression orale et écrite ; activités artistiques ; etc.

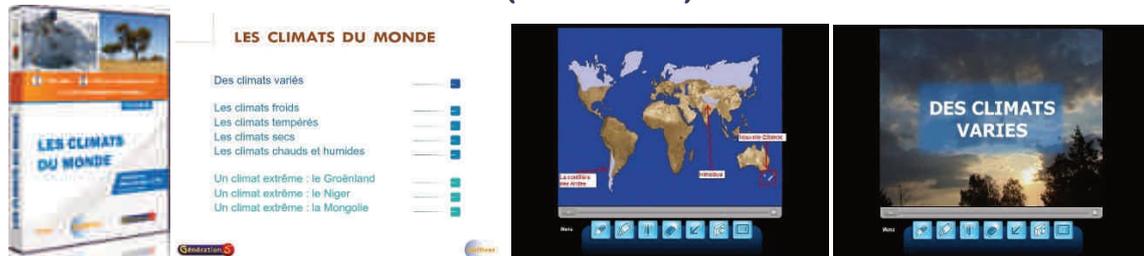
• Des images utilisables par les enseignants :

Réalisation de fiches de travail attractives et variées ; production de jeux de cartes pour des activités de classement, de tri, d'association ; support pour l'enseignement des langues étrangères ; etc.

(Ces images sont librement utilisables par les enseignants pour tous types d'usages pédagogiques au sein de l'établissement scolaire. Pour une utilisation sur un site Web éducatif, mentionner la provenance : © www.generation5.fr)

ARTICLE			Agrément
533	Images pour l'école - Generation5	45€	4713

LES CLIMATS DU MONDE (CYCLE 3)



Un DVD Vidéo + un DVD-Rom pour vidéoprojection et TBI/TNI + un guide pédagogique

Un contenu pédagogique en relation avec les programmes scolaires. Des séquences vidéo courtes adaptées à un usage scolaire. Une présentation attractive et un niveau de langage simple.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

- Une présentation des grands types de climats : climat froid, climat tempéré, climat sec, climat chaud et humide. - Les caractéristiques de ces climats et leurs principales variantes. - Les rapports entre climat et localisation des populations.

UN DÉSERT FROID : LE GROËNLAND

- Des températures très basses. - L'impossibilité de l'agriculture. - La vie traditionnelle des inuits et leur adaptation à des conditions inhospitalières. - L'utilisation des chiens de traîneaux et des phoques.

UN DÉSERT CHAUD : LE NORD DU NIGER

- Les portes du Sahara.- Des températures élevées et de très faibles précipitations. - Les touaregs et l'utilisation des dromadaires. - Le nomadisme permettant un élevage adapté à des terres très pauvres en végétation.

UN CLIMAT CONTINENTAL EXTRÊME : LA MONGOLIE

- Les terres les plus éloignées de tout océan.- Des amplitudes de température considérables. - L'élevage itinérant. - Les yourtes, habitats adaptés au mode de vie. - Un équilibre précaire remis en cause par les changements climatiques.

Durée : 24 minutes (en séquences de 2 à 4 minutes)

627	Les climats du monde (Cycle 3) - Generation5	45€	2771
-----	--	-----	------



LES MATHS C'EST FACILE



Abordez tous les domaines des mathématiques : numération, opérations, problèmes, géométrie, mesures.

Plusieurs dizaines de chapitres, des centaines d'exercices et des rappels de cours pour progresser en mathématiques ! Pour chaque activité, les élèves bénéficient d'aides et d'exemples personnalisés. Ils progressent à leur rythme et vous pouvez suivre en permanence l'évolution de leurs résultats grâce à des bilans détaillés.

Cette version spéciale Enseignement vous permet notamment de paramétrer l'accès aux aides pédagogiques et à la calculatrice, de choisir le dossier de sauvegarde des résultats, de désactiver les animations, de changer ou non la résolution d'écran... grâce à un programme "Options".

ARTICLE			Agrément
601	Les Maths c'est facile - CE1 - 1 poste - Generation5	25€	3585
602	Les Maths c'est facile - CE1 - Site/Réseau - Generation5	99€	3585
603	Les Maths c'est facile - CE2 (8-9 ans) 1 poste - Generation5	25€	3586
604	Les Maths c'est facile - CE2 (8-9 ans) Site/Réseau - Generation5	99€	3586
605	Les Maths c'est facile - CM1 (9-10 ans) 1 poste - Generation5	25€	3587
606	Les Maths c'est facile - CM1 (9-10 ans) Site/Réseau - Generation5	99€	3587
607	Les Maths c'est facile - CM2 (10-12 ans) - 1 poste - Generation5	25€	3588
608	Les Maths c'est facile - CM2 (10-12 ans) - Site/Réseau - Generation5	99€	3588

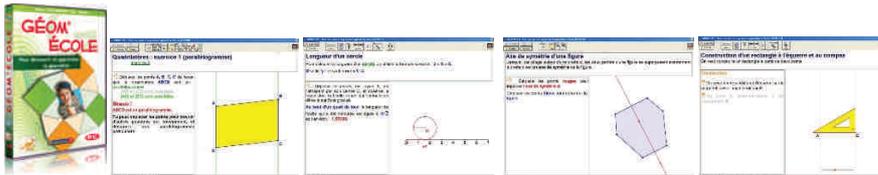
CALCUL MENTAL CP-CE1



- Des exercices nombreux et amusants avec une progression particulièrement étudiée.
- Des aides animées et sonorisées.
- Une réelle prise en compte des élèves en difficulté : le temps de réponse est paramétrable par l'adulte. On peut aussi choisir d'afficher les textes avec une police spéciale pour les élèves dyslexiques.
- Des questions écrites mais aussi orales afin de varier les modes d'apprentissage.
- Des tests pour s'évaluer et se repérer dans l'acquisition des compétences.
- Un personnage sympathique qui accompagne l'élève, l'encourage et le félicite.

ARTICLE			Agrément
3344	Calcul mental CP-CE1 - 1ère 2e primaire *** Nouveauté 2016 *** - Monoposte pour 1 PC	30€	3585
3345	Calcul mental CP-CE1 - 1ère 2e primaire *** Nouveauté 2016 *** - Site/Réseau 89€ pour 1 implantation	89€	3585

GEOM' ECOLE DECOUVRIR ET APPRENDRE LA GEOMETRIE DU CP AU CM2 TBI



Un outil très efficace pour découvrir et apprendre la géométrie du CP au CM2 : 150 notions sont abordées avec les figures associées (droites, cercles, triangles, quadrilatères, symétries, pavages, activités de repérage et de mesurages...). déplacer les sommets d'un quadrilatère pour réaliser un carré à partir d'un losange ; ou encore déplacer une droite pour faire apparaître les axes de symétrie d'une figure.

600	Géom Ecole Site/Réseau - Generation5	149€	5206
-----	--------------------------------------	------	------



MULTI TABLES (TOUS AGES)



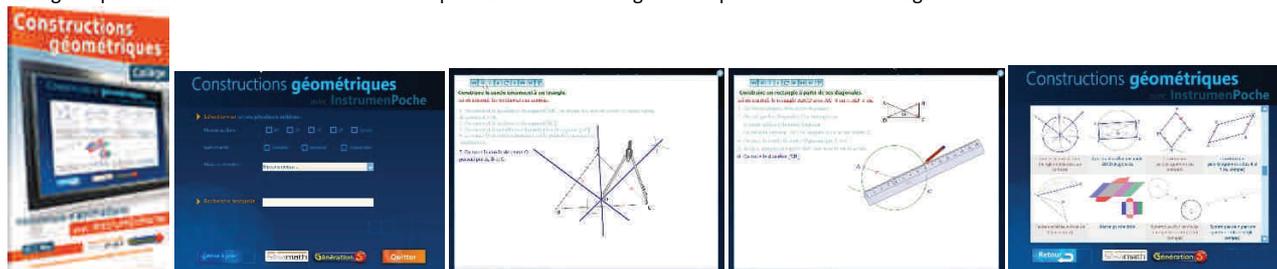
Multi Tables permet d'apprendre et de réviser les tables de multiplication d'une façon agréable et ludique.

Les plus jeunes s'entraîneront avec les tables de 2 à 10. Les plus grands pourront également s'exercer avec les tables de 11 à 19.

3346	Multi Tables (tous âges) *** Nouveauté 2016 *** Monoposte pour 1 pc	30€	4690	
3347	Multi Tables (tous âges) *** Nouveauté 2016 *** - Site/Réseau pour 1 implantation	89€	4690	

CONSTRUCTIONS GEOMETRIQUES AU COLLEGE (6^E PRIM - 3^E SEC)

Ce logiciel permet de visualiser les différentes étapes des constructions géométriques abordées au collège.



- Vous pouvez sélectionner et trier les constructions en fonction du niveau scolaire, des instruments utilisés (crayon, règle, équerre, compas, rapporteur) ou des notions abordées.

- Des animations mettent en scène les instruments géométriques et permettent ainsi de mieux comprendre le processus de construction. On peut arrêter l'animation, la reprendre, revenir en arrière, se rendre directement à une étape donnée...

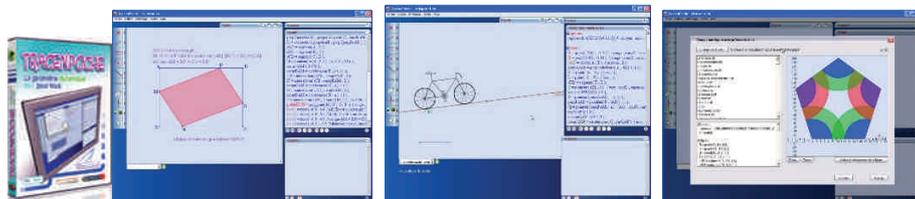
Cette bibliothèque de constructions sera utile au professeur en illustration de cours ou lors de la correction des exercices (vidéoprojection ou TBI/TNI). Les élèves pourront également l'utiliser individuellement pour mieux assimiler les notions géométriques et les principes de construction.

Exemples de notions abordées :

- 6^{ème} primaire : tracés de cercles, angles aigus et obtus, triangles, losanges, rectangles, bissectrice, encadrement d'une aire, image d'un cercle par symétrie, médiatrices, longueur égale au périmètre d'un triangle, parallèles, perpendiculaires, patron d'un cube, symétrique d'une droite ou d'un segment...
- 5^{ème} (2^e sec) : cercles circonscrits, constructions de parallélogrammes, coordonnées dans un repère orthonormé, hauteurs, médianes, patron d'un prisme droit, somme des angles d'un triangle, symétrie centrale, centre de gravité...
- 4^{ème} (3^e sec) : bissectrices d'un triangle et cercle inscrit, partager un segment en trois segments égaux, patron d'une pyramide, racine carrée de la longueur d'un segment, tangente au cercle...
- 3^{ème} (4^e sec) : triangle équilatéral dans un cercle, carré inscrit dans un cercle, pentagone, hexagone, octogone, décagone, dodécagone, heptadécagone, nonagone, représentation graphique d'une fonction affine, image d'un nombre, antécédent de l'image d'un nombre, fonction linéaire, section d'un pavé, section d'une pyramide...
- Constructions particulières : œuf, œuf type tangram, étoile à 8 branches, rosace, cardioïde, astroïde, pentacle, nombre d'or, rectangle d'or, constructions "pour le plaisir"...

ARTICLE			Agrément	
811	Constructions géométriques au collège - 1 poste - Generation5	30€	3041	
812	Constructions géométriques au collège - Version site - Generation5	89€	3041	

TRACENPOCHE



TracenPoche est un logiciel de géométrie dynamique qui permet de construire une figure mais aussi de déplacer les éléments mobiles de cette figure. Il offre des possibilités de visualisation qui ne sont pas réalisables sur du papier, ou sur un tableau avec les outils de construction traditionnels. TracenPoche se distingue d'autres logiciels de géométrie dynamique : par sa fenêtre Script qui permet de « programmer » la procédure de tracé d'une figure très aisément et sans connaissances informatiques spéciales. par sa zone Analyse qui permet d'étudier les propriétés de la figure, en questionnant le logiciel ; par exemple « Les droites sont-elles parallèles ? » ou « Quelle est la mesure d'un angle ? ».

813	TracenPoche - La géométrie dynamique pour tous ! - Version site - Generation5	35€	4734	
-----	---	-----	------	--



LA MINI SOURIS DES TOUT-PETITS



Les 2 cédéroms permettent un apprentissage progressif et amusant : bouger la souris sur l'écran et découvrir l'animal qui est caché dans le paysage, cliquer pour jouer au chef d'orchestre, reconstituer les portraits, imprimer des dessins à colorier, à découper ou à plier...

273	La mini souris des tout-petits (dès 2 ans) - Generation5	25€	3624
-----	--	-----	------

JE DECOUVRE LA SOURIS (PS/MS/GS)



SOURIS - bouger la souris sur l'écran et découvrir l'animal caché, - rapporter des pots de miel à Nounours en déplaçant la souris avec précision, - cliquer en reconnaissant les bruits associés aux images, - ramener les abeilles dans la ruche en utilisant le cliquer-déplacer, - réaliser de magnifiques compositions en frappant sur les touches du clavier, puis en déplaçant des objets à l'écran.

ARTICLE			Agrément
274	Je découvre la souris (PS/MS/GS) - 1 POSTE - Generation5	20€	4719
275	Je découvre la souris (PS/MS/GS) - SITE - RESEAU - Generation5	99€	4719

AUTRES TITRES

ARTICLE			Agrément
278	Clique et Joue avec Nax (dès 2 ans) - Generation5	20€	5200
	Clique et Joue avec Nax (dès 2 ans) - Generation5 SITE RESEAU	99€	5200
281	Les Tibidous - Cloé (Activités d'éveil) - Generation5	20€	5207
282	Les Tibidous - Téo (Activités d'éveil) - Generation5	20€	5208
308	Les aventures de Charivari (coffret de 3 CD-Rom) (3/6 ans) - Le coffret - Generation5	30€	5203
311	Je joue avec ma voix (2-5 ans) - Generation5	30€	5201
314	Dorémi l'oiseau (2-5 ans) - 1 poste - Generation5	25€	3602
315	Dorémi l'oiseau (2-5 ans) - Site/Réseau - Generation5	99€	3602
316	Initiation à la musique (4-8 ans) - 1 poste - Generation5	25€	5202
317	Initiation à la musique (4-8 ans) - Site/Réseau - Generation5	99€	5202
310	Eveil et créativité (coffret de 5 cd-roms) (3-7 ans) - Le coffret - Generation5	30€	5228
296	Les chiffres et les nombres (dès 3 ans) - 1 poste - Generation5	20€	4718
297	Les chiffres et les nombres (dès 3 ans) - Site/Réseau - Generation5	99€	4718
298	Les formes et les couleurs (dès 3 ans) - 1 poste - Generation5	20€	4731
299	Les formes et les couleurs (dès 3 ans) - Site/Réseau - Generation5	99€	4731
300	Mon Premier Alphabet (dès 3 ans) - 1 poste - Generation5	20€	4732
301	Mon Premier Alphabet (dès 3 ans) - Site/Réseau - Generation5	99€	4732
290	La Maternelle Petite Section - 1 poste - Generation5	30€	3617
291	La Maternelle Petite Section -Site/Réseau - Generation5	119€	3617
292	La Maternelle Moyenne Section - 1 poste - Generation5	30€	3618
293	La Maternelle Moyenne Section - Site/Réseau - Generation5	119€	3618
294	La Maternelle Grande Section - 1 poste - Generation5	30€	3619
295	La Maternelle Grande Section - Site/Réseau - Generation5	119€	3619



DECouvre LE MONDE ! - FETONS NOËL ! CHANSONS ET ACTIVITES EN MATERNELLE

Ce dossier pédagogique comprend : un CD audio, un fichier d'exploitation pédagogique, des fiches pour l'élève.

988	Découvre le Monde ! Chansons et activités en Maternelle - Génération5	49€	4706
1474	Fêtons Noël! Chansons et activités en Maternelle (Fiches Papier + CD)	49€	4705

- ☑ des "Fiches Chansons" contenant les paroles, les partitions, des commentaires et idées pour aider les enfants à comprendre et mémoriser la chanson ;
- ☑ des "Fiches Séquences" proposant des activités complémentaires en lien avec le thème d'une ou plusieurs chansons et axées sur différents aspects de la découverte du monde...



LECTURE MATERNELLES – PRIMAIRE - SECONDAIRE



MATERNELLE PRIMAIRE : Grâce à la combinaison du texte, de l'image et du son, les élèves effectueront plus aisément les apprentissages nécessaires à travers des activités nombreuses, variées et attractives. Les activités se déroulent dans une ambiance stimulante où l'enfant est sollicité, félicité, encouragé. Chacun évolue à son rythme, en fonction de ses capacités et de ses besoins.

6^e PRIM – SECONDAIRE : Ce logiciel propose des activités variées et attractives pour renforcer ses capacités de lecture et développer le goût de lire. Les élèves exerceront leur mémoire visuelle. Ils identifieront et retrouveront des sons (simples puis complexes) à l'intérieur des mots. Ils enrichiront leur vocabulaire. Ils développeront des stratégies de lecture adaptées à leur âge. Ils s'entraîneront à la compréhension de consignes écrites, de phrases puis de textes de différents types grâce à des jeux ou exercices divers. Ils liront de plus en plus rapidement et avec plus de facilité, apprendront à repérer, trier, classer des informations.

ARTICLE			Agrément
302	La Lecture Grande section, CP, CE1 (5-8 ans) - 1 poste - Generation5	30€	3592
303	La Lecture Grande section, CP, CE1 (5-8 ans) - Site/Réseau - Generation5	119€	3592
580	La Lecture CE2, CM1, CM2 (8-11 ans) - 1 poste - Generation5	30€	3593
581	La Lecture CE2, CM1, CM2 (8-11 ans) - Site/Réseau - Generation5	119€	3593
797	La Lecture Collège (11-15 ans) - Monoposte - Generation5	30€	3594
798	La Lecture Collège (11-15 ans) - Site/Réseau - Generation5	119€	3594

FRANÇAIS – ÉTUDE DE LA LANGUE 6^E 1^{ER}-SEC 2^E-SEC 3^E 4^E



- **GRAMMAIRE** : L'analyse de la phrase / Les classes de mots / Les fonctions grammaticales / Conjugaison et grammaire du verbe / Les valeurs et emplois des temps et modes verbaux / Les connecteurs / Initiation à la grammaire du texte et de l'énonciation, etc.

- **ORTHOGRAPHE** : Orthographe grammaticale / Orthographe lexicale / Homonymes et homophones

- **NOTIONS LEXICALES** : Vocabulaire, polysémie, figures de style, termes génériques et spécifiques, etc.

D'autres exercices permettent de travailler la **compréhension en lecture** ainsi que **des aspects formels de l'expression écrite** (ponctuation, correction syntaxique, cohérence de la composition, richesse du vocabulaire).

L'enseignant peut modifier ou ajouter des questions, des aides et même créer de nouveaux exercices. Ainsi, il adapte les logiciels à sa pratique pédagogique et fait travailler les élèves sur des points particuliers avec ses propres données.

ARTICLE			Agrément
787	Français étude de la langue 6e - Monoposte - Generation5	30	2670
788	Français étude de la langue 6e - Site/Réseau - Generation5	119	2670
789	Français étude de la langue 5e (Belgique 1re secondaire) - Monoposte - Generation5	30	2671
790	Français étude de la langue 5e (Belgique 1re secondaire) - Site/Réseau - Generation5	119	2671
791	Français étude de la langue 4e (Belgique 2e secondaire) - Monoposte - Generation5	30	2672
792	Français étude de la langue 4e (Belgique 2e secondaire) - Site/Réseau - Generation5	119	2672
793	Français étude de la langue 3e (Belgique 3e secondaire) - Monoposte - Generation5	30	2673
794	Français étude de la langue 3e (Belgique 3e secondaire) - Site/Réseau - Generation5	119	2673



VOCABULAIRE ANGLAIS (MATERNELLE - PRIMAIRE) TBI



Ce logiciel très simple d'emploi va aider les élèves de cours moyen (9-11 ans) à acquérir ou à développer leur vocabulaire anglais. Il peut être utilisé en vidéoprojection (TBI, VPI ou "simple" vidéoprojecteur) mais aussi sur des postes individuels en fonction de l'organisation de votre classe.

Trois activités sont disponibles :

- J'apprends : en cliquant sur les images, l'élève découvre des mots ou des expressions qu'il peut s'entraîner à répéter à voix haute.
- J'entends : il entend un mot ou une expression et s'amuse à retrouver l'image correspondante.
- Je vois : il cherche parmi quatre propositions l'expression orale associée à l'image affichée.

18 thématiques sont abordées : les salutations, les sentiments, le temps qu'il fait, les lettres, les chiffres, les couleurs, les formes, les jouets, les animaux familiaux, les parties du corps, les parties du visage, la famille, la ville, les habitations, les instruments de musique, les positions dans l'espace, les actions, les pays européens.

L'élève disposera ainsi de tout le vocabulaire de base nécessaire à ses apprentissages.

Cette version Établissement (durée illimitée) permet d'installer le logiciel dans toutes les classes de l'école ainsi que sur les ordinateurs personnels des enseignants.

ARTICLE			Agrément
8764	Vocabulaire anglais Maternelle TBI, VPI ou "simple" vidéoprojecteur mais aussi sur PC/MAC individuel	39€	En cours
8776	Vocabulaire anglais CP-CE1-CE2 TBI, VPI ou "simple" vidéoprojecteur mais aussi sur PC/MAC individuel	39€	En cours
8783	Vocabulaire anglais CM1-CM2 TBI, VPI ou "simple" vidéoprojecteur mais aussi sur PC/MAC individuel	39€	En cours

M@THS EN-VIE (MATERNELLES - PRIMAIRE) TBI



Maths en-vie est un dispositif innovant qui fait référence à des situations de la vie quotidienne pour engager un questionnement et une réflexion mathématique. Cet ouvrage présente l'ensemble du dispositif de manière exhaustive et propose 34 activités concrètes dans tous les domaines des mathématiques, de la maternelle au CM2. Elles s'insèrent naturellement dans la pratique pédagogique et la progression élaborée par l'enseignant. L'ouvrage se compose d'un guide pédagogique, de fiches d'activités et d'un logiciel associé.

Le guide pédagogique

- Présentation détaillée de la démarche pédagogique
- Mise en oeuvre des 6 compétences mathématiques du socle avec Maths en-vie...
- Mise en oeuvre des 16 compétences du nouveau Cadre de référence des compétences numériques avec Maths en-vie...
- Maths en-vie comme support d'interdisciplinarité...
- Collaboration entre classes avec Maths en-vie...

Les fiches d'activités

- Une présentation détaillée des 34 activités, de la maternelle au CM2
- Une approche stimulante pour les élèves avec organisation de sorties mathématiques, rallyes photos, jeux et défis...
- Pour chaque activité : le rappel des objectifs, les modalités précises d'organisation, les consignes données aux élèves, des aides et des conseils pratiques, des idées de prolongements...
- Un choix de photos prêtes à l'emploi (sous forme papier et numérique)

Le logiciel Maths en-vie

- Il comporte trois modules :
- un outil de catégorisation pour afficher une collection de photos et les trier selon des critères mathématiques.
- un outil pour travailler collectivement sur une photo : mettre en évidence (outil Spot) ou cacher (outil Masque) certaines parties, tracer des lignes et des formes, ajouter des annotations, etc.
- un outil de génération de problèmes, pour rédiger, imprimer et partager facilement des problèmes grâce à des modèles prêts à l'emploi combinant titres, photos, énoncés, zones-réponses.

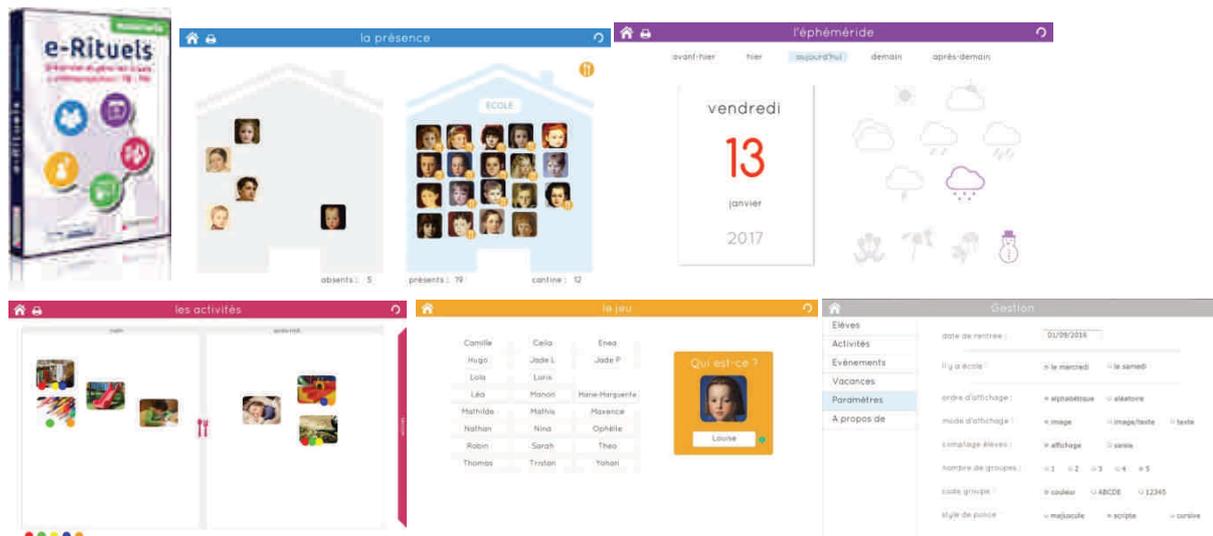
Usages : en vidéoprojection (TBI, VPI ou "simple" vidéoprojecteur) mais aussi sur des postes individuels en fonction de l'organisation de la classe.

Le logiciel en version Établissement (durée illimitée) est installable dans toutes les classes de l'école ainsi que sur les ordinateurs personnels des enseignants.

8756	M@ths en-vie (cycles 1, 2, 3) 9782362462337	89€	En cours
------	---	-----	----------



E-RITUELS MATERNELLE TBI



Un logiciel original et attractif pour présenter et gérer les rituels en classe maternelle : appel des présents, reconnaissance de la date, météo du jour, activités quotidiennes, fêtes, anniversaires...

Pour cela, utilisez **un tableau numérique interactif, ou même un simple vidéoprojecteur** (avec la souris et le clavier de l'ordinateur au lieu d'intervenir directement sur le tableau), et lancez les différents modules :

- la présence : les élèves déplacent les étiquettes pour gérer l'appel et la cantine.
- l'éphéméride : pour afficher le jour, la date, le mois, la saison et la météo quotidienne et travailler sur les notions temporelles : hier, avant-hier, demain, après-demain.
- les activités : pour présenter d'une manière visuelle les activités du matin et de l'après-midi.
- la frise : pour situer les fêtes, anniversaires, événements divers... dans la semaine, le mois, l'année.
- le jeu : il s'agit d'associer le prénom de l'élève avec sa photo. La graphie peut être paramétrée : majuscule, scripte ou cursive.

Un module de gestion, très simple d'emploi, permet à l'enseignant de :

- > saisir les données : noms et dates de naissance des élèves, avec éventuellement leurs photos, et les activités de la classe (les activités habituelles sont prévues dans le logiciel mais on peut les modifier ou en ajouter).
- > paramétrer l'affichage : texte, image, type de graphie, etc.

Cette version Établissement (durée illimitée) permet d'installer le logiciel dans toutes les classes de l'école ainsi que sur les ordinateurs personnels des enseignants.

4712	E-RITUELS Version site	49€	5205	
------	------------------------	-----	------	--

PHOTO STUDIO MATERNELLE / ÉLÉMENTAIRE



Un dossier pédagogique + un logiciel La photo numérique en classe, c'est :- un moyen d'information et de communication, - un formidable outil de création, - une stimulation pour l'expression orale et écrite, - un support transdisciplinaire motivant.

Photo Studio Maternelle comprend : un dossier pédagogique réalisé par des conseillers pédagogiques et des enseignants. Il propose des activités qui ont été expérimentées en situation réelle dans les classes en expression orale et écrite, arts plastiques, expression corporelle, sciences, etc. un **logiciel de traitement de l'image**.

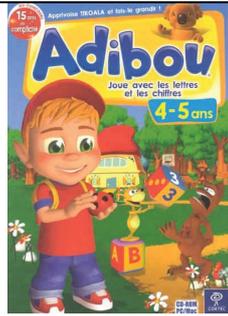
Photo Studio Élémentaire comprend : un dossier pédagogique réalisé par des conseillers pédagogiques et des enseignants. Il propose des activités qui ont été expérimentées en situation réelle dans les classes en arts plastiques, expression orale et écrite, histoire, géographie, SVT, etc. un **logiciel de traitement de l'image**.

Version multiposte installable sur tous les ordinateurs de l'établissement. La licence vous permet également d'utiliser le logiciel à votre domicile en toute légalité, sans supplément de prix.

ARTICLE			Agrément	
528	Photo Studio Maternelle - Version site - Generation5	99€	3566	
662	Photo Studio Élémentaire - Version site - Génération5	99€	3565	



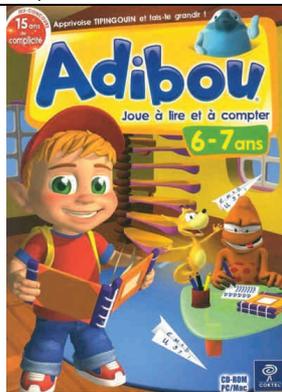
ADIBOU 2 - 7ANS PC WIN 95 98 MEVISTA 7 8 ET 10



Ce drôle de petit farceur a besoin de toi pour devenir grand. A chaque activité de lecture ou de calcul réussie, tu gagneras de nouveaux objets pour décorer sa hutte et des jeux pour l'amuser. Tu pourras aussi lui apprendre de nouveaux tours ! Entre vous , rigolade assurée ! Comprendre les sens de smots et manipuler des contraires Repérer des correspondances entre l'écrit et le son Constituer des familles thématiques Comparer et dénombrer des collections Se repérer dans la semaine Associer ou trier Reconnaître l'écriture chiffrée Comparer et classer des surfaces planes



Tu verras, c'est une grande maladroite ! En réussissant les activités de lecture et de calcul, tu gagneras de nouveaux décors et de nouveaux jeux pour sa cabane. Occupe-toi bien d'elle pour qu'elle te montre ses dernières farces ! Entre vous, tous rires garantis ! Identifier des différences phonétiques Identifier les différents sens d'un mot et les types de phrases Repérer les informations d'un récit Classer des objets Reproduire des suites Compter Se repérer dans l'espace et le temps reconnaître les formes géométriques Résoudre un problème



C'est un sacré danseur ! Il adore la musique ... et faire des bêtises ! Réussis les activités de lecture et de calcul et gagne de nouvelles décorations pour son igloo et de nouveaux jouets. Prends bien soin de lui et il t'étonnera par ses progrès ! Entre vous , ça va swinguer ! Apprendre à structurer une phrase Associer des sons à leur graphie Ecrire et mettre en forme une lettre Reconnaître le genre et le nombre d'un mot Apprendre à chiffrer une quantité Dénombrer de grandes collections Décomposer par dizaines Effectuer une addition

29,99€ pour 1 PC

24,99€ Apd de 5 exemplaires du même titre unitaire

19,99€ Apd de 15 exemplaires du même titre unitaire



3 Titres : 2 + 1 GRATUIT

CIRQUE + BONBONS + ANIMAUX

Les bébés animaux se sont échappés de la nurserie du zoo ! Entre les soins aux animaux et la recherche des bébés, Nino ne sait plus où donner de la tête... Adiboud'Chou vous propose de l'aider à prendre soin des animaux et à retrouver leurs bébés : éléphanteau, lionceau, ourson, girafon ... Vous allez pouvoir explorer des univers très variés et découvrir la savane, la jungle ou encore la mer ... Des activités conformes au programme de Maternelle : formes, couleurs, sons, repérage dans le temps et l'espace De nombreux mots de vocabulaire à apprendre sur les animaux, les parties du corps, les différents environnements... Des univers variés à explorer : savane, jungle, mer... 4 activités créatives et amusantes 3 niveaux de difficulté pour respecter le rythme de l'enfant Une prise en main facile pour les petits : taille et vitesse du curseur réglables

ARTICLE			Agrément
3978	Adiboud'chou + Soigne les animaux- + au pays des bonbons + au cirque 2/5ans 3 Titres : 2 + 1 GRATUIT	59,98€	4939
3977	Adiboud'chou au pays des bonbons 2/5 ans	29,99€	4940
992	Adiboud'chou - Soigne les animaux - 2/5 ans	29,99€	4939
3976	Adiboud'chou au cirque 2-5ans	29,99€	4941
991	Adibou - Lecture Calcul 4/5 ans - Joue avec les lettres et les chiffres	29,99€	4340
1535	Adibou - Lecture Calcul 5/6 ans - Joue avec les mots et les nombres	29,99€	4341
993	Adibou - Lecture Calcul 6/7 ans - Joue à lire et à compter	29,99€	4342



CHRISTAL RÉUSSITE REMÉDIATION

The screenshots illustrate the software's interface, including a mission dashboard with a superhero character and an ecological alert gauge, and several grammar exercises focused on identifying affirmative and negative sentence forms. The exercises use various illustrations like penguins and a panda to engage the user.

Éditions belges - Programmé en Belgique - Exercices conçus en CFWB

Christal Réussite est une gamme de logiciels qui a pour but de valoriser l'enfant en difficulté.

Ces logiciels s'utilisent lors de la "remédiation", pour construire des bases solides en repartant de très bas.

L'enfant peut changer ses réponses en les relisant et en trouvant lui-même la/lesquelles sont fautives. Il terminera l'exercice en ayant réussi et obtiendra pour ce niveau, pour cet exercice et pour cette matière un certificat. Ces diplômes seront collectionnés dans un tableau de bord.

Christal Réussite a une mission : Diminuer le niveau d'alerte écologique de la planète en réalisant un maximum d'exercices. Au départ le niveau d'alerte est de 100% et l'enfant participe à diminuer ce pourcentage.

L'enfant ne s'identifie donc pas à des points mais participe positivement et activement dans la construction des fondations de sa réussite.

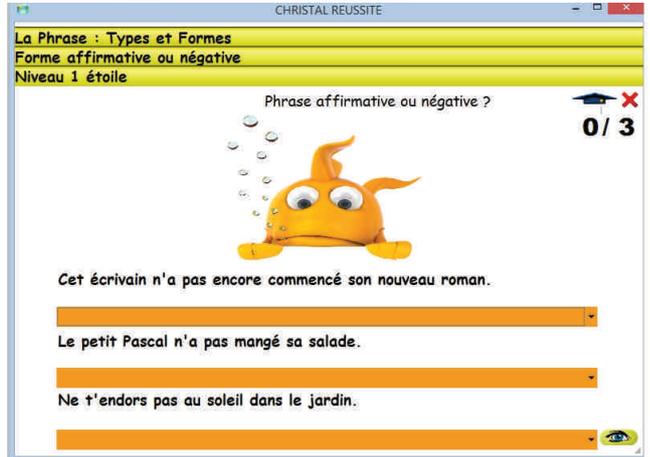
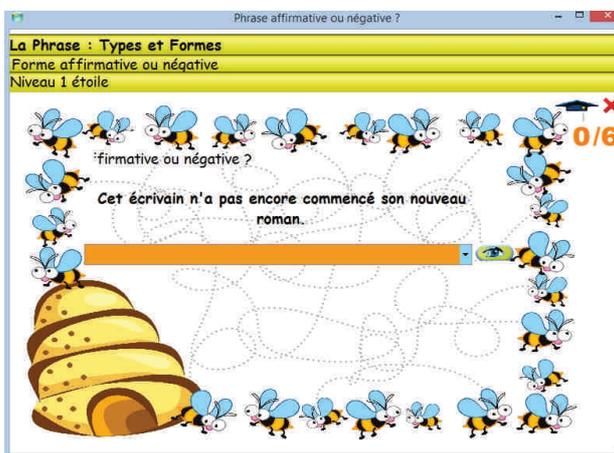
Chaque titre de Christal Réussite couvre plusieurs années d'études, au travers de 3 niveaux et propose 5 activités. La 5e demande à l'enfant de restituer la réponse correcte sans proposition ce qui garanti que la "remédiation" aura réussie.

Les 5 activités décernent des certificats écologiques ce qui permet en classe d'aborder les sujets de citoyenneté par rapport à l'écologie, les abeilles, la pêche en eau profonde, la fonte de la glace, la pollution et la transition écologique qui se réalise dans le monde.

Christal réussite est incomparable.



CHRISTAL RÉUSSITE REMÉDIATION



ARTICLE		1 PC	Agrément
1510	CHRISTAL REUSSITE N° 1 - Remédiation - Valorisation - Réussite - La Phrase Types et Formes	49€	4182
1511	CHRISTAL REUSSITE N° 2 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Le participe passé	49€	4183
1512	CHRISTAL REUSSITE N°3 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Les Grandeurs	49€	4184
1513	CHRISTAL REUSSITE N°4 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Les Homophones Volume 1	49€	4185
1514	CHRISTAL REUSSITE N°5 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Les Homophones Volume 2	49€	4186
1515	CHRISTAL REUSSITE N°6 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Sujet et Compléments	49€	4187
1516	CHRISTAL REUSSITE N°7 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Utilisation du Dictionnaire	49€	4188
1517	CHRISTAL REUSSITE N°8 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Verbes Irréguliers Volume 1	49€	4189
1518	CHRISTAL REUSSITE N°9 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Verbes Irréguliers Volume 2	49€	4190
1519	CHRISTAL REUSSITE N°10 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Conjugaison l'indicatif	49€	4191
1520	CHRISTAL REUSSITE N°11 - Remédiation - Valorisation - Réussite-Calcul mental astuces multiplications	49€	4192

Vous pouvez pour un même titre

SOIT COMMANDER DES VERSIONS MULTIPOSTES INDEPENDANTS

SOIT COMMANDER UNE VERSION RESEAU POUR PLUSIEURS POSTE QUI DEPENDENT D'UNE INSTALLATION CENTRALISEE SUR UN DISQUE PARTAGE

PRECISEZ DANS LA REMARQUE DE LA COMMANDE SI VOUS AVEZ DES PC SÉPARÉS OU EN RÉSEAU !

29€ au lieu de 49€ apd de 6 exemplaires du même titre

6 X 29€ = 174€

Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	49,00 €
2	5	35,00 €
6	10	29,00 €
11	14	25,00 €
15	99	22,00 €



Les titres PRO pour les PROS. Pour seulement 29€ pour 1 PC

Bien que non prévus TBI à la base nous en avons testé certains sur un mur transformé en TBI et ils fonctionnaient sur TBI.

PREFIX

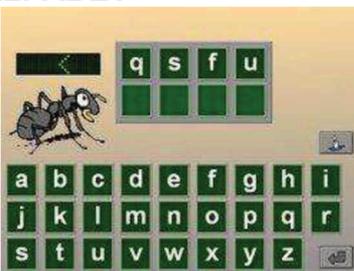


Art. 40 / Agrément 5185 / 29€

Les enfants ont souvent des problèmes en calcul parce que la connaissance des nombres jusqu'à 10 n'est pas acquise. Prefix propose huit jeux d'entraînement sur les aspects importants des nombres et des quantités.

Les activités suivantes sont proposées:
indiquer la quantité correcte;
introduire la quantité correcte;
placer une quantité correspondant à un nombre donné;
établir une quantité semblable en relation visuelle 1-1;
placer le nombre correspondant à une quantité donnée;
situer, sur la ligne des nombres, le nombre correspondant à une quantité donnée;
structurer (découper) des quantités;
nommer et compléter des ensembles (sousensembles).

ALFABET



Art. 39 / Agrément 5181 / 29€

Alphabet propose 8 scénarios d'entraînement sur l'ordre alphabétique et recherche dans un dictionnaire. Il y a deux niveaux de difficulté, une page d'aide peut être appelée.

Dans le menu principal, vous pouvez choisir les activités suivantes:
compléter la série de lettres, affichées dans l'ordre alphabétique;
classer les lettres dans l'ordre alphabétique;
insérer un lettre dans une série de lettres classés dans l'ordre alphabétique;
déchiffrer un mot déguisé;
placer les mots dans l'ordre alphabétique;
insérer un mot dans une série de mots classés dans l'ordre alphabétique;
placer une série de mots dans la liste correcte;
trouver un mot dans un dictionnaire simple.
Les options suivantes peuvent être choisies:
le niveau (deux degrés de difficulté);
les lettres majuscules ou les lettres minuscules;
le son activé ou désactivé.

ARITMIX



Art. 35 / Agrément 4710 / 29€

Aritmix propose, d'une manière ludique, des activités ayant rapport avec la connaissance des nombres. Il y a 20 scénarios, le niveau peut être défini entre 20 et 1000.

Les activités suivantes sont proposées:
exercices de position sur la ligne des nombres, composer et décomposer des nombres en ordre, composer et achever des lignes des nombres, transcrire un nombre des chiffres en lettres et inversement, décomposer des nombres, ...
Le programme propose une présentation globale des prestations et une présentation détaillée des différentes erreurs.

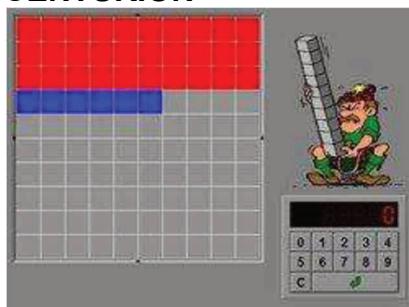
BABILONIA



Art. 36 / Agrément 5175 / 29€

Celui qui prend l'omnibus des langues voyage en jouant à travers un paysage de mots. Vous pouvez choisir de s'exercer en néerlandais, français, anglais, allemand ou espagnol. Dix jeux qui abordent le mot d'une manière différente peuvent être sélectionnés comme suit:
introduire les voyelles ou consonnes manquantes;
trouver une anagramme à l'aide de lettres proposés;
déplacer un nombre de mots jusqu'à ce que la solution apparaisse;
construire des mots avec des pièces de mots;
réaliser une grille de mots croisés avec les descriptions données;
former un nouveau mot à l'aide des trios;
rechercher un mot pas à pas (lingo);
former un mot à l'aide d'une roue de lettres;
faire glisser trois mots cachés à leur bonne position;
retrouver un mot dans une grille de lettres;
Babilonia comprend plus de 5000 mots par langue. À chaque tâche, une description précisée est donnée. Babilonia a trois niveaux. Au niveau 1, vous obtenez à chaque fois une représentation visuelle du mot à chercher.
Dans la plupart des activités, une routine d'aide est incorporée.
Le menu principal affiche pour chaque scénario les informations suivantes:
Le pourcentage obtenu;
le nombre d'exercices réalisés;
la durée totale mis du scénario.

CENTURION



Art. 23 / Agrément 5180 / 29€

Si le tapis 10/10 est utilisé comme aide dans le calcul, une étude approfondie est nécessaire. Centurion propose avant cela plusieurs activités:
placer une quantité sur un tapis 10/10;
reconnaître et nommer les quantités jusqu'à 100;
associer la position sur le tapis 10/10 correspondant au nombre donné;
situer sur une ligne des nombres une quantité représentée sur le tapis 10/10;
construire sur le tapis 10/10 le nombre (la quantité) indiqué sur la ligne des nombres;
associer une quantité à l'opération correspondante.

CIRCUS



Art. 32 / Agrément 5183 / 29€

Circus propose un ensemble d'activités ludiques de discrimination visuelle. On peut s'exercer avec des images, des dessins de lettres ou de mots entiers. Dans le menu principal, une ou plusieurs activités suivantes peuvent être sélectionnées:
découvrir quelles illustrations sont identiques à l'exemple;
chercher un modèle de un, deux ou trois éléments dans différentes séries;
découvrir quelle construction peut être réalisée avec un ensemble de 4, 5 ou 6 éléments;
reconstituer une suite de dominos donnés;
découvrir quelle construction est identique à la construction donnée;
chercher deux boîtes identiques, les boîtes ont une, deux ou trois faces imageées.
Circus est un programme ouvert. Ca veut dire que vous pouvez modifier les fichiers des lettres et des mots avec l'éditeur incorporé et ajouter des fichiers.



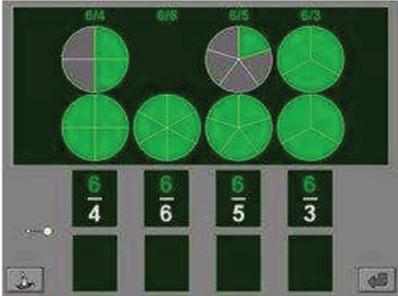
FRIPPOLS



Art. 8887 / Agrément 5179 / 29€

Frrippols entraîne différentes fonctions de la mémoire à l'aide des activités suivantes:
rejouer une mélodie à laquelle on ajoute à chaque fois une note, mémoriser une liste d'éléments et les reproduire, compléter un ensemble de fruits, reconstituer un lutin, mémoriser le contenu des armoires, mémoriser la place et le nombre de lettres, donner le nombre de moutons par couleur, colorier les parties d'une image.
La complexité des opérations et le temps d'affichage peuvent être modifiés.

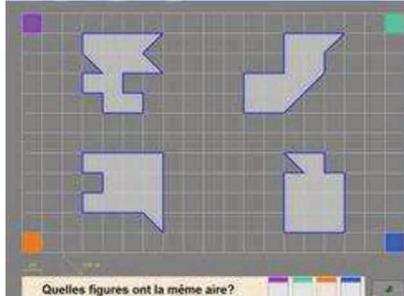
FRAXIS



Art. 8890 / Agrément 4122 / 29€

Fraxis traite le sujet des fractions, notions de base et arithmétique. Il se compose de 10 scénarios avec de multiples options et paramètres. Les activités suivantes sont proposées:
indiquer la représentation correspondant à une fraction donnée;
indiquer la fraction correspondant à une représentation donnée;
colorier une fraction;
placer le numérateur et le dénominateur près d'une représentation;
trier quatre fractions (même numérateurs, même dénominateurs ou mélange);
construire l'entier correspondant à une fraction donnée;
construire une fraction en rapport avec une fraction donnée;
comparer deux fractions;
introduire l'élément manquant d'une équation;
introduire l'élément manquant d'une opération;
situer une fraction sur une ligne des nombres;
nommer une position sur la ligne des nombres;
exécuter des opérations avec des fractions (10 variantes);
simplifier une fraction;
transformer des fractions en nombre décimal, fraction décimale et pour-cent.

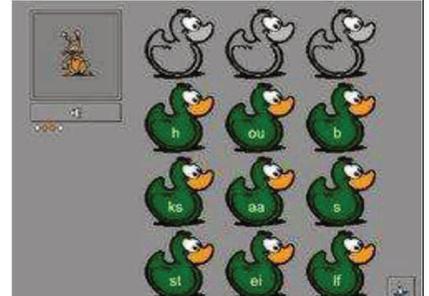
KONTURO



Art. 41 / Agrément 2772 / 29€

Konturo traite les figures géométriques et les solides.
Dans dix différentes activités vous travaillez avec le périmètre, l'aire et le volume:
Répondre les questions concernant le périmètre et l'aire des figures;
calculer le périmètre ou l'aire de différentes figures;
construire une figure avec un périmètre et/ou l'aire spécifiée;
compter le nombre de blocs manquants dans un cube;
calculer l'aire de deux figures géométriques et calculer le rapport entre les deux;
calculer l'aire de secteurs d'un cercle et de polygones réguliers;
calculer le volume d'un cube, un bar, un cylindre ou un prisme;
identifier les figures demandés;
indiquer les figures qui ont un certain nombre de propriétés;
résoudre des problèmes mathématiques;
évaluer les expressions ou les questions.

LEGANTI



Art. 37 / Agrément 4708 / 29€

Leganti propose dix activités qui conduisent et soutiennent le lecteur débutant:
associer une image au mot correct;
reconstituer un mot découpé en trois parties;
replacer les lettres proposées à leur position correcte dans un mot;
remplacer les lettres manquantes par des cartes de la boîte;
associer un mot à l'image correspondante;
construire les mots sur un puzzle coulissant;
reconstruire des mots en associant des débuts possibles à une fin proposée;
composer le mot à l'aide des roues d'un jackpot;
choisir l'ensemble de lettres correct;
former le mot correct à l'aide des lettres apparaissant sur l'écran.



LOGIPLUS

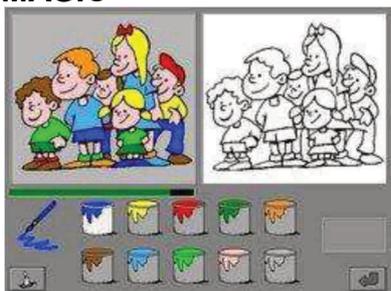


Art. 42 / Agrément 4712 / 29€

Logiplus apprend au joueur à développer sa pensée logique, à l'aide des nombreux critères de 48 blocs logiques. Un programme d'instruction peut être visionné auparavant.

Les problèmes sont proposés en six scénarios riches en couleurs. Ils peuvent être joués en 3 niveaux de difficulté. Dans le menu principal, apparaissent, pour chaque scénario, le nombre d'exercices réalisés, le score et le temps de réalisation.

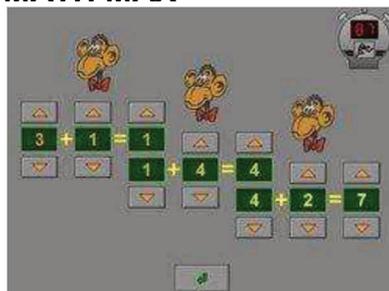
MAGIC



Art. 4 / Agrément 5177 / 29€

Magic est un ensemble de coloriage et de puzzles avec applications variées. Dans huit scénarios, les activités suivantes sont proposées: colorier des dessins, indiquer les différences de couleurs, reconstituer différentes sortes de puzzles, ... La possibilité de sélectionner le nombre de couleurs et de choisir le nombre et la forme des pièces du puzzle rend le programme accessible à un large public. Magic contient une série de 50 dessins. De nouveaux exercices peuvent être ajoutés. Les dessins, coloriés ou non, peuvent être imprimés.

MATH MAX



Art. 11 / Agrément 5174 / 29€

Math Max est un jeu ludique pour exercer le calcul mental et la logique.

Math Max défie les petits et les grands, de résoudre des calculs. Dix jeux de calcul sont présentés dans lesquels interviennent: compréhension, addition mentale, rapidité, pensée logique et naturellement aussi un peu de chance.

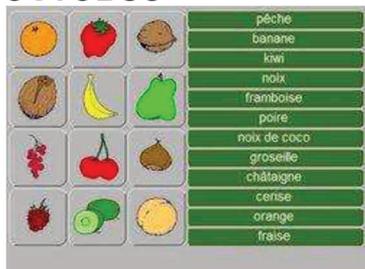
Le programme permet de sélectionner les options suivantes:

- définir un niveau
- une étoile pour les débutants
- deux étoiles pour les avancés
- trois étoiles pour les génies

activer ou désactiver le son
jouer en compétition

Chaque jeu est présenté une fois. Les problèmes doivent être résolus dans un temps donné avec pour but d'arriver dans le tableau des meilleurs scores. voir le tableau des meilleurs scores
jouer avec/sans chronomètre
effacer le score

OCTOBUS



Art. 24 / Agrément 5184 / 29€

Octobus offre huit jeux d'association dont l'option de jeux peut être précisée d'avance.

Vous pouvez jouer un jeu d'observation, un jeu de mémoire ou une combinaison des deux.

Les sujets suivants peuvent être sélectionnés: exercices de calculs;

- jeux de langues;
- constructions musicales;
- constructions avec les formes et les dessins;
- les modèles;
- les mêmes dessins; les dessins correspondantes;
- texte - dessin;
- mot auditif - dessin;
- les sons identique; son - dessins;
- les horloges analogiques; les horloges digitales.

Les options suivantes peuvent apporter une variante:
jouer solitaire ou à deux;
choisir une autre langue;
adapter la division du tableau de jeu;
modifier l'opération dans le jeu des calculs.
Après chaque jeu, le score est montré (-/10). Dans le menu principal, le score total par catégorie et le nombre d'exercices sont tenus à jour.

PAPYRUS



Art. 22 / Agrément 5187 / 29€

Papyrus imprime des exercices de calcul pour chaque niveau de l'enseignement primaire.

Il peut générer des feuilles d'exercices qui correspondent exactement aux souhaits de l'utilisateur.

Papyrus offre deux modules:

L'éditeur de mise en page

Dans ce module on peut définir tous les aspects de la page imprimée: le contenu (quelle collection), le nombre d'exemplaires et la mise en page générale.

L'éditeur de modèles

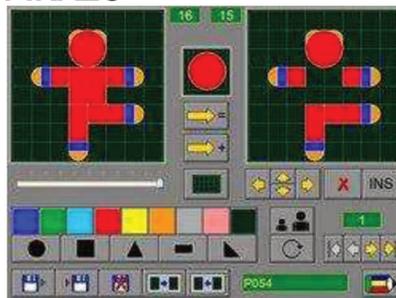
Pour créer ou éditer les modèles et les collections. Notez qu'un très grand nombre de collections (pour chaque niveau de l'école primaire) est déjà prévu.

Général

Les exercices d'une page imprimée sont définis par la collection utilisée.

Une collection contient au moins un modèle. Les exercices sont générés dans un ordre aléatoire par les modèles de la collection.

PIKAZO



Art. 31 / Agrément 5178 / 29€

Une figure modèle doit être construite.

La solution exige une approche stratégique:

- Chaque élément doit être construit en tenant compte de la couleur, de la forme, de la grandeur et de la rotation;
- chaque élément doit être placé à la position correcte;
- quand les éléments se superposent, l'ordre doit être respecté.

Le programme contient un grand nombre de dessins (trois niveaux de difficulté).

Pour des constructions compliquées, le joueur peut appeler une fonction d'aide.

Le nombre de dessins peut être indéfiniment développé grâce au mode de construction intégré: vous pouvez élaborer des figures, les modifier et les conserver.



QUANTA



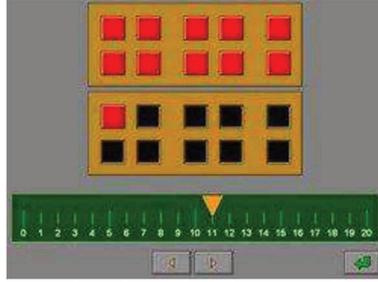
Art. 33 / Agrément 5182 / 29€

Les activités suivantes sont proposées:

- introduire le montant correct sur la calculatrice;
- indiquer le montant correct;
- classer les valeurs de petit vers grand;
- indiquer la quantité correcte;
- rendre d'un montant;
- rendre d'un nombre de pièces ou billets ;
- choisir l'équation (=, <, >) entre deux nombres;
- indiquer les porte monnaie avec le même contenu;
- répartir proportionnellement l'argent entre trois quémendeurs;
- dépenser entièrement l'argent à 1, 2 ou 3 petits paquets;
- introduire le montant qui tombe dans le coffre sur une calculatrice;
- indiquer le montant qui tombe dans le coffre;
- payer le prix indiqué en disposant d'une réserve limitée d'argent;
- payer le prix indiqué avec un nombre obligatoire de pièces et/ou billets.

Dans le menu principal, pour chaque jeu, le nombre d'exercices effectués, le pourcentage de réussite et le temps sont affichés.

QUIBIS



Art. 18 / Agrément 4709 / 29€

Quibis propose 10 scénarios de manipulation des nombres, des quantités et des opérations jusqu'à 20.

On peut choisir entre 5 représentations: deux rangs de 10, deux rangs de 10 avec un espace à 5, structure rebo, petit bonhomme calcul et représentation en carrés. Les limites des données peuvent être définies avec précision. Pour les opérations, une aide par dessins animés est disponible.

Les activités suivantes peuvent être choisies: placer et reconnaître des quantités, découper des nombres, exercices à trous, opérations d'additions et soustractions.

STUDIO 5



Art. 34 / Agrément 5186 / 29€

Studio 5 propose 8 scénarios dans lesquels les aptitudes suivantes sont exercées: observer et mémoriser (habillage d'une poupée), reconnaître des lettres et former des mots (trois jeux de mots), observer et compter (le plus, le moins, localiser un modèle), associer (qui s'entend avec?, qui ne s'entend pas avec?), orthographe, ranger dans un tableau à double entrée, logique mathématique, notion spatiales (objets à replacer suivant la direction du regard).

Dans le menu principal, le nombres d'exercices réalisés, le pourcentage obtenu et le temps de réalisation sont indiqués pour chaque jeu.

WILLIAM



Art. 19 / Agrément 4711 / 29€

William invite cordialement les enfants à un jeu de calcul. Dix jeux de calculs sont présentés dans lesquels interviennent la compréhension, l'addition mentale et la pensée logique.

Le niveau peut être établi entre 5 et 100.

Dans le menu principal, on peut sélectionner à volonté un ou plusieurs calculs:

- le magicien fait de la magie avec des cartes;
- le peintre peint des chiffres;
- le jardinier ramasse des pommes;
- l'épicier pèse des paquets;
- le photographe fait des photos;
- le géôlier libère un prisonnier;
- le prof présente une grille de calculs;
- le maçon construit un mur;
- le plombier a soif;
- l'enfant joue avec son cerf-volant.

ZANZI

Art. 38 / Agrément 5176 / 29€

Zanzi est un programme de calcul mental, pour une ou deux personnes. Les exercices sont générés suivant un modèle, plusieurs modèles peuvent être groupés dans une collection.

Des modèles d'exercices pour chaque année scolaire sont disponibles. L'utilisateur peut introduire de nouveaux modèles et de nouvelles collections.

Les exercices peuvent être proposés dans 5 scénarios différents: 3 scénarios avec réponse ouverte et 2 scénarios avec réponse à choix multiple.

Les paramètres définissent le nombre de joueurs, le niveau de difficulté, le nombre d'exercices, la durée du jeu et le temps de réflexion.

Les sélections déterminent:

le nombre de joueurs (un ou deux);

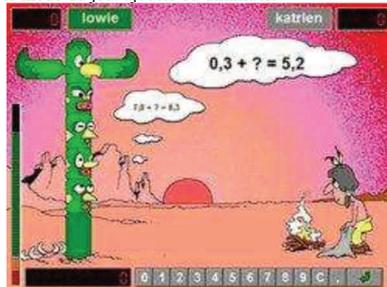
le degré de difficulté d'exercices;

le nombre d'exercices;

la durée du temps de jeux;

la durée du temps de réponse;

le mode du jeu: ajouter ou diminuer.





INFORMATIQUE ÉDUCTION

Une histoire de famille...

Informatique Éducation est avant tout une famille, directement concernée par le handicap, ce qui nous a poussé à consacrer notre carrière à ce qui nous a manqué dans notre histoire personnelle, à savoir des outils éducatifs adaptés pour aider à apprendre, même les choses les plus simples. Nicole, éducatrice spécialisée en IME depuis plus de 35 ans, Bruno et Virginie informaticiens, avons décidé d'unir nos compétences pour développer des logiciels et applications spécialisés. Au fil, des années, notre catalogue s'est étoffé grâce notamment à la participation d'autres acteurs de l'éducation spécialisée, ergothérapeutes, psychomotriciens, orthophonistes, qui nous aident, en nous confiant leurs expériences et analyses à répondre du mieux que nous pouvons aux besoins concrets de l'éducation spécialisée. Nous sommes fiers aujourd'hui de pouvoir vous proposer une vingtaine de logiciels et applications, beaucoup sont encore à venir et nous espérons qu'ils vous aideront dans votre combat pour l'apprentissage.



Monoposte 80€ Multiposte : 220€

Art. 238 / Agrément 5789

A LA BONNE HEURE :

Logiciel d'apprentissage de l'heure. A la bonne heure est un logiciel complet destiné à apprendre de manière progressive à lire l'heure sur un cadran analogique ainsi que sur un cadran digital.

Toutes les activités du logiciel sont disponibles en mode "Désigneur" afin d'être accessibles à des utilisateurs présentant des difficultés motrices.

Il est possible, pour toutes les activités, de travailler par étapes en décortiquant l'apprentissage des notions de l'heure :

Heure juste : toutes les activités proposent alors des questions ne traitant que l'heure juste sans aborder les notions de demi heure, quart/moins le quart et minutes.

Demi-heure : dans ce cas les questions posées ne concernent que la demi-heure et l'heure juste.

Quart/moins le quart : 2 options s'offrent à vous :

Quart/moins le quart : travail uniquement sur ces deux notions sans mélanger les précédentes.

Révision : travail des notions de quart/moins le quart ainsi que de demi-heure et heure juste.

Les minutes : travail des minutes de 5 en 5 avec possibilité de travailler de 5 à 25 et de -25 à -5. Il est possible d'opter pour un cadran aidé qui indique les correspondances entre les chiffres du cadran et les minutes (5,10,15,20 etc).

Vérification des acquis : mélange de toutes les notions précédemment présentées.



Monoposte 69€ Multiposte : 170€

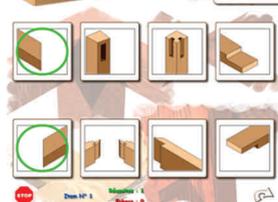
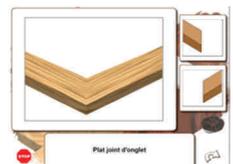
Art. 258 / Agrément 5794

A LA DÉCOUVERTE DES COULEURS

Logiciel destiné à apprendre à reconnaître, trier, associer et nommer les couleurs. Ce programme peut être utilisé aussi bien par des enfants que par des adultes grâce à la possibilité de travailler avec des photos.

Les nombreuses options proposées dans chaque exercice permettent un apprentissage très progressif des notions abordées. Il est par exemple possible de démarrer l'apprentissage par 2 couleurs de votre choix, et de proposer à l'utilisateur un grand nombre d'activités qu'avec ces deux couleurs, avant d'en introduire une troisième etc.

L'opacité variable de l'image de fond permet également de rendre l'écran plus ou moins ludique en fonction du niveau et de l'âge de l'utilisateur et de l'objectif pédagogique visé. **TOUTES LES ACTIVITÉS SONT COMPATIBLES AVEC L'OPTION DESIGNEUR** (système de défilement des réponses à vitesse paramétrable), permettant l'utilisation du logiciel par des utilisateurs ne pouvant pas utiliser la souris.



Monoposte 79€ Multiposte : 219€

Art. 264 / Agrément 5799

ASSEMBLAGES DE MENUISERIE

Assemblages est un logiciel destiné à apprendre à nommer, reconnaître et reconstituer les principaux assemblages utilisés en menuiserie.





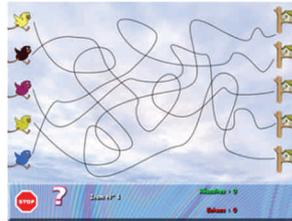
Travail de l'attention
ATENTIS
Travail de l'attention

Monoposte 60€ Multiposte :150€
Art. 254 / Agrément 5788

ATENTIS

Capacité d'attention

Atentis propose une série d'activités destinées à travailler la capacité d'attention.



INFORMATIQUE
ÉDUCATION
Blanchisserie

Monoposte 69€ Multiposte :170€
Art. 265 / Agrément 2220

BLANCHISSERIE

Le logiciel portant le thème " Blanchisserie" comporte 2 parties :

- Apprentissage
- Test de connaissances
- Les notions abordées sont :
La tenue de travail
Les grands et petits plats.
- Le poste de fer à repasser (apprentissage complet)
- Le poste de calandreuse (Insertion du linge etc.)
- Le poste de tri du linge
- Les températures de lavage et repassage des différents textiles.

COMM'IMAGE

Monoposte 49€ Multiposte :124€
Art. 263 / Agrément 3825

Comm'Image

Travail Lexical par Catégorie
- désignation et/ou dénomination par l'image de 600 noms classés en 10 catégories et sous-catégories
- possibilité de facilitation par la lecture et/ou l'écoute du mot à dénommer.

"Dénomination" des images avec, en option, une présentation orale et/ou.

Trouver parmi 6 images d'une même catégorie celle correspondant au mot demandé ; ce dernier pouvant être écrit, prononcé ou les 2

Trouver 1 intrus parmi 6 images à l'écran. En option, possibilité du choix de la catégorie, le reste étant tiré aléatoirement (images et sous-catégories : terrestres/marins, 2 pattes/ 4 pattes etc ...)

Choisir le bon déterminant ("un", "une", ou "des") pour une image à l'écran avec en option le mot écrit et/ou prononcé.

CONFUSIONS
AUDITIVES

Monoposte 89€ Multiposte :229€

CONFUSIONS AUDITIVES

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 :

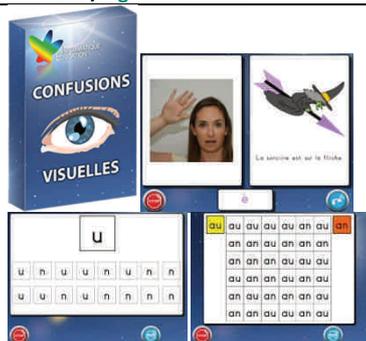
- Phonèmes sourds et sonores correspondants : p/b, t/d, c/g, f/v, ch/j, s/z.
- Phonèmes occlusifs : p/t.
- Phonèmes constrictifs : ch/s, j/z.
- Voyelles orales et nasales correspondantes : a/an, o/on, è/in.
- Voyelles nasales : on/an.
- Voyelle antérieure u et postérieure ou.

Des aides mnémotechniques (Gestes Borel-Maissonny, illustrations, animations) sont proposées aux utilisateurs afin de les aider à discriminer les différents phonèmes.

Il comporte - environ 1700 mots différents, 1100 pseudo-mots. 500 logatomes.- 1280 phrases.- 370 paires minimales.



Art. 1211 / Agrément 4688



Monoposte 89€ Multiposte :229€
Art. 1212 / Agrément 4689

CONFUSIONS VISUELLES

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.

Des aides mnémotechniques (Gestes Borel-Maisonnay, couleurs, illustrations, animations) sont proposées aux utilisateurs afin de les aider à discriminer les différents graphèmes.

Il comporte :

- environ 900 mots différents et pseudo-mots.
- 680 logatomes
- environ 800 phrases.



Monoposte 50€ Multiposte :135€
Art. 256 / Agrément 5793

DISCOV'ORDI

un logiciel qui permet aux utilisateurs d'apprendre à utiliser un ordinateur. 3 grands thèmes sont disponibles :

Le désigneur : apprendre aux enfants souffrant de difficultés motrices à utiliser un contacteur avec un exercice de défilement des réponses.

Le clavier : apprendre la liaison clavier-écran, apprendre à ne pas laisser son doigt appuyé sur une touche, à utiliser les flèches de déplacement etc.

La souris : comprendre le mouvement de la souris à l'écran, apprendre à cliquer sur un objet fixe ou mobile, à trouver les zones actives, à faire le cliquer-glisser.

Comme dans tous les programmes Informatique-Education, après chaque exercice un écran de résultats imprimable et enregistrable apparaît.



Monoposte 60€ Multiposte :160€
Art. 257 / Agrément 5792

DISCRAUDI

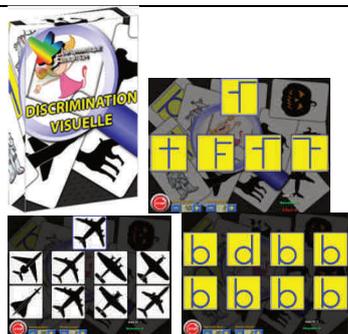
Discraudi permet un travail complet de la discrimination auditive.

5 activités sont proposées.

Pour chacune des activités il est possible de travailler avec des photos ou des silhouettes.

Les thèmes de sons disponibles sont :

- 2 thèmes sur les animaux
- Transports
- Vie quotidienne
- Corps humain
- Instruments de musique



Monoposte 69€ Multiposte :170€
Art. 5951 / Agrément 5371

DISCRIMINATION VISUEL

Ce logiciel propose une série d'activités permettant de travailler la discrimination visuelle et visuo-spatiale ainsi que l'attention.

Il vise le développement des capacités d'observation, de comparaison, de prise d'indices, et amène l'utilisateur à élaborer des stratégies.

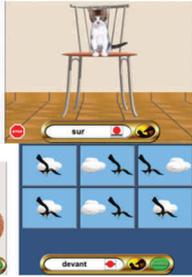


Monoposte 69€ Multiposte :170€
Art. 226 / Agrément 2221

ENTRETIEN DES LOCAUX

La tenue de travail

Les séquences de nettoyage (balayage humide, aspiration, nettoyage de vitres, nettoyage des sanitaires etc.)
Les machines (Autolaveuse, aspirateur mixte, shampooineuse, aspirateur à poussière)

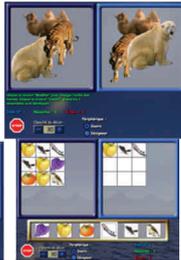


Monoposte 79€ Multiposte :219€
 Art. 250 / Agrément 5797

ESPACE ACQUISITION DES NOTIONS

Ce programme aborde les notions suivantes : Au-dessus/Au-dessous, Sur/Sous, Devant/Derrière, En haut/En bas, A l'intérieur/A l'extérieur, Près/Loin, A droite/A gauche, Premier/Dernier, Entre, Autour, Au milieu, A côté.

Acquisition par imprégnation visuelle et auditive des différentes notions. Il est possible de travailler avec des situations concrètes ou symboliques. Trouver toutes les images (parmi 6 ou 9) correspondant à la notion demandée. Ici par exemple il faut cliquer sur toutes les images où l'oiseau est devant le nuage. Dans un tableau de 9 cases rempli d'éléments, cliquer sur la forme ou l'objet positionné comme le demande la consigne, verbale, écrite et verbale, ou écrite. Ici par exemple il faut trouver l'objet qui se trouve entre la mappemonde et les livres.



Monoposte 79€ Multiposte :219€
 Art. 7026 / Agrément 5796

ESPACE-PERCEPTION ET REPÉRAGE

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

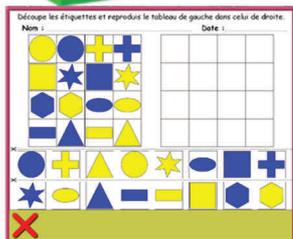
Obtenir la même superposition de formes sur le plan de droite que sur le plan modèle (gauche). Positionner les formes à l'identique par rapport au modèle (gauche). Compléter le tableau de droite à l'identique par rapport au tableau de gauche. Le tableau peut être fixe, déterminez dans les options avant le démarrage de l'exercice le nombre de colonnes et de lignes, ou progressif, il s'agrandira au fur et à mesure des bonnes réponses données. Placer un objet suivant la consigne. Le placement peut être absolu (placer le vase au milieu à droite, comme dans l'exemple), ou relatif c'est à dire par rapport à un objet déjà placé dans le tableau. Colorier le plan de travail (ici à droite) de la même manière que le plan modèle (ici à gauche). Il est possible de mettre de 4 à 16 formes. Activité consistant à comprendre le principe de symétrie, en associant l'autre moitié d'un papillon.



Monoposte 79€ Multiposte :219€
 Art. 267 / Agrément 2549

ESPACES VERTS

Logiciel complet de travail des machines, outils, tenue de travail, pictogrammes et règles de sécurité de l'atelier espaces verts.



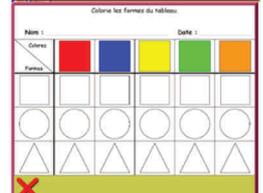
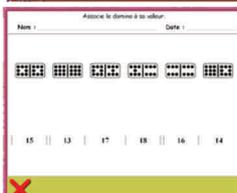
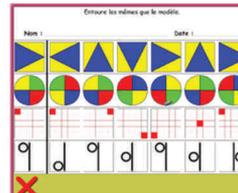
Monoposte 95€ Multiposte :260€
 Art. 270 / Agrément 5791

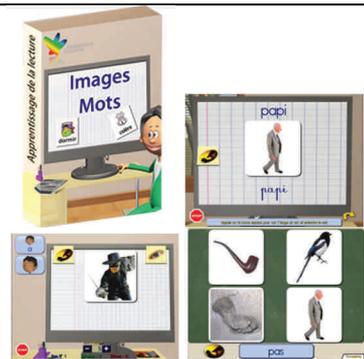
FICHES

Logiciel permettant la création de fiches pédagogiques

Outil de préparation d'exercices personnalisés, FICHES se présente sous la forme d'un logiciel permettant la création de fiches pédagogiques destinées à être remises aux élèves sur support papier.

8 modèles de fiches sont disponibles, chacun d'entre eux possédant de 3 à 6 combinaisons de contenu. Certains modèles permettent d'ajuster le niveau de difficulté via le nombre de réponses. Vous disposez ainsi de plus de 550 combinaisons différentes.





Monoposte 75€ Multiposte :210€
 Art. 261 / Agrément 1976

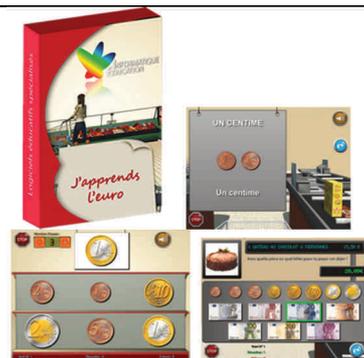
IMAGES-MOTS

un logiciel d'apprentissage très progressif de la lecture, basé sur une méthode de reconnaissance globale des mots.

Il est conçu pour être utilisé en parallèle avec le logiciel « j'écoute j'écris », dont il reprend la base de données de mots, en introduisant le support de l'image. Cela permet ainsi de travailler sur les 2 approches en même temps, le syllabique et la mémorisation des mots.
 Il comporte six exercices : Dénomination, Abécédaire, Discriminer, Relier, Écrire, et Confusions.

Toutes les images du logiciel sont des photos réalistes, les activités proposées permettent également d'augmenter le stock lexical.

Agrément en cours de renouvellement

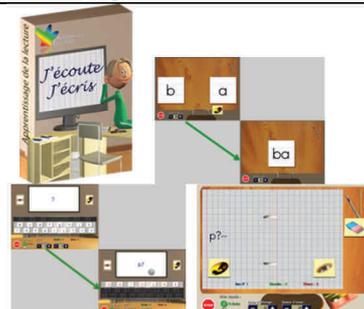


Monoposte 80€ Multiposte :220€
 Art. 262 / Agrément 5787

J'APPRENDS L'EURO

un logiciel complet et progressif afin d'apprendre à utiliser et reconnaître la monnaie.

Il comporte des activités de dénomination, de reconnaissance des pièces et de billets, l'estimation du prix d'un article, les équivalences, l'achat, le rendu ainsi que deux jeux ludiques autour de l'euro (jeu de l'oie et jeu de l'intrus). Pour une grande majorité de ces activités vous avez également la possibilité de choisir la catégorie d'articles que vous souhaitez travailler (habillement, loisir, bricolage etc.).
 Toutes les activités de ce logiciel sont disponibles en mode désigneur.
TOUT LE CONTENU DU LOGICIEL EST PERSONNALISABLE, il est maintenant possible d'ajouter vos propres articles avec leurs prix et photos !



Monoposte 79€ Multiposte :219€
 Art. 259 / Agrément 1977

J'ÉCOUTE-J'ÉCRIS

un logiciel d'apprentissage très progressif de la lecture basé sur une méthode syllabique.

Plusieurs thèmes sont proposés :
 Les voyelles Les consonnes : prononciation alphabétique ou phonétique.
 Les syllabes Les syllabes inverses Les syllabes consonantiques
 Les sons complexes Les mots : il est possible d'ajouter et d'enregistrer vos propres mots afin de compléter la liste disponible (+/- 1300 mots) Pour chacun de ces thèmes trois exercices sont proposés :
 Reconnaître Reconstituer Ecrire
 Tous les exercices sont disponibles en mode "Désigneur".

Agrément en cours de renouvellement



Monoposte 69€ Multiposte :170€
 Art. 5949 / Agrément 5370

LATÉRALISATION

Ce programme permet de travailler les notions de droite et de gauche.

De nombreux exercices progressifs et ludiques vont amener l'utilisateur à discriminer la droite et la gauche sur lui-même ou sur autrui, ainsi qu'à situer des objets l'un par rapport à l'autre ou par rapport à un repère fixe. Apprentissage par imprégnation visuelle et auditive de la position d'un sujet par rapport à un repère fixe (à droite, à gauche). Reconnaissance par imprégnation visuelle et auditive de mains et de pieds droits et gauches. Trouver tous les sujets positionnés comme le demande la consigne. Déplacer le sujet vers SA droite ou vers SA gauche. Dans un carrefour vu de dessus, pointer tous les véhicules qui vont tourner à droite ou à gauche. Trouver les jeux de couverts positionnés de façon identique au modèle.



LE CORPS HUMAIN ET LES POSTURES LE SCHÉMA CORPOREL

Logiciel de travail sur la connaissance du corps humain ainsi que des attitudes et postures.

Le programme se divise en 2 parties : L'image du corps qui permet de travailler l'intégralité du schéma corporel. Attitudes et postures : connaissance des attitudes et postures



Monoposte 89€ Multiposte :229€
Art. 7027 / Agrément 5798

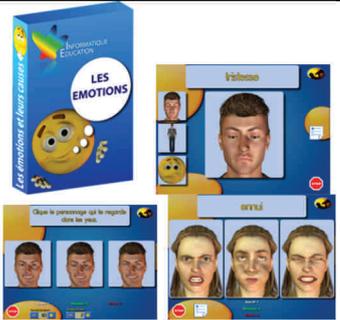


Monoposte 79€ Multiposte :219€
Art. 247 / Agrément 2677

LE SECRET DE LA PYRAMIDE

Logiciel de travail de l'orientation spatiale

Le secret de la pyramide est un logiciel de travail de l'orientation spatiale, dans lequel il faut se déplacer dans un labyrinthe et trouver la salle de la momie.
 Vous avez la possibilité de choisir parmi 20 labyrinthes par défaut, classés en 4 niveaux de difficulté. Un aperçu de chaque labyrinthe est disponible afin de vous aider à le choisir. Une fois dans la pyramide vous avez la possibilité à tout moment de faire afficher un plan afin de travailler a représentation en 3 dimensions d'un plan en 2 dimensions. Toute salle déjà visitée fait apparaître la direction empruntée pour en sortir lors du précédent passage. Outre les 20 labyrinthes proposés par défaut, il est possible de créer autant de labyrinthes que souhaité.
 Il vous suffit pour ce faire de choisir un niveau de difficulté et d'utiliser les 16 formes de pièces disponibles pour construire votre parcours.



Monoposte 79€ Multiposte :219€
Art. 253 / Agrément 2676

LES ÉMOTIONS

un logiciel complet de travail de la reconnaissance des émotions et de leurs causes.

Par défaut 4 personnages sont proposés :
 Homme Femme Fille Garçon
 Les émotions sont proposées sous forme d'images, de mots et de phrases.
 Les émotions disponibles dans le logiciel sont :Content Pas content Tristesse Dégoût Peur Surprise Colère Douleur Ennui
 Sous forme d'images, vous pouvez choisir de travailler avec l'expression faciale, la posture ou des smileys.
 Lors du travail avec des phrases, il est possible de choisir le pronom du sujet, «Je suis malade» ou «Il est malade» (en cas de modèle masculin), afin de s'adapter au mieux aux besoins de l'utilisateur.



Monoposte 60€ Multiposte :150€
Art. 252 / Agrément 3824

LES TORTUES

Ce programme propose une approche des notions d'orientation spatiale, de déplacement d'un objet, d'anticipation, d'itinéraire, et de suivi de consigne au moyen de trois modules

L'utilisateur peut découvrir librement la corrélation entre les flèches de direction et leur effet. Il ne dispose d'aucune limite dans le temps ou le nombre de pas pour guider la tortue vers la salade. Guider la tortue jusqu'à la salade sur un plan quadrillé avec 3 niveaux de difficulté :- **Déplacement pas à pas** : seules les flèches de direction sont actives, la tortue ne se déplace que d'une case à la fois. **Déplacement étape par étape** : Donner la direction et le nombre de pas. - **Déplacement programmé** : Anticiper le parcours de la tortue et le démarrer par le bouton « Valider ». Les obstacles présents sur les illustrations sont optionnels. Avant d'aller manger la salade, la tortue doit « saluer » les animaux disposés sur le parcours dans un ordre déterminé. Cet itinéraire peut être présenté **sous forme symbolique ou numérique**. Les obstacles (feux) présents sur le parcours sont optionnels.



Monoposte 80€ Multiposte :220€

LISONS !

Logiciel d'apprentissage de la lecture

9 activités sont proposées :
 Textes à trous
 Phrases à remettre dans l'ordre
 Chronologie
 Mots en trop
 Mot flash
 Lecture de textes
 Vitesse de lecture
 Moitié Supérieure
 Compréhension
 Toutes ces activités sont entièrement personnalisables, vous avez la possibilité de saisir votre propre contenu (textes mots etc).
 Toutes les activités sont disponibles en mode "Désigneur".
 Parmi les textes fournis, figurent des textes pour enfants et pour adultes.
Agrément en cours de renouvellement



Art. 260 / Agrément 1978

Trois individus masqués et armés ont
attaqué vendredi soir vers 10h30 un
magasin de vêtements du boulevard
de Doria
Ils ont emporté la caisse
Montant du butin : 1300 €



Monoposte 89€ Multiposte :229€

Art. 255 / Agrément 5790

MÉMOIRE ET ATTENTION

un logiciel qui permet un travail complet de la mémoire et de la capacité d'attention. 3 pôles composent le logiciel :

Pôle Attention et Mémoire Séquentielle, dans lequel il faudra replacer les éléments apparus dans l'ordre d'apparition.

Pôle vigilance et Mémoire Visuelle, dans lequel on trouvera des activités telles que la vigilance (Cliquer ou appuyer sur son contacteur dès qu'un objet apparaît à l'écran), la mémorisation (Cliquer ou appuyer sur son contacteur dès que le même élément que le modèle montré précédemment apparaît à l'écran), déterminer les disparus, les intrus ou les déplacés d'une série d'éléments.

Pôle Stratégie - Mémoire Auditive et Visuelle : exercices de type "Mémoire", visuels, auditifs ou les deux simultanément, avec des cartes contenant un ou plusieurs éléments. Comme dans tous les autres logiciels Informatique-Education, toutes les activités sont dotées de l'option désigneur qui va permettre son utilisation par des personnes présentant un handicap moteur. De plus dans tous les exercices vous avez la possibilité de faire varier l'opacité du décor afin de s'adapter au profil de chaque utilisateur, utilisant par exemple le décor comme un moyen de distraction.



Monoposte 49€ Multiposte :124€

Art. 241 / Agrément 2543

Notion de mois

"mois" est un programme complet permettant d'apprendre à reconnaître, nommer, et citer dans l'ordre les mois de l'année, il s'adresse aussi bien aux enfants qu'aux adultes.

Comme dans tous les autres logiciels INFORMATIQUE-EDUCATION, les exercices de "Mois" sont équipés du système de désigneursystème de défilement des réponses à vitesse variable, qui permet aux utilisateurs ne pouvant pas manipuler une souris d'utiliser le logiciel, soit avec leur contacteur, soit par appui sur n'importe quelle touche du clavier. Il est également équipé de l'aide auditive qui permet de prononcer tous les mots écrits à l'écran ce qui permet aux utilisateurs non lecteurs d'utiliser le logiciel sans avoir à franchir la barrière de la lecture.



Monoposte 49€ Multiposte :124€

Art. 242 / Agrément 2542

Notion de saison

"Saisons" est un programme complet permettant d'apprendre à reconnaître, nommer et citer les saisons de l'année, il s'adresse aussi bien aux enfants qu'aux adultes puisqu'il est possible de travailler avec dessins ou des photos réalistes.



Monoposte 49€ Multiposte :124€

Art. 242 / Agrément 2542

Notion de semaine

"Semaine" est un programme complet permettant d'apprendre à reconnaître, nommer, et citer dans l'ordre les jours de la semaine, ainsi qu'à connaître le jour qui vient avant et le jour qui vient après chaque jour de la semaine.



Monoposte 39€ Multiposte :99€
 Art. 239 / Agrément 2544

Notion jour/nuite

Le logiciel jour/nuite permet d'acquérir les notions suivantes :Différencier le jour de la nuit Différencier les périodes de la journée (matin, midi, après-midi et soir). Vous avez la possibilité de travailler toutes les activités du logiciel avec un support dessins ou photos réalistes et les activités proposées pour la partie "Se situer dans la journée" se divisent en deux parties, enfants et adultes. **Le logiciel est donc tous publics.** Autre atout majeur de ce programme, **la personnalisation.** Il est possible de personnaliser le logiciel en y ajoutant ses propres photos, ce qui va vous permettre dans le thème "se situer dans la journée" d'utiliser les photos de vos utilisateurs, facilitant ainsi leur apprentissage. Comme dans tous les autres logiciels INFORMATIQUE-EDUCATION, les exercices de "Jour" sont équipés du système de désigne système de défilement des réponses à vitesse variable, qui permet aux utilisateurs ne pouvant pas manipuler une souris d'utiliser le logiciel, soit avec leur contacteur, soit par appui sur n'importe quelle touche du clavier.



Monoposte 49€ Multiposte :124€
 Art. 243 / Agrément 2954

Notions de temps-Date et calendrier

Ce logiciel vous permet de travailler la conversion, le classement de dates dans le temps, la notions d'hier et de demain par rapport à une date, repérage dans un calendrier et écriture de dates dictées.

Une date est dictée, il faut l'écrire. Plusieurs options vous sont proposées... il faut trouver les dates qui viennent avant ou après la date demandée. Il est possible de travailler avec des dates proches (hier et demain), ou avec des dates plus éloignées. apprendre à convertir les dates d'une forme vers une autre. Ici il est donc question d'apprendre à convertir 30/01/2013 en 30 janvier 2013 et vice versa. Il permet d'apprendre à convertir les dates d'une forme vers une autre. Ici il est donc question d'apprendre à convertir 30/01/2013 en 30 janvier 2013 et vice versa. Dans une autre activité il faut classer les dates affichées à l'écran.



Monoposte 49€ Multiposte :124€
 Art. 244 / Agrément 2955

Notions de temps-Le temps qui passe

Logiciel complet qui permet d'aborder la notion de temps qui passe. 5 activités sont disponibles : - Histoires séquentielles - Mesure du temps - Ancien / moderne - Avant / après - Séquences immédiates

Remette les images composant une histoire séquentielle dans l'ordre. Trouver tous les objets qui servent à mesurer le temps. Sélectionner un objet ancien et trouver son identique moderne. Trouver au sein d'une même séquence l'image qui vient immédiatement avant ou après l'image présentée. Trouver l'image qui vient avant ou après celle demandée



Monoposte 49€ Multiposte :124€
 Art. 245 / Agrément 2956

Notions de temps-Utilitaires

Le logiciel utilitaires de la série "Notions temporelles", est un outil de création d'emplois du temps, hebdomadaires et quotidiens, d'éphémérides et de calendriers.

Une fois votre matériel créé vous pouvez le sauvegarder et l'imprimer autant de fois que nécessaire.

**Création d'emplois du temps hebdomadaires
 Création de séquences ou rituels
 Impression de calendriers mensuels
 Impressions d'éphémérides**



Numération de 1 à 10

Ce programme est une approche complète de la numération jusqu'à 10.



Monoposte 79€ Multiposte :219€
 Art. 5948 / Agrément 5369

Les très nombreuses activités et options, le fait de pouvoir définir librement l'intervalle de travail entre 1 et 3 et 1 et 10, une présentation claire, attrayante et ludique permettent un apprentissage analogique très progressif sans être lassant pour l'enfant, qui s'appuie sur la mémorisation des constellations et des doigts.

Activité "Découverte" / Une quantité, de 1 à la valeur maximale choisie, est présentée. Il faut cliquer dans le sélecteur-réponse la case correspondant cette quantité. / Trouver toutes les étiquettes contenant le chiffre identique au modèle. / Appairer les cartes 2 à 2. / Remettre les chiffres en ordre croissant / Trouver les chiffres manquant dans une suite numérique. / Même exercice que farandole mais avec une présentation ludique et animée. / Associer un chiffre à la quantité qu'il représente. / Apprentissage de la relation entre un chiffre et la quantité d'objets qu'il représente au moyen de 6 exercices / Activité "Dénombrer" / **Activité "Compléter les collections"** / **Activité "Approche de l'addition"** / Trouver le chiffre qui vient avant puis celui qui vient après le chiffre modèle. / Remettre en ordre croissant ou décroissant la série proposée, optionnellement continue ou discontinue. / Associer les deux graphies d'un chiffre. / 6 exercices sur fiches papier, constituant un bilan des principales notions abordées par le programme. / Application ludique de la notion de comptage.

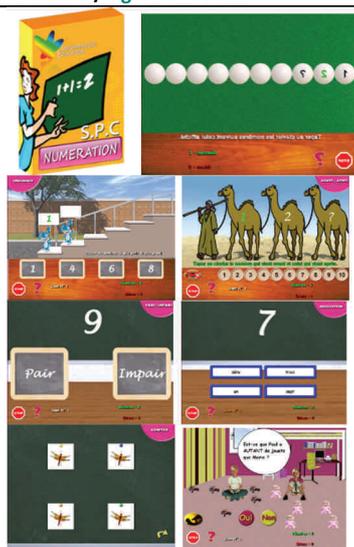


Monoposte 49€ Multiposte :129€
 Art. 5950 / Agrément 5372

PHRASES ILLUSTRÉES

visé à travailler la compréhension de la lecture en associant des phrases à des images.

Sa présentation attractive et ludique, le nombre important de phrases proposées (environ 300) en font un outil précieux pour améliorer la compréhension de l'écrit en reliant ce dernier à des scènes imagées. Trouver parmi 3 phrases celle qui correspond à l'image affichée. / Trouver parmi 4 images celle qui correspond à la définition du métier affichée. / Choisir une image parmi 4 et trouver la phrase qui lui correspond parmi 4. / Cliquer parmi 8 images celle qui correspond à la description du personnage affichée.



Monoposte 84€ Multiposte :220€
 Art. 272 / Agrément 5795

SPC Numération

un logiciel complet de numération.

Dans tous les exercices vous avez la possibilité de travailler avec des unités, des dizaines entières et des centaines entières. Pour le travail des unités, vous choisissez l'intervalle que vous souhaitez travailler (0-5, 1-9, 21-25 etc), ce qui vous permet une grande flexibilité d'utilisation.

Continuer une série de chiffres. Vous pouvez choisir le chiffre ou le nombre de départ. Ordonner les chiffres et les nombres dans l'ordre croissant ou décroissant. Il est possible de choisir le nombre de chiffres à ordonner ainsi que l'intervalle de travail (pour les unités). Dans cet exercice l'élève doit saisir le chiffre qui vient avant et celui qui vient après le chiffre affiché à l'écran. Un chiffre est affiché à l'écran, l'élève doit déterminer s'il est pair ou impair. Dans cet exercice il faut associer le chiffre écrit en chiffre avec le chiffre écrit en lettres. L'opération est disponible dans les deux sens (un chiffre plusieurs réponses sous forme de lettres, un chiffre est écrit en lettres plusieurs réponses en chiffres). Un premier écran avec des images est affiché, puis un deuxième écran apparaît (automatiquement ou manuellement) dans lequel il est demandé à l'élève de déterminer combien d'images il y avait dans l'écran antérieur. Cet exercice comporte 4 activités :

- Autant que : déterminer si les deux enfants affichés à l'écran ont autant de jouets l'un que l'autre.
- Plus que/moins que : déterminer qui des deux enfants a le plus ou le moins de jouets. Il est possible de travailler séparément plus que et moins que.
- Comparer : une affirmation concernant le nombre de jouets est affichée et prononcée, l'élève doit dire si elle est vraie ou fausse.
- Manipuler : une consigne est prononcée et affichée, l'élève doit, à l'aide des boutons + et - situés à côté de chaque enfant, réaliser ce que demande la consigne.



1001 Indices - Adeprio

La composante « compréhension » du langage écrit est le but ultime de la maîtrise de la lecture. Sans elle, aucun plaisir à lire, aucune utilité au déchiffrage ...

La découverte de « 1001 indices » offre un parcours novateur dans le travail informatisé de la compréhension en langage écrit à partir de mots, de phrases et de textes :- recherche d'indices linguistiques et morphologiques

- catégorisation lexicale - accès à l'implicite anticipation ...

Plus de 100 textes et plus de 170 exercices, tous visualisables à l'écran ou imprimables, sont proposés couvrant un large éventail scolaire du CE1 à la 3ème.

Un module de « création d'exercices » à partir des textes existants ou de nouveaux textes créés par l'utilisateur, permet d'enrichir le contenu du logiciel et surtout d'adapter les exercices à chaque patient. Le « fichier patient » permet d'enregistrer les résultats et d'effectuer un suivi des performances de chacun. De présentation sobre et neutre pour éviter toute dispersion attentionnelle, ce nouvel outil deviendra vite incontournable dans votre logithèque.

Niveau : CE1 - 3e

MIN	MAX	Prix
1	1	105,00 €
2	3	70,00 €
4	5	52,50 €
6	10	46,67 €
11	14	41,36 €
15	99	39,67 €

Art. 134 / Agrément 3896

Prix selon le nombre d'installations



A l'écoute des syllabes - Adeprio

La conscience phonologique et l'apprentissage de la lecture se développent en interaction.

La conscience syllabique est une composante essentielle de la conscience phonologique. Abordée dès le plus jeune âge à l'école, elle reste souvent déficiente voire insuffisamment développée chez les enfants présentant des difficultés spécifiques.

La prise de conscience des syllabes et leur manipulation est une étape complexe et importante dans l'accès à la conscience phonologique. Le logiciel « A l'écoute des syllabes » propose de travailler ou de renforcer ces compétences avec des exercices variés et diversifiés, dans des modules de difficulté croissante.

- Comptage oral ou écrit selon le niveau scolaire.
- Syllabe Identique : identification d'une même syllabe dans plusieurs énoncés.
- Repérage Syllabique : localisation d'une même syllabe dans plusieurs énoncés.
- Jeux de Syllabes : Elision, Ajout, Substitution de syllabes dans paires de mots.
- Manipulation syllabique Fusion et Elision de syllabes pour créer des mots.

Les résultats de chaque patient sont enregistrés rendant plus aisée la gestion des exercices. Avec plus de 600 images (pouvant être nommées par l'ordinateur), une centaine de fichiers précisément décrits, ce logiciel deviendra vite un outil précieux pour la rééducation de vos patients présentant des lacunes dans les prérequis au langage écrit ou des difficultés d'apprentissage.

MIN	MAX	Prix
1	1	115,00
2	3	76,67
4	5	57,50
6	10	51,11
11	14	45,30
15	99	43,44

Art. 149 / Agrément 3894

Prix selon le nombre d'installations



Min	Max	Prix
1	1	99,00
2	3	66,00
4	5	49,50
6	10	44,00
11	14	39,00
15	99	37,40

Art. 138 / Agrément 3893

Chassymo – Adeprio

Lire consiste à établir des liens entre l'écrit et l'oral. Dans les systèmes d'écriture alphabétique, ces relations entre l'écrit et l'oral reviennent à établir des correspondances entre les lettres (les graphèmes) et les phonèmes. Au-delà de la prise de conscience des phonèmes nécessaire à l'apprentissage du code alphabétique, la syllabe constitue l'unité prégnante en lecture. Depuis une dizaine d'années, un ensemble de travaux expérimentaux mené auprès des enfants francophones a mis en évidence le recours au traitement syllabique en lecture et ceci dès le début de l'apprentissage (Maionchi-Pino, Magnan, & Ecalle, in press; Ecalle & Magnan, in press). L'efficacité d'une aide audio-visuelle au traitement grapho-syllabique a été testée avec succès chez des faibles lecteurs de CP (Ecalle, Magnan, & Calmus, 2009).

Chassymo est un logiciel d'aide au traitement grapho-syllabique où les mots sont présentés dans les modalités visuelle et auditive, aide informatisée visant à faciliter l'apprentissage de la lecture. Il s'adresse à des enfants en difficulté au début de l'apprentissage de la lecture.

L'enfant entend une syllabe, 500 ms après voit la syllabe, puis 500 ms après entend un mot. Il doit alors cliquer avec la souris sur le chiffre correspondant à la position de la syllabe dans le mot qu'il vient de voir et d'entendre. Une fois que l'enfant donne sa réponse, un feed-back correctif apparaît à l'écran : le mot s'inscrit et la syllabe vue et entendue précédemment est surlignée en vert.

Le matériel linguistique du logiciel Chassymo a été rigoureusement contrôlé et comprend vingt-quatre séries de vingt-cinq mots, soit six cents mots au total. Ces séries comprennent douze listes de mots bi-syllabiques et douze listes de mots tri-syllabiques. Cinq séries bi-syllabiques sont constituées avec des mots contenant des syllabes de type CV (consonne et voyelle), cinq avec des syllabes CCV et deux avec des syllabes CVC. Il en est de même pour les séries tri-syllabiques. Les séries sont notées de 1 à 5, allant des mots très fréquents aux mots moins fréquents issus de la base Manulex (Lété et al, 2004)

Ce logiciel conçu par l'Adeprio à la demande du Laboratoire Etudes des Mécanismes Cognitifs EA 3082 Université Lyon2, a fait l'objet d'une recherche dont les résultats suggèrent l'efficacité certaine d'un entraînement régulier à ce type de tâche pour améliorer les performances en lecture des enfants « faibles lecteurs » de CP et CE1.

Un matériel de rééducation scientifiquement validé quant à son efficacité.

Niveau : CP – CE1

Prix selon le nombre d'installations



Min	Max	Prix
1	1	148,00
2	3	98,67
4	5	74,00
6	10	65,78
11	14	58,30
15	99	55,91

Art. 143 / Agrément 4738

Destination Langage – Adeprio

Ce logiciel s'attache à stimuler les capacités morphosyntaxiques tant sur le plan réceptif qu'expressif du langage oral.

Il se décompose en 5 modules pour passer progressivement de la compréhension d'une structure syntaxique particulière à son expression orale dirigée.

– Module « Compréhension » : il oblige le patient à faire un choix (par clic) entre deux photos reflétant une opposition syntaxique spécifique (singulier/pluriel, préposition de lieu, flexions verbales irrégulières, pronoms..).

– Module « Vrai-Faux » : il met le patient en situation de jugement métalinguistique entre la photo proposée et la phrase cible.

– Module « Diaporama » : il entraîne le patient à répondre à des questions appelant toujours une réponse construite sur le même modèle morphosyntaxique (utilisation du pronom adéquat, de la préposition adaptée, d'une structure syntaxique particulière...) afin d'en systématiser sa maîtrise à l'oral par effet de redondance.

– Module « Closure » : il fonctionne sur le principe d'une phrase modèle émise à propos d'une photo sur laquelle le patient doit calquer son expression pour en construire une à partir d'une seconde photo, où un seul des éléments morphosyntaxiques diffère. Une temporisation entre l'apparition des deux photos permet au patient de construire mentalement sa réponse.

– Module « Langage induit » : il correspond à l'objectif final de ce logiciel où le patient est mis en situation de questionnement par rapport à deux images successives qui engendrent la stimulation de structures syntaxiques plus complexes (causales, relatives, complétives...) tout en développant l'adaptation pragmatique du discours.

Sa présentation offre la possibilité de choisir 3 formes de stimuli :

– Version auditive : les stimuli oraux cadrent l'apprentissage uniquement vers l'expression orale.

– Version visuelle : Les stimuli écrits permettent d'aborder la compréhension du langage écrit et le rapport oral/écrit qui pose souvent problème chez les enfants en difficulté d'apprentissage de la lecture.

– Version auditivo-visuelle : les stimuli à la fois oraux et écrits conditionnent l'enfant dans un « bain de langage écrit implicite » qui étaye le rapport oral/écrit et développe des stratégies de reconnaissance globale de certains morphèmes grammaticaux.

Ce logiciel, de présentation neutre et sobre pour éviter toute dispersion attentionnelle, contient plus de 150 fichiers réalisés avec plus de 1300 photos, à partir desquelles il est possible de créer vos propres fichiers pour personnaliser encore davantage votre rééducation.

L'option « Gestion des fichiers » permet d'enregistrer les résultats de vos patients (nombre de réussites/erreurs, temps de réalisation du fichier).

« Destination Langage » deviendra vite la base indispensable d'étayage de toutes vos rééducations de retard de langage d'origine fonctionnelle, structurelle ou sensorielle. Il pourra également être utile dans le cadre des aphasies de l'enfant et de l'adulte.

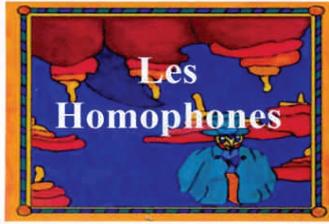
Niveau : Enfants – Adultes

Prix selon le nombre d'installations



DVD PC

ADEPRIO
Logiciels



Min	Max	Prix
1	1	90,00
2	3	60,00
4	5	45,00
6	10	40,00
11	14	35,45
15	99	34,00

Art. 139 / Agrément 4739

Homophones Grammaticaux – Adeprio

Traiter les troubles de l'orthographe liés à une mauvaise maîtrise des homophones grammaticaux. Automatiser et renforcer la rééducation de ce type de difficulté si fréquente chez les dysorthographiques. 3 types d'exercices sont à votre disposition:

- Reconnaissance de l'homophone correct lors de la présentation d'une phrase simple.
- Discrimination des homophones faux à l'intérieur d'un texte.
- Ecriture des homophones dans un texte à trous.

Pour tous ces exercices:

- Une correction automatique et ludique est réalisée par l'ordinateur.
- Une règle précise peut être affichée afin de faciliter l'automatisation et la mémorisation.

La grande majorité des homophones est traitée.

De très nombreux textes sont à votre disposition.

Vous pouvez sauvegarder les résultats obtenus par chaque patient afin de suivre son évolution.

Vous pouvez imprimer tous les textes du logiciel afin de les faire retravailler par écrit.

Le logiciel étant ouvert, vous pouvez créer vos propres phrases et textes personnalisés et cela sans limite.

MAC : OsX (10.5)

PC

Prix selon le nombre d'installations

DVD PC

ADEPRIO
Logiciels



© 2013

Min	Max	Prix
1	1	115,00
2	3	76,67
4	5	57,50
6	10	51,11
11	14	45,30
15	99	43,44

Art. 142 / Agrément 3895



Locotex – Adeprio

LoCoTex est un outil de remédiation des difficultés de compréhension de textes chez l'enfant.

Deux types de traitements impliqués lors de la compréhension d'un texte y sont proposés pour stimuler :

1/ l'extraction d'informations littérales

2/ la construction d'inférences : d'une part, les inférences de cohésion et d'autre part, les inférences basées sur les connaissances.

Le premier module du logiciel est consacré à la remédiation des difficultés de compréhension littérale. Pour cela, environ 30 récits ont été construits. Ceux-ci sont de longueur croissante et peuvent impliquer 1, 2 ou 3 personnages principaux. La fréquence lexicale des mots utilisés dans chaque texte a été contrôlée et les mots utilisés correspondent à des mots présents dans la base de données Manulex. La lecture du texte est suivie de cinq questions à choix multiples portant sur les informations explicitement présentées dans le texte. Pour la moitié des textes, la cinquième et dernière question nécessite de remettre les événements du récit dans l'ordre chronologique ou de retracer le trajet du personnage principal. Les feed-back correctifs encouragent l'enfant à utiliser une stratégie de relecture du texte pour trouver le passage où se trouve la réponse.

Un second module du logiciel vise à améliorer la capacité de production d'inférences de cohésion. Pour cela, un exercice de résolution d'anaphores a été utilisé. Après chaque réponse, l'enfant reçoit un feed-back correctif suivi d'une brève explication.

L'objectif du dernier module est d'améliorer les capacités de production d'inférences basées sur les connaissances. Après avoir répondu à une question inférentielle nécessitant à la fois l'utilisation des informations textuelles mais aussi de ses connaissances générales, l'enfant doit tenter de retrouver les mots indices du texte permettant de répondre à la question.

Nous avons opté pour une présentation bimodale (à la fois visuelle et auditive) de tous les énoncés (textes, consignes, questions et feed-back). Ainsi, le logiciel peut convenir à des enfants faibles comprennent/bons identificateurs mais aussi à des enfants faibles comprennent/faibles identificateurs.

Ce logiciel est le résultat d'une recherche et sa validité a été testée sur une population de 59 enfants faibles comprennent. L'évaluation de LoCoTex montre des effets positifs de l'entraînement sur les performances en compréhension écrite de récits, en vocabulaire et en monitoring de la compréhension. (recherche parue dans Glossa n° 111 (1-14), 2012 et disponible au sein même du logiciel). LoCoTex a été mis en oeuvre dans une collaboration entre l'Adeprio et le Laboratoire d'étude des mécanismes cognitifs – Université Lyon2.

Le logiciel peut être largement utilisé de la fin du CP jusqu'à la 6ème et même ensuite selon les difficultés du patient. Outil extrêmement plaisant pour la rééducation orthophonique et largement plébiscité par les enfants. Niveau : CP – 6e

MAC : OsX (10.5)

PC

Prix selon le nombre d'installations



Min	Max	Prix
1	1	82,00
2	3	54,67
4	5	41,00
6	10	36,44
11	14	32,30
15	99	30,98

Art. 145 / Agrément 4737

Logique et Déduduction – Adeprio

Cet ensemble de logiciels a été mis au point pour travailler l'enrichissement du langage, les préapprentissage de lecture, les dyslexies visuelles, la logique et les notions cognitives.

L'intrus

Le patient doit retrouver un intrus parmi les 5 dessins affichés à l'écran. Toutes les possibilités ont été envisagées afin de répondre à toutes les notions nécessaires à l'acquisition du langage oral et écrit.

Plusieurs modules sont disponibles :

- « Couleur » avec cinq exercices de difficulté croissante (roses, ronds bicolores, ronds tricolores, carrés, palettes multicolores) destinés aux plus jeunes ou utilisables lors d'une première approche de la notion d'intrus.
- « Orientation » avec quatre exercices (carrés, lignes, réveils, dessins)
- « Observation » avec deux séries de personnages
- « Lettres » avec quatre exercices (lettres, syllabes, mots, signes orientés) particulièrement adaptés pour travailler

Les Séries

Le patient doit trouver parmi 4 dessins celui qui complète la série de trois affichée à l'écran.

Le logiciel est composé de deux exercices principaux :

- « Les Suites Logiques » : l'utilisateur doit tenir compte de l'ordre d'affichage des dessins à l'écran pour compléter la série (quatre exercices au choix : carrés, ronds, formes, logique). L'élément manquant de cette série pourra être soit fixe en dernière position, soit choisi aléatoirement par l'ordinateur selon l'option choisie.
- « Les catégories » proposent un sous-module « lettres » (l'utilisateur doit trouver le point commun à trois syllabes pour en découvrir la quatrième) et trois sous-modules « logique » (l'élément manquant à chaque série appartient à la même catégorie sémantique).

Logiciel très riche de par son stock d'exercices, il vous permettra de travailler aussi bien avec des adultes que des enfants. Il dispose d'une fiche de suivi permettant de sauvegarder et d'imprimer les résultats pour chaque patient.

MAC : OsX (10.5)

PC



Min	Max	Prix
1	1	82,00
2	3	54,67
4	5	41,00
6	10	36,44
11	14	32,30
15	99	30,98

Art. 146 / Agrément 4736

Mémoire en Similitudes – Adeprio

Ce programme se partage en deux modules :

- le module « Similitudes » est destiné à développer chez le patient les rapports d'analogies entre une cible visuelle et de distracteurs en choix multiple (6 ou 12) en diversifiant les critères conceptuels de similitude : recherche de la même couleur, de la même forme, de la même taille, de la même orientation, de la même physiologie, de la même lettre. Chaque exercice comporte de 20 à 60 items, soigneusement définis par séries de 10 de plus en plus complexes, afin d'affiner progressivement l'analyse perceptivo-visuelle et l'attention visuelle des patients.

- le module « Mémoire », comportant exactement les mêmes séries d'exercices que dans « Similitudes », diffère uniquement par la présentation de la cible, qui disparaît pour être mémorisée, avant d'effectuer le bon choix parmi les distracteurs. Le temps de présentation de la cible est paramétrable et une option « revoir la cible » est prévue. Ce module est conçu pour développer des capacités de mémoire visuelle fiables et favoriser l'allongement de l'empan visuel.

Pour chaque patient, une fiche de suivi des exercices peut être créée pour objectiver ses résultats et sa progression.

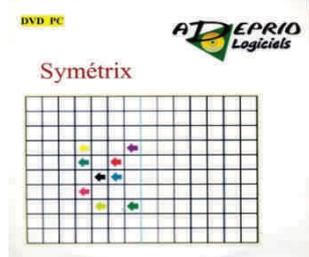
La présentation agréable et harmonieuse convient à tous les âges d'autant que vous avez le choix d'introduire ou de supprimer les animations de réussite.

D'utilisation particulièrement simple et rapide (il suffit de cliquer), ce didacticiel s'adresse à toutes les pathologies où la perception visuelle, l'analyse visuo-spatiale et la mémoire et l'attention visuelles entrent en jeu ; c'est-à-dire aussi bien chez l'enfant dysphasique, dyslexique, dysorthographe, hyperactif, retardé mental, Imc... que chez l'adulte présentant des troubles acquis ou détérioratifs (traumatismes crâniens, agnosie visuelle, alexie, dysmnésie, maladies dégénératives...).

Niveau : Enfants et Adultes

MAC : OsX (10.5)

PC



Min	Max	Prix
1	1	42,00
2	3	28,00
4	5	21,00
6	10	18,67
11	14	16,55
15	99	15,87

Art. 133 / Agrément 4735

Symétrix – Adeprio

Dès l'âge de 5ans, la symétrie procède de l'expérience d'observation, tel le jeu du miroir, le reflet dans l'eau...

Dès le cycle 3 de la scolarité, l'enfant doit être capable de reconnaître les axes de symétrie d'une figure plane, de compléter une figure par symétrie axiale, que l'axe soit vertical, horizontal puis oblique.

Le didacticiel SYMETRIX contribue au développement de la pensée logique au niveau du repérage et de l'agencement sur quadrillage, en proposant des translations symétriques verticales (par rapport à un axe horizontal), des translations symétriques horizontales (par rapport à un axe vertical), des translations symétriques d'axe oblique et des translations symétriques centrales (par rotation autour d'un point).

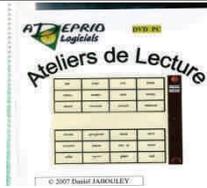
L'ordinateur offre deux modes de présentation des figures à réaliser :

- le mode « pas à pas » où la figure apparaît « case après case » dans un ordre prédéterminé, imposant une stratégie de « construction »
- le mode « classique » où la figure apparaît en totalité et peut être reconstituée selon une stratégie personnalisée.

De présentation sobre et de manipulation simple, ce logiciel trouve son utilisation dans toutes les pathologies infantiles et adultes relatives à la perception et l'organisation visuo-spatiale, à la visuo-construction (dyspraxies visuo-spatiales, apraxie visuo-constructive...). Il peut être utilisé à l'écran par téléguidage de la souris ou avec l'outil classique papier/crayon puisque tous les quadrillages peuvent être imprimés. Il reste « ouvert » car il est possible de créer vos propres exercices à partir d'un quadrillage vierge dans un logiciel de dessins (comme Paint par exemple).

MAC : OsX (10.5)

PC



Min	Max	Prix
1	1	82,00
2	3	54,67
4	5	41,00
6	10	36,44
11	14	32,30
15	99	30,98

Art. 135 / Agrément 4727

Ateliers de Lecture – Adeprio

Comment disposer dans le même logiciel d'exercices variés pour vos rééducations? Comment créer facilement des exercices en temps réel avec votre patient : enfant ou adulte ?

« Les ateliers de lecture » permettront de consolider telle ou telle notion abordée dans votre rééducation. Un travail à partir de la lettre jusqu'au mot en passant par la syllabe. Que ce soit sur la graphie ou le phonème, que ce soit sur la forme ou le sens. Que vous vouliez travailler autour de l'assemblage comme de l'adressage.

Le principe de base est simple : à partir de deux grilles présentées à l'écran, votre patient devra établir des correspondances de la grille 1 à la grille 2. – Travail autour du transcodage : établir une correspondance entre une lettre, une syllabe ou un mot et un codage pouvant prendre l'apparence de symboles ou de la silhouette du mot.

- Travail autour de la mémoire de travail en reconstituant des mots longs dont les lettres ou les syllabes ont été mélangées. – Travail autour du sens : développer aussi le vocabulaire en sachant trouver des contraires, des homonymes, des synonymes... Activités autour de l'écoute de syllabes, de mots ou de bruits familiers.
- Des soustractions, des additions, des multiplications : activités autour du calcul. Plus de 200 fichiers déjà à votre disposition pour mettre en œuvre immédiatement ce logiciel. – Écriture lettre à lettre de mots au moyen de jetons.
- Mémoire de mots, de sons, de lettres, d'images. Et... tout ce que vous saurez inventer ou que les patients pourront vous suggérer. Un logiciel qui sera la concrétisation des notions abordées au cours du traitement et un entraînement motivant pour vos patients.

MAC : OsX (10.5)

PC



Min	Max	Prix
1	1	90,00
2	3	60,00
4	5	45,00
6	10	40,00
11	14	35,45
15	99	34,00

Art. 136 / Agrément 4729

L'Aventurier des Confusions – Adeprio

Consolider les acquisitions dans le domaine des confusions auditivo-graphémiques.

Proposer une alternative ludique aux exercices systématiques.

Huit histoires interactives sont à votre disposition et permettent de travailler l'une des **huit confusions** proposées (p/b, t/d, k/g, ch/j, s/z, f/v, ch/s, j/z).

Une fois le choix effectué, l'enfant devient le héros de l'histoire choisie. Il devra répondre à différents types de questions posées par les personnages qu'il rencontrera au cours de son aventure :

- Devinettes avec deux réponses au choix
- Phrases à trous avec deux réponses au choix
- Devinettes avec quatre réponses au choix
- Comment écrire : deux phrases au choix
- Mots à corriger
- Phrases à fautes (avec 0,1,2 ou 3 fautes)

Un nombre minimum de bonnes réponses est exigé pour passer d'un tableau à l'autre.

Chaque histoire est composée de quatre tableaux et dure vingt à quarante minutes selon le niveau de lecture de l'enfant. Toute aventure commencée peut être sauvegardée et rechargée. Le nombre d'items est paramétrable (18 ou 42 questions par histoire). Les textes des histoires peuvent être lus par le patient ou par l'ordinateur.

Le logiciel étant ouvert, vous pouvez créer vos propres fichiers de questions. Ce logiciel propose donc des épreuves diverses, il saura trouver d'autres applications dans le domaine de la lecture.

MAC : OsX (10.5)

PC



Min	Max	Prix
1	1	90,00
2	3	60,00
4	5	45,00
6	10	40,00
11	14	35,45
15	99	34,00

Art. 137 / Agrément 4730

L'Aventurier des Inversions – Adeprio

Consolider les acquisitions dans le domaine des erreurs kinétiques et statiques (confusions de graphème, inversions) rencontrées en pathologie du langage écrit. Proposer une alternative ludique aux exercices systématiques habituels des rééducations de **dyslexie/dysorthographe**.

L'Aventurier des Inversions met à votre disposition huit nouvelles histoires interactives dont le patient devient le héros.

Il permet de travailler l'un des 15 fichiers proposés (b/d, p/q, m/n, f/t, ou/on, au/an, eu/en, ia/ai, io/oi, ian/ain, ion/oïn, ien/ien, inversions en R, inversions en L, élisions).

Vous pourrez aussi utiliser les fichiers de L'Aventurier des Confusions Auditives et créer vos propres exercices.

Pour chaque aventure, vous avez la possibilité de :

- paramétrer le nombre d'items (18 ou 42 questions par histoire).
- activer ou non le son (si le son est actif, les textes de l'histoire pourront être lus par l'ordinateur).
- choisir le niveau de lecture (débutant/confirmé).

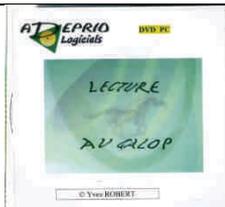
Conçu pour la rééducation orthophonique, le logiciel offre la possibilité de sauvegarder une partie commencée et de la recharger à la séance suivante.

Un soin particulier a été apporté aux sons et aux graphismes de ce logiciel. Son côté ludique et la diversité de ses fichiers le rendent accessible à la plupart de vos patients scolarisés en primaire et en collège.

Niveau : 7 ans – 15 ans

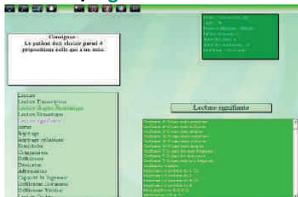
MAC : OsX (10.5)

PC



Min	Max	Prix
1	1	159,00
2	3	106,00
4	5	79,50
6	10	70,67
11	14	62,64
15	99	60,07

Art. 140 / Agrément 4728



Lecture au Galop – Adeprio

Stimuler la voie d'adressage de la lecture et de l'orthographe, Accélérer la vitesse de déchiffrement de syllabes, mots, phrases ou textes, Enrichir la compréhension de mots et de phrases, A la lumière de l'évolution des connaissances psycholinguistiques et neuropsychologiques des mécanismes et des déviations de l'apprentissage du langage écrit. 17 formes différentes d'exercices sont à votre disposition :

- Lecture, Lecture Transcription, Lecture Graphophonémique, Lecture Sémantique, Lecture Signifiante, Repérage, Repérage Syllabique, Similitude et Comparaison sont des modules destinés à la stimulation de l'adressage de syllabes et de mots. – Intrus, Définitions, Devinettes, Affirmations et Capacités de Jugement sont des modules orientés vers la sémantique des mots et la compréhension de phrases.
- Défilement horizontal, Défilement Vertical et Lecture Cache sont des modules consacrés à la facilitation de la lecture de textes. Une barre d'icônes disponible en permanence au cours de l'utilisation du logiciel permet de paramétrer dans chaque exercice :- le temps d'affichage de la cible, la localisation de la cible (centrée/aléatoire),
- la police de caractères et sa taille (jusqu'à 72 pour les enfants amblyopes ou IMC), celle sélectionnée par défaut étant Comic Sans MS, – la couleur de fond d'écran et la couleur des caractères, – la sélection de certains graphèmes en leur attribuant une couleur spécifique. Plus de 150 nouveaux fichiers viennent compléter le large éventail de choix de la version précédente afin de mieux répondre aux exigences des diverses pathologies pouvant bénéficier de cette démarche informatique : les dyslexies, les dysorthographies, les difficultés de compréhension en langage écrit, les aphasies, les maladies neuro-dégénératives ... Ce logiciel, ayant conservé son ouverture vers la création de nouveaux fichiers, s'est désormais enrichi :- d'un système de sauvegarde de toutes les données de vos patients,
- d'un système d'impression de tous les fichiers pour les travailler sous forme papier/crayon, – d'un système de création de fichiers permettant de réaliser des copier/coller à partir de n'importe quel traitement de textes.
- d'un système de transfert de fichiers par internet collectés sur le site de l'Adeprio. Lecture au Galop devrait rester ou devenir l'un de vos logiciels incontournables.

MAC : OsX (10.5)

PC



Min	Max	Prix
1	1	82,00
2	3	54,67
4	5	41,00
6	10	36,44
11	14	32,30
15	99	30,98

Art. 141 / Agrément 4726

Lexibox – Adeprio

Ce logiciel est une véritable boîte à outils de lecture pour faciliter la tâche des thérapeutes par une utilisation optimale des fonctionnalités de votre ordinateur et de votre imprimante. Son interface propose une centaine de fichiers classés en dossiers permettant une option de choix d'exercices : Mots, phrases ou textes à trous pour les confusions graphémiques visuelles ou auditives et pour les graphies contextuelles. Lecture verticale ou horizontale de syllabes, mots, phrases ou textes. Recherche de la ponctuation de phrases ou de textes. Segmentation de mots, phrases ou textes. Remise en ordre de phrases ou de textes. D'une utilisation particulièrement simple et rapide, d'une ergonomie claire et dépouillée, d'un contenu déjà très complet et bien classifié, d'une indispensable ouverture à votre création personnelle, de multiples paramétrages disponibles (variabilité de la police et de la taille des caractères), Lexibox est un logiciel prioritairement utile et nécessaire à votre thérapeutique quotidienne. Tous les exercices proposés peuvent être réalisés à l'écran pour maintenir l'attrait ludique de l'ordinateur ou bien être imprimés pour rester dans la tradition du papier/crayon.

Niveau: 8 ans – Adultes

MAC : OsX (10.5)

PC



Min	Max	Prix
1	1	82,00
2	3	54,67
4	5	41,00
6	10	36,44
11	14	32,30
15	99	30,98

Art. 146 / Agrément 4736

MémoVIT – Adeprio

Ce programme se partage en deux modules :

- le module » Similitudes « est destiné à développer chez le patient les rapports d'analogies entre une cible visuelle et de distracteurs en choix multiple (6 ou 12) en diversifiant les critères conceptuels de similitude : recherche de la même couleur, de la même forme, de la même taille, de la même orientation, de la même physiologie, de la même lettre. Chaque exercice comporte de 20 à 60 items, soigneusement définis par séries de 10 de plus en plus complexes, afin d'affiner progressivement l'analyse perceptivo-visuelle et l'attention visuelle des patients.
- le module » Mémoire «, comportant exactement les mêmes séries d'exercices que dans » Similitudes, diffère uniquement par la présentation de la cible, qui disparaît pour être mémorisée, avant d'effectuer le bon choix parmi les distracteurs. Le temps de présentation de la cible est paramétrable et une option » revoir la cible « est prévue. Ce module est conçu pour développer des capacités de mémoire visuelle fiables et favoriser l'allongement de l'empan visuel.

Pour chaque patient, une fiche de suivi des exercices peut être créée pour objectiver ses résultats et sa progression. La présentation agréable et harmonieuse convient à tous les âges d'autant que vous avez le choix d'introduire ou de supprimer les animations de réussite. D'utilisation particulièrement simple et rapide (il suffit de cliquer), ce didacticiel s'adresse à toutes les pathologies où la perception visuelle, l'analyse visuo-spatiale et la mémoire et l'attention visuelles entrent en jeu ; c'est-à-dire aussi bien chez l'enfant dysphasique, dyslexique, dysorthographe, hyperactif, retardé mental, Imc... que chez l'adulte présentant des troubles acquis ou détérioratifs (traumatismes crâniens, agnosie visuelle, alexie, dysmnésie, maladies dégénératives...).

Niveau : Enfants et Adultes

MAC : OsX (10.5)

PC



GERIP conçoit et diffuse des logiciels innovants, efficaces et validés scientifiquement pour réduire les fonctions cognitives et linguistiques, l'attention, la concentration, la perception, es fonctions visuo-spatiales, la logique, la mémoire, la phonologie, les fonctions exécutives, le langage oral et écrit ...



Monoposte 109€ / prix dégressifs par quantité
Art. 199 / Agrément 3873

ACTIVITÉS LOGIQUES – GERIP

Améliorer le raisonnement logique, la réversibilité opératoire. Relever dans un énoncé les indices pertinents. Comprendre les termes spécifiques du vocabulaire mathématique. Développer le symbolisme, l'abstraction, les structures cognitives. Améliorer la mémoire de travail, la compréhension d'énoncés.
7 ans à 14 ans



Monoposte 103€ / prix dégressifs par quantité
Art. 197 / Agrément 3874

ACTIVITÉS NUMÉRIQUES

Travailler les processus cognitifs et les notions permettant la construction de structures mathématiques : Appariement, dénombrement, comparaison, invariance, inclusions de classe, algorithmes de succession, ordination, équivalences, calcul mental, système décimal.
Niveau : 5 ans à 12 ans.



Monoposte 119€ / prix dégressifs par quantité
Art. 191 / Agrément 3860

ADULEC

Ce logiciel a pour but de développer la pragmatique, la capacité d'analyse et de compréhension des écrits du quotidien.
Niveau : Adolescents et adultes.



Monoposte 79€ / prix dégressifs par quantité
Art. 1502 / Agrément 3861

ALGEBRA – GERIP

Ce programme permet de façon ludique d'améliorer le calcul mental sur les 4 opérations, de structurer la technique opératoire tout en augmentant les capacités des fonctions exécutives et d'attention divisée. Le logiciel propose aussi de résoudre des équations sous forme de jeu de déduction et de manipuler les nombres négatifs et les fractions (niveau collège) pour comprendre la commutativité et l'association des additions et des multiplications.
Le but du jeu : des scientifiques apparaissent à l'écran et vous demandent de leur fournir des atomes avec une charge électrique particulière.
Par exemple l'atome de charge -5. Ces atomes serviront à recharger une pile nucléaire utilisée par des scientifiques.
Vous avez à votre disposition 19 atomes avec des charges allant de -9 à 9 et une étrange machine qui convertit la charge électrique des atomes selon un ou des opérateurs indiqués par la machine.
Pour satisfaire à la demande des scientifiques, glissez le bon atome dans la machine. Le jeu se termine lorsque la pile est totalement déchargée.
Attention les scientifiques sont impatients, s'ils ne sont pas servis à temps, ils partiront en colère. De plus, le temps vous est compté pour satisfaire à toutes leurs demandes.
Le jeu est constitué de 9 exercices de complexité croissante.



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité
Art. 194 / Agrément 3865

ANALYSE (A LA LOUPE)

- Développer les capacités de perception et d'analyse.
- Favoriser la déduction logique et le raisonnement.
- Activer les fonctions cognitives et praxiques.
- Mettre en place des stratégies de mémorisation.

Ce logiciel sera surtout utilisé avec des patients présentant des déficits praxiques ou cognitifs et des troubles de visuo-analyse.
Niveau : 7 ans à adulte.



Monoposte 109€ / prix dégressifs par quantité
Art. 189 / Agrément 3866

ANALYSE MORPHOLOGIQUE

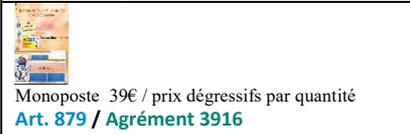
Ce logiciel est conçu pour l'entraînement à l'analyse morphologique dans le but d'améliorer le lexique orthographique des collégiens dyslexiques ou non. Il s'adresse à des enfants à partir du CM2 et surtout à ceux qui sont au collège pour lesquels les orthophonistes possèdent moins d'outils.
Niveau : 8 à 15 ans.



Monoposte 199€ / prix dégressifs par quantité
Art. 208 / Agrément 3875

APHASIA

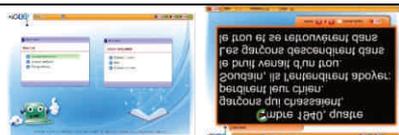
Programme pour travailler l'évocation, la compréhension orale ou écrite et l'expression orale avec des patients aphasiques. Le logiciel propose des centaines de photos et des vidéos spécialement adaptées à des adultes pouvant présenter des troubles visuels et un mode désigner pour les patients ne pouvant manipuler la souris.
Niveau : Adultes cérébrolésés.



Monoposte 39€ / prix dégressifs par quantité
Art. 879 / Agrément 3916

ASSOCIATION D'IDEES

Ce logiciel permet de travailler l'évocation rapide, l'association d'idées et le stock lexical. Le but est de favoriser la dénomination, l'évocation et de constituer des liens sémantiques entre les mots.



Monoposte 109€ / prix dégressifs par quantité
Art. 188 / Agrément 3883

BIEN LIRE MULTIMÉDIA

Améliorer la qualité et la rapidité de la lecture grâce à un système astucieux de lecture flash et de mange-lettres à vitesse paramétrable. Créer un balayage visuel efficace. Augmenter les possibilités d'anticipation et entraîner de manière sélective les procédures d'adressage et d'assemblage. Comprendre et mémoriser ce qui est lu.

Niveau : 6 ans à adulte.



Monoposte 29€ / prix dégressifs par quantité
Art. 865 / Agrément 3915

CALCUL MENTAL – GENYX

Logiciel pour s'entraîner au calcul mental et maîtriser la numération : technique opératoire sur les additions, soustractions, multiplications et divisions



Monoposte 39€ / prix dégressifs par quantité
Art. 866 / Agrément 3914

CARRÉS LOGIQUES (4E 5E 6E)

Jeu d'observation et de logique pure souvent utilisé dans les tests psychotechniques ou d'évaluation du Q.I



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité
Art. 172 / Agrément 3857

COACH ADULTES ECOUTE (5^E 6^E 1^{ERE} SEC. 2^E SEC)

L'objectif du logiciel est de développer chez l'utilisateur la capacité à écouter pour analyser le contenu d'une entité phonémique et à associer les phonèmes aux graphèmes.

- Comprendre ce que signifie « écouter »
- Relier l'écrit à l'oral
- Décomposer / recomposer un groupement phonémique ou graphémique.

Niveau : Adultes présentant des difficultés en lecture.



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité
Art. 219 / Agrément 3859

COACH ADULTES MOTS (2E 3E 4E 5E 6E 1ERE SEC)

L'objectif du logiciel est de développer chez l'utilisateur la capacité à écrire tous les graphèmes de la langue française.

Il offre la possibilité d'un apprentissage en complète autonomie. Il aide l'apprenant à transcrire tous les phonèmes en différents graphèmes, et ainsi à connaître les règles de base de l'orthographe d'usage.

- Acquisition des graphèmes les plus fréquents de la langue française.
- Maîtrise des correspondances grapho-phonémiques.
- Maîtrise du principe alphabétique.

Niveau : Adultes en difficulté de lecture.



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité
Art. 180 / Agrément 3858

COACH ADULTES TEXTES (5E 6E 1ERE SEC. 2E SEC)

L'objectif du logiciel est de développer chez l'utilisateur la capacité à savoir rédiger de courts messages par écrit en respectant quelques règles fondamentales de l'orthographe :

- Maîtrise des graphèmes les plus fréquents de la langue française.
- Connaissance des correspondances grapho-phonémiques.
- Compréhension du principe alphabétique et du rôle de la ponctuation et des majuscules et minuscules.
- Maîtrise d'une syntaxe simple.

Par la possibilité qui est offerte à l'utilisateur de produire un écrit conséquent sur la base de connaissances limitées, COACH ADULTES Textes est un excellent moyen de lui donner ou redonner confiance en ses capacités.

Niveau : Adultes en difficulté de lecture



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité
Art. 201 / Agrément 3876

COGITER (2E 3E 4E 5E 6E 1ERE SEC)

COGITER est un logiciel qui vise la prise en charge des troubles sémantiques, des troubles de la perception visuelle, de la mémoire et du raisonnement logique. Il pourra être utilisé pour la prise en charge des patients atteints de démence, cérébro-lésés ou aphasiques. Bien que conçu prioritairement pour des patients adultes, il pourra être également proposé aux enfants afin d'améliorer leurs connaissances lexicales ainsi que leur attention visuelle. **Niveau** : 7 ans à adulte.



Monoposte 119€ / prix dégressifs par quantité
Art. 204 / Agrément 3856

COGNIGERIP (5E 6E 1ERE SEC. 2E SEC)

Ce logiciel est destiné à stimuler la mémoire de travail, la mémoire séquentielle, le repérage visuo-spatial, la concentration, la focalisation et le partage attentionnel.

Le programme stimule la capacité de la mémoire de travail du participant. L'entraînement régulier de la mémoire de travail améliore considérablement les capacités d'apprentissage.

Niveau : 14 ans à adulte.



Monoposte 109€ / prix dégressifs par quantité
Art. 187 / Agrément 3867

COMPRÉHENSION DE LA LECTURE (2E 3E 4E 5E 6E 1ERE SEC)

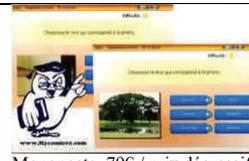
Logiciel destiné à améliorer la compréhension de la lecture à partir d'un support mots, pseudo-mots, phrases, textes, images, fichiers sonores et séquences vidéo.
Niveau : 7 ans à adulte.



Monoposte 69€ / prix dégressifs par quantité
Art. 878 / Agrément 3913

COMPREHENSION DE TEXTES – GENYX 4E 5E 6E

Ce logiciel est composé de 16 textes de 10 à 50 lignes autour de sujets de société... Chaque texte peut-être lu au choix par l'ordinateur ou par l'apprenant. Des questions permettent ensuite de vérifier le degré de compréhension de chacun des textes et le niveau de mémorisation.



Monoposte 79€ / prix dégressifs par quantité
Art. 887 / Agrément 3935

COMPRENDRE LIRE ECRIRE – GENYX

Travail sur les compétences clés en lecture et en écriture à partir de supports progressifs lettres/syllabes/mots/textes basés sur des situations de la vie quotidienne. Il s'agit d'associer correctement des photos à des mots écrits ou sonorisés puis de les utiliser dans des phrases à reconstituer. De même il s'agit d'écrire des mots au clavier ou de les reconstituer à partir de syllabes. Ce programme est destiné en priorité à des adolescents ou adultes ayant besoin d'une remise à niveau scolaire ou en situation d'illettrisme.



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité
Art. 173 / Agrément 3884

CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

Améliorer la conscience phonologique. Développer les capacités métaphonologiques. Maîtriser les processus de décomposition syllabique et phonémique (reconnaissance, identification).

Niveau : 3 à 8 ans. M1 M2 M3 1° 2° 3°



Monoposte 299€ / prix dégressifs par quantité
Art. 217 / Agrément 3837

DIADOLAB

Diadolab est un logiciel de visualisation des articulateurs de la parole. Ce programme permet de travailler la science articulaire, le répertoire phonétique, la phonologie, les praxies fines, la diadococinésie ainsi que le lien graphie-phonie.

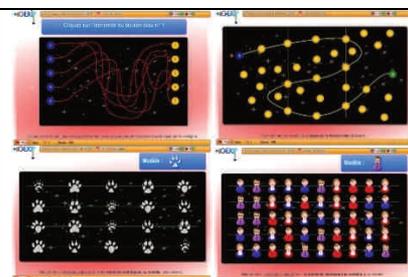
Niveau : 3 ans à adulte.



Monoposte 49€ / prix dégressifs par quantité
Art. 886 / Agrément 3934

DIALOGUES – GENYX

Travail de compréhension de la lecture à partir de dialogues de la vie courante... Chaque dialogue peut-être lu au choix par l'ordinateur ou par l'apprenant. Des questions permettent ensuite de vérifier le degré de compréhension de chacune des saynètes et le niveau de mémorisation. Les questions peuvent être affichées en présence ou en l'absence du texte pour travailler la mémorisation.



Monoposte 103€ / prix dégressifs par quantité
Art. 214 / Agrément 3836

DYNAMIQUE OCULAIRE ET MOTRICITÉ

Les exercices du logiciel, répartis en différents modules permettent de travailler les capacités de perception et de discrimination visuelles, les stratégies d'exploration et de repérage, la maîtrise de la direction du regard, la coordination entre vision périphérique et vision centrale, la flexibilité.

Niveau : 4 à 12 ans. M3 1° 2° 3° 4° 5° 6°



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité
Art. 198 / Agrément 3852

EQUIVALENCES ET CALCULS (2E 3E 4E 5E 6E 1ERE SEC)

Travail de construction du nombre par des exercices ludiques d'équivalences, de conversions, de proportionnalité, de conservation des quantités et de calcul mental sur les 4 opérations.

Niveau : 7 à 14 ans.



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité
Art. 196 / Agrément 3887

ESPACE MULTIMÉDIA (BALAYAGE)

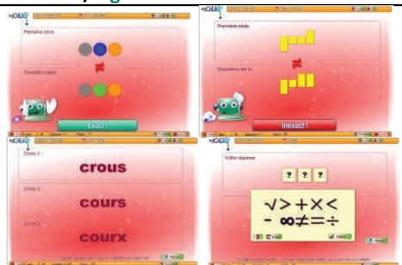
Améliorer les capacités visuo-spatiales et l'organisation spatio-temporelle. Développer les fonctions cognitives. Augmenter la mémoire de travail et les capacités de discrimination. Enrichir le stock lexical lié à l'espace par des situations ludiques.
Niveau : 4 ans à 12 ans.



Monoposte 69€ / prix dégressifs par quantité
Art. 867 / Agrément 3933

FEMININ / MASCULIN – GENYX

Travail progressif sur le genre des noms : féminin ou masculin et respect des règles d'accord.



Monoposte 103€ / prix dégressifs par quantité
Art. 198 / Agrément 3851

FENÊTRE ATTENTIONNELLE

Selon une approche neuropsychologique des **troubles d'apprentissage du langage écrit**, le diagnostic de «dyslexie de surface» repose entre autres sur la mise en évidence d'un **déficit de la fenêtre attentionnelle**, justifiant le retard de développement ou la non constitution du lexique orthographique. La prise en charge des enfants, adolescents et adultes présentant cette pathologie passe notamment par le développement de cette fenêtre attentionnelle, entraînement indispensable afin de permettre l'enrichissement futur du lexique orthographique. Fenêtre attentionnelle est donc destiné à élargir l'empan visuel, condition indispensable à l'amélioration du lexique orthographique chez les patients présentant une dyslexie de surface ou mixte.
Niveau : 6 ans à adulte.



Monoposte 39€ / prix dégressifs par quantité
Art. 885 / Agrément 3932

FINANCES – GENYX ^{3E 4E 5E}

Résoudre des problèmes concrets de la vie professionnelle ou quotidienne à partir de calculs financiers : pourcentages, salaires, comptes bancaires, chèques, cartes de paiement, taxes, paiement en débit différé, salaire brut et salaire net, primes... Les exercices permettent une mise en situation à partir de problèmes de complexité progressive.



Monoposte 79€ / prix dégressifs par quantité
Art. 868 / Agrément 3931

HOMOPHONES GRAMMATICaux – GENYX

Travail orthographique sur les homophones grammaticaux de type a/à/as ; et/est/ai ; ce/se/ceux



Monoposte 29€ / prix dégressifs par quantité
Art. 884 / Agrément 3930

HORLOGE ET DUREES – GENYX

Travail sur l'horloge et les durées : se familiariser avec la lecture de l'horloge et le calcul de durées. Répondre à des questions liées aux principales activités mathématiques comparaison de durée, opérations sur le temps, résolution de problèmes, tri d'informations, représentation de durées par des tableaux et graphiques.



Monoposte 149€ / prix dégressifs par quantité
Art. 170 / Agrément 3888

IMAGERIP

IMAGERIP est un imagier permettant de trier, afficher, écouter, imprimer à volonté des images selon de multiples critères de sélection ou bien d'utiliser les 1600 photos (ou images), mots sonores, mots écrits dans des exercices variés et ciblés.

Niveau : 4 ans à adulte. **Maternelle 2 M3 1° 2° 3**



Monoposte 119€ / prix dégressifs par quantité
Art. 190 / Agrément 3853

INPRIM (INFÉRENCES, PRAGMATIQUE, IMPLICITE)

Travail sur les inférences, la gestion de l'implicite et la pragmatique pour améliorer la compréhension de phrases ou de textes.

Niveau : 11 ans à adulte.



Monoposte 103€ / prix dégressifs par quantité
Art. 167 / Agrément 3840

L.E.C (LANGAGE EXPRESSION COMPREHENSION)

L.E.C a pour but **d'améliorer le langage oral de l'enfant tant sur le plan lexical que syntaxique**. Il est destiné à ceux qui présentent un trouble du langage oral ou écrit ou simplement un retard d'apprentissage.
Niveau : 4 ans à 13 ans Maternelle 2 M3 1° 2° 3° 4°



Monoposte 109€ / prix dégressifs par quantité
Art. 168 / Agrément 3833

LA COURSE AU TRESOR

Après le Trésor du château, voici une nouvelle histoire interactive **pour susciter le plaisir de lire, de comprendre et de communiquer**.
 Jeu multimédia d'aventures et de réflexion destiné à :
 · Susciter des situations d'enrichissement du langage oral.
 · Développer la mémorisation et la déduction logique.
 · Découvrir le plaisir de lire tout en améliorant la compréhension.
 Une nouvelle génération de logiciels avec encore plus d'animations, de qualité graphique et de plaisir !
Niveau : 7 à 12 ans.



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité
Art. 165 / Agrément 3847

LANGAJO

Ce logiciel est **destiné aux enfants qui n'ont pas encore fait l'apprentissage d'un vocabulaire de base et des premiers concepts**. Ceci est généralement lié aux activités quotidiennes que le professionnel reproduit en séance sous la forme du jeu symbolique. Ceci permet à l'enfant d'enrichir son lexique et d'appréhender les concepts de base à travers le vécu de situations concrètes. Ces activités ludiques permettent d'améliorer la compréhension verbale, d'enrichir le stock lexical et d'améliorer les capacités attentionnelles.
 Ce programme a été conçu en collaboration avec Isabelle BARBIER, orthophoniste.
 Une nouvelle génération de logiciels avec encore plus d'animations, de qualité graphique et de plaisir !
Niveau : 4 à 7 ans. Maternelle 2 M3 1° 2°



Monoposte 49€ / prix dégressifs par quantité
Art. 883 / Agrément 3929

LE JEU DU DICTIONNAIRE – GENYX

Enrichissement **du stock lexical** à partir d'un travail d'associations mots/définitions sur les mots les plus utilisés dans la langue française. L'apprenant doit lire un mot puis retrouver sa définition exacte parmi 4 choix.
 Inversement à partir d'une définition il s'agit de retrouver parmi 4 mots celui qui correspond exactement.



Monoposte 69€ / prix dégressifs par quantité
Art. 869 / Agrément 3928

LE MOT MYSTERE – GENYX

Travail de compréhension de la lecture, d'inférence et de prise d'indices à partir de mots à retrouver dans des phrases à trou.



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité
Art. 179 / Agrément 3850

LECTURE FLASH

Les 2 modules « structures syllabiques » et « mots/pseudo-mots » permettent de faire un travail très précis de développement de la vitesse de prise d'informations visuelles en liaison avec le mémoire de travail et la représentation phonologique de la langue.
Niveau : 6 ans à adulte.



Monoposte 109€ / prix dégressifs par quantité
Art. 216 / Agrément 3854

LECTURE LABIALE^(5E 6E 1ERE SEC. 2E SEC)

Ce logiciel est un entraînement structuré et progressif à la lecture labiale, destiné à l'adulte **devenu sourd**. L'objectif est de proposer, sur un mode ludique et interactif (vidéos), un programme reflétant les conversations et les situations de la vie courante.
 Cette possibilité d'amélioration de la compréhension de la parole par la modalité visuelle s'adresse à tous les adultes sourds présentant une surdité moyenne, sévère ou profonde. La lecture labiale se pratique associée au port d'une prothèse auditive ou d'un implant et reste une aide appréciable à la socialisation lorsque l'audition est insuffisante.



Monoposte 39€ / prix dégressifs par quantité
Art. 870 / Agrément 3927

LES ACCENTS – GENYX

Travail orthographique sur l'accentuation des mots : accent aigu, grave et circonflexe.



Monoposte 29€ / prix dégressifs par quantité
Art. 871 / Agrément 3926

LES ANGLES – GENYX

Travail sur les angles et la géométrie : acquérir le vocabulaire et les règles de base concernant les angles et les mesures.



Monoposte **39€** / prix dégressifs par quantité
Art. 882 / Agrément 3925

LES DOMINOS – GENYX

Travail de logique et de raisonnement à partir de séries de dominos à compléter. Ce type d'exercices est souvent utilisé dans les sessions de recrutement ou la passation de tests psychotechniques pour évaluer un niveau intellectuel.



Monoposte **49€** / prix dégressifs par quantité
Art. 872 / Agrément 3924

LES FRACTIONS – GENYX

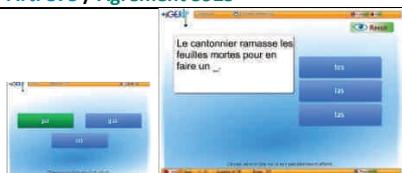
Travail sur les fractions, les pourcentages et la proportionnalité : représentation, réduction, fractions mixtes, additions, soustractions, multiplications de fractions.



Monoposte **29€** / prix dégressifs par quantité
Art. 873 / Agrément 3923

LES NOMBRES REGLES DE BASE – GENYX

Travail sur les nombres et les opérations : multiplications, ordre des opérations, séquences logiques, nombre décimaux et initiation à la proportionnalité et aux fractions.



Monoposte **103€** / prix dégressifs par quantité
Art. 184 / Agrément 3855

LONGUE-VUE

Travailler la **fenêtre visuelle attentionnelle** en rapport avec l'aspect séquentiel du mot à apprendre. Entraînement de la voie phonologique par des listes de mots réguliers en relation avec un travail de mémorisation lexicale.
Niveau : 8 ans à adulte.



Monoposte **97€** / prix dégressifs par quantité
Art. 212 / Agrément 3846

LOTO SONORE

Découvrir l'univers des bruits et stimuler les capacités auditives. Améliorer la perception et la discrimination auditives.
 Travailler la mémoire séquentielle par l'intégration de séquences sonores et entraîner les fonctions cognitives : attention, mémoire de travail...
Niveau : 3 ans à 12 ans. **Maternelle 1 M2 M3 1° 2° 3°**



Monoposte **97€** / prix dégressifs par quantité
Art. 195 / Agrément 3885

MÉMOIRE AUDITIVE ET VISUELLE

Développer les capacités de discrimination visuelle et auditive, d'analyse séquentielle et de mémorisation. Prévenir les troubles de la lecture et améliorer l'orthographe d'usage.
Niveau : 5 ans à adulte.



Monoposte **97€** / prix dégressifs par quantité
Art. 175 / Agrément 3849

MÉTAPHONOLOGIE

Ce programme permet de travailler la métaphonologie et la phonologie, axes fondamentaux pour l'apprentissage des composantes de la lecture et de l'écriture : le décodage et l'encodage.
Niveau : 5 à 13 ans.



Monoposte **97€** / prix dégressifs par quantité
Art. 183 / Agrément 3881

MIM MORPHOLOGIQUE

Programme multimédia utilisant les procédures d'assemblage et d'adressage pour travailler le stock lexical, les stratégies de lectures, les capacités de transcription sur **des graphèmes cibles: s/ss; c/ç/k/qu; gu/ge; ill/y...**
Niveau : 6 ans à adulte.



Monoposte **97€** / prix dégressifs par quantité
Art. 182 / Agrément 3882

MIM SÉMANTIQUE

Enrichir le stock lexical et faciliter l'évocation. Améliorer les procédures d'assemblage et d'adressage. Comprendre ce qui est lu.
Niveau : 6 ans à adulte.



Monoposte 89€ / prix dégressifs par quantité
Art. 200 / Agrément 3877

MOTS CACHÉS - MOTS CODÉS (DEPL OC)

(5E 6E 1ERE SEC. 2E SEC)

Ce programme permet de travailler le repérage visuel dans des tableaux à double entrée, les déplacements oculaires et le balayage du champ visuel en liaison avec des déficits attentionnels ou un trouble d'évocation verbale. Le logiciel s'adresse à des patients cérébro-lésés présentant un déficit spécifique (aphasie, hémimégligence) ou plus global (troubles de l'attention et de la stratégie après un traumatisme crânien). Niveau : Adulte.



Monoposte 129€ / prix dégressifs par quantité
Art. 205 / Agrément 3848

MULTIFLEX (TDA2)

Multiflex (TDA 2) permet de travailler de façon spécifique à la **prise en charge de déficit d'inhibition, de flexibilité, d'interférence mais aussi sur le travail du partage attentionnel et de la mise à jour** (shifting).

Rappelons que l'attention, acte cognitif, est constituée par un ensemble de fonctions à la fois unitaires mais certainement également interdépendantes (Miyaké 2000). Les processus attentionnels s'intègrent totalement dans le système exécutif. Il a été montré (Sturm 2000, Couillet, Leclercq 2001) que la prise en charge du versant **intensité de l'attention** (en terme de déficit : ralentissement) n'était pas une démarche efficace en première intention et qu'il fallait travailler de manière spécifique le versant sélectivité (partage attentionnel, focalisation, shifting, mise à jour, inhibition).

Ce programme a été réalisé et validé en collaboration avec les orthophonistes du service de rééducation neurologique de l'hôpital R.Poincaré à Garches.
Niveau : 6 ans à adulte.



Monoposte 129€ / prix dégressifs par quantité
Art. 206 / Agrément 3831

T.D.A. TRAITEMENT DES DEFICITS ATTENTIONNELS

Le logiciel de **rééducation de l'attention (T.D.A)** est destiné à travailler de manière spécifique les différents modules de l'attention que sont la **focalisation attentionnelle**, le Nback et l'attention divisée. Ce programme a été réalisé et validé en collaboration avec les orthophonistes du service de rééducation neurologique de l'hôpital R.Poincaré à Garches.

Niveau : 6 ans à adulte.



Monoposte 103€ / prix dégressifs par quantité
Art. 213 / Agrément 3838

OEIL DE LYNX

Ce logiciel a pour but de travailler les déplacements oculaires, les stratégies de balayage et l'exploration d'un champ visuel ciblé.

Niveau : 7 ans à adulte.



Monoposte 109€ / prix dégressifs par quantité
Art. 176 / Agrément 3886

OPPOSITIONS PHONOLOGIQUES

Parvenir à l'identification et à la discrimination de phonèmes à l'aide d'un programme utilisant une bibliothèque de + de 1000 photos et mots sonores et la possibilité de cibler les oppositions phonologiques et graphémiques de son choix.

Niveau : 5 à 13 ans.

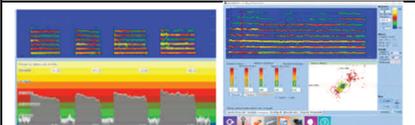


Monoposte 103€ / prix dégressifs par quantité
Art. 186 / Agrément 3878

ORTHOGRAM PLUS

Acquérir les principales règles d'accords déterminant/nom; sujet/verbe; nom/adjectif à partir d'exercices ludiques. Améliorer les capacités lexicales et l'orthographe d'usage.

Niveau : 7 ans à adulte.



Monoposte 379€ / prix dégressifs par quantité
Art. 215 / Agrément 3832

PACK VOCALAB 4

Logiciel de visualisation spectrale en temps réel des paramètres de la voix chantée, parlée et de la parole. Ce programme, riche et convivial est destiné à offrir aux patients un contrôle interactif de leur émission sonore. Le logiciel, Vocalab 4 a fait l'objet d'une importante mise à jour en septembre 2014.

Niveau : 5 ans à adulte.



Monoposte **39€** / prix dégressifs par quantité
Art. 875 / Agrément 3922

PERIMETRES ET SURFACES – GENYX

Travail sur le calcul des périmètres et des surfaces de polygones. Mesure des aires et amélioration de la représentation mentale.



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité
Art. 174 / Agrément 3843

PHONORTHO

Développer les capacités métaphonologiques et la conscience phonologique. Maîtriser les processus de segmentation syllabique des mots et améliorer le lien entre langage oral et langage écrit par des procédures phonologiques d'assemblage. Améliorer le traitement phonologique pour améliorer la mémoire verbale à court terme. **Niveau** : 4 ans à adulte.



Monoposte 39€ / prix dégressifs par quantité
Art. 881 / Agrément 3921

PHRASES A COMPLETER – GENYX

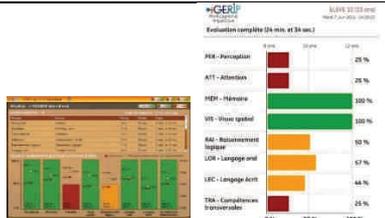
Compléter des phrases en tenant compte du vocabulaire, de l'orthographe, de la syntaxe, des règles de grammaire et du contexte sémantique. Ce programme est destiné en priorité aux apprenants allophones voulant apprendre le français ou à des adultes ayant des problèmes d'évocation, de mémorisation ou d'orthographe.



Monoposte 119€ / prix dégressifs par quantité
Art. 203 / Agrément 3864

PRÉVENT ALZ (1E 2E 3E 4E 5E 6E 1ERE SEC)

Logiciel pour évaluer les capacités cognitives des patients atteints d'une maladie dégénérative et plus particulièrement de la maladie d'Alzheimer.



Monoposte 179€ / prix dégressifs par quantité
Art. 162 / Agrément 3863

PROFIL COGNITIF ET LINGUISTIQUE

Evaluez le profil cognitif et linguistique de vos patients dans 8 domaines : Perception, Attention, Mémoire, Logique, Visuo-spatial, Langage oral, Langage écrit, Compétences transversales...
Niveau : 8 ans à adulte.



Monoposte 69€ / prix dégressifs par quantité
Art. 874 / Agrément 3920

PROVERBES ET EXPRESSIONS – GENYX

Enrichissement du langage oral par un travail d'évocation et de compréhension sur des proverbes et expressions idiomatiques.



Monoposte 199€ / prix dégressifs par quantité
Art. 163 / Agrément 3862

READ PLAY (3E 4E 5E 6E 1ERE SEC)

Evaluation des compétences clés chez des adultes en situation d'illettrisme. GERIP et ses partenaires (Cuisine aux, images, Labo Gipsa Lab, Département du Rhône, Grand Lyon, Région Rhône-Alpes, Imaginove) sont heureux de vous présenter le logiciel Read Play, **serious game** innovant qui associe des séquences vidéo dynamiques de la **vie professionnelle (métiers du bâtiment, de la restauration...)** à des épreuves d'évaluation du langage écrit et du fonctionnement cognitif.



Monoposte 69€ / prix dégressifs par quantité
Art. 192 / Agrément 3841

REPÉRAGE LOGIQUE

Ce logiciel permet de travailler les associations logiques, la compréhension de consignes visuelles et/ou sonores, le balayage visuel, la capacité de raisonnement logique. Ce programme sera utilisé avec profit dans les troubles visuo-spatiaux ou du raisonnement logique. **Niveau** : 4 à 9 ans.



Monoposte 129€ / prix dégressifs par quantité
Art. 169 / Agrément 3829

SAMO

Jeu multimédia d'aventures et de réflexion destiné à :

- Identifier et reproduire **des structures rythmiques**
- Susciter des situations d'enrichissement **du langage oral.**
- Développer les fonctions **visuo-spatiales**
- **Comprendre des consignes orales ou écrites.**

Une nouvelle génération de logiciels avec encore plus d'animations, de qualité graphique et de plaisir !
Niveau : 6 ans à 13 ans.



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité
Art. 164 / Agrément 3880

SÉQUENCES ET DYSPHASIES

Ce logiciel a pour objectif de développer les compétences nécessaires aussi bien à l'apprentissage du langage oral que du langage écrit, chez des enfants dysphasiques.

Niveau : 5 ans à 12 ans.



Monoposte 69€ / prix dégressifs par quantité
Art. 177 / Agrément 3830

STOCK LEXICAL

Ce logiciel a pour but de travailler l'enrichissement du stock lexical, l'évocation, la catégorisation.

Ce programme sera utilisé avec profit dans les troubles du langage oral et écrit et pour la rééducation de troubles neurologiques (aphasies).

Niveau : 6 ans à adulte.



Monoposte 49€ / prix dégressifs par quantité
Art. 876 / Agrément 3919

SUDOKU 2E 3E 4E 5E 6E PRIMAIRE

Le but du sudoku est de remplir entièrement une grille de 9 lignes et de 9 colonnes (81 cases) avec un seul chiffre ou couleur ou lettre dans chacune des cases. Difficulté progressive et modulable.

Niveau : Adultes



Monoposte 49€ / prix dégressifs par quantité
Art. 877 / Agrément 3918

SUITES LOGIQUES – GENYX 1E 2E 3E 4E PRIMAIRE

Travail de logique et de raisonnement à partir de suites de nombres, de lettres et de formes. Entraînement à la passation de tests psychotechniques souvent utilisés dans le cadre d'un examen ou d'un recrutement.

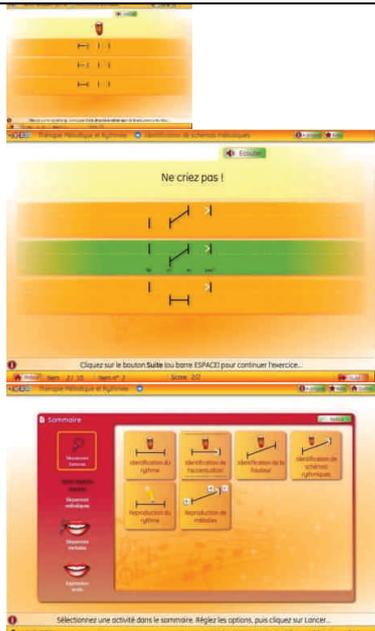


Monoposte 88€ / prix dégressifs par quantité
Art. 171 / Agrément 3828

SYLLABO

Améliorer la voie phonologique et lexicale en repérant des phonèmes cibles dans des mots et en développant les capacités d'adressage. Augmenter le stock lexical et la rapidité d'évocation. Prévenir les inversions dans les groupes consonantiques tant au niveau oral qu'écrit.

Niveau : 6 ans à adulte.



Monoposte 149€ / prix dégressifs par quantité
Art. 207 / Agrément 3839

T.M.R (LA THERAPIE MELODIQUE ET RYTHMEE) 1E 2E 3E 4E PRIMAIRE

Ce programme vous permettra de rééduquer des patients aphasiques non fluents, présentant d'importants troubles de l'incitation, en produisant des énoncés informatifs de longueur croissante.

L'objectif est thérapeutique, **basé sur une méthode de rééducation reconnue (la Thérapie Mélodique et Rythmée) et étroitement contrôlée par l'orthophoniste.**

La TMR doit permettre :

- la restauration d'un feed-back auditif,
- une répétition possible dans un premier temps, puis une articulation parfaite
- l'amélioration de la compréhension
- un retour à la communication verbale.

Niveau : Adultes aphasiques.



Monoposte 149€ / prix dégressifs par quantité
Art. 160 / Agrément 3834

TINFOLEC 2E 3E 4E PRIMAIRE

Tinfolec est un **test informatisé de lecture** développé avec le Laboratoire EMC (Etude des Mécanismes Cognitifs) Lyon 2 - Pr Jean Ecalle.

Ce logiciel a pour objectif d'évaluer le niveau de lecture et certains aspects des processus d'identification de mots écrits dont on connaît le caractère essentiel en lecture. En effet, si lire c'est comprendre, la composante compréhension est profondément dépendante de l'identification de mots. Trois types de processus sont testés dans les 5 modules du logiciel : alphabétiques (connaissance du son, des lettres, conversions grapho-phonémiques), phonologiques (discrimination phonologique et décodage) et orthographiques (discrimination orthographique et décision lexicale). Cet outil informatisé fournit à l'issue de la passation un compte rendu complet du niveau de lecture avec :

- **la vitesse de traitement**, que seule la technologie informatisée peut déterminer et qui **est fortement corrélée au niveau de lecture**.
 - **les difficultés éventuelles sur les différents processus engagés directement ou indirectement en identification de mots écrits** via la présentation synoptique des résultats sur graphiques.
- Niveau : 7 ans à adulte.



Monoposte 49€ / prix dégressifs par quantité
Art. 880 / Agrément 3917

UNITES DE MESURE – GENYX

Comprendre et manipuler les unités de mesure et les conversions : kg, g, cm, l, cl à partir de concrètes. Par exemple calculer et convertir des mètres, encadrer des nombres, arrondir, associer un ordre de grandeur à une unité, lire des plans, répondre à des questions liées à la vie quotidienne autour des mesures et des symboles.



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité
Art. 211 / Agrément 3845

VISUO (STRAT VIS)

- Développer les capacités de perception
 - Favoriser la discrimination visuelle
 - Rééduquer les troubles visuo-attentionnels et visuo- spatiaux
- Ce logiciel sera surtout utilisé avec des débutants en lecture pour la prévention des dyslexies de surface, des dyslexies mixtes et des déficits attentionnels.

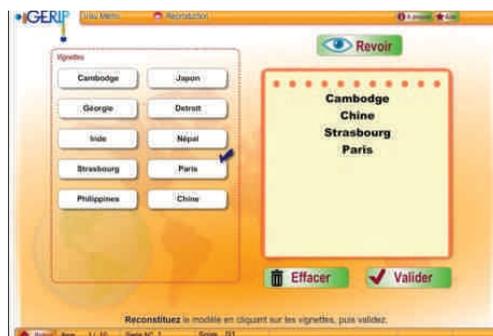
Niveau : 5 à 12 ans. **Maternelle 3 1^{er} 2^e**



Monoposte 103€ / prix dégressifs par quantité
Art. 202 / Agrément 3844

VISU MEMO

- Proposer des stratégies cognitives de mémorisation
- Entraîner et développer la mémoire à court terme
- Augmenter les capacités de rétention séquentielle
- Rééduquer les troubles visuo-attentionnels et visuo-spatiaux
- Entraîner le patient dans le domaine linguistique pour structurer la mémoire verbale
- Améliorer les fonctions de récupération et de rappel.





Art. 55 Créalangage version 4.0 - Module 1 : Premières lectures **3610**
 Art. 56 Créalangage version 4.0 - Module 2 : du phonème à la syllabe **3611**
 Art. 57 Créalangage version 4.0 - Module 3 : Langage écrit **3613**
 Art. 58 Créalangage version 4.0 - Module 4 : Grammaire/verbes **3612**

290€ par titre. licence 6 PC
 990 pour les 4 titres 6 PC



**Dans CréLangage Version 4,
 Plus de 800 images,
 Plus de 5500 mots**

Plus de 1300 phrases pour plus de 5000 items différents !



Les fiches sont un prolongement naturel des exercices du logiciel.

Sur une fiche, vous retrouverez le contenu intégral d'une série exploitable à l'écrit.
 Ces fiches sont prévues pour une validation à l'écrit des performances face à l'ordinateur, pour les domiciles, pour être donnée en fin de séance comme trace écrite.

Droits d'utilisation et de photocopie exclusivement réservés au détenteur de la licence.





- Art. 54 Lire avec Furi N°1 - Multipostes- **Agrément 3616**
- Art. 50 Lire avec Furi N°2 - Multipostes **Agrément 3616**
- Art. 51 Lire avec Furi N°3 - Multipostes **Agrément 3616**
- Art. 49 Lire avec Furi N°4 - Multipostes **Agrément 3616**
- Art. 53 Lire avec Furi -Module 1 -Module 2 - Module 3 - Module 4 Multipostes **Agrément 3616**

LICENCE ECOLE 6 POSTES + IMPRESSION

Avec "J'apprends à lire avec Furi", nous avons pris le parti de nous appuyer sur les matériaux de base dans la construction des mots, à savoir les lettres et les syllabes... Ces unités constitutives de l'écrit seront repérées dans les rapports complexes qu'elles entretiennent avec le contexte visuel et auditif. Au fil de chaque leçon, nous nous attacherons à développer trois types de relation : Tout ce travail démarre à partir de photographies sélectionnées pour leur pouvoir d'évocation et pour construire l'apprentissage dans un contexte réel. Notre préoccupation principale a été de concilier les deux types d'activités intellectuelles en jeu dans la lecture : l'activité d'analyse et l'activité de synthèse. Cela signifie travailler lettre à lettre, syllabe à syllabe, mot à mot, mais aussi repérer un élément dans son contexte, construire et enrichir des phrases, développer l'esprit critique... Relation photos – mots Relation mot écrit - mot prononcé Relation lettre – son

- Art. 52 Lire avec Furi Pro - Edition spéciale version améliorée des volumes 1-2- **Agrément 2545**

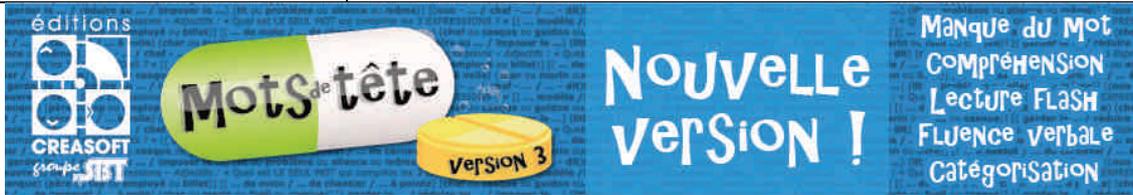
Lire avec Furi Pro

LICENCE ECOLE 6 POSTES

Ce logiciel d'apprentissage de la lecture est destiné à être utilisé jusqu'au début de la 2ème année primaire. L'apprentissage de chaque nouvelle lettre s'appuie sur un imagier élaboré et est destiné à être très valablement utilisé par des **primo arrivants** ainsi que par des enfants dyslexiques. Chaque mot peut être prononcé dans son entièreté et peut être entendu découpé en **syllabes écrites, en syllabes lues ou en phonèmes**. Les exercices sont variés et les personnages de **Furi** et de **Cami** sont toujours disponibles afin d'expliquer en détail la leçon en cours. Toutes les images sont des photos et les difficultés dans les exercices sont évolutives. Un coloriage codé est utile au début afin de se remémorer les différents manières d'écrire les mêmes lettres. L'orthographe des mots n'est pas oubliée et plusieurs exercices visent à réécrire les mots déjà appris. Des exercices sont prévus régulièrement afin de permettre un rappel de ce qui a été appris précédemment.

2^e 3^e 4^e 5^e 6^e PRIMAIRE
1^e 2^e 3^e 4^e
SECONDAIRE

- Art. 52 Mots de tête version 3 - Catégorisation **Agrément 2545**
- Art. 52 Mots de tête version 3 – Compréhension **Agrément 2545**
- Art. 52 Mots de tête version 3 - Fluence verbale **Agrément 2545**
- Art. 52 Mots de tête version 3 - Lecture flash **Agrément 2545**
- Art. 52 Mots de tête version 3 - Manque du mot **Agrément 2545**
- Art. 894 Mots de tête version 3 (Les 5 modules) **Agrément : chaque numéro individuel**





PRESCO 40 modules agrégés

The image displays a collection of 40 educational software modules for French language learning, arranged in a grid. Each module is a screenshot of a game or activity interface. The modules include:

- Broderies**: A module for learning French verbs and their conjugations.
- Videz votre sac**: A module for learning French nouns and their genders.
- Mots coupés**: A module for learning French words and their parts.
- Trois secrets**: A module for learning French words and their meanings.
- Tours de main**: A module for learning French words and their meanings.
- Figures enchevêtrées**: A module for learning French words and their meanings.
- Attention ça tourne!**: A module for learning French words and their meanings.
- Tout dépend d'où l'on regarde**: A module for learning French words and their meanings.
- Attention, concentrez-vous!**: A module for learning French words and their meanings.
- Cherchez l'intrus**: A module for learning French words and their meanings.
- Audition libre!**: A module for learning French words and their meanings.
- Comparaison des caractères**: A module for learning French words and their meanings.
- Au bout du compte**: A module for learning French words and their meanings.
- A vous de compter!**: A module for learning French words and their meanings.
- Nettez de l'ordre dans ces comptes**: A module for learning French words and their meanings.
- Tours de Hanoi**: A module for learning French words and their meanings.
- Basket à New York**: A module for learning French words and their meanings.
- Vive l'attente**: A module for learning French words and their meanings.
- Vous avez un message**: A module for learning French words and their meanings.
- Chants d'oiseaux**: A module for learning French words and their meanings.



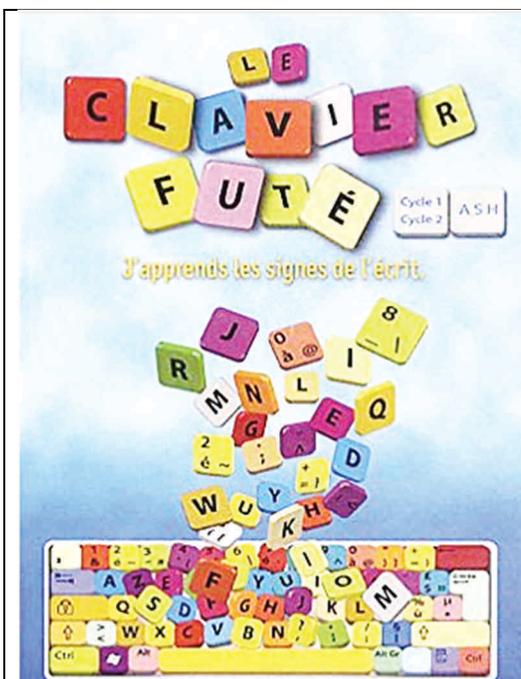
ARTICLE	PRESKO 40 modules agréés		Agrément
86	Presco - A vous de compter	39€	2957
75	Presco - Attention ça tourne!	39€	2316
77	Presco - Attention, concentrez-vous!	39€	2318
82	Presco - Attrapez la coccinelle	39€	2529
85	Presco - Au bout du compte	39€	2528
79	Presco - Audition libre!	39€	2320
89	Presco - Basket à New York	39€	2326
65	Presco - Broderies	39€	2533
93	Presco - Chants d'oiseaux	39€	2329
78	Presco - Cherchez l'intrus	39€	2319
80	Presco - Comparaisons des caractères d'écriture	39€	2321
72	Presco - Déchiffrement	39€	2312
83	Presco - Double jeu	39€	2323
71	Presco - Ecrire dans les étoiles	39€	2311
91	Presco - Et la souris chicote	39€	2530
74	Presco - Figures enchevêtrées	39€	2315
8969	Presco - Formes et couleurs	39€	2332
8970	Presco - Garçon svp!	39€	2336
81	Presco - Gulf Stream	39€	2531
84	Presco - Haute tension	39€	2324
8974	Presco - Images déplacées	39€	2532
8975	Presco - Jeux de Blasons	39€	2333
8976	Presco - Mémoire d'éléphant	39€	2331
1523	Presco - Mémorisez par sous-ensembles	39€	2338
70	Presco - Menez l'enquête	39€	2534
87	Presco - Mettez de l'ordre dans ces comptes	39€	2322
66	Presco - Mots coupés	39€	2310
8977	Presco - Mots, où êtes-vous	39€	2330
1533	Presco - Objets, où êtes-vous?	39€	2339
8978	Presco - On se connaît ?	39€	2335
68	Presco - Que d'accros dans cette histoire	39€	2535
1534	Presco - Retrouvez votre chemin	39€	2337
67	Presco - Tiroirs secrets	39€	2313
1522	Presco - Tour du monde en 80 voyages	39€	2334
88	Presco - Tours de Hanoï	39€	2325
73	Presco - Tours de mains	39€	2314
76	Presco - Tout dépend d'où l'on regarde	39€	2317
69	Presco - Videz votre sac	39€	2536
90	Presco - Vive l'alternance	39€	2327
92	Presco - Vous avez un message	39€	2328



Les métiers



TVneurones : Les métiers - Pack 12 jeux - licence établissement - HAPPYneuron	249€	2650	
TV neurones -Module 1 : S'amuser, s'entraîner, progresser	99€	3614	
TV neurones - CD n°4 - S'amuser, s'entraîner, progresser	149€	2219	



LICENCE ETABLISSEMENT

(Pour tous les pc)

89€

Art. 990 / Agrément 2365

La connaissance des lettres, et des signes de l'écrit en général, est considérée comme un vecteur de réussite chez un enfant qui apprend à lire.

Le clavier futé propose des aides pour permettre aux élèves d'apprendre le nom des lettres et l'utilisation des autres touches utiles à l'écrit.

La connaissance des lettres, et des signes de l'écrit en général, est considérée comme un vecteur de réussite chez un enfant qui apprend à lire.

Le clavier futé propose des aides pour permettre aux élèves d'apprendre le nom des lettres et l'utilisation des autres touches utiles à l'écrit.

Le clavier futé propose des aides pour permettre aux élèves d'apprendre le nom des lettres et l'utilisation des autres touches utiles à l'écrit.

Les exercices :

24 exercices sur les mots.

16 exercices sur les phrases.

5 exercices sur des touches spécifiques.

Un historique permet de visualiser le travail de chaque enfant, groupe ou classe.

L'accompagnement pédagogique : présence momentanée d'un clavier virtuel animé à l'écran.

Épellation des mots, sonorisation des touches.

Animations pour apprendre à mettre un point, frapper une lettre avec accent circonflexe ou taper en majuscule.

Des apprentissages transversaux : le logiciel est conçu pour que l'élève prenne les bonnes habitudes et connaisse les termes justes ;majuscule à l'initiale du prénom et en début de phrase, point final.

barre espace, touche d'effacement, verrou des majuscules, usage des flèches, touche Entrée, caractères spéciaux, ponctuation. Les compétences du B2i sont entraînées.

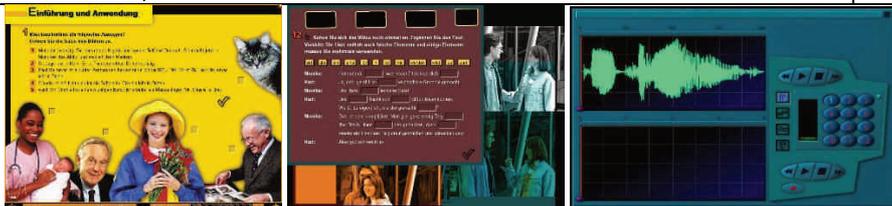
L'enseignant peut créer des groupes de compétences et paramétrer les aides. Il peut aussi saisir les mots et phrases de la classe. Très utile pour l'aide personnalisée !



3574	Reflex English Niveau 1 Parmi les objectifs de ce niveau : comprendre des phrases et expressions utilisées fréquemment dans les situations courantes ; communiquer de manière simple et directe sur les activités et conditions de la vie quotidienne (savoir décrire sa situation personnelle et professionnelle, son environnement, parler des métiers...). Le contenu pédagogique de Reflex'English Niveau 1 correspond au niveau A2 du Cadre européen commun de référence. Il permet une préparation efficace à l'examen du KET (Key English Test), le premier de la série d'examens de Cambridge en anglais langue étrangère.	99€	4052	
9122	Reflex English Niveau 2 Parmi les objectifs de ce niveau : tenir une conversation simple portant sur des sujets liés au travail, à l'école, aux loisirs...; savoir faire face à la majorité des situations rencontrées au cours d'un voyage dans un pays anglophone ; savoir s'exprimer à l'oral et à l'écrit de manière simple sur ses expériences, les événements et ses ambitions. Le contenu pédagogique de Reflex'English Niveau 2 correspond au niveau B1 du Cadre européen commun de référence. Il permet une préparation efficace à l'examen du PET (Preliminary English Test), le second de la série d'examens de Cambridge en anglais langue étrangère.	99€	4053	
9123	Reflex English Niveau 3 Parmi les objectifs de ce niveau : comprendre les idées principales d'un texte complexe portant sur des sujets concrets ou abstraits y compris un vocabulaire technique ou spécialisé ; communiquer avec un degré de spontanéité et d'aisance qui rend possible une conversation normale avec un locuteur natif ; rédiger des textes clairs et détaillés sur de nombreux sujets, donner son point de vue en argumentant, mettre en avant les avantages et inconvénients. Le contenu pédagogique de Reflex'English Niveau 3 correspond aux niveaux B1 et B2 du Cadre européen commun de référence, exigés à l'examen FCE (First Certificate in English), le troisième de la série d'examens de Cambridge en anglais langue étrangère.	99€	4054	

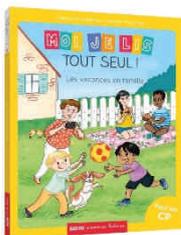


9124	Reflex'Deutsch Niveau 1 pour 1 PC	99€	4029	
9125	Reflex'Deutsch Niveau 2 pour 1 PC	99€	4030	
9126	Reflex'Deutsch Niveau 3 pour 1 PC	99€	4031	





Moi je lis tout seul DÈS 6 ANS



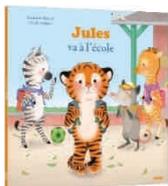
Pour démarrer l'apprentissage de la lecture tout en douceur, des histoires simples, racontant les aventures d'Oscar et Salomé et de leur classe de CP. Un niveau très débutant et des jeux de compréhension adaptés, créés par une enseignante de maternelle. La collection a été testée en classes de CP (&CE1).



Code article	Titre	TVAC	
5522	Moi, je lis tout seul ! À la ferme ! C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5565	Moi, je lis tout seul ! À la montagne ! C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5529	Moi, je lis tout seul ! Bientôt Noël ! C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5574	Moi, je lis tout seul ! En retard ! C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5523	Moi, je lis tout seul ! La chute C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5500	Moi, je lis tout seul - La classe de mer	4,95 €	
5547	Moi, je lis tout seul ! La fête de l'école C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5546	Moi, je lis tout seul ! La journée au cirque C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5584	Moi, je lis tout seul ! La nouvelle élève C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
7205	Moi, je lis tout seul - La nouvelle maîtresse 17/08/2017	4,95 €	
5588	Moi, je lis tout seul ! L'après-midi à la bibliothèque C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5585	Moi, je lis tout seul ! La rentrée des classes C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5589	Moi, je lis tout seul ! La sortie au zoo C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5566	Moi, je lis tout seul ! La visite au musée C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5582	Moi, je lis tout seul ! Le déjeuner à la cantine C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5511	Moi, je lis tout seul - Le goûter d'anniversaire	4,95 €	
5583	Moi, je lis tout seul ! Les poux ! C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
7204	Moi je lis tout seul - Les vacances en famille	4,95 €	
5558	Moi, je lis tout seul ! Tous à l'eau ! C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
7209	Moi, je lis en CE1 ! - La journée catastrophe	5,50 €	
7208	Moi, je lis en CE1 ! - La nouvelle classe	5,50 €	

	NOUVEAUTE		
9121	Moi, je lis en CE1 ! - Jeu de piste en forêt 16/08/2018	5,50€	

Mes p'tits albums



Une collection d'histoires tendres, amusantes et émouvantes sur un thème particulier. DÈS 3 ANS



7420	Jules va à l'école DÈS 3 ANS	5,95€	
7421	Azuro et l'île fantastique DÈS 3 ANS	5,95€	
4541	Augustin et l'oeuf de Pâques Géant DÈS 3 ANS	5,95€	
7422	Moustache a un rival DÈS 3 ANS	5,95€	
7423	Walter enquête à la bibliothèque DÈS 3 ANS	5,95€	
7424	Simon joue les détectives DÈS 3 ANS	5,95€	
6479	Scratch l'éléphant est trop collant DÈS 3 ANS	5,95€	
7425	La boutique d'Anatole le campagnol DÈS 3 ANS	5,95€	
7426	Malou et Maëlle les jumelles coccinelles DÈS 3 ANS	5,95€	
	NOUVEAUTE		
9118	Andin se fait un nouveau copain 16/08/2018	5,95€	
9119	Charlotte la marmotte a la bougeotte 16/08/2018	5,95€	
9120	Tao part en excursion 26/09/2018	5,95€	



Mes p'tits albums (suite)



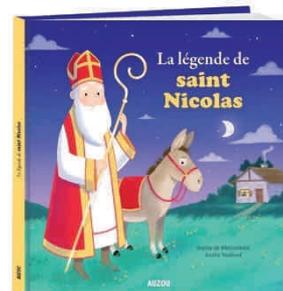
7427	Le voyage de petite taupe DÈS 3 ANS	5,95€
7428	Simon et la petite souris DÈS 3 ANS	5,95€
4427	Simon est tête en l'air DÈS 3 ANS	5,95€
4428	Un mensonge de trop pour Moustache DÈS 3 ANS	5,95€
4429	Léo le phoque au secours de son ami DÈS 3 ANS	5,95€
4433	Joyeux Noël, Petite taupe ! DÈS 3 ANS	5,95€
4436	La grosse colère d'Esther DÈS 3 ANS	5,95€
4437	Léonard est un drôle de canard ! DÈS 3 ANS	5,95€
4438	Simon et la drôle d'invention DÈS 3 ANS	5,95€
4439	Vladimir ne veut pas dormir DÈS 3 ANS	5,95€
4534	Ali Gatore se prend pour le roi DÈS 3 ANS	5,95€
7429	Azuro et la sorcière DÈS 3 ANS	5,95€
4536	Simon le raton a une nouvelle maison DÈS 3 ANS	5,95€
4541	Augustin et la course aux œufs de Pâques DÈS 3 ANS	5,95€
4547	Kiss le serpent s'ennuie tout le temps DÈS 3 ANS	5,95€
4548	Une surprise pour Petite Taupe DÈS 3 ANS	5,95€
4549	Azuro - Sur la piste de Jippy ! DÈS 3 ANS	5,95€
4550	Hector et la chasse au trésor DÈS 3 ANS	5,95€
4556	Babou a un talent fou ! DÈS 3 ANS	5,95€
7430	Léon le raton part découvrir le monde DÈS 3 ANS	5,95€
4558	Azuro le dragon bleu DÈS 3 ANS	5,95€
4559	Jules veut soigner son ami DÈS 3 ANS	5,95€
4562	Clotilde aide sa nouvelle amie DÈS 3 ANS	5,95€
4563	Chouquette est dans la lune DÈS 3 ANS	5,95€
4564	Moustache le roi des bêtises DÈS 3 ANS	5,95€
4565	Berlingot n'a peur de rien DÈS 3 ANS	5,95€
4569	La famille Suricate déménagement DÈS 3 ANS	5,95€
7431	Sami le ouistiti, prince d'Amazonie DÈS 3 ANS	5,95€
7432	Pipo raconte n'importe quoi ! DÈS 3 ANS	5,95€
7433	Cédric veut être fils unique ! DÈS 3 ANS	5,95€
7865	Clotilde part en colonie de vacances DÈS 3 ANS	5,95€
7866	Chouquette et les Secrets Magiques DÈS 3 ANS	5,95€
7867	Camille veut une nouvelle famille DÈS 3 ANS	5,95€
7868	Manolo le blaireau se prépare pour l'hiver DÈS 3 ANS	5,95€
7869	Renato aide le Père Noël DÈS 3 ANS	5,95€
7870	Petit Castor reçoit un drôle de cadeau ! DÈS 3 ANS	5,95€
7871	Ferdinand le Papa Goéland DÈS 3 ANS	5,95€
7872	Martin le pingouin a un nouveau voisin DÈS 3 ANS	5,95€
7873	Mika l'ourson a peur du noir DÈS 3 ANS	5,95€
7874	Crocky le crocodile a mal aux dents DÈS 3 ANS	5,95€
7875	Robin, le petit écureuil des bois DÈS 3 ANS	5,95€
7876	Séraphin, le prince des dauphins DÈS 3 ANS	5,95€
2987	Berlingot est un super héros DÈS 3 ANS	5,95€
7880	Sa majesté Léonardo n'en fait qu'à sa tête DÈS 3 ANS	5,95€
7882	Petit panda cherche un ami DÈS 3 ANS	5,95€
7881	La petite souris et la dent DÈS 3 ANS	5,95€
2991	Rosetta Banana n'est pas cracra ! DÈS 3 ANS	5,95€
2992	Armande la vache qui n'aimait pas ses taches ! DÈS 3 ANS	5,95€
2954	Petite taupe, ouvre-moi ta porte ! DÈS 3 ANS	5,95€
2959	Zafo le petit pirate ! DÈS 3 ANS	5,95€
2958	La chauve-souris et l'étoile DÈS 3 ANS	5,95€
2933	Moustache ne se laisse pas faire DÈS 3 ANS	5,95€
2935	Roucoule est amoureuse DÈS 3 ANS	5,95€
7883	Renard et les trois œufs DÈS 3 ANS	5,95€



Mes grands albums



Une série en **couverture mousse** qui reprend les beaux succès de la collection Mes P'tits albums. **DÈS 3 ANS**

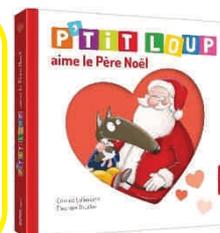


7884	Simon et le grand marathon des rennes de Noël DÈS 3 ANS	9,80€	
7885	Renato et le traineau du Père Noël DÈS 3 ANS	9,80€	
7886	Azuro à l'école des monstres DÈS 3 ANS	9,80€	
4434	Azuro et le défi du Père Noël DÈS 3 ANS	9,80€	
4435	Azuro et la sorcière DÈS 3 ANS	9,80€	
4446	Léon le raton part découvrir le monde DÈS 3 ANS	9,80€	
7887	Joyeux Noël, Petite taupe ! DÈS 3 ANS	9,80€	
4551	La légende de saint Nicolas DÈS 3 ANS	9,80€	
7888	Hector et la chasse au trésor DÈS 3 ANS	9,80€	
7889	Simon le raton a une nouvelle maison DÈS 3 ANS	9,80€	
7890	Azuro - Sur la piste de Jippy ! DÈS 3 ANS	9,80€	
7893	Une surprise pour Petite taupe DÈS 3 ANS	9,80€	
4557	Ferdinand le Papa Goéland DÈS 3 ANS	9,80€	
7892	Renato aide le Père Noël DÈS 3 ANS	9,80€	
7891	Azuro le dragon bleu DÈS 3 ANS	9,80€	
7894	Moustache ne se laisse pas faire DÈS 3 ANS	9,80€	
7895	Berlingot est un superhéros DÈS 3 ANS	9,80€	
7896	Armande la vache qui n'aimait pas ses taches ! DÈS 3 ANS	9,80€	
7897	Petite taupe, ouvre-moi ta porte ! DÈS 3 ANS	9,80€	

P'TIT LOUP



Une collection d'albums dédiée à l'apprentissage des enfants de 2-4 ans : pot, partage, doudou, école, etc... P'tit Loup vit des aventures drôles et touchantes pour bien grandir ! **DÈS 2 ANS**



7898	P'tit Loup aime sa maîtresse DÈS 2 ANS	6,95€	
7899	P'tit Loup se lave tout seul DÈS 2 ANS	4,95€	
7900	P'tit Loup apprend à jardiner DÈS 2 ANS	4,95€	
7901	P'tit Loup va chez le docteur DÈS 2 ANS	4,95€	
7902	P'tit Loup n'a plus besoin de tétine DÈS 2 ANS	4,95€	
9009	Bibliothèque Cube P'tit Loup : "P'tit Loup fait du ski", "P'tit Loup fête son anniversaire", "P'tit Loup n'aime que les pâtes", "P'tit Loup devient grand frère" DÈS 2 ANS	24,95€	
8093	P'tit Loup aime le Père Noël DÈS 2 ANS	6,95€	
6356	P'tit Loup veut être le chef DÈS 2 ANS	4,95€	
6364	P'tit Loup va à la piscine DÈS 2 ANS	4,95€	
8095	P'tit Loup aime son papa DÈS 2 ANS	6,95€	
8099	P'tit Loup aime sa maman DÈS 2 ANS	6,95€	
8101	P'tit Loup fait du ski DÈS 2 ANS	4,95€	
6272	Grand livre animé P'tit Loup DÈS 2 ANS	19,95€	
6271	Ma bibliothèque P'tit Loup : « P'tit Loup aime son doudou », « P'tit Loup a peur du noir », « P'tit Loup n'aime que les pâtes » et « P'tit Loup a un bobo ». DÈS 2 ANS	19,95€	
6261	Coffret Apprends à lire l'heure avec P'tit Loup + horloge DÈS 3 ANS	21,50€	
6265	P'tit Loup - Mes 7 histoires de la semaine DÈS 2 ANS	14,95€	
6264	P'tit Loup est poli DÈS 2 ANS	4,95€	

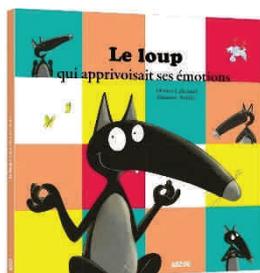


P'TIT LOUP

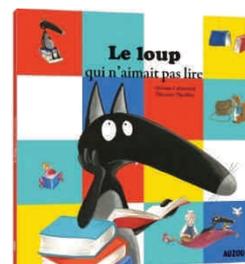


8103	P'tit Loup - À la piscine ! DÈS 1 AN	6,95€
8106	P'tit Loup - Les animaux marins DÈS 1 AN	6,95€
6260	P'tit Loup part en voyage DÈS 2 ANS	4,95€
6381	P'tit Loup a un bobo DÈS 2 ANS	4,95€
6359	P'tit Loup est le roi de la galette DÈS 2 ANS	4,95€
6242	Apprends à t'habiller avec P'tit Loup DÈS 2 ANS	15,95€
6243	Je découvre les instruments de musique avec P'tit Loup DÈS 2 ANS	13,50€
2845	Apprends à lire l'heure avec P'tit Loup DÈS 2 ANS	11,50€
6255	P'tit Loup fête Pâques DÈS 2 ANS	4,95€
6244	P'tit Loup dit toujours non DÈS 2 ANS	4,95€
8107	P'tit Loup - À la mer ! DÈS 1 AN	6,95€
8110	P'tit Loup - Au bain ! DÈS 1 AN	6,95€
6246	P'tit Loup va à la plage DÈS 2 ANS	4,95€
6247	P'tit Loup n'aime que les pâtes DÈS 2 ANS	4,95€
6248	P'tit Loup devient grand frère DÈS 2 ANS	4,95€
8114	Coffret Bonne Nuit P'tit Loup : « P'tit Loup a peur du noir » et « P'tit Loup aime son doudou »	12,95€
8116	P'tit Loup prépare Noël DÈS 2 ANS	4,95€
6358	P'tit Loup ne veut pas partager DÈS 2 ANS	4,95€
8122	P'tit Loup part en vacances DÈS 2 ANS	4,95€
6363	P'tit Loup a peur du noir DÈS 2 ANS	4,95€
7109	P'tit Loup aime son doudou DÈS 2 ANS	4,95€
6355	P'tit Loup rentre à l'école DÈS 2 ANS	4,95€
6362	P'tit Loup va sur le pot DÈS 2 ANS	4,95€
6361	P'tit Loup à la ferme DÈS 2 ANS	14,95€
8124	P'tit loup fête son anniversaire	4,95€

LE LOUP



Une collection d'histoires tendres, amusantes et émouvantes sur un thème particulier. **DÈS 3 ANS**



8125	Le Loup qui apprivoisait ses émotions DÈS 3 ANS	5,95€
6142	Le loup qui apprivoisait ses émotions DÈS 3 ANS	9,80€
8127	Le loup qui n'aimait pas lire DÈS 3 ANS	5,95€
8130	Ma pièce de théâtre - Le Loup qui voulait changer de couleur DÈS 3 ANS	6,50€
6328	Le loup qui n'aimait pas lire DÈS 3 ANS	9,80€
6329	Le loup qui n'aimait pas lire DÈS 3 ANS	5,95€
8132	Le Loup qui voulait être un super-héros - Anglais DÈS 3 ANS	5,95€
8134	Le Loup qui voulait être un super-héros - Allemand DÈS 3 ANS	5,95€
4430	Le loup qui avait la tête dans les étoiles DÈS 3 ANS	5,95€
6280	Mes histoires de Loup - Vol. 1 : « Le loup qui voulait changer de couleur », « Le loup qui s'aimait beaucoup trop », « Le loup qui cherchait une amoureuse », « Le loup qui ne voulait plus marcher », « Le loup qui faisait le tour du monde » et « Le loup qui voulait être un artiste ». DÈS 3 ANS	19,95€
8135	Mes histoires de Loup - Vol. 2 : « Le loup qui fêtait son anniversaire », « Le loup qui voyageait dans le temps », « Le loup qui découvrait le pays des contes », « Le loup qui n'aimait pas Noël », « Le loup qui avait peur de son ombre » et « Le loup qui enquêtait au musée ». DÈS 3 ANS	19,95€
4444	Le loup qui voulait être un super-héros DÈS 3 ANS	5,95€



Mijade

Albums – Jeunesse 9-15 ans – Romans apd de 15 ans



9019	24 HISTOIRES AVANT NOEL	15€
9022	1 2 3 4 5 A TABLE	11€
4092	3 SOURIS PEINTRES (voir trois souris peintre pour les autres éditions de ce titre)	5,20 €
9020	A LA FERME	6€
9021	A QUOI REVENT LES CRAYONS	12€
9023	A TABLE ! NIC NAC NOC A TABLE	5,20€
9024	ABC D'ERIC CARLE	12€
9025	ABC, DEVINEZ !	12€
9026	ACHILLE A LA FETE DE L'ECOLE	11€
9028	ACHILLE A LA VARICELLE	11€
9029	ACHILLE PART EN CLASSE VERTE	5,20€
9030	ADO BLUES RECITS 9-15 ans	7€
9031	AILLEURS ET SUR LA TERRE CONTES DE SCIENCE-FICTION apd de 15 ans	12€
9032	ALEXANDRE LE GRAND	5,20
9033	ALLO LA POLICE	6€
9034	AMIS DE LA COLLINE BEAUSOLEIL T1 ROBIN CACHE-NOISETTES	6€
9035	AMIS DE LA COLLINE BEAUSOLEIL T2 MINA CORNU	6€
9036	AMIS DE LA COLLINE BEAUSOLEIL T3 (Les) Adèle Rusard	6€
9037	AMIS DE LA COLLINE BEAUSOLEIL T4 (Les) Capucine Grignote	6€
9038	AMIS DE LA COLLINE BEAUSOLEIL T5 NARCISSE RUSARD	6€
9039	AOUK LE LOUP	11€
9040	ARC EN CIEL A DISPARU LIVRE-PUZZLE NOUVELLE EDT	12€
9041	ARC EN CIEL ET LE MYSTERE DES FONDS MARINS	15€
9043	ARC-EN-CIEL ET LE DIAMANT BLEU	15€
9042	ARC-EN-CIEL FAIT LA PAIX	15€
9045	ARC-EN-CIEL TREMBLE DE PEUR	5€
9044	ARC-EN-CIEL TREMBLE DE PEUR	15€
9046	ARC-EN-CIEL VEUT GAGNER	16€
9047	ARMAND VEUT CHANGER DE PAPA	11€
9048	ARMSTRONG	17€
9049	ARNO ET LE VOLEUR DE COEUR ROMAN 9-15 ans	7€
9050	ATCHOUM	8,50€
9051	ATTENDS-MOI PETIT TIGRE	11,50€
9052	ATTENDS-MOI, PETIT TIGRE !	5,20€
9053	ATTENTION ! NE PAS TOUCHER !	12€
9054	ATTENTION! NE PAS TOUCHER!	5,20€
9055	AU FEU, LES POMPIERS !	6€
9056	AU REVOIR MAMAN	12€
9057	AU REVOIR MAMAN	5,20€
9058	AUORE BARBARE apd de 15 ans	8€
9059	BALTHAZAR POSE SES CONDITIONS	5,20€
9060	BAMBI	14€
9061	BAS LES PATTES, C'EST MON MIEL !	11,50€
9062	BEAUTE LOUISE (LA) 9-15 ans	6,50€



Mijade

Albums – Jeunesse 9-15 ans – Romans apd de 15 ans

7448	BEBE CANARD EN ROUTE POUR ECOLE	5,20€	
7449	BEBE CANARD ET LES MECHANTES LUNETTES	5,20€	
7450	BELFEGOR ET L'ORAGE	11€	
7451	BELFEGOR ET L'ORAGE	5,20€	
7452	BEN X ROMAN apd de 15 ans	7€	
7453	BENJAMIN LAPIN	5,20€	
7454	BENJAMIN LAPIN	11,50€	
7457	BIBI ET LE LOUP	5,20€	
6461	BIBI ET LE LOUP	11€	
7459	BIBI ET LE SECRET DES DOUDOUS	11€	
7461	BIBI ET LES MECHANTS	11€	
7463	BISOU POUR LE PERE NOEL (UN)	5,20	
7464	BLANCHE-NEIGE	11€	
7466	BLOUP ! BLOUP !	11€	
7469	BON ANNIVERSAIRE, BABA !	11,50€	
7471	BON ANNIVERSAIRE, FENOUIL !	5,20€	
7472	BON ANNIVERSAIRE, PATOU !	5,20€	
7474	BONJOUR, SAINT NICOLAS !	5,20€	
7476	BONJOUR, SAINT-NICOLAS	10€	
7478	BONNE NUIT, MON PETIT LAPIN !	11€	
7481	BONNE NUIT, MONSIEUR NUIT	5,20€	
7484	BONNES VACANCES, FENOUIL	12€	
7483	BOOGIE-WOOGIE DU POPOTIN	5,20€	
7489	BOUCLE D'OR ET LES TROIS OURS	13€	
7485	BOUCLE D'OR ET LES TROIS OURS	5,20€	
7486	BOUM BOUM BOUM QUI EST LA ?	11€	
4077	BRAVO PETIT POISSON !	5,20€	
6283	BRAVO PETIT POISSON !	10€	
7487	BRAVO, PETIT POISSON ! (Cartonné)	9,95€	
7492	BRUITS DANS LA NUIT	7€	
7494	BRUNO ET LA DENT PERDUE	11€	
7496	C'EST DEJA LE PRINTEMPS !	11€	
7499	C'EST MOI LE CHEF !	5,20€	
7497	C'EST MOI LE CHEF !	11€	
7500	C'EST NOEL	12€	
7502	C'EST QUAND LA SAINT-NICOLAS?	12€	
7504	CA AURAIT PU ETRE PIRE	11,50€	
7506	CA AURAIT PU ETRE PIRE	5,20€	
7508	CA SERT A QUOI UN KANGOUROU ?	5,20€	
7511	CA SERT A QUOI UN KANGOUROU ?	11€	
7513	CADEAU GENIAL (UN)	5,20€	
7516	CAMELEO	13€	
7514	CAMELEO	5,20€	
7518	CAMELEON MELI-MELO	5,20€	
7520	CAMELEON MELI-MELO	12,50€	
7521	CAPUCINE	5,20	
7523	CAPUCINE	11€	
7525	CAPUCINE AU PAYS DES REVES	11€	
7526	CAPUCINE, LA PETITE SORCIERE	11€	
7528	CARRIERE SOLO ROMAN 9-15 ans	7€	
7530	CE LIVRE A MANGE MON CHIEN	5,20	
7532	CE LIVRE A MANGE MON CHIEN	12€	
7533	CE LIVRE EST HORS DE CONTROLE	12€	
7534	CE LIVRE EST REMPLI DE MONSTRES	20€	
7536	CHARLIE	12€	
7544	CHARLIE ET GRISOU	12€	
7538	CHAT DE ROSE	6,50€	
7540	CHENILLE QUI FAIT DES TROUS CARTONNE GRD FORMAT	15€	
7542	CHENXI ET L'ETRANGERE ROMAN apd de 15 ans	12€	



Mijade

Albums – Jeunesse 9-15 ans – Romans apd de 15 ans

7543	CHERCHE L'INTRUS ET COMPTE JUSQU'A 10	12€	
7547	CHEZ MOI, C'EST LA GUERRE	11€	
7548	CHEZ MOI, C'EST LA GUERRE	5,20€	
7550	CHIEN BOTTE (LE)	14€	
7552	CHOCOLATERIE DE MONSIEUR LAPIN	12€	
7554	CHOEUR DE GRENOUILLES	11€	
7555	CHOEUR DE GRENOUILLES	7€	
7557	CHOEUR DE GRENOUILLES	5,20€	
7558	CHUT, MON FRERE DORT	11€	
7559	CINQ SOURIS SANS SOUCIS	5,20€	
7560	CLANDESTINS ROMAN 9-15 ans	7€	
7561	CLIC CLAC MEUH !	11€	
7563	CLIC CLAC MEUH !	5,20€	
7564	COCCINELLE MAL LUNEE	5,20€	
7565	COCOMERO 9-15 ans	6,50€	
7567	COIFFEUR (LE)	6€	
7568	COLERE DU DRAGON NLE EDITION	12€	
7569	COMME TOUS LES OISEAUX	11€	
7571	COMME TOUT LE MONDE	5,20€	
7573	COMME UNE BOMBE	7€	
7578	COMMENT EDUQUER SON MAMMOUTH DE COMPAGNIE	5,20€	
7576	COMMENT EDUQUER SON MAMMOUTH DE COMPAGNIE	7€	
7574	COMMENT EDUQUER SON MAMMOUTH DE COMPAGNIE	11€	
7579	COMMENT ETRE AIME QUAND ON EST UN GRAND MECHANT LOUP	11€	
7580	CONCERT DES HERISSONS (LE)	5,20€	
7582	CONCERT DES PETITS POTS	18€	
7583	CONTES A L'ENCRE DE LA NUIT 9-15 ans	7€	
7584	CONTES DE HANS CHRISTIAN ANDERSEN	14€	
7586	CONTES GLACES 9-15 ans	7€	
7587	CONTES GLACES 9-15 ans	12€	
7588	COQ QUI VOULAIT VOYAGER (LE)	5,20€	
7589	COULEURS	11€	
7590	COUPABLE REVE apd de 15 ans	9€	
7591	CRIME-CITY ROMAN 9-15 ans	7€	
7593	DADDY ROAD KILLER ROMAN apd de 15 ans	7€	
7595	DANGEREUX	5,20€	
7597	DANGEREUX	12€	
7598	DANS LA POCHE DE MAMAN	5,20€	
7599	DECOUVRE CE QUE JE FAIS	7,95€	
7600	DEFI (LE)	11,50€	
7602	DENTISTE (LE)	6€	
7604	DES BRUITS DANS LA NUIT	11€	
7606	DES BRUITS DANS LA NUIT	5,20€	
7608	DESSUS DESSOUS CHERCHE L'INTRUS (Cartonné)	12€	
7611	DEVINE OU JE SUIS	7,95€	
7613	DEVINE QUI VIENT DINER !	11€	
7616	DIS MAMAN, POURQUOI LES DINOSAURES NE VONT-ILS PAS A L'ECOLE ?	11€	
7618	DIS PAPA, POURQUOI LES ZEBRES NE FONT-ILS PAS DU PATIN A ROULETTES ?	5,20€	
7617	DIS PAPA, POURQUOI LES ZEBRES NE FONT-ILS PAS DU PATIN A ROULETTES ?	11€	
7620	DIS-MOI QUI JE SUIS	7,95€	
7622	DOIGT TENDU	7€	
7625	DORS BIEN, ARC-EN-CIEL !	16€	
7626	DOUBLEDU	11,50€	
7627	DOUCE NUIT	5,20€	
7628	DOUDOULAPIN EST SALE	5,20€	
7629	DOUDOULAPIN SUR LE PETIT POT	5,20€	
7630	DOUG, LE PETIT REMORQUEUR	12€	
7631	DROLE DE NEZ	13€	
7633	DUO RIGOLO OU VAS-TU ? (Cartonné)	9€	



Mijade

Albums – Jeunesse 9-15 ans – Romans apd de 15 ans

7636	DUO RIGOLO QUI ES-TU ? (Cartonné)	9€	
7638	DURE RENTREE POUR ACHILLE	11€	
4218	DURE RENTREE POUR ACHILLE	5,20€	
7640	EDGAR LE PETIT FANTOME	5,20€	
7642	EDGAR LE PETIT FANTOME	12€	
7644	ELEPHANT PREND SON BAIN	11€	
7645	EN MILLE MORCEAUX ROMAN	8€	
7646	EN PISTE, CONFETTI !	12€	
7647	ENCORE !	12€	
7648	ENFIN LA PAIX	5,20€	
7649	ENIGME DU TABLEAU NOIR	12€	
7650	EST-CE BIEN TOI, PETITE OIE	12,95€	
7652	EST-CE QUE TU M'AIMERAS ENCORE ?	5,20€	
7654	ET ALORS, LE LOUP ?	12€	
5876	ET SI LES DINOSAURES EXISTAIENT ENCORE !	12€	
7656	ET SI LES FORMES...	15€	
7657	FELICIA MELISSA MISS LOOK	12€	
7658	FENOUIL EN VOILA DES MANIERES	5,20€	
7660	FENOUIL EST MALADE	5,20€	
7663	FENOUIL FOOTBALLEUR	12€	
7661	FENOUIL FOOTBALLEUR	5,20€	
7664	FENOUIL, EN VOILA DES MANIERES !	12€	
7662	FENOUIL, ON N'EST PLUS COPAINS !	5,20€	
7665	FICHU CANETON	5,20€	
7666	FICHU CANETON	11,50€	
7667	FIESTA	11€	
7668	FLEURS BRULEES apd de 15 ans	7€	
7669	FLORA VEUT UN CHIEN	12€	
7670	FOLLES JOURNEES DE MAMAN	12€	
7671	FOLLES JOURNEES DE PAPA (LES)	12€	
7672	GARE A TOI SOURIS !	11,50€	
7673	GARE A TOI, SOURIS !	5,20€	
7674	GARE A TOI, SOURIS !	7€	
7675	GARE AU GASPI !	5,20	
7676	GARE AU GASPI !	11€	
7678	GARE AU GASPI !	7€	
7679	GIPSY PANDA	5,20€	
7680	HAROLD	11€	
7681	HELENA VANNEK apd de 15 ans	9€	
7682	HEUREUX, PEUREUX, FACHE (Cartonné)	12€	
6460	HIBOU HOU HOU	5,20€	
7683	HIBOU HOU HOU	11€	
7684	HIHI, HAHA, COIN !	5,20€	
7685	HISTOIRE DE LA VIEILLE BIQUE ET DE SES SEPT BIQUETS	5,20€	
7686	HISTOIRE DE SAINT NICOLAS	13€	
7687	HIVER DE REVE	12€	
4198	HOMME DE COULEUR ! INSPIRE D'UN CONTE AFRICAIN	5,20€	
7688	HOPE ROMAN	11€	
7689	HORACE	5,20€	
7690	IL A NEIGE !	12€	
7693	IL VA ME MANGER !	5,20€	
5874	IL VA ME MANGER !	11,50€	
7695	IL Y A UN DINOSAURE DANS MON CARTABLE	11€	
7697	IL Y A UN DINOSAURE DANS MON CARTABLE	5,20€	
7699	IL Y A UN MONSTRE DANS LES TOILETTES	11€	
7701	ILSE EST PARTIE ROMAN 9-15 ans	7€	
7703	INIMAGINAIRE ANTHOLOGIE DE POEMES 9-15 ans	6€	
7704	J'AI PERDU MON SOURIRE	5,20€	
7705	J'AI VU LE PERE NOEL	11,50€	



Mijade

Albums – Jeunesse 9-15 ans – Romans apd de 15 ans

7707	J'AI VU LE PERE NOEL	7€
7708	J'AI VU LE PERE NOEL	5,20€
7710	J'AIME PAS LES BISOUS	11€
7712	J'AIME PAS LES BISOUS	7€
7713	J'AIME PAS LES BISOUS	5,20€
7714	J'ATTENDRAI PAQUES	5,20€
7715	J'IRAI PAS A L ECOLE (ALBUM)	11€
7716	J'IRAI PAS A L'ECOLE (PETITS MIJADE)	5,20€
7717	JACK LE TAXI JAUNE	13€
7718	JE NE PEUX RIEN FAIRE !	11€
7719	JE NE TE MANQUERAI PAS DU TOUT	5,20€
7721	JE NE TE MANQUERAI PAS DU TOUT	7€
7722	JE NE VEUX PAS DE PETIT FRERE	5,20€
7723	JE NE VEUX PAS DE PETIT FRERE	11,50€
7724	JE NE VEUX PAS PRENDRE MON BAIN	11,50€
7725	JE SUIS UN EXTRATERRESTRE !	11€
7726	JE SUIS UN HIKIKOMORI ROMAN 9-15 ans	6,50€
7727	JE T'ENVERRAI DES FLEURS DE DAMAS ROMAN	7€
7728	JE VAIS ME SAUVER !	5,20€
7729	JE VAIS ME SAUVER !	11€
7731	JE VEUX FINIR MON LIVRE	11,50€
7733	JE VEUX MON OEUF	5,20€
7735	JE VEUX RETOURNER DANS LE VENTRE DE MAMAN !	5,20€
7737	JE VEUX RETOURNER DANS LE VENTRE DE MAMAN !	7€
7734	JE VEUX RETOURNER DANS LE VENTRE DE MAMAN !	11€
7738	JE VEUX UN CHAT !	5,20€
7740	JE VEUX UN CHAT !	11€
7743	JOURNAL DE JAMILA 9-15 ans	6,50€
7745	JOYEUSES PAQUES, FENOUIL	5,20€
7747	JOYEUSES PAQUES, FENOUIL	12€
7749	JOYEUX NOEL PETITE SOURIS	5,20€
7748	JOYEUX NOEL PETITE SOURIS	12€
7751	JUSQU'ICI, TOUT VA BIEN !	5,20€
7750	JUSQU'ICI, TOUT VA BIEN !	11€
7752	KIDNAPPING DE LA JOCONDE	13€
7753	L'AMOUR A BOIRE ROMAN 9-15 ans	6,50€
7754	L'ARAIGNEE QUI NE PERD PAS SON TEMPS	5,20€
7755	L'ARAIGNEE QUI NE PERD PAS SON TEMPS	13€
7756	L'ARCHE DE NOE	9,90€
7757	L'EPOUVANTABLE NUIT D'AGATHA CHAUVE-SOURIS	5,20€
7759	L'ETOILE DE LEA	11€
7760	L'ETOILE DE LEA	7€
7761	L'ETOILE JAUNE LA LEGENDE DU ROI CHRISTIAN X DU DANEMARK	11€
7762	L'ETOILE JAUNE LA LEGENDE DU ROI CHRISTIAN X DU DANEMARK	5,20€
7763	L'HISTOIRE (PRESQUE) VRAIE DE CEDAR B. HARTLEY QUI VOULAIT VIVRE UNE VIE PEU ORDINAIRE	9€
7764	L'HISTOIRE DE LA VIEILLE BIQUE ET DE SES SEPT BIQUETS	11€
7766	L'HISTOIRE DE MON BEBE	11€
7767	L'ILE AUX LAPINS	5,20€
7768	L'ILE AUX LAPINS	7€
7769	L'INFIRMIERE	6€
7770	L'INSTITUTRICE	6€
7771	L'INTREPIDE PETIT SOLDAT DE PLOMB	11€
7772	L'OMBRE DE MARCUS ROMAN 9-15 ans	7€
5896	L'OMBRE DU LOUP	11€
7773	LA BAGUETTE MAGIQUE	11€
7774	LA BAGUETTE MAGIQUE	5,20€
7775	LA BANDE DES MATOUS	5,20€
7776	LA BANDE DES MATOUS	11,50€



Mijade

Albums – Jeunesse 9-15 ans – Romans apd de 15 ans

7777	LA CHANSON DE LA MER	5,20€	
7778	LA CHASSE AU MONSTRE	5,20€	
4199	LA CHASSE AU MONSTRE	12€	
7779	LA CHENILLE QUI FAIT DES TROUS	13€	
7780	LA CHENILLE QUI FAIT DES TROUS	5,20€	
3964	LA CHENILLE QUI FAIT DES TROUS (Cartonné)	9€	
7781	LA CHENILLE QUI FAIT DES TROUS (Cartonné)	15€	
7782	LA CHOSE	11€	
7783	LA CITE DES FLEURS FANEES ROMAN 9-15 ans	7€	
4249	LA CLE	11€	
7784	LA CLE	5,20€	
7785	LA COCCINELLE MAL LUNEE	11,50€	
7965	LA COLERE DU DRAGON	5,20€	
7966	LA COLLECTION DE PETIT PAS	11€	
7967	LA CONFIANCE REGNE 9-15 ans	7€	
7968	LA CONSEQUENCE DE MES ACTES ROMAN 9-15 ans	7€	
7969	LA DERNIERE LICORNE ROMAN apd de 15 ans	9€	
7970	LA DISPUTE	5,20€	
4200	LA DISPUTE	12€	
7971	LA FORET PLENITUDE ROMAN apd de 15 ans	7€	
7972	LA GROSSE ROMAN 9-15 ans	7€	
7973	LA GUERRE DES COULEURS	5,20€	
7974	LA JEUNE FILLE REBELLE ROMAN	12€	
7131	LA LETTRE MYSTERIEUSE	5,20€	
7975	LA MAISON A DORMIR DEBOUT	11,50€	
7976	LA MAISON DU BERNARD-L'HERMITE	11€	
7977	LA MAMAN ET LE BEBE TERRIBLE	5,20€	
7978	LA MAMAN ET LE BEBE TERRIBLE	7€	
7979	LA MISS 9-15 ans	7€	
7980	LA PETITE POULE NOIRE	12€	
7981	LA PETITE SIRENE	11€	
7982	LA PETITE SOURIS, LA FRAISE BIEN MURE ET L'OURS AFFAME	5,20€	
7983	LA PETITE SOURIS, LA FRAISE BIEN MURE ET L'OURS AFFAME	7€	
7984	LA PETITE SOURIS, LA FRAISE BIEN MURE ET L'OURS AFFAME	11€	
7985	LA PLUIE	11€	
7986	LA PRINCESSE ET LE COWBOY	11€	
7987	LA PROMENADE D'ANICET	11€	
7988	LA REMPLACANTE ROMAN 9-15 ans	7€	
7989	LA RENARDE	11€	
7990	LA REVANCHE DES TROIS OURS	11,50€	
7991	LA REVANCHE DES TROIS OURS	7€	
7992	LA ROUTE DES PASTEQUES	11€	
7993	LA SALADE DE BABAU	11€	
7994	LA SOUPE AU CAILLOU	5,20€	
7995	LA SOUPE AU CAILLOU	7€	
	NOUVEAUTES		
9109	L'Ours affamé septembre 2018 Michaël Derullieux, Sylvie Auzary-Luton	11,50€	
9110	Comme tout le monde -octobre 2018 À partir de 2 ans Guido van Genechten	13€	
9111	UN DODO SANS DOUDOU (prix provisoire pas encore paru)	11€	
9112	Même les monstres se brossent les dents! septembre 2018	12€	
9113	Quand je serai grand... Quentin Gréban Mijade août 2018	12€	
9114	J'arrive pas à dormir Annick Masson, Elsa Devernois septembre 2018	11€	
9115	Qui a inventé l'école ? août 2018 Emma de Woot	12€	
9116	L'institutrice Petits Métiers 3 juin 2016	6€	



Mijade

Albums – Jeunesse 9-15 ans – Romans apd de 15 ans

7996	LA SOUPE AU CAILLOU	11€
7997	LA SOURIS QUI CHERCHE UN AMI	11,50€
7999	LA VERITABLE HISTOIRE DES TROIS PETITS COCHONS	5,20€
7998	LA VERITABLE HISTOIRE DES TROIS PETITS COCHONS	11€
8000	LA VERITE SUR MARYLOU ROMAN 9-15 ans	7€
8001	LA VOILA !	5,20€
8002	LA VOITURE D'ARTHUR	5,20€
8003	LE BAIN DE MADAME TROMPETTE	5,20€
8004	LE BAL DES OMBRES ROMAN 9-15 ans	6€
8005	LE BAL DES TROIS PETITS COCHONS	5,20€
8006	LE CANTIQUE DES CARABINES ROMAN apd de 15 ans	7€
8007	LE CHAT BOTTE DE ROUGE HISTOIRE LIBREMENT INSPIREE D'UN CONTE DE PERRAULT	5,20€
8008	LE CHIEN QUI DANSE ROMAN 9-15 ans	7€
8009	LE COEUR DANS LA POCHE	5,20€
8010	LE COMMANDANT BILL ROMAN apd de 15 ans	8€
8011	LE COQ QUI VOULAIT VOYAGER	11€
8012	LE CROQUEUR DE LUNE VINGT ET UN CONTES A LIRE LES SOIRS D'HIVER 9-15 ans	7€
8013	LE CUISINIER	6€
8014	LE DOCTEUR	6€
8015	LE FABULEUX VOYAGE DE FERDINAND	11€
7242	LE PHARE DU BOUT DU MONDE	11€
8016	LE GARCON DANS MA TETE 9-15 ans	6€
8017	LE GARCON QUI AVAIT MANGE UN BUS ROMAN 9-15 ans	6€
8018	LE GARCON SANS OMBRE	11€
8019	LE GENTIL MECHANT LOUP	11€
8020	LE GRAND-PERE DE PETIT OURS	7€
8021	LE GRILLON QUI N'A PAS DE CHANSON	14,50€
8022	LE GROS CHAGRIN DE FENOUIL	5,20€
8023	LE JARDIN VOYAGEUR	5,20€
8024	LE JARDIN VOYAGEUR	14€
8025	LE JOUR DE PAPA	5,20€
8026	LE LIEUTENANT SOURIANT ROMAN apd de 15 ans	7€
8027	LE LOUP MAGICIEN	5,20€
8028	LE LOUP MAGICIEN	7€
7132	LE LOUP TOMBE DU LIVRE	12€
8029	LE MONSTRE DE NOEL	11€
8030	LE MYSTERE	12€
8031	LE NOEL DE LILA	11,50€
8032	LE PANTALON DU ZEBRE	11€
8033	LE PARAPLUIE JAUNE	5,20€
8035	LE PETIT CHAPERON ROUGE	5,20
8034	LE PETIT CHAPERON ROUGE	11€
8037	LE PETIT MARIN	11€
8039	LE PETIT PRINCE PISSENLIT	11€
8040	LE PETIT PRINCE PISSENLIT	5,20€
8042	LE PHARE DU BOUT DU MONDE	11€
8043	LE PIEGE A PAPAS	5,20€
8044	LE PIEGE A PAPAS	7€
8046	LE PLUS JOLI DERRIERE	11€
8048	LE PLUS MECHANT DES MECHANTS LOUPS	5,20€
6449	LE POILU, LE GRIFFU ET LE CORNU	5,20€
8050	LE POILU, LE GRIFFU ET LE CORNU	11€
8052	LE PRINCE FERDINAND	5,20€
8054	LE RAT DES VILLES & LE RAT DES CHAMPS	5,20€
8056	LE RECRUTEUR ROMAN	8€
8058	LE RETARD DU PERE NOEL	11€



Mijade

Albums – Jeunesse 9-15 ans – Romans apd de 15 ans

8060	LE REVE DE LEONARD	5,20€	
8061	LE ROSSIGNOL ET L'EMPEREUR	11€	
8062	LE SECRET DE L'AFFREUX MECHANT	11€	
8063	LE SECRET DE L'AFFREUX MECHANT	5,20€	
8064	LE SECRET DU POTAGER	7€	
8065	LE SECRET DU POTAGER	11€	
8066	LE STYLO ROMAN 9-15 ans	7€	
8067	LE VOLEUR DE MIEL LIVRE ANIME	14,50€	
8068	LE VOYAGE DE PLUME	5,20€	
8069	LE VOYAGE DE PLUME	9,90€	
8070	LEON T2 CONTRE BANDITS ET DRAGONS (CADET)	8€	
8072	LES 6 REPAS DU CHAT	5,20€	
8074	LES BARONS ROMAN	7€	
8076	LES COMMANDES DE LISELOTTE	11€	
8077	LES DRAGONS CA N'EXISTE PAS	5,20€	
8079	LES DRAGONS CA N'EXISTE PAS	11€	
8080	LES FANTOMES DE JULIETTE	11€	
8081	LES FANTOMES, CA EXISTE, OU PAS ?	11€	
8082	LES FAUSSES INNOCENCES ROMAN apd de 15 ans	8€	
8083	LES FOLLES HISTOIRES	7€	
8084	LES FOLLES JOURNEES DE MAMAN	5,20€	
8085	LES JEUX DE L'AMOUR ET DU BAZAR ROMAN 9-15 ans	7€	
8154	LES KANGOUROUS ONT-ILS UNE MAMAN ?	5,20€	
8153	LES KANGOUROUS ONT-ILS UNE MAMAN ?	11€	
80155	LES LUNETTES DE JOHN LENNON ROMAN apd de 15 ans	12€	
8156	LES MATOUS D'OSIRIS ROMAN 9-15 ans	6€	
8157	LES OEUFS DE PAULETTE	7€	
8158	LES OEUFS DE PAULETTE	11€	
8192	LES PETITS MONDES	12€	
8159	LES POUSSINS DE PAULETTE	11€	
8160	LES POUSSINS DE PAULETTE	7€	
8161	LES RETROUVAILLES ROMAN 9-15 ans	7€	
8162	LES SOULIERS DE SAINT-NICOLAS	5,20€	
8193	LES TROIS PETITS COCHONS	5,20€	
8194	LINDBERGH	15€	
8195	LIS-MOI UNE HISTOIRE	11,50€	
7121	LISE FETE LE CARNAVAL	5,20€	
7122	LISE SE BROSSSE LES DENTS	5,20€	
8196	LIVRE DE LA JUNGLE	20€	
8197	LOUIS, CHANTEUR DE CHARME	7€	
8198	LOUIS, CHANTEUR DE CHARME	11,50€	
8199	LOUP CONTEUR	5,20€	
8200	LOUP DANS LE POTAGER NED	11€	
8201	LOUP MAGICIEN	11€	
8203	LUCIE EST PARTIE	12€	
8202	LUCIE EST PARTIE	5,20€	
8204	MA GRAND-MERE ALZHA QUOI	11€	
8205	MA GRAND-MERE ALZHA QUOI ?	5,20€	
8206	MA MERE A L'OUEST ROMAN apd de 15 ans	7€	
8207	MA VALISE A POIS	11€	
8208	MADAME TROMPETTE VEUT MAIGRIR	5,20€	
8209	MAINTENANT TOUT DE SUITE	12€	
8210	MAIS POURQUOI LES LOUPS SONT-ILS SI MECHANTS ?	11€	
8211	MAIS POURQUOI LES LOUPS SONT-ILS SI MECHANTS ?	5,20€	
8212	MAISON DU BERNARD-L'HERMITE (LA)	5,20€	
8213	MAMAN	20€	
8214	MARGOT D'ANVERS ROMAN apd de 15 ans	18€	



Mijade

Albums – Jeunesse 9-15 ans – Romans apd de 15 ans

8215	MARTIN FAIT DE LA MAGIE ET SA PETITE SOEUR AUSSI!	11,50€
8216	MATTY ET LE CADEAU FANTASTIQUE	5,20€
8217	MATTY ET LES CENT MECHANTS LOUPS	5,20€
8218	MATTY, UN JOUR DE PLUIE	5,20€
8219	MAX ET LE TRACTEUR JAUNE	11€
8220	MAX LE PETIT TRACTEUR ROUGE	5,20€
8221	MELIE	11€
8222	MELIE	7€
8223	MEME PAS PEUR	14,50€
8224	MEMO 657 9-15 ans	6,50€
8225	MES EMOTIONS	13€
8227	MIREILLE ET ELSA	11€
8226	MOI, MA MAMAN	5,20€
8228	MON BOULANGER	6€
8229	MON COFFRE A TRESOR ARC-EN-CIEL 3 AVENTURES D'ARC-EN-CIEL EN CARTONNES	12€
8230	MON DOUDOU	5,20€
8231	MON DOUDOU	11€
8232	MON LAPERLIMPIMPIN	12€
8233	MON PERE NOEL A MOI	5,20€
8234	MON PERE NOEL A MOI !	11€
8235	MON PETIT POUSSIN VERT	5,20€
8236	MON POUSSIN	5,20€
8237	MONDE DE YAKATOU GRIS (LE)	12€
8238	MONSIEUR BONHEUR ROMAN 9-15 ans	7€
8239	MONSIEUR ROUGE & MONSIEUR BLEU	11€
8240	MONSTRE SUR LE LIT (LE)	11,50€
8241	MYSTERIEUSE HISTOIRE DE TOM COEURVAILLANT T1	11€
8242	NE PLUS VIVRE AVEC LUI ROMAN apd de 15 ans	8€
8243	NE TROP TOT	11€
8244	NIC NAC NOC A TABLE	11€
8245	NIC NAC NOC C'EST DEJA LE PRINTEMPS	5,20€
8246	NIC NAC NOC ORAGE D'ETE	11€
8247	NIC NAC NOC ORAGE D'ETE	5,20€
8248	NIC NAC NOC TOUT EST ROUGE	5,20€
8249	NICKEL BLUES ROMAN	8€
8250	NINA ET LE CHAT	11€
8252	NOEL DE FENOUIL	12€
8254	NOEL DE FENOUIL	5,20€
8255	NOEL SOUS LA NEIGE (UN)	5,20€
8257	NOLA ROMAN apd de 15 ans	8€
8258	NOM DE CODE SUPER-POUVOIRS ROMAN 9-15 ans	7€
8259	NON !	5,20€
8260	NON !	12€
8262	NON ET NON, PAS QUESTION !	11€
8264	NON ET NON, PAS QUESTION !	7€
4250	NON ET NON, PAS QUESTION !	5,20€
8265	NOTRE JEAN	11€
8266	NOUNOURS GROGNON	11€
8268	NOUNOURS GROGNON	5,20€
8269	OEUFS DE PAULETTE (LES)	5,20€
8271	OLGA	11€
8272	OLGA	5,20€
8274	OLLIE CHERCHE UN PETIT FRERE	5,20€
8276	ON N'EST PLUS COPAIN FENOUIL	12€
8277	ON S'EST TROMPES DE LIVRE !	12€
8279	ONZE ! ROMAN apd de 15 ans	7€
8281	OU EST ZEFIX	13€
8282	OUPS !	11,50€



Mijade

Albums – Jeunesse 9-15 ans – Romans apd de 15 ans

8284	OURS BLANC, DIS-MOI CE QUE TU ENTENDS?	11€	
8286	OURS BLANC, DIS-MOI...	5,20€	
8288	OURS BRUN & OURS BLANC	11€	
8290	OURS BRUN & OURS BLANC	11€	
8291	OURS BRUN, DIS-MOI CE QUE TU VOIS?	5,20€	
8293	OURS BRUN, DIS-MOI ...	11€	
8294	PANDA, DIS-MOI	5,20€	
8296	PAPA SE MET EN BOULE	11,50€	
8298	PAPA, MAMAN, ANOUK ET MOI	5,20€	
8300	PAPA-LOUP	5,20€	
8301	PAR UNE SOMBRE NUIT DE TEMPETE	5,20€	
8303	PAR UNE SOMBRE NUIT DE TEMPETE	11€	
8305	PARAPLUIE JAUNE (LE)	11€	
8306	PAS ASSEZ NOIR	5,20€	
8308	PAS FACILE D'ETRE UN CHEVALIER	11€	
8309	PAS FACILE D'ETRE UN CHEVALIER	5,20€	
8311	PAS SI FORT, BELFEGOR !	11€	
8313	PAS SI FORT, BELFEGOR !	5,20€	
8315	PATOU LA FUTEE	11,50€	
8317	PATOU LA FUTEE	5,20€	
8319	PATOU LA MELE TOUT	7€	
8321	PATOU LA MELE TOUT	5,20€	
8323	PATOU LA MELE TOUT Livre animé	14,50€	
8324	PATOU NOEL PAS SORCIER !	5,20€	
8326	PATOU, LA MELE-TOUT	11€	
8328	PAUL ET SON OURS	5,20€	
8329	PEAU DE CLOWN ROMAN apd de 15 ans	7€	
8331	PENDANT QU'IL DORT	5,20€	
8333	PETER PAN	20€	
8335	PETIT BONHEUR DEVIENDRA GRAND	13,90€	
8337	PETIT CHIEN	13€	
8339	PETIT CUBE CHEZ LES TOUT RONDS	5,20€	
8342	PETIT CUBE CHEZ LES TOUT RONDS	11€	
8344	PETIT DRAGON	7€	
8346	PETIT HIBOU SE DEMENE	10,50€	
8347	PETIT LEON DE LA TETE AUX PIEDS	5,20€	
8348	PETIT LEON NE S'ENNUIE JAMAIS	5,20€	
8350	PETIT LEON VA CHEZ LE PEDIATRE	5,20€	
5352	PETIT NUAGE	5,20€	
5354	PETIT NUAGE	11€	
5355	PETIT POISSON	11€	
4091	PETIT POISSON BLANC	5,20€	
3960	PETIT POISSON BLANC	10€	
3961	PETIT POISSON BLANC COMPTE JUSQU'A 11	5,20€	
6284	PETIT POISSON BLANC DEVIENT GRAND	10€	
8356	PETIT POISSON BLANC EST TOUT CONTENT	10€	
8359	PETIT POISSON BLANC ET SON PAPA	10€	
8361	PETIT POISSON BLANC JOUE AVEC SES AMIS	10€	
8363	PETIT POISSON COMPTE JUSQU A 11	10€	
3962	PETIT POISSON DEVIENT GRAND	5,20€	
3963	PETIT POISSON EST TOUT CONTENT	5,20€	
8365	PETIT SAINT NICOLAS	5,20€	
8367	PETIT THEATRE DE SANG 9-15 ans	7€	
8370	PETIT-INDIEN	12€	
8371	PETITE OIE	11,50€	
8373	PETITE SORCIERE	11€	



Mijade

Albums – Jeunesse 9-15 ans – Romans apd de 15 ans

8375	PING ET PONG	11€	
8377	PINOCCHIO	16,95€	
8378	PINOCCHIO	14€	
8380	PLUME EN BATEAU	12€	
8382	PLUME EN BATEAU	5,20€	
8385	PLUME ET LA STATION POLAIRE	5,20€	
8390	PLUME ET LE CHIEN DE TRAINEAU	12€	
8395	PLUME ET LES BALEINES BLANCHES	12€	
8397	PLUME S'ECHAPPE	12€	
8400	PLUME S'ECHAPPE	5,20€	
8405	PLUS JOLI DERRIERE	5,20€	
8407	POINT DECISIF ROMAN	7€	
8410	POLLUTION ? PAS DE PROBLEME !	5,20€	
8414	POUCETTE	11€	
8417	POUCETTE PEUR-DE-TOUT	5,20€	
8419	POUCETTE-PEUR-DE-TOUT	11,50€	
8420	POURQUOI ?	5,20€	
8422	POURQUOI ? POURQUOI ? POURQUOI ? CORDEROY TRACEY	12€	
8424	POURQUOI POURQUOI POURQUOI - WARNES TIM	5,20€	
8426	POUSSIN QUI CRACHAIT DU FEU	11,50€	
8427	POUSSINS DE PAULETTE	5,20€	
8429	PREMIER CHAGRIN	6€	
8430	PREMIERE NUIT D'HIVER	12€	
8431	PRINCESSE	5,20€	
8432	PRINCESSE PETITS-BRUIIS	11€	
8433	PRINCESSE PETITS-BRUIIS	5,20€	
8434	QUAND DORMEZ-VOUS ?	11€	
8435	QUAND DORMEZ-VOUS ?	5,20€	
8437	QUAND JE SERAI GRAND	5,20€	
8439	QUAND ON PARLE DU LOUP	5,20€	
8440	QUAND ON PARLE DU LOUP	12€	
8442	QUATRE PETITS COINS DE RIEN DU TOUT	5,20€	
8444	QUEL BAZAR	11,50€	
8446	QUEL TALENT POISSON BLANC !	10€	
8447	QUELLE FROUSSE, FENOUIL !	5,20€	
8449	QUELLE NUIT !	11€	
8450	QUELLE NUIT !	5,20€	
8453	QUELLE NUIT MATTY !	5,20€	
8454	QUELQUE CHOSE DANS LE CIEL ROMAN 9-15 ans	9€	
8456	QUI A PEUR DE LULU BOURSOUFLU	13€	
8458	QUI A PEUR DU GRAND MECHANT LAPIN ?	11,50€	
8459	QUI POND LES OEUFS DE PAQUES	5,20€	
8461	RANDAH, LA FILLE AUX CHEVEUX ROUGES ROMAN apd de 15 ans	7€	
8463	LE RAPPORT TIMBERLAKE 9-15 ans	7€	
8465	REBORN apd de 15 ans	7€	
8467	RENE LE RENNE	11€	
8468	LE RETARD DU PERE NOEL	5,20€	
8470	RETOUR AU VILLAGE D'HIVER ROMAN 9-15 ans	6€	
8472	LA REVANCHE DES TROIS OURS	5,20€	
8474	RIEN QU'UN BISOU !	5,20€	
8476	ROSALIE EST MALADE	5,20€	



Mijade

Albums – Jeunesse 9-15 ans – Romans apd de 15 ans

8478	ROSE AFGHANE NOUVELLES apd de 15 ans	7€	
8480	ROSE BONBON, NOIR GOUDRON ROMAN 9-15 ans	7€	
8482	RUE JOSAPHAT ROMAN 9-15 ans	6,50€	
7165	S'IL TE PLAÎT, ECRIS-MOI	11€	
8483	SAMI ET LA BELLE BOITE DE CHOCOLATS	11€	
8485	SAMI ET SA NOUVELLE COUPE DE CHEVEUX	5,20€	
8487	SAMI ET SA NOUVELLE COUPE DE CHEVEUX	11€	
8489	SAUTE QUI PEUT !	11€	
8490	SAUTE QUI POUX !	11€	
8493	SECRET DU POTAGER	5,20€	
8495	SEPT PETITS GROGNONS	12€	
8496	SI J'AVAIS UN ROBOT	5,20€	
8498	SI ON JOUAIT AU LOUP	12€	
8501	UNE SI PETITE GRAINE NOUVELLE EDITION	12€	
8503	SILENCE PERE NOEL	11,50€	
8505	SILENCE PERE NOEL !	5,20€	
8507	SILENCE, JE VEUX DORMIR !	11€	
8508	SILENCE, PERE NOEL !	7€	
8510	SINDBAD LE MARIN	13€	
8511	SNOWIE LE COPAIN DE NEIGE	11€	
4084	LES SOULIERS DE SAINT NICOLAS	11€	
8513	SOURICEAU ET LE GATEAU	11€	
8515	SOURIS QUI CHERCHE UN AMI	5,20€	
8518	SOURIS QUI CHERCHE UN AMI	9€	
8519	SUPER ALBERT	11€	
8521	SUPER ALBERT	5,20€	
8523	SUR LE CHANTIER	6€	
7125	SUR LE GRAND WC	5,20€	
8524	SUSIE LA PETITE OIE QUI EN ASSEZ D'ETRE UNE OIE	5,20€	
8525	SUSIE, REGARDE DERRIERE TOI	5,20€	
8527	SUZETTE	11€	
8528	SUZETTE	5,20€	
8529	SUZETTE	7€	
8532	SYLVESTRE ET ARNOLD	14€	
8534	T'ES PLUS MON AMI !	11€	
8536	T'ILOU	5,20€	
8537	TABOU apd de 15 ans	7€	
8538	TANTE AMELIE	12€	
8540	TAUPEVILLE	14€	
8542	TICKET VILLE	11€	
8543	TIM ET TIDOU DEMENAGENT	13€	
8546	TOM COEUR VAILLANT 3 – CADET -	13€	
8549	TOMBÉ DES NUES ROMAN 9-15 ans	6,50€	
8551	TOMBÉ DU CAMION apd de 15 ans	7€	
8553	TOUT VA BIEN ROMAN 9-15 ans	7€	
8555	TRACPEUR	11€	
8556	TRACPEUR	5,20€	
8559	TRAIT ET LE POINT	12€	
8561	TROIS SOURIS EN PAPIER Art.3965 pour la grande édition.(pour l'instant indisponible)	5,20€	
8562	TROIS SOURIS PEINTRES	7€	
3786	TROIS SOURIS PEINTRES	11€	
8564	TROLLS CA PUE	12€	
8567	TU N'AS RIEN OUBLIE VICTOR ?	12€	
8566	TU NE JUGERAS POINT ROMAN apd de 15 ans	12€	
8569	TU NE ME RECONNAIS PAS ? CARTONNÉ	9€	
8571	UN CADEAU POUR L'ANE	11€	
8573	UN CADEAU POUR LEA	11€	



Mijade

Albums – Jeunesse 9-15 ans – Romans apd de 15 ans

8575	UN CADEAU POUR LEA	5,20€
8577	UN GOUTER AVEC LA LUNE	11,50€
8578	UN GOUTER AVEC LA LUNE	5,20€
8580	UN JOUR, JE SERAI POMPIER	12€
8581	UN LOUP DANS LE POTAGER	7€
8583	UN LOUP DANS LE POTAGER	5,20€
8585	UN LUTIN A L'ECOLE	11€
8587	UN NOEL SOUS LA NEIGE	11,50€
8589	UN SALE LIVRE ROMAN 9-15 ans	7€
8591	UNE (PETITE) HISTOIRE ET AU LIT	15€
8595	UNE PETITE SOEUR POUR FENOUIL	12€
8593	UNE PETITE SOEUR POUR FENOUIL	5,20€
8596	UNE PROMENADE DANS LE VENT	11€
8598	UNE TAUPE AU CLAIR DE LUNE	5,20€
3966	UNE, DEUX, TROIS SOURIS	11€
8600	UNE, DEUX, TROIS SOURIS	5,20€
8601	LE VETERINAIRE	6€
8602	VIEIL ELEPHANT	11€
8602	VIEIL ELEPHANT	5,20€
8605	VILAIN CRAPAUD CHERCHE JOLIE GRENOUILLE 9-15 ans	6,50€
8607	VITE PERE NOEL WARNES TIM	5,20€
8608	VITE PERE NOEL SYKES JULIE	11,50€
8069	VITE, VITE, PAPA !	11€
8610	VIVE LA NEIGE	11€
8611	VIVE LA NEIGE	5,20€
8612	VOLEUR DE FROMAGE	12€
8613	VOLEUR DE PETIT DEJEUNER	5,20€
8614	VOLEUR DE VIES ROMAN apd de 15 ans	9€
8615	VOYAGE	13€
8616	VOYAGE DE PLUME	12€
8617	ZEPHIR	11€
8618	ZEPHIR	5,20€
8619	ZOUM LE ZEBRE	11€

Mijade àpd de 15ans



Mijade àpd de 9-15ans



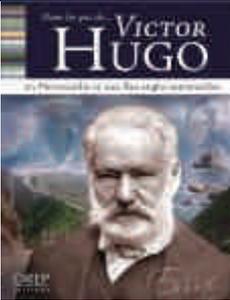
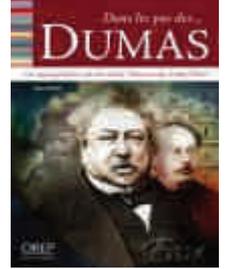


LITTÉRATURE ESSAIS & BIOGRAPHIES

 <p>Art. 8436</p>	<p>Au pays et dans l'oeuvre de Jules Barbey d'Aurevilly</p> <p>Cet ouvrage révèle au lecteur les lieux auxquels s'attachent tels ou tels épisodes des romans ou des écrits intimes de Jules Barbey d'Aurevilly. Ainsi vous sera dévoilé l'univers aurevillien grâce à la plume de Pierre Leberruyer qui reconstitua le Musée Barbey d'Aurevilly après la guerre. Il fut également journaliste à la Presse de la Manche et l'auteur de nombreuses publications sur le Cotentin. Ce guide de qualité vous invite à mettre vos pas dans ceux de Barbey d'Aurevilly grâce aux textes, photographies et documents contenus dans ce nouvel ouvrage. Vous comprendrez ainsi pourquoi ce pays a inspiré et inspire encore nos écrivains.</p>	<p>30,50€</p>
 <p>Art. 8438</p>	<p>Dans les pas de Gustave Flaubert</p> <p>Gustave Flaubert (1821-1880) rallie les suffrages de tous les Normands ; né à Rouen, d'ancêtres mi-Champenois, mi-Normands, il peut se prévaloir d'aïeux solidement installés à Caen et alentour, ainsi que dans le Pays d'Auge depuis le xvii^e siècle. Ce n'est donc pas sans raison si ses oeuvres - Madame Bovary, Un Coeur Simple et Bouvard et Pécuchet - sont singulièrement révélatrices de notre région aujourd'hui. Cet ouvrage vous propose de faire connaissance avec ces anciens de Normandie, ceux qui ont forgé le tempérament de l'écrivain - y compris l'« ancêtre iroquois » dont il affirmait descendre - puis de l'accompagner dans le cours de sa vie d'homme et d'écrivain majeur. Nous nous attacherons à révéler comment notre belle province a nourri son oeuvre : Yonville-L'Abbaye et Chavignolles - villages de Madame Bovary et de Bouvard et Pécuchet - sont indéniablement normands, mais où sont-ils réellement situés ? Gilles Henry a mené l'enquête, à partir des faits historiques et littéraires, connus ou inédits, et reconstitué la véritable aventure de ces romans d'exception, Madame Bovary en tête.</p>	<p>30,50€</p>
 <p>Art. 8441</p>	<p>Dans les pas de Maurice Leblanc</p> <p>Le charme incontestable des aventures d'Arsène Lupin vient en partie de ce que l'imaginaire - et quel imaginaire ! - y est relié de la manière la plus précise et la plus vivante à l'histoire et à la géographie. L'une des activités préférées de Maurice Leblanc consistait à parcourir de beaux paysages - si possible à bicyclette - à la recherche des vieilles villes riches d'un long passé et de souvenirs littéraires. Il aimait notamment les « Tours de France balzaciens » et voyagea souvent sur les traces de ses écrivains préférés.</p> <p>C'est à un « Tour de France lupinien » que convie ce livre, dans lequel quelques pays voisins sont aussi évoqués. Bien sûr, Paris et Rouen, où vécut le plus souvent Maurice Leblanc, offrent de multiples promenades, et trouvent ici une place de choix. Les innombrables lecteurs de Maurice Leblanc se doutent bien que la vallée de la Seine normande et la côte du Pays de Caux occupent une place privilégiée : celle qu'elles occupaient dans la sensibilité exacerbée du père d'Arsène Lupin.</p>	<p>25,50€</p>

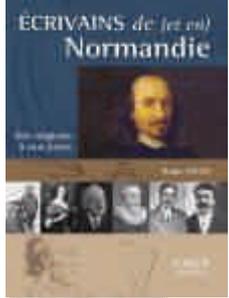
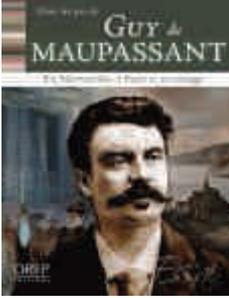


LITTÉRATURE ESSAIS & BIOGRAPHIES

 <p>Art. 8443</p>	<p>Dans les pas de Victor Hugo</p> <p>Ce livre est une invitation à découvrir la Normandie et les îles anglo-normandes avec un guide aux multiples talents, Victor Hugo. En compagnie de ce voyageur infatigable, ardent défenseur du patrimoine, nous parcourons, en diligence ou à pied, les routes de Normandie, nous longeons les côtes de la Manche, nous remontons la Seine du Havre à Rouen, en passant par Villequier, nous admirons abbayes, cathédrales, églises, châteaux de l'époque ducale, nous entrons dans l'intimité des îles de Sercq, de Jersey et de Guernesey où nous découvrons l'étonnante maison d'exil du poète profondément engagé dans les luttes de son temps, Hauteville House. Pour que nous soyons véritablement au côté de Victor Hugo, cet ouvrage réunit ses agendas, ses carnets, ses poèmes, ses dessins, des extraits de ses lettres et de ses romans qui évoquent ses nombreux voyages et séjours en Normandie et dans l'Archipel de la Manche.</p> 	30,50€
 <p>Art. 8445</p>	<p>Dans les pas des Dumas</p> <p>« Dans les pas des Dumas » sont le fruit d'une longue histoire, mouvementée et riche : elle permet de passer d'une famille cauchoise, les Davy de la Pailleterie, vivant au château de Bielleville aux écrivains Alexandre Dumas père et fils, auteurs de si grands succès de par le monde. Comment s'effectue le changement de patronyme ? Par Thomas Alexandre, mulâtre né en 1762 à Jérémie, en Haïti actuel, d'Alexandre Davy de la Pailleterie, noble normand décaqué et de Céssette Dumas, femme noire de l'île.</p> <p>Le jour venu, en 1786, Thomas Alexandre s'engage dans les dragons de la reine et choisi son « nom de guerre » : Alexandre, prénom paternel, Dumas patronyme maternel. Il deviendra général sous Napoléon, héros militaire malheureusement écarté par l'Empereur. En 1813, un jugement du tribunal de Soissons entérinera le nom complet : « Alexandre Dumas marquis Davy de la Pailleterie », que les deux écrivains utiliseront pour lutter contre le racisme.</p>	30,50€

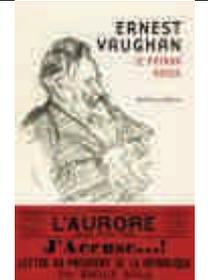


LITTÉRATURE ESSAIS & BIOGRAPHIES

  <p style="text-align: center;">Art. 8448</p>	<p>Écrivains de (et en) Normandie</p> <p>Il serait évidemment illusoire (et inutile) de tenter de recenser tous ceux qui ont tenu la plume en Normandie depuis le Xe siècle, et laissé derrière eux quelque ouvrage. Roger Jouet en retient dans ce livre environ 200, auxquels il consacre une notice plus ou moins développée. C'est dire qu'au-delà des incontournables Corneille, Flaubert, Maupassant et Barbey d'Aurevilly, il accueille beaucoup d'écrivains moins connus, parfois oubliés, mais non sans mérites. Tous ces auteurs, Roger Jouet les évoque en s'attachant avant tout à leurs liens avec la Normandie. Y ont-ils vécu longtemps ? Y sont-ils revenus s'ils avaient dû la quitter ? A-t-elle inspiré leur oeuvre ? Plus que des biographies ou des études des oeuvres, c'est ce rapport à la Normandie que l'on a constamment privilégié. D'une plume alerte, qui n'exclut ni la critique ni l'humour, Roger Jouet nous fait parcourir dix siècles de littérature normande. Revendiquant le droit à l'arbitraire dans le choix des auteurs, il revendique aussi sa pleine liberté de jugement, qui lui fait préférer Saint-Amant au tyran des lettres Malherbe, et avouer ses réserves sur Barbey d'Aurevilly.</p>	<p>30,50€</p>
 <p style="text-align: center;">Art. 8451</p>	<p>Guy de Maupassant - En Normandie, à Paris, en voyage</p> <p>Guy de Maupassant est l'un des auteurs favoris des réalisateurs de la télévision qui adaptent régulièrement ses ouvrages. Déjà, en son temps, Claude Santelli avait fait merveille, d'autant plus qu'il connaissait admirablement bien la campagne cauchoise. De nos jours, Gérard Jour'd'hui a repris le flambeau et propose des téléfilms de grande qualité. Non seulement l'esprit de l'écrivain est respecté, mais aussi celui de la Normandie ancestrale et traditionnelle. Quel Normand ne s'est pas retrouvé dans les chefs-d'oeuvre qu'on nous propose périodiquement ? Quel horsain ne s'est pas félicité de l'exactitude de ses observations en entendant les dialogues ou remarques de Maupassant ? Mais, très vite, on finit par s'interroger sur l'auteur. Quel diable d'homme a-t-il été pour parvenir à tant de lucidité, d'exactitude et de justesse ? Était-il naturellement doué pour l'écriture ou a-t-il beaucoup travaillé pour aboutir à cette prose si légère, si agréable et si claire ? Bref, les questions ne manquent pas à propos de Guy de Maupassant, à commencer par celle de son véritable lieu de naissance. C'est pour y répondre que cette étude invite à le redécouvrir en le suivant en Normandie, à Paris et dans ses voyages.</p>  	<p>30,50€</p>

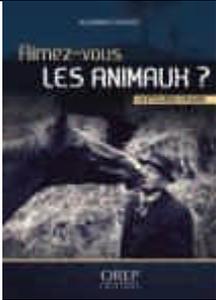
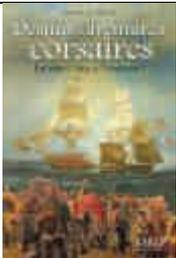
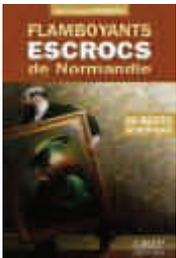
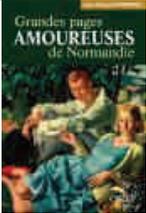


LITTÉRATURE ESSAIS & BIOGRAPHIES

 <p>272 pages Art. 8452</p>	<p>Guillou le Conquérant Guillou, fils aîné d'une famille modeste de paysans bretons, est né le 16 décembre 1880 à Bourbriac, petit village des Côtes d'Armor. Après de brillantes études au lycée de Morlaix, il entre à 19 ans comme commis aux ponts et chaussées et obtient son diplôme d'ingénieur par correspondance. Très indépendant, il crée son entreprise de travaux publics et s'installe à Caen en 1919. Il prend la tête de l'Association des sinistrés, après la grande inondation de 1925 et se lance dans la politique. Élu adjoint au maire en 1929, il crée le réseau d'égouts, détruit de nombreux taudis, distribue l'eau et l'électricité dans la ville. Travailleur, autoritaire, et peu diplomate, il s'est fait des ennemis parmi les notables caennais effrayés par le montant des dépenses engagées. Mais il est soutenu par le maire de l'époque, André Detolle. Il ne sera pas réélu en 1935 et reprendra la direction de son entreprise qu'il fermera en 1940 pour ne pas travailler pour les Allemands. Emprisonné pendant un mois et libéré juste avant le débarquement du 6 juin 1944, il deviendra maire à la Libération. Pendant douze ans, Guillou, qui a confié son entreprise à son fils, consacra toute son énergie à reconstruire sa ville de Caen. Vice-président de l'Association des maires de France, il est un des inspirateurs de la loi d'octobre 1946 qui a organisé la réparation des dommages de guerre. Il sera réélu jusqu'en 1957. Vaincu par la maladie, il meurt le 27 février 1963, il y a aujourd'hui 50 ans.</p>	22€
 <p>152 pages Art. 8455</p>	<p>LE CANARIEN, ou la conquête des îles canaries Mai 1402. Un navire quitte La Rochelle à destination des îles Canaries. À son bord, un seigneur normand, Jean de Béthencourt accompagné d'un vendéen, Gadifer de la Salle. Quelques années plus tard, Jean de Béthencourt sera « Roy des Isles de Canare ». « Le Canarien », chronique du XVe siècle, est le récit de cette aventure haute en couleurs. Traduit pour la première fois en français moderne par Bruno Malfante, ce texte, connu des spécialistes, n'avait jamais été mis à la portée du grand public.</p>	14,20€
 <p>160 pages Art. 8457</p>	<p>Qui êtes-vous Monsieur de Tocqueville ? C'est en 1805 que naquit l'un des plus illustres représentants du département de la Manche : Alexis de Tocqueville (1805-1859). Le coup d'État du 2 décembre 1851 écourta sa carrière politique et c'est son rôle comme penseur politique que la postérité a conservé de lui. Cet ouvrage réalisé à l'occasion de l'exposition organisée aux archives pour célébrer le bicentenaire de sa naissance, se présente comme une interview fictive reposant sur une judicieuse sélection des meilleurs extraits d'Alexis de Tocqueville, agrémentée d'une somptueuse illustration. Il vise ainsi, en redonnant la parole à l'auteur, de permettre à nos contemporains de découvrir une personnalité attachante d'une époque qui ne l'est pas moins. Ce livre a reçu en 2005 le prix HERCULE Catenacci, décerné par l'Académie des sciences morales et politiques "pour soutenir la publication de livres d'histoire illustrés de luxe".</p>	20€
 <p>252 pages Art. 8460</p>	<p>Ernest Vaughan Le patron rouge Communiste à trente ans, il vécut l'exil à Bruxelles. De retour à Paris, il se lança dans le journalisme et participa à L'Intransigeant dont il se sépara lors de l'Affaire Dreyfus pour fonder le journal L'Aurore au sein duquel il fut, avec Zola et Clémenceau, le principal artisan de la parution de " J'accuse...! ". Retiré du journalisme en 1903, il devint administrateur de l'hôpital des Quinze-Vingts jusqu'en 1919.</p>	20€

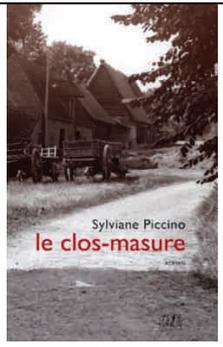


LITTÉRATURE ROMANS & NOUVELLES

 <p>Art. 8462</p> <p>200 pages</p>	<p>Aimez-vous les animaux ?</p> <p>Ce livre-là ne vous proposera pas de visiter un zoo ni de visionner pour la énième fois un documentaire sur la vie sauvage des gnous, de la panthère des neiges ou des gazelles dorcas. Ce livre-là est tout simplement une belle histoire d'amour qui possède tous les ingrédients de l'amour : la passion, la tendresse mais aussi la haine et la rancune. La rancune ? Elle est tenace chez ce cheval qui est sur le point de faire un mauvais sort au militaire qui l'a maltraité. La tendresse ? Elle est époustouflante chez ce pur sang qui protège un bébé entre ses jambes. Chez les animaux, l'amour est inscrit au fond de leur mémoire. C'est un lion qui attend de revoir son maître avant de mourir ; c'est un chat qui traverse la France pour retrouver ceux qu'il aime ; c'est un corbeau qui revient à tire d'aile pour se poser sur l'épaule de son maître ; c'est une chouette qui ne peut vivre sans celui qui l'a apprivoisée...</p> <p>Humour, aussi, avec ce chien désopilant qui n'hésite pas à prendre le train pour la gare Saint-Lazare et qui revient de Paris comme si de rien n'était. La vache sauvée de l'abattoir, le cheval qui échappe à sa condamnation à mort, le canard pittoresque ou la vieille ourse qui confie ses bébés à un chasseur. Ce sont là une vingtaine d'histoires, plus étonnantes les unes que les autres, une vingtaine d'histoires vraies qui vous feront vivre un moment de pur bonheur.</p>	<p>9,75€</p>
 <p>Art.8464</p>	<p>Destins et aventures corsaires En mer ! Sus à l'ennemi !</p> <p>Si vous aimez les aventures corsaires, ce livre s'adresse à vous. Conçu par un spécialiste de la question, à destination du grand public, il raconte clairement, et de manière vivante, ce que vous voulez savoir sur la guerre de course. C'est avant tout l'aventure humaine des équipages, du petit mousse au capitaine. Qui étaient ces gens ? Quelles étaient leurs motivations ? Quelle vie menaient-ils en mer ? Sur quels bâtiments ? Avec quelle artillerie ? Quelles étaient leurs stratégies, leurs tactiques ? Y avait-il des risques ? Qui étaient les armateurs corsaires ? Rompant avec une tradition de terrien et des préoccupations essentiellement économiques - combien ça coûte ? Combien ça rapporte ? - l'auteur explique d'une manière simple l'activité d'un point de vue marin. Il met aussi en lumière l'évolution de ces risques, du règne de Louis XIV à l'Empire de Napoléon Ier, et leurs conséquences sur l'activité maritime. 240 pages</p>	<p>22€</p>
 <p>Art.8466</p>	<p>Faits Divers en Normandie - De l'étrange au Diabolique</p> <p>La société d'aujourd'hui, rationaliste et matérialiste, a tendance à considérer que beaucoup d'événements insolites, allant de l'étrange au diabolique, ne sont que des fables. Erreur !... Cet ouvrage démontre que la réalité, très souvent, dépasse la fiction. Il entraîne le lecteur dans quarante-quatre Histoires, tirées des archives historiques, de la gendarmerie, de la police, de la presse ou de témoignages recueillis par l'auteur. 176 pages</p>	<p>17,20€</p>
 <p>Art.8469</p>	<p>Flamboyants escrocs de Normandie</p> <p>Passionnants et emblématiques, touchants et pitoyables, machiavéliques et inquiétants, tels apparaissent ces " enfants de la Matte " de jadis. Tels sont aussi ces Flamboyants escrocs de Normandie. Trempant sa plume alerte aux sources historiques les plus rigoureuses, l'auteur fait revivre cette pléiade d'escroqueries, brochant chacune d'elles comme autant d'haletantes nouvelles. Nul doute que ce recueil étonnera encore les lecteurs passionnés de Normandie. 160 pages</p>	<p>17€</p>
 <p>Art.8471</p>	<p>Grandes pages amoureuses de Normandie</p> <p>Trempant sa plume alerte aux sources historiques les plus rigoureuses, l'auteur fait revivre cette pléiade d'histoires d'amour, brochant chacune d'elles comme autant d'haletantes nouvelles. Cette terre dont un des plus fameux fromages a une forme de cœur ne peut avoir pour contour que la passion et l'amour, aussi la plume de l'auteur a tracé la carte du tendre, de destinées extraordinaires en faits divers étonnants, d'affaires judiciaires en chefs-d'oeuvre du patrimoine. 168 pages</p>	<p>17€</p>

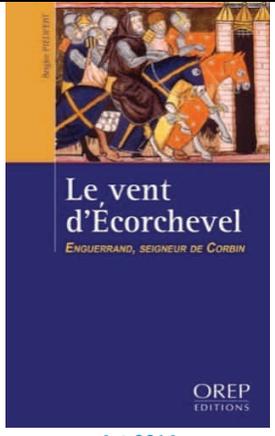


LITTÉRATURE ROMANS & NOUVELLES

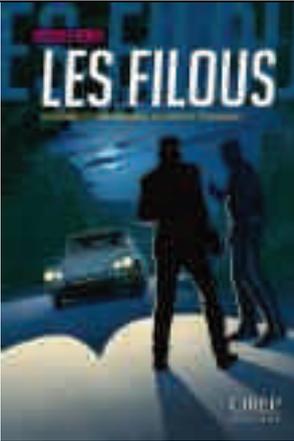
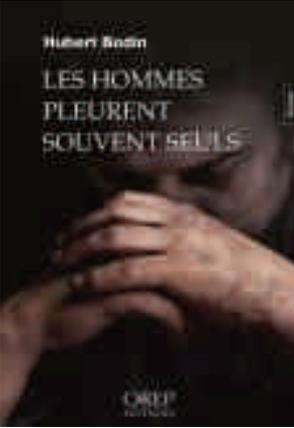
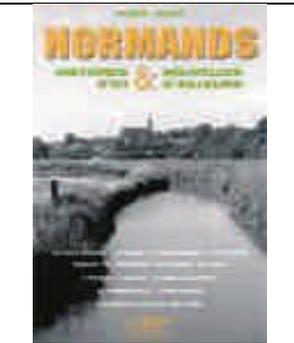
 <p>Art.8473</p>	<p>L'espion du jour J</p> <p>Action, histoire d'amour, trahisons, rythment cette histoire qui se déroule à une vitesse folle en quelques jours. Elle tient le lecteur en haleine du début jusqu'à la fin.</p> <p>Si le premier opus, Si on te demande , était inspiré d'une histoire vraie, L'espion du Jour J est entièrement romancé. Cette histoire démontre également que la seconde guerre mondiale a révélé tout ce qu'il y a de meilleur et de pire chez l'être humain.</p> <p>192 pages</p>	<p>17€</p>
 <p>Art.8475</p>	<p>Le cargo en délire</p> <p>Un café à matelots, le port du Havre, les années folles. Le cargo Cayes appareille pour San Francisco. Cinq mois de mer et puis la rébellion et la dérive quand les mutins se font contrebandiers sur les côtes d'une Amérique en pleine Prohibition.</p> <p>Les aventures tragiques d'un cargo en perdition sur l'Atlantique nord. Un roman maritime dans la plus pure tradition.</p> <p>232 pages</p>	<p>18,30€</p>
 <p>Art.8477</p>	<p>Le clos-masure</p> <p>1895, le pays de Caux entre la ferme et l'usine... Le pays de Caux à la fin du XIX^e siècle, à l'apogée d'un monde paysan, la naissance des industries dans les vallées cauchoises. Près de Bolbec, René Noël exploite un closmasure, et voit ses enfants désertir la campagne pour travailler dans les filatures. Un roman rural à la croisée de deux mondes, si différents et pourtant si proches.</p> <p>288 pages</p>	<p>19,30€</p>
 <p>Art.</p>	<p>Le Havre 44 - Un U-Boot, un espion, un trésor UN ROMAN D'ESPIONNAGE HALETANT</p> <p>Couler un sous-marin, rien de plus normal après tout puisque sa vocation première est d'aller sous la mer. Sauf que là, il est plutôt question de le remplir d'eau et de l'envoyer par le fond dans le port du Havre après l'avoir fait exploser. Un U-boot, submersible allemand, est sur le point d'appareiller avec un équipage de dignitaires nazis. Sa destination ? L'Amérique du Sud, vers une terre d'accueil peu regardante sur l'origine et le passé de crapules et de criminels de guerre. Greg Honey, agent secret francoanglais, repart pour une nouvelle mission en Normandie en ce mois d'août 1944. Son objectif est de couler ce sousmarin pour l'empêcher de partir et ramener en Angleterre un des nazis, l'inventeur du moteur à réaction, que les Américains veulent récupérer à tout prix pour lancer leur programme spatial. Sur le papier, l'opération s'annonce délicate. Sur le terrain, rien ne se passera comme prévu. Surtout lorsque Honey découvrira que les torpilles ont laissé place à un chargement inattendu et inestimable. Comme les deux précédentes aventures de Greg Honey (Si on te demande et L'Espion du Jour J), ce roman se déroule sans temps mort. Il mêle action, histoire d'amour. Et humour, aussi.</p>	<p>9,90€</p>



LITTÉRATURE ROMANS & NOUVELLES

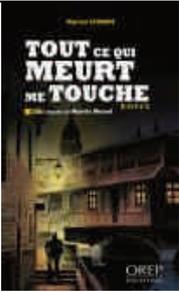
 <p>Art.4368</p>	<p>Le printemps revient toujours Prix du Roman Reine Mathilde 2014 Juin 1919 : l'arrivée d'un officier belge dans un petit village du Bessin - Sommervieu - intrigue la population. Son intrusion dans la vie des habitants va bouleverser les moeurs et les usages de ces citoyens encore traumatisés par les nombreux deuils occasionnés par la guerre.</p> <p>L'auteur élabore, à travers ce passionnant roman, une formidable fresque sociale portant sur une période trop méconnue de l'histoire : l'après-guerre 1919-1922.</p> <p>446 pages</p>	<p>22€</p>
 <p>Art.9013</p>	<p>Le vent d'Écorchevel - La vengeance de Thybaudin Le 16 mai 1364, la défaite de Cocherel éloigne pour un temps Enguerrand, le seigneur de Corbin, de sa chère Normandie et fait de lui un traître au roi de France. Réfugié à la cour du roi de Navarre, à Pampelune, il y occupe de nouvelles fonctions et devient l'homme de confiance de Charles II. Il va également y connaître l'amour de Paquita, une jeune dame de compagnie de la reine, qui lui donnera un fils, Gonzalo. Cependant, toutes ces années passées loin de France ne le détournent pas de son objectif : retrouver son domaine normand de Saint-Pierre-de-Cormeilles, dans l'Eure, et, lorsque le roi le charge d'assurer la protection de la reine lors du retour de celle-ci dans leur comté d'Évreux, il reprend le chemin de la Normandie avec la ferme intention de s'y installer avec femme et enfant. Mais il ignore que son fils bâtard, Florimond, et Thybaudin, l'ancien renardier de son domaine, attendent sans relâche depuis des années, le moment opportun de sa réapparition en Normandie pour assouvir une vengeance aussi implacable qu'impitoyable.</p>	<p>15€</p>
 <p>Art.9012</p>	<p>Le Vent d'Écorchevel - Thomassin de Malaurty La vengeance de Thybaudin a réduit en cendres le domaine de Corbin, et, après la mort d'Enguerrand, le seigneur des lieux, il n'en reste plus qu'un amas de pierres calcinées et des ruines fumantes. Mais aussi deux fils, Florimond et Gonzalo. Ignorant tout de leur existence mutuelle, ils n'ont en commun que ce père fantasque et violent qui leur a légué en héritage son bien le plus cher : son domaine de Corbin, là-bas à Saint-Pierre-de-Cormeilles, dans l'ancien comté d'Évreux. Tout les éloigne. Et pourtant, bien malgré eux, ce lien fraternel va s'imposer à eux et bouleverser leur vie. Qui aurait pu dire que leurs destins les réuniraient sur le chemin du domaine de Corbin ?</p> <p>144 pages</p>	<p>15€</p>
 <p>Art.9014</p>	<p>Le vent d'Écorchevel - Enguerrand, seigneur de Corbin En plein Moyen Âge, en 1349, la Peste Noire sévit en Europe. La Normandie n'est pas épargnée et de nombreuses villes telles Caen, Valognes, Cormeilles, Montivilliers, Pont-Audemer, sont de surcroît ravagées par les conflits de la guerre de Cent Ans. Enguerrand, dit le Corbin, capitaine de compagnie sans foi ni loi, s'approprie un domaine abandonné de ses habitants décimés par la peste, et s'en proclame le seigneur absolu. Il n'a de cesse de vouloir le faire prospérer à tout prix, et pour arriver à ses fins, il y amène Almodis, sa jeune soeur qu'il a confiée enfant à la puissante abbesse de Montivilliers. Il partira cependant se battre aux côtés de Charles II, comte d'Évreux et roi de Navarre, surnommé plus tard Charles le Mauvais. Combien de temps encore Enguerrand parviendra-t-il à demeurer le seigneur de Corbin ?</p> <p>160 pages</p>	<p>15€</p>



 <p>288 pages Art.9015</p>	<p>Les Filous - Mystères et contrebande au pays du Calvados Prix de l'académie des Sciences, Belles-Lettres et Arts de Rouen 2017</p> <p>Dans les années 70, en Normandie (Cotentin), André Vallier se livre au trafic de calvados plus par vengeance que par goût. En 1934, son père a été tué malencontreusement lors d'une violente échauffourée entre paysans et douaniers. Fin lettré et diplômé en droit, entouré d'amis villageois fidèles et tout aussi filous que lui – insoupçonnable donc – Vallier parcourt la région depuis des années, au volant de sa DS chargée d'alcool de fraude. Jusqu'au jour où un agent particulièrement malin et teigneux des Contributions indirectes commence à le soupçonner et à le pister. Tous les éléments du drame se mettent alors en place.</p>	<p>22,50€</p>
 <p>160 pages Art.9016</p>	<p>Les hommes pleurent souvent seuls</p> <p>Charles Jarniak, un Polonais venu à la fin de la dernière guerre travailler à Marles- les-Mines, près d'Auchel, vit seul depuis plus de dix ans dans un ancien coron aujourd'hui déserté. Les rues rectilignes aux maisons murées de parpaings grisâtres offrent le triste spectacle d'une cité fantôme où seul règne le silence. Charles Jarniak, l'ancien mineur maintenant âgé de 75 ans, refuse le présent et passe sa vie entre ses journaux, témoins d'une époque révolue, et des souvenirs qui le hantent. Un jour, un autre homme, étrange, mystérieux, arrive dans la cité abandonnée. Il va dévoiler son drame, identique à celui de Charles Jarniak. Peu à peu, une curieuse relation va s'établir entre les deux hommes que tout sépare, et dans laquelle l'un, résigné, trouve la force d'accepter son sort tandis que l'autre renoncera à sa haine qui l'empêche de vivre. Après Le magicien du bonheur et La tête en deux, Hubert Bodin nous invite, dans ce face-à-face entre un ancien mineur et un enseignant, à une grande leçon d'humanité.</p>	<p>18€</p>
 <p>Art.9017</p>	<p>Les morts-vivants de l'antifer</p> <p>1910. Un cap-hornier parti du Havre pour la Nouvelle-Calédonie, l'Antifer, fait naufrage sur une petite île du Pacifique. Quelques rescapés, échoués sur une terre perdue, vont peu à peu réinventer un monde où chacun devient ce qu'il aurait toujours voulu être.</p> <p>218 pages</p>	<p>17,30€</p>
 <p>Art.9018</p>	<p>Normands, histoire et nouvelle d'ici et d'ailleurs</p> <p>Des nouvelles comme on craignait qu'il ne s'en écrive plus ! Des nouvelles avec une histoire, une intrigue et une chute ! On songe aux plus grands noms du genre, tant la qualité de la langue et du récit sont évidents. Si le cadre est le plus souvent normand, et même bas-normand, les personnages sont universels dans leurs passions, leurs travers, voire leur folie. Tous, à quelque siècle que l'auteur les situe, sont aux lisières de la norme, tout près de basculer dans la marge. Mais n'est-ce pas là le lot de la condition humaine ?</p>	<p>10,25€</p>



LITTÉRATURE ROMANS & NOUVELLES

 <p>432 pages Art.8481</p>	<p>Onze siècles de Normandie et de Normands Ce livre voudrait contribuer à illustrer pour eux ce que furent ces onze siècles normands. Pas seulement au travers des dates, des ducs et des guerres, mais aussi par l'évocation des inventeurs, des savants, des écrivains et artistes, des arbres et des plantes, des originaux et marginaux, des saints, des infortunés au destin tragique... bref, de tous ceux qui ont fait la Normandie, dans tous les domaines. Et, pour mieux symboliser ces onze siècles, on a retenu pour chaque thème onze entrées, au prix de choix forcément arbitraires.</p>	<p>22,50€</p>
 <p>Art.8484</p>	<p>Si on te demande... De Caen à Paris, en passant par Honfleur, le lecteur est entraîné dans une palpitante histoire qui relate les exploits d'un résistant normand et franco-britannique hors du commun. 168 pages</p>	<p>17,00€</p>
 <p>Art.8486</p>	<p>Tout ce qui meurt me touche Le cinéaste charismatique a besoin de quelqu'un pour accueillir ses invités en son absence, une mission d'intérim rêvée pour Martin Mesnil. Seulement, la propriété du septuagénaire est lourde de secrets et ce qui ne devait être qu'un travail agréable va vite se transformer en cauchemar hanté par des jeunes filles en pleurs. 174 pages</p>	<p>9,90€</p>
 <p>Art.8488</p>	<p>Un Jour en Normandie - Coffret Tome 1&2 Lors de la sortie du premier tome de « Un Jour en Normandie », un journaliste a écrit : « Michel de Decker connaît un nombre incroyable d'anecdotes sur la Normandie. Et surtout, il a ce talent de les mettre en scène en deux ou trois pages. C'est rondement mené. De Rollon à De Gaulle, des cloches de Corneville à Offenbach, ce livre est un régal. (Paris-Normandie 30 mai 2009). « Michel de Decker, c'est le talent du conteur » ajoute ce même critique. Avec la parution du Tome 2, le travail de l'historien demeure et l'on en apprend beaucoup sur cette belle Normandie qui est assurément une des plus riches provinces de France. 630 pages</p>	<p>45,00€</p>

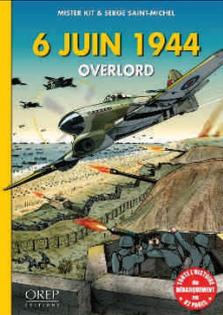


HUMOUR ET JEUNESSE

 <p>80 pages Art.8491</p>	<p>Brèves de haras</p> <p>C'est à l'automne 1974 qu'ont été confiées à Tanneguy de Sainte Marie les commandes de la création puis de la gestion de la jumenterie expérimentale du haras du Pin. À la fois enseignant et examinateur au sein de l'École des Haras, dans le domaine de la physiologie de la reproduction équine chez l'étalon et chez la jument, ce jeune hippotechnicien, intégré à la petite équipe de chercheurs de l'INRA spécialisée dans ces domaines, a mis en place au Pin la première unité française de développement et de vulgarisation des nouvelles techniques de reproduction équine que furent l'échographie, la synchronisation des oestrus, les spermogrammes, l'insémination artificielle, la congélation de la semence, la récolte, le transfert et la congélation des embryons, l'induction du poulinage, le suivi des étalons et des juments subfertiles de même que la gestion de quelques célèbres étalons délicats. Dans le cadre de la vulgarisation généralisée de ces techniques, ses activités de missionnaire l'ont amené à parcourir toutes les régions françaises avec quelques incursions à l'étranger. Tout en ayant été en résidence au Haras du Pin, de Montier-en-Der, de Blois, de Hennebont puis à nouveau du Pin, il a ainsi prêché la bonne parole et les bonnes manières dans des dizaines de stations de monte des Haras Nationaux. Ce faisant et durant près de quarante ans, l'auteur a récolté les remarques, anecdotes, réflexions, bons mots et autres commentaires qui composent ce petit extrait de florilèges (publiables !) rassemblés dans cet ouvrage.</p> <p>80 pages</p>	<p>13,20€</p>
 <p>80 pages Art.8492</p>	<p>Brèves de Tour</p> <p>« Quand le Tour de France passe, la France est sur le pas de la porte » note Tristan Bernard à propos de la parenthèse enchantée que constitue l'épreuve de cyclisme sur route. Avec la Coupe du monde de football et les Jeux olympiques, le Tour de France cycliste s'avère l'un des événements sportifs planétaires, à telle enseigne que le chroniqueur Antoine Blondin affirmait que : « Le Général De Gaulle est le président des Français onze mois sur douze. En juillet, c'est Jacques Goddet. » Goddet, directeur de la course de 1936 à 1987. Depuis le premier Tour en 1903, mots d'esprit, anecdotes et petits secrets émaillent l'histoire de cette République estivale. En voici un bref florilège. 80 pages</p>	<p>13,20€</p>
 <p>72 pages Art.8494</p>	<p>Arsène Lupin - L'Aiguille creuse (BD)</p> <p>Arsène Lupin est gravement blessé lors d'un cambriolage qui tourne mal. Il réussit tout de même à se cacher dans le domaine qui entoure le manoir qu'il vient de visiter. Les métayers encerclent aussitôt le parc où s'est réfugié Lupin. Trois jours plus tard, et malgré l'aide de la police, celui-ci est toujours introuvable. C'est alors que débarque Isidore Beautrelet, un jeune lycéen de 17 ans à l'intelligence exceptionnelle. Bien décidé à montrer au monde entier que son esprit vaut celui de Lupin, il annonce aux policiers qu'il va découvrir où se terre le gentleman cambrioleur. Le lendemain, Isidore met à jour la cachette de Lupin. Mais malheureusement, celui-ci n'a pas survécu à ses blessures. Les gendarmes qui remontent le corps inanimé de Lupin découvrent un étrange parchemin incompréhensible dans ses poches. Pour eux, c'est un papier sans importance mais pour Isidore, c'est un code qu'il faut décrypter. Le jeune homme s'y attèle durant de longues journées. Après des semaines de recherches infructueuses, il finit par comprendre que le parchemin codé évoque une aiguille creuse où serait caché le trésor des rois de France. C'est alors qu'Arsène Lupin, que tous croyaient mort, frappe à sa porte... Découvrez ou redécouvrez en bande dessinée le célèbre chef-d'oeuvre du récit à énigmes de Maurice Leblanc !</p>	<p>15,20€</p>



JEUNESSE

 <p>Art.4329</p>	<p>BD 6 Juin 1944 – Overlord - BD</p> <p>Associant images et textes, elle peut tout à la fois être apparentée au cinéma et à la littérature mais a le don de faire court en allant à l'essentiel. Voilà certainement pourquoi elle se lit avec autant d'intérêt, que l'on soit enfant, ado, parent ou grand-parent.</p> <p>Puisse cet ouvrage à la fois transmettre le message des anciens qui connurent ces combats et cette période d'occupation, et passionner les plus jeunes en leur apprenant le prix de la liberté.</p> <p>Ce sont les vœux que je formule en soutenant au nom du Comité du Débarquement l'initiative de cette réalisation.</p>	<p>15,50€</p>
 <p>120 pages / Art.4330</p>	<p>Bleu, fer de lance</p> <p>La rumeur parlait de l'exécution sauvage d'une quinzaine de soldats français accusés de désertion. Quelques mois plus tard, des inconnus tentaient de s'emparer des plans du nouveau char Renault FT. Les deux affaires étaient-elles liées ? Et pour quelles raisons ? C'est ce que Jules Besson et son fidèle labrador allaient tenter de savoir.</p>	<p>7,50€</p>
 <p>118 pages / Art.4331</p>	<p>Bleu, la dernière cible</p> <p>Metz. 8 décembre 1918. Le Président Raymond Poincaré, Pétain, Clemenceau, Joffre, Foch et Pershing sont réunis sur la place de la République. Une véritable aubaine pour un tireur embusqué. Jules Besson et Bleu, son fidèle labrador, parviendront-ils à empêcher l'attentat qui se prépare ?</p>	<p>7,50€</p>
 <p>104 pages / Art.4332</p>	<p>Bleu, le fantôme de 23h17</p> <p>Soudain, Jules Besson comprit comment le traître transmettait ses informations aux Allemands ! C'était à la fois si simple et si extraordinaire ! Pour fêter sa découverte, il esquissa quelques pas de danse sans se douter que dans l'ombre, dissimulé derrière un mur à moitié démoli, quelqu'un l'observait !</p>	<p>7,50€</p>
 <p>120 pages / Art.7203</p>	<p>Bleu, Le piège de Douaumont</p> <p>- Sauve-toi, Bleu, sauve-toi !, hurla Jules Besson en levant les bras face à la dizaine de soldats qui les encerclaient. Tandis que le labrador franchissait d'un bond formidable le mur de la sacristie, Besson comprit au même instant que la mission destinée à délivrer le lieutenant Hélencourt venait de tourner au cauchemar.</p>	<p>7,50€</p>
 <p>84 pages / Art.4333</p>	<p>Bleu, Le silence des Armes</p> <p>Janvier 1919. Là-bas, un type seul, avec un labrador. Ça doit être eux. Qu'est-ce qu'on fait ? demanda Calet. Rien pour l'instant. On attend que Besson nous conduise jusqu'au trésor. On interviendra à ce moment-là. Et le chien ? Il ne risque pas de T'inquiète pas. C'est comme s'il était déjà mort, répondit Chanut en sortant un pistolet de sa poche.</p>	<p>7,50€</p>

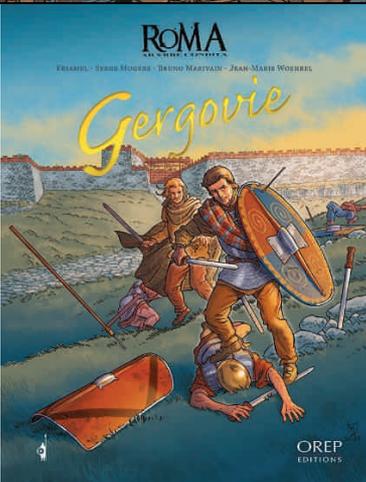


JEUNESSE

 <p>92 pages / Art.4337</p>	<p>Danger de mort sur la ligne Maginot 1940.</p> <p>Peu avant l'invasion de la France par les Allemands, en prenant ses fonctions sur la ligne Maginot, le capitaine Legendre ressentit un inexplicable malaise doublé d'un sentiment de danger imminent. Il ignorait pourtant qu'en se lançant sur les traces d'un mystérieux espion, le Feldwebel Jakkob, sa route croiserait celle d'un tueur en série, et qu'il mettrait la main sur le butin d'un hold-up commis onze ans plus tôt...</p>	7,50€
 <p>Art.4339</p>	<p>Go Geronimo - Sainte-Mère-Église - 6 juin 1944</p> <p>Revivez la formidable épopée des paras de la 82e division aéroportée américaine qui sautèrent sur Sainte-Mère-Église dans la nuit du 5 au 6 juin 1944</p> <p>Steve qui devait être le premier à franchir la porte du C-47 sentit son cœur battre la chamade. Cette fois, il n'était plus question de reculer.</p> <p>Go ! fit le largueur en lui tapant sur l'épaule.</p> <p>Geronimo ! scécria Barrow en plongeant dans le vide obscur de la nuit.</p> <p>Très vite, le ciel de Normandie se constella de centaines de corolles</p>	7,50€
 <p>72 pages / Art.4350</p>	<p>Les diables de Pegasus</p> <p>Partagez l'histoire de la prise du pont de Bénouville avec les hommes de la 6e division aéroportée britannique dans la nuit du 5 au 6 juin 1944.</p> <p>Dans le planeur n° 1, les soldats se tenaient par le bras dans l'attente du formidable choc qui ne manquerait pas de se produire lorsque l'avion prendrait contact avec le sol. Peu après, le Horsa laboura la terre dans une pluie d'étincelles avant de finir sa course à proximité des barbelés qui entouraient le pont.</p> <p>Tout le monde dehors ! Grouillez-vous, les gars ! hurla un officier en bondissant de l'appareil</p>	7,50€
 <p>80 pages / Art.4351</p>	<p>Les érables de sang</p> <p>Juno beach - 6 juin 1944</p> <p>- Ici Marcel Ouimet de Radio Canada. Je me trouve avec les hommes du Régiment de La Chaudière devant une petite station balnéaire nommée Bernières-sur-Mer. Des tirs d'obus en provenance des batteries allemandes s'intensifient autour de nous ! L'ordre de l'assaut est enfin donné !</p> <p>J'imagine l'émotion de nos valeureux soldats en ces instants historiques car, pour beaucoup, dans leurs veines, coule du sang français...</p> <p>De Montréal à Juno Beach, l'incroyable odysée des Canadiens qui, le 6 juin 1944, nous ont aidés à recouvrer notre liberté..</p>	7,50€
 <p>80 pages / Art.4352</p>	<p>Les étoiles de la liberté</p> <p>Slapton Sands ! Une plage anglaise de sinistre mémoire pour tous ceux qui, comme le capitaine Schroeder, en avril 1944, avaient participé à l'opération Tiger, la tragique répétition du débarquement en Normandie.</p> <p>Deux mois plus tard, à Utah Beach, Schroeder et ses hommes étaient bien décidés à venger la mort de leurs camarades</p> <p>À travers l'histoire de Leonard Schroeder, suivez l'épopée des soldats américains qui, le 6 juin 1944, ont recouvert les ténèbres de cinq années d'occupation sous une myriade d'étoiles. Les étoiles de la Liberté...</p>	7,50€
	<p>Les fantômes de Port-Winston</p> <p>De la construction du port artificiel d'Arromanches à la trahison d'un réseau de résistance locale, retrouvez les fantômes qui hantent aujourd'hui encore Port-Winston.</p> <p>Julie ne put s'empêcher de frissonner en fixant l'horizon. Les spectres, qu'elle avait pensé exorciser en venant ici, étaient de retour. Plus présents que jamais</p> <p>80 pages / Art.4353</p>	7,50€



JEUNESSE

 <p>Art.8497</p>	<p>Une plage en enfer</p> <p>Je m'appelle William Bishop. J'appartiens à la 1re Division d'Infanterie américaine, la fameuse Big Red One. Nous sommes le 6 juin 1944 et, dans quelques minutes, je vais débarquer sur la plage d'Omaha, dans le secteur de Easy Red. Une plage qui passera à la postérité sous le nom d'Omaha la sanglante... Voici mon histoire...</p>	<p>7,50€</p>
 <p>Art.4355</p>	<p>Les normands débarquent - Hastings 1066</p> <p>Là, à une quarantaine de mètres de haut et sur un plateau de quelques centaines de mètres de large, s'étend une forteresse encore plus redoutable que celles de Pevensey et de Hastings. C'est l'armée du roi Harold d'Angleterre, muraille continue de milliers de boucliers disposés en plusieurs rangs. Dressé sur son cheval, notre duc Guillaume lève son bâton de commandement. « Diex aïe ! » s'écrie-t-il. « À nous, les Normands, à toi, jeune Arnoul, de faire face au destin ! » Avec Arnoul, jeune Normand de 15 ans, amoureux de sa belle Mahaut, traversez la mer en compagnie de milliers d'hommes et de chevaux, droit vers l'Angleterre.</p> <p>80 pages</p>	<p>7,50€</p>
 <p>Art.4338</p>	<p>Dans les pas de Guillaume le Conquérant - Hastings 1066 - BD</p> <p>En 1066, Guillaume, duc de Normandie, lève une armée pour envahir l'Angleterre et s'emparer du trône. Maixent, jeune garçon issu d'une famille pauvre, accompagne de façon inattendue le comte Tancrede de Hautmesnil qui s'en va avec ses hommes rejoindre le chef normand sur la côte. C'est de là, profitant des vents favorables, que la flotte des conquérants va se lancer à l'assaut de l'Angleterre, le 28 septembre. À bord des navires, on craint les caprices de la mer, mais déjà, le jour se lève et les côtes ennemies se dessinent. Bientôt, ce sera Hastings et la bataille décisive.</p>	<p>12,50€</p>
 <p>Art.6135</p>	<p>Gergovie</p> <p>Cette bande dessinée historique permet de se replonger dans l'oeuvre de César et sa vision de la guerre des Gaules. Cette relecture s'enrichit des acquis récents de l'archéologie et donne ainsi une vue renouvelée de cet épisode de l'histoire, qui s'éloigne alors des récits et clichés traditionnels repris génération après génération. Une BD pleine de détails, qui se veut au plus près des faits rapportés par César, réinterprétés par les historiens et les archéologues à partir des découvertes les plus récentes. L'album, bien renseigné et bien dessiné, avec des restitutions de très haute qualité, notamment des camps fortifiés, le génie civil et militaire, les machines de la guerre des Gaules, dont le dénouement aurait pu modifier le cours de l'histoire.</p>	<p>18,90€</p>



JEUNESSE

	<p>Jeanne d'Arc - De feu et de sang</p> <p>Les ténèbres envahissent le royaume de France. Miné par la guerre et la famine, le pays risque de tomber aux mains des Anglais. Alors que le dauphin Charles, désavoué par sa propre mère, désespère de devenir un jour le roi, une jeune fille de Domrémy, guidée par des voix mystérieuses, sort de l'ombre et jure de le mener sur le trône. La prophétie de Merlin est en marche : « Le royaume perdu par une femme sera sauvé par une pucelle. » A la tête d'une petite troupe, portée par une ferveur et une volonté sans limite, celle que l'on nomme déjà Jeanne la Pucelle lève le siège d'Orléans. Derrière elle, le peuple de France reprend armes et courage pour se lancer à corps perdu dans la plus grandiose des épopées.</p> <p>Art.6134</p>	<p>15,50€</p>
--	---	---------------



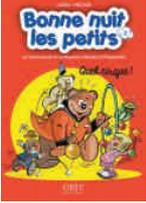
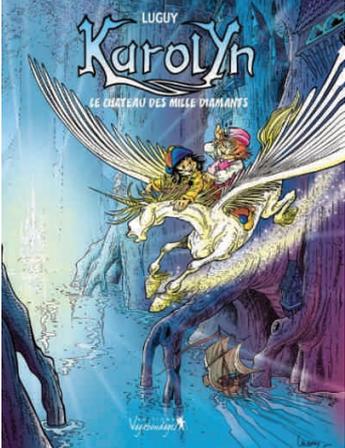
	<p>Frangin de Verdun</p> <p>- Frangin ! Un drôle de nom pour un âne, pas vrai ? Un nom dont je suis fier puisqu'il m'a été donné par un soldat durant la bataille de Verdun, ce gigantesque abattoir pour les animaux comme pour les hommes ! Voici donc mon histoire. Une histoire pleine de bruit, de fureur, d'amitié, de tendresse et de folle espérance. Une histoire qui, je l'espère, trouvera la Voie sacrée de votre coeur.</p> <p>Art.8499</p> <p>116 pages</p>	<p>7,50€</p>
--	---	--------------

	<p>BD 14-18 LA GRANDE GUERRE</p> <p>1914... Le plus terrible et sanglant des conflits de l'Histoire vient de débuter. Il entraînera dans la mort plus de 18 millions de soldats. Alors qu'il n'est encore qu'un enfant, Ulysse voit son père et son frère quitter sa lumineuse garrigue pour rejoindre les terres sombres et souillées par la guerre à l'est de la France. Un conflit qui se voulait court et qui durera plus de quatre ans, volant l'enfance du jeune garçon pour en faire un combattant, prêt à tomber sur le champ d'honneur pour sa patrie...</p>	<p>15,50€</p>
--	--	---------------

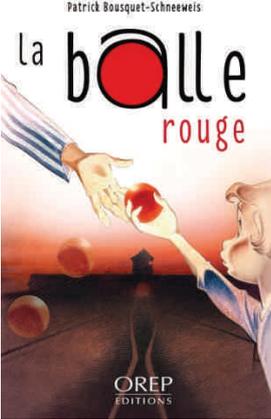
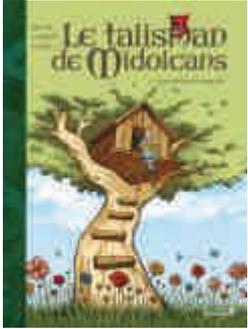
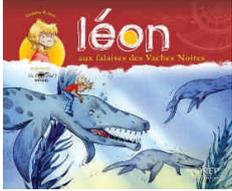




JEUNESSE

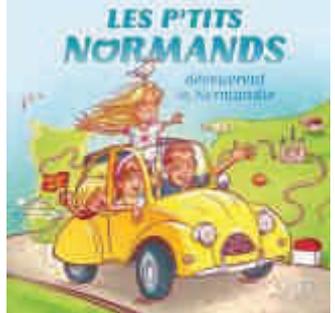
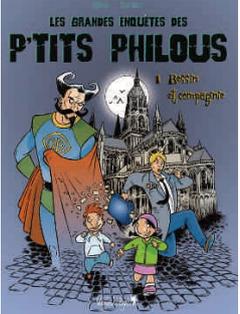
 <p>Art.8502</p>	<p>Bonne nuit les petits - Les aventures de Gros Nounours, Nicolas et Pimprenelle</p> <p>Sur leur nuage magique, le Marchand de Sable et Gros Nounours nous emmènent avec Pimprenelle, Nicolas et ce coquin d'Oscar rencontrer un petit fantôme, un magicien, un moustique, un éléphant, des danseuses étoiles et Nicky, personnage incroyable qui voyage dans le ciel... Plein d'autres surprises... à découvrir dans leurs aventures</p> 	<p>12,50€</p>
 <p>Art.8504</p>	<p>Bonne nuit les petits Tome 2 - Quel cirque !</p> <p>Place au cirque ! Entrez sous le chapiteau du cirque Napoli pour y applaudir Gros Nounours... Partez en montgolfière avec nos amis pour un voyage mouvementé, traversez l'Atlantique à la découverte des Indiens d'Amérique du Sud et vivez avec Gros Nounours, le Marchand de sable, Nicolas, Pimprenelle et Oscar une foule d'autres aventures...</p>	<p>12,50€</p>
 <p>Art.4356</p>	<p>Les nouvelles z'aventures d'Oscar et Mauricette - Les disparus de Verdun</p> <p>Tome 1 BD Des soldats français ont disparu sans laisser de traces... Au coeur de la bataille de Verdun, Oscar et Mauricette mènent l'enquête. Une enquête difficile et dangereuse qu'ils n'oublieront jamais !</p>	<p>10€</p>
 <p>Art.6133</p>	<p>Les nouvelles z'aventures d'Oscar et Mauricette - Tome 2 Alerte Rouge</p> <p>Oscar et Mauricette surprennent des malfrats en train de fouiller les environs des forts de Vaux et de Douaumont dans le but d'enrichir le musée privé d'un collectionneur. Mais nos amis ignorent que ces pillards ont découvert une caisse d'obus contenant du gaz moutarde... qu'ils ont décidé de vendre à des terroristes. Oscar et Mauricette parviendront-ils à empêcher l'irréparable ?</p>	<p>10€</p>
 <p>Art.8506</p>	<p>Karolyn - Le château des mille diamants</p> <p>Karolyn vit dans la forêt de Krozerland, en compagnie d'un étrange animal du nom de Plumty. Ce dernier, facétieux et gourmand, s'en prend à un lapin qui ne se laisse pas faire du tout. Las, Plumty se venge sur un champignon, et l'ingurgite avec voracité. Malheureusement, il s'agit d'un champignon vénéneux ; Plumty meurt. Karolyn, aux abois et triste, rentre chez lui terrassé de chagrin. Mais « tant qu'il y a de la vie il y a de l'espoir » lui dit un étrange insecte... Apparaît une fée ailée, donnant pour conseil à Karolyn de se rendre dans la forêt engloutie où vivent des petits hommes bleus, qui cultivent une fleur dont le suc pourra redonner vie à l'animal. Ni une, ni deux, voici Karolyn sur les chemins de l'aventure, qui vont lui faire croiser de nombreux et étranges personnages dont Boulbiquet, qui deviendra au fil des pages le fidèle compagnon de Karolyn. L'histoire navigue constamment entre l'aventure, l'humour et le merveilleux. Les sorciers croisent les pirates, les déserts regorgent de surprises, les univers variés se succèdent sans</p>	<p>11€</p>



	<p>interruption. Karolyn arrivera-t-il à sauver Plumty ? Seule la lecture de ce premier tome vous l'apprendra... Le principe des histoires de Karolyn repose sur le merveilleux, l'aventure, l'humour et le fantastique. Chaque album est prétexte à développer un univers différent. Dans ce premier tome, le héros se rend dans une forêt imaginaire où se trouve le fabuleux château des mille diamants, repaire de stupides et sinistres pirates.</p>		
 <p>Art 4344</p>	<p>La balle rouge « Une petite balle rouge qui traverse les grands drames de ce xxe siècle et raconte ce qu'elle a vécu C'est impossible ? Et pourtant Le petit Sam, heureux entre son papa Josué et sa maman Sarah, la reçoit pour son anniversaire et c'est sa meilleure amie. La catastrophe survient : la Rafle du Vel d'Hiver. La famille, juive, est emmenée avec des milliers d'autres sur le parcours de l'horreur. Après des jours et des nuits de misère dans des wagons à bestiaux, c'est l'arrivée sur le quai du « tri ». Les vieillards, les femmes et les enfants d'un côté, les hommes valides de l'autre Mais la petite balle rouge est là. Toujours. Elle reçoit toutes les confidences, elle est porteuse d'espérance... Des années plus tard, quand Lucie, sa nouvelle petite-fille, demande à son grand-père Josué de lui raconter son histoire, c'est la balle rouge, posée sur l'oreiller, qui prendra la parole » Extrait de la préface de Raymond Aubrac.</p>	9€	
 <p>Art.8509</p>	<p>Le talisman des Midolcans - Tome 1 : Geneviève Tomato Geneviève Tomato, jeune orpheline de 14 ans, vit à Paris avec ses grands-parents. Elle vient de terminer la lecture du roman Le Seigneur des Anneaux et, à la veille du départ en vacances, elle annonce fièrement qu'elle a fait son choix : elle sera romancière ! Sa grand-mère part lui acheter le nécessaire pour réaliser son grand projet chez le mystérieux M. Kelinto, dont l'activité secrète de sorcier ne se révèle que dans l'arrière-boutique de sa librairie-papeterie. Le lendemain, la famille Tomato prend la route, direction la Normandie. Geneviève a déjà en tête le premier chapitre de son fabuleux roman</p>	10€	
 <p>Art.8512</p>	<p>Le talisman des Midolcans - Tome 2 : Monsieur Kelinto Cette fois, ça y est ! Geneviève Tomato est romancière. Enfin, pour être plus précis, elle est en train d'écrire son premier livre. Guenièvre, l'héroïne de son grand récit, est prisonnière des Midolcans et va devoir expliquer les raisons de sa présence à Citadol, le traducteur... Les grands-parents de Geneviève s'inquiètent de la voir continuellement concentrée sur sa nouvelle passion... Discrètement, ils commencent à l'espionner, et c'est leur maladresse qui va engendrer l'impensable...</p>	10€	
 <p>Art.8514</p>	<p>Léon aux falaises des Vaches Noires Les aventures fantastiques du jeune Léon, un paléontologue en herbe aux falaises des Vaches noires. réalisé par le musée du Paléospace de Villers-sur-Mer 40 pages</p>	8,20€	



JEUNESSE

 <p>Art.8516</p>	<p>Les P'tits Normands à la plage</p> <p>Il fait beau, chouette !, Eva et Maxime vont à la mer ! Eva lance un défi à son frère : faire le plus beau château de sable ! Tout est bon pour rendre son château le plus joli possible : algues, coquillages, oeufs de raie... L'occasion de découvrir l'environnement des plages normandes : crabes et crevettes, mouettes, cabines de plage posées sur le sable, saut dans les vagues... La plage comme immense terrain de jeu... mais attention à la marée montante !</p>	<p>5,95€</p>
 <p>Art.8517</p>	<p>Les P'tits Normands cuisinent au beurre</p> <p>Eva et Maxime organisent un pique-nique 100 % normand sous les pommiers. Au programme : tartines de beurre, caramels d'Isigny, verres de lait, et bien sûr, l'inégalable tarte aux pommes ! Pour cela, ils doivent rassembler tous les ingrédients : acheter le beurre sur le marché, les oeufs et le lait à la ferme, le pain à la boulangerie, les caramels chez le marchand, cueillir les pommes et cuisiner la fameuse tarte. Une aventure qui tournera inévitablement en bataille de farine dans la cuisine avant de se terminer en festin sous les pommiers ! Miam, un vrai régal !</p>	<p>5,95€</p>
 <p>Art.8520</p>	<p>Les P'tits Normands découvrent la Normandie</p> <p>À bord de la mythique 2CV de papa, Eva et Maxime sillonnent les routes pour visiter les lieux emblématiques de la Normandie : le Mont-Saint-Michel, Caen et le château de Guillaume le Conquérant, les falaises d'Étretat, Rouen et sa cathédrale, Giverny et les jardins de Claude Monet, les plages du Débarquement. Un voyage où culture rime avec aventure et qui met en valeur les beautés normandes !</p> 	<p>5,95€</p>
 <p>Art.4354</p>	<p>Les grandes enquêtes des p'tits Philous</p> <p>Un homme et une petite mamie ont malencontreusement échangé leur sacoche. Phil se précipite aux trousses de l'homme pour lui faire part de son erreur, mais un coup de matraque sur la nuque l'invite à comprendre qu'il aurait mieux fait de rester assis en terrasse... Le lendemain matin, il découvre dans un journal local que la banque des « fermiers normands » vient d'être dévalisée. L'article est de la journaliste Vigorette Legrand, dont il est secrètement épris. Phil décide de mener une enquête et, pour cela, demande à d'Artagnette de prendre rendez-vous avec Vigorette. Phil est un fonceur, ce qui ne l'empêche pas d'être très largement imprudent... 36 pages</p>	<p>10,50€</p>

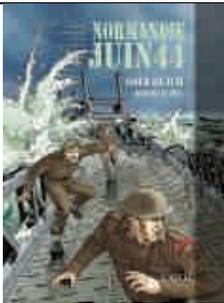
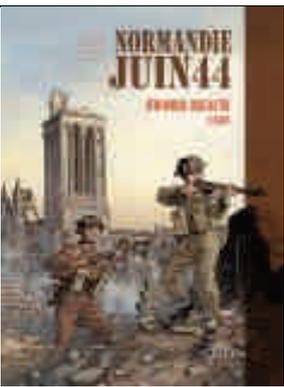


BD SECONDE GUERRE MONDIALE

 	<p>Le Lancaster de Marly</p> <p>Il était 21 h 40 durant cette nuit du 24 au 25 février 1944 quand le Lancaster JB604 fut attaqué par un chasseur de nuit allemand. Touché de plein fouet, le bombardier britannique commença à perdre de l'altitude. Le lieutenant Vernon Jones et quatre des membres de son équipage n'avaient plus que huit minutes à vivre... C'est l'histoire de ce crash dramatique sur la ville de Marly que nous vous proposons de découvrir ici.</p> <p>Art.4416</p>	11€
 <p style="text-align: center;">Art.6140</p>	<p>Normandie juin 44 - Coffret 5 tomes COFFRET REGROUPANT LES 5 ALBUMS + 1 POSTER</p> <p>Les 5 albums Normandie juin 44 dans un coffret avec un poster en cadeau.</p> <p>Tome 1 : Omaha Beach - La pointe du Hoc Tome 2 : Utah Beach - Carentan Tome 3 : Gold Beach - Arromanches Tome 4 : Sword Beach - Caen Tome 5 : Juno Beach - Dieppe</p> 	65€
 <p style="text-align: center;">Art.6136</p>	<p>Normandie Juin 44 - Tome 1 : Omaha Beach - La pointe du Hoc</p> <p>Londres, un jour d'avril 1944. Peter Mac Tavish peint Picadilly Circus quand il est abordé par un médecin major de l'armée anglaise - un certain Trevor Lester - qui apprécie son art. Lester, craignant de ne pas revenir du grand débarquement annoncé, propose à Peter de les peindre, lui et sa femme, joue contre joue. Peter en vient à parler de lui : il s'est porté volontaire comme peintre pour couvrir le débarquement afin de montrer à ses parents qu'il n'est pas que seulement un vanu-pieds d'artiste raté qui ne vaudra jamais son frère Jim...</p>	13,80€
 <p style="text-align: center;">Art.6137</p>	<p>Normandie Juin 44 - Tome 2 : Utah Beach - Carentan</p> <p>La date du 6 juin 1944 approche. En Europe, un jeune Allemand et un jeune Américain écrivent à leur mère respective. Chacun se prépare, à sa manière, à vivre les événements tragiques à venir. Jürgen, logé dans une ferme normande, sent bien que l'augmentation des bombardements et des vols de reconnaissance est un signe annonciateur d'un débarquement, mais il l'imagine dans le Pas-de-Calais. Lewis quant à lui loge dans une famille anglaise. Il appréhende son parachutage et les futures batailles sur le sol normand, face à un ennemi qu'il pense connaître, puisque sa famille est originaire d'Allemagne.</p>	13,80€

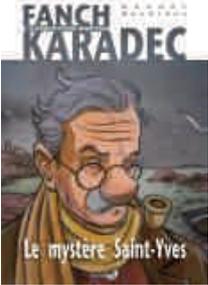
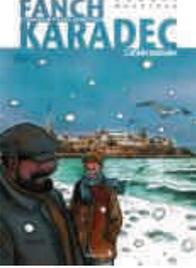
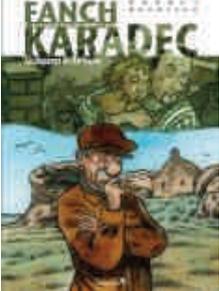
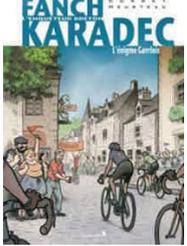


BD SECONDE GUERRE MONDIALE

 <p style="text-align: center;">Art.6138</p>	<p>Normandie Juin 44 - Tome 3 : Gold Beach – Arromanches</p> <p>Le port artificiel d'Arromanches portait pour nom de code « Mulberry B ». De sa conception, en Angleterre, jusqu'à son utilisation optimale, en passant par les affres de la grande tempête qui le détruisit partiellement, Jimmy, ingénieur civil spécialisé en ingénierie portuaire, a tout vécu. Tout ça, il l'a raconté dans un livre sorti confidentiellement, peu après la fin de la guerre. Cette opération insensée dont dépendait le sort du Débarquement, il y a participé... Il parle de l'opiniâtreté des soldats et du génie des hommes, mais aussi de ces marins-pêcheurs de Port-en-Bessin qui ont aidé à la reconstruction du port artificiel quand tout semblait perdu.</p>	13,80€
 <p style="text-align: center;">Art.6139</p>	<p>Normandie Juin 44 - Tome 4 : Sword Beach – Caen</p> <p>Paul et Wolfgang se sont connus dans des circonstances bien étranges. Paul fait partie des 177 Français du commando Kieffer et va débarquer à Ouistreham sur le secteur de Sword Beach le 6 juin 1944 pour libérer la France. Wolfgang, lui, est allemand et tout les sépare. Ils vont en effet se croiser ce jour-là, mais certaines circonstances, marquantes pour les deux hommes, les conduisent à se retrouver quelques années plus tard et à devenir amis. On suit le parcours de Paul et du commando Kieffer qui libère Ouistreham, mais aussi tous les préparatifs du débarquement comme les planeurs Horsa du côté du pont de Pégasus. Hélène, la future femme de Paul, est étudiante à Caen. Elle nous fait revivre la libération de Caen.</p>	13,80€
 <p style="text-align: center;">Art.6141</p>	<p>Normandie Juin 44 - Tome 5 : Juno Beach – Dieppe</p> <p>Durant la seconde guerre mondiale, le Canada a payé un lourd tribut lors de la libération de l'Europe : en août 1942, par manque de repères, le débarquement de Dieppe appelé « Opération JUBILÉE » se solda par un cuisant échec et d'énormes pertes... Mais, finalement, il s'avéra plein d'enseignements puisqu'il permit à l'état-major allié d'en préparer un autre : l'« Opération NEPTUNE » du « plan OVERLORD » qui, lui, allait être décisif... Ce 6 juin 1944, les soldats canadiens débarquèrent sur les sables de Juno Beach. Pour eux, plus rien ne serait jamais comme avant.</p>	13,80€
 <p style="text-align: center;">Art.8522</p>	<p>Normandie Juin 44 - Tome 6 : La Poche de Falaise-Chambois</p> <p>NOUVEAU pas dans le pack de 5 !</p> <p>Plus de vingt ans se sont écoulés depuis ces terribles journées d'août 1944... À l'époque, Krzysztof Ostrowski combattait sous les ordres du lieutenant-colonel Aleksander Stefanowicz de la 1ère division blindée du général Maczek. Les « Polonais de la poche de Falaise », comme on les appelle aujourd'hui... Ils avaient rejoint l'Angleterre après l'invasion de l'Europe par Hitler, et le 30 juillet 1944, ils débarquent à Arromanches... Aussitôt engagés dans les combats au sud de Caen, ils vont jouer le premier rôle dans la fermeture de la Poche de Falaise. Les 19, 20 et 21 août 1944 resteront à jamais gravés dans leurs mémoires. Trois jours et trois nuits durant lesquels les armées allemandes prises au piège ont tenté par tous les moyens et avec l'énergie du désespoir de sortir de la nasse qui se resserrait d'heure en heure. Trois jours et trois nuits d'une extrême violence qui ont marqué la fin de la bataille de Normandie.</p>	13,80€



BANDE DESSINÉE « POLAR »

 <p>Art.8526</p>	<p>Coffret Fanch Karadec - L'enquêteur breton</p> <p>Contient 4 tomes de la BD FANCH KARADEC, L'enquêteur Breton</p>	<p>56€</p>
 <p>Art.8530 64 pages</p>	<p>Fanch Karadec - Tome 1 : Le mystère Saint-Yves</p> <p>Prix Polar de la meilleure série au festival polar de Cognac</p> <p>Fanch Karadec vit tranquillement installé dans sa retraite d'enseignant, entre ses copains, ses parties de pêche et ses amours. Lorsque la statue de Saint Yves est dérobée, il n'y prête pas spécialement attention... Mais quand, quelques jours plus tard, un de ses anciens élèves est retrouvé crucifié à la roue d'une charrette, ça le met dans tous ses états ; il se dit que des choses étranges se passent près de chez lui. Et quand en plus, il reçoit un courrier de la part du mort, c'est le branle-bas de combat ! Aidé par ses potes Serge et René, sa soeur Léna et son fils Gérald, il va mettre en avant ses qualités d'enquêteur et d'aventurier breton pour résoudre ces deux événements. Sur une idée de Régis Loisel et Jean-Charles Kraehn, Le mystère Saint-Yves est le premier tome des aventures d'un Breton bon teint.</p>	<p>14,50€</p>
 <p>Art. 8531 64 pages</p>	<p>Fanch Karadec - Tome 2 : L'affaire malouine</p> <p>Une tempête, le vol de ses papiers, de son portable... Puis la découverte du cadavre d'une femme sur la plage, suivi peu de temps après de celui d'un homme qui s'avère être le cousin de son pote René ! Pour Fanch Karadec, le séjour en amoureux sur les îles Chausey est mouvementé... De retour à Paimpol, Fanch va tout faire pour découvrir la clef du mystère ! Existe-t-il un lien entre les deux cadavres ? Qui est ce gamin qui s'est enfui sur la plage en apercevant Fanch ? Quelles sont les activités réelles de la société Barbaud, une compagnie d'armateurs malouins chez qui travaillait le cousin de René ? Et ce Vincent Furnier, quel est son véritable rôle au sein de la société Barbaud ? Autant de questions auxquelles Fanch, toujours accompagné de Serge, devra tenter de répondre, de Saint-Malo à Dinan, en passant par Dinard et Saint-Suliac.</p>	<p>14,80€</p>
 <p>Art. 8533</p>	<p>Fanch Karadec - Tome 3 : La disparue de Kerlouan</p> <p>Lorsque Fanch Karadec est contacté par son ami Goulven, il est loin de se douter que sa nouvelle enquête va le mener à rechercher une enfant disparue pendant la guerre 1939-1945. De Concarneau à Morlaix, en passant par Brest et le pays des Abers, l'enquêteur breton va mener son enquête la plus étrange, en découvrant le passé parfois douloureux de familles aux lourds secrets. Mais arrivera-t-il à temps pour les fiançailles de ses amis Sabine et Serge ? C'est en Finistère que l'on retrouve cette fois-ci notre enquêteur breton. La disparue de Kerlouan est le troisième opus de la série Fanch Karadec.</p>	<p>14,80€</p>
 <p>Art. 8535</p>	<p>Fanch Karadec - Tome 4 : L'énigme Gavrinis</p> <p>Après avoir brillamment obtenu son brevet de pilote d'avion, Fanch Karadec suit les exploits d'Antoine, son petit protégé, futur champion de cyclisme. Hélas, bien que vainqueur d'un critérium local, l'adolescent est accusé de dopage et disqualifié. Fanch Karadec va alors tout mettre en oeuvre pour prouver l'innocence d'Antoine. Rapidement, son enquête va le mener du côté de Vannes et du golfe du Morbihan, siège social de la mystérieuse équipe Gavrinis. Les meurtres et disparitions se succèdent au fur et à mesure que Fanch et son compère Sergio progressent dans leurs investigations. Mais qui donc commet ces crimes ?</p>	<p>14,80€</p>



L'école des loisirs. **THÉÂTRE** à p.d. 8ans



8368	MORTADELLE 11 à 13 ans -Théâtre	7€	
8369	AUX PETITS OISEAUX	7,20€	
8372	PETITE FILLE QUI DISAIT NON (LA)	7,20€	
8374	QUAND J'AURAI MILLE ET UN ANS	7,20€	
8376	GARDIEN DES OMBRES (LE)	7€	
8679	CHAT N'A QUE FAIRE DES SOURIS MORTES (LE)	7,20€	
8381	DANS LA FAMILLE, JAMAIS	7€	
8383	COURTE LONGUE VIE AU GRAND PETIT ROI	7€	
8384	PEBBLEBOY	7,20€	
8387	QUELQUES MINUTES DE SILENCE	7€	
8388	PRINCESSE AUX JOUES ROUGES (LA)	6,60€	
8391	FRICHE (LA)	7,50€	
8394	PLUIE VISAGE SOLEIL	7€	
8396	MOUCHOIR (LE)	7€	
8399	LILY FIL	7€	
8402	LE CORBEAU ET LE RENARD ET COMPAGNIE	7€	
8404	TETE DE LINOTTE	7€	
8406	JE PEUX SAVOIR POURQUOI JE SUIS NOIR .	7€	
8409	I AM AFRAID	7€	
8412	LEONIE ET NOELIE	7€	
8415	DANS LA CARAVANA	7€	
8416	CADDIE	7€	
8418	CACHE-CACHE	7€	
8421	FAIRE DU FEU AVEC DU BOIS MOUILLE PETITE CONFERENCE EN ABECEDAIRE SUR LE THEATRE QUE J'ECRIS	6,50€	
8423	DOUK-DOUK (LE)	6,50€	
8425	DANS LA VIE AUSSI, IL Y A DES LONGUEURS	6,50€	
8428	FLEUR D'HIVER	6,50€	
	Autres titres sur demande		



L'école des loisirs. **MÉDIUM – Adolescents**

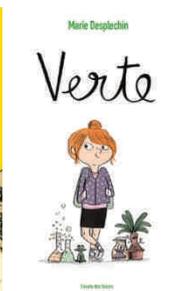
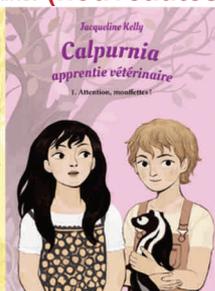
(nouveau 2017 – 2018)



8253	IM MIE (POCHE) Collection Médium (ados)	14,80€
8256	L'OASIS Collection Médium (ados)	9,20€
8261	SAUVEUR ET FILS SAISON 1 (POCHE) Collection Médium (ados)	7,80€
8263	MARTIN PERCHE Collection Médium (ados)	11,50€
8267	BALLE EST DANS TON CAMP (POCHE) (LA) Collection Médium (ados)	5,80€
8270	ESTHER (POCHE) Collection Médium (ados)	8,80€
8273	BUTTER (GF) Collection Médium (ados)	18€
8275	BROADWAY LIMITED 1 - UN DINER AVEC CARY GRANT(POCHE) Collection Médium (ados)	10,80€
8279	ETRANGERS (GRAND FORMAT) (LES) Collection Médium (ados)	13€
8280	NI OUI NI NON - REPONSES A 100 QUESTIONS PHILOSOPHIQUES D'ENFANTS	16€
8283	LA COMBE AUX LOUPS Collection Médium (ados)	15,50€
8285	SATIN GRENADINE (POCHE) Collection Médium (ados)	6,80€
8287	PETITS ORAGES (POCHE) (LES) Collection Médium (ados)	7,80€
8289	SERAPHINE - (POCHE) Collection Médium (ados)	6,80€
8292	MONDE SAUVAGE (POCHE) (UN) Collection Médium (ados)	7,80€
8295	LONGUE MARCHÉ DES DINDES (POCHE) (LA) Collection Médium (ados)	6,80€
8297	LE CELEBRE CATALOGUE DE WALKER ET DAWN Collection Médium (ados)	18€
8299	NO PASARAN, LE RETOUR (POCHE) Collection Médium (ados)	7,80€
8302	SAUVEUR & FILS SAISON 4 (GD FORMAT) Collection Médium (ados)	17€
8304	LES TRIPODES POCHE - INTEGRALE Collection Médium (ados)	15€
8307	FAIS MOI PEUR Collection Médium (ados)	7,80€
8310	BLOOD FAMILY (POCHE) Collection Médium (ados)	7,80€
8312	BJORN AUX ARMEES II-LES MILLE BANNIERES Collection Médium (ados)	7,80€
8314	BJORN AUX ARMEES TOME3-LA RECONQUETE (POCHE) Collection Médium (ados)	7,80€
8316	BJORN AUX ARMEES I - LE JARLAL Collection Médium (ados)	7,80€
8318	NOIRCEUR DES COULEURS (LA) Collection Médium (ados)	15,50€
8320	LE COLLEGE DES EPLUCHEURS DE CITROUILLES Collection Médium (ados)	17€
8322	JUSQU'ICI, TOUT VA BIEN Collection Médium (ados)	18€
8325	BJORN LE MORPHIR (POCHE) NOUVELLE EDITION Collection Médium (ados)	6,80€
8327	BJORN AUX ENFERS T2 POCHE LA MORT DU LOUP Collection Médium (ados)	7,80€
8330	BJORN AUX ENFERS T4 LA REINE BLEUE Collection Médium (ados)	7,80€
8332	BJORN AUX ENFERS T3 POCHE AU COEUR DE TANABROCK Collection Médium (ados)	7,80€
8334	BJORN AUX ENFERS T1-LE PRINCE OUBLIE POCHE Collection Médium (ados)	7,80€
8336	JE NE T'AIME PAS PAULUS (POCHE) Collection Médium (ados)	6,80€
8338	MA VIE DE BOLOSSE Collection Médium (ados)	13€
8340	DANS LA FORET DE HOKKAIDO Collection Médium (ados)	13€
8341	PLUS HAUT QUE LES OISEAUX (POCHE) Collection Médium (ados)	5,80€
8343	LA GUERRE DES CHOCOLATS (POCHE) Collection Médium (ados)	7,80€
8345	JEAN DE LA FONTAINE Collection Médium (ados)	6,80€
8349	SOCRATE Un homme dangereux Collection Médium (ados)	16,50€
8351	NO PASARAN LE JEU POCHE Collection Médium (ados)	6,80€
8353	QUATRE SOEURS T4 GENEVIEVE POCHE Collection Médium (ados)	6,80€
8357	QUATRE SOEURS T3 BETTINA POCHE Collection Médium (ados)	6,80€
8358	QUATRE SOEURS T1 ENID POCHE Collection Médium (ados)	6,80€
8360	QUATRE SOEURS T2 HORTENSE POCHE Collection Médium (ados)	6,80€
8362	CALPURNIA ET TRAVIS Collection Médium (ados)	18,50€
8364	SAUVEUR ET FILS SAISON 3 GRAND FORMAT Collection Médium (ados)	17€
8366	MA DERNIERE CHANCE S'APPELLE BILLY D. Collection Médium (ados)	19€



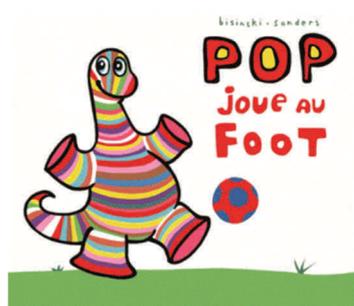
L'école des loisirs. **NEUF** La collection Neuf rassemble sous ses couvertures pleines d'humour la crème des écrivains contemporains. **(nouveautés 2017 – 2018)**



8053	CALPURNIA APPRENTIE VETERINAIRE 2 (GRAND FORMAT) A SAUTE MOUTON	8,50€	
8055	MA VIE EN 17 PIEDS (POCHE) Collection Neuf	5,80€	
8357	HISTOIRES D'ENFANTS A LIRE AUX ANIMAUX (POCHE) Collection Neuf	6,80€	
8059	L'AMOUR C'EST N'IMPORTE QUOI Collection Neuf	5,80€	
8071	AMOUR, GLOIRE ET BALLET Collection Neuf	12,50€	
8279	THESEE, COMMENT NAISSENT LES LEGENDES (POCHE) NE Collection Neuf	7,80€	
7273	MAUVE (POCHE) Collection Neuf	6,80€	
7287	POME (POCHE) Collection Neuf	6,80€	
8075	MA MERE EST IMPOSSIBLE (POCHE) Collection Neuf	5,80€	
8078	ENTRE HOMMES (GRAND FORMAT) Collection Neuf	12,50€	
8086	BEATRICE L'INTREPIDE (POCHE) Collection Neuf	7,80€	
8087	MANDELA ET NELSON (POCHE) Collection Neuf	6,80€	
8088	CHOSE QUI NE POUVAIT PAS EXISTER (POCHE) (LA) Collection Neuf	6,80€	
8089	JE NE JOUE PLUS ! (GRAND FORMAT) Collection Neuf	12,50€	
8090	SOLAIRE (GRAND FORMAT) Collection Neuf	12,50€	
8091	LEON (POCHE) Collection Neuf	4,80€	
8092	PARENTS SONT DANS MA CLASSE (POCHE) (MES) Collection Neuf	6,80€	
8094	DIABLE DE MONSIEUR WAI (POCHE) (LE) Collection Neuf	6,80€	
8096	FILLE CACHEE DU ROI DES BELGES (LA) Collection Neuf	14,50€	
7143	LETTRES D'AMOUR DE 0 A 10 (POCHE) Collection Neuf	6,80€	
7291	VERTE (POCHE) (NE) Collection Neuf	6,80€	
8097	TEMPETE AU HARAS (POCHE) Collection Neuf	5,80€	
8098	QUINZE MILLIONS POUR UN FANTOME Collection Neuf	6,80€	
8100	MON PETIT COEUR IMBECILE (POCHE) Collection Neuf	5,80€	
8102	VAMPIRE DU CDI (POCHE) (LE) Collection Neuf	5,80€	
8104	J'AI SUIVI UN NUAGE Collection Neuf	12,50€	
8105	STRADA ZAMBILA Collection Neuf	9,50€	
8108	LES FONDUS DE L'ARCTIQUE Collection Neuf	12€	
8109	CALPURNIA L'APPRENTIE VETERINAIRE Collection Neuf	10€	
8111	MON STRESS MONSTRE Collection Neuf	12€	
8112	BEATRICE L'INTREPIDE ET LE DELICIEUX FRANCOIS LES BAS BLEUS Collection Neuf	12,50€	
8113	ANITA MENE L ENQUETE UNE LUMIERE TRES ETRANGE Collection Neuf	10€	
8115	JE VEUX RESTER FILS UNIQUE GRAND FORMAT Collection Neuf	12,50€	
8117	MANOEL LE LISEUR DE LA JUNGLE Collection Neuf	13,50€	
8118	LADY HAPPY Collection Neuf	12,50€	
8119	MYSTERE DE VANDAM PISHAR (LE) Collection Neuf	8,50€	
8120	GEORGE Collection Neuf	14,50€	
8121	HISTOIRE DU PAYS QUI N'ARRETAIT PAS DE GRANDIR Collection Neuf	8€	
8123	LE PARAPLUIE A FLEURS Collection Neuf	9€	
4072	CLUB DE LA PLUIE CONTRE SATIN NOIR (LE) Collection Neuf	9€	
4141	J'AIME MON MEILLEUR AMI QUI AIME MA MEILLEURE AMIE Collection Neuf	9€	
4156	RETOUR DU JEUDI (LE) Collection Neuf	8,70€	
8126	PASSE A BEAU ! Collection Neuf	14,50€	
8128	LE CHOIX DE SAM Collection Neuf	10€	
8129	LE CLUB DE LA PLUIE ET LES FORBANS DE LA NUIT Collection Neuf	9€	
8131	LEO COEUR D INDIEN Collection Neuf	9,50€	
8251	Y A-T-IL QUELQU'UN DANS CASIMIR ? Collection Neuf	9€	



L'école des loisirs. LOULOU 0-5ans (nouveau 2017 - 2018)



7614	MINUSCULETTE EN ETE 2 à 4 ans -Album Collection Loulou	10,70€
7616	POP JOUE AU FOOT 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	11,20€
7619	RESTE AVEC NOUS, CROQUE BISOUS 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	10,50€
7621	PIMPANICAILLE 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	12,30€
7623	PETITS MOMENTS CHOISIS (MES) 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	10,50€
7624	LIVRE QUI A PEUR (LE) Collection Loulou	10,50€
7632	DOCTEUR LOLOTTE Collection Loulou	11€
7634	LIVRE DES J'AIME PAS (LE) Collection Loulou	11,50€
7635	AMIS DE LA MER (MES) Collection Loulou	11,30€
7637	C'EST QUOI ? Collection Loulou	10,70€
7639	SOLEIL SE COUCHE (LE) Collection Loulou	10,50€
7641	C'EST POUR QUI ? Collection Loulou	10,50€
7643	TROIS PETITS QUOI ? (LES) Collection Loulou	10€
7651	AIE AIE AIE 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	9,20€
7653	COUCOU BISOU CALIN 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	11€
7655	PAS POLI ? Collection Loulou	12,20€
7659	MON ARC-EN-CIEL Collection Loulou	11,50€
7677	POMME DE TOUTES LES COULEURS (UNE) Collection Loulou	11€
7691	BONJOUR PERE NOEL 2 à 4 ans -Album Collection Loulou	9,70€
7692	MINUSCULETTE EN HIVER 2 à 4 ans -Album Collection Loulou	10,70€
7694	TROP LA TROUILLE - (POP UP) 2 à 4 ans -Album Collection Loulou	13,90€
7696	TROIS FANTOMES 2 à 4 ans -Album Collection Loulou	9,80€
7698	LIVRE DES J'AIME (LE) Collection Loulou	11,50€
7700	IL ETAIT TROIS PETITES SOURIS 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	11€
7702	LIVRE AMOUREUX (LE) 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	10,50€
7706	TICHOU 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	10,20€
7709	BISOU BULLE (LE) 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	10,50€
7711	CACHÉ-TROUVÉ Collection Loulou	10,70€
7720	L'ALPHABET DE POP 2 à 4 ans -Album Collection Loulou	11,20€
7730	DINGOSAURE 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	12,30€
7732	LOLOTTE A L'ECOLE 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	11€
7736	PAPA POULE 2 à 4 ans -Album Collection Loulou	11€
7739	AU BAIN LES MONSTRES 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	9€
7741	Y A UN LOUP 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	10,50€
7742	MINUSCULETTE LA FEE DU JARDIN Collection Loulou	10,70€
7744	BATEAUX SUR L EAU Collection Loulou	11,80€
7746	LOLOTTE SE DEGUISE Collection Loulou	11€
7758	GOUTER SUR LA LUNE (UN) Collection Loulou	11€
7765	DOCTEUR POP 0 à 3 ans -Album Collection Loulou	11,20€
7877	MIGNON ET CHERIE Collection Loulou	10€
7878	SOUPE AUX FRITES (LA) Collection Loulou	10€
7879	BOUQUET D'ARC EN CIEL (LE) Collection Loulou	11€
8036	DODO SUPER Collection Loulou	10,70€
8038	OUVRE GRAND LES YEUX Collection Loulou	11,80€
8041	MON PETIT DOIGT M A DIT Collection Loulou	11€
8045	MON PARADIS Collection Loulou	10,50€
8047	DOUDOU FOU (LE) Collection Loulou	11,50€
8049	MON AMI MAHOUSSE Collection Loulou	10,80€
8051	PAS PEUR ? Collection Loulou	11,80€



L'école des loisirs. **ALBUMS** le meilleur de la création française et internationale des livres d'images pour les enfants (nouveautés 2017 – 2018)



7491	LES BIJOUX DU MAHARADJA 6 à 8 ans -Album	Collection Album	12,50€	
7493	RIQUETTE A LA COQUE 6 à 8 ans -Album	Collection Album	13,50€	
4067	FETE DE BILLY (LA) 6-8ans	Collection Album	12,70€	
7495	TU ES COMME MOI ? 3 à 5 ans -Album	Collection Album	12€	
7498	TOUT LE MONDE DORT ! 0 à 3 ans -Album	Collection Album	12€	
7501	VERO EN MAI (NE)	Collection Album	16,50€	
7503	TUT-TUT ! 0 à 3 ans -Album	Collection Album	8€	
7505	BIENVENUE SUR MON ILE 6 à 8 ans -Album	Collection Album	12,70€	
7507	JOHN CHATTERTON - SES CÉLÈBRES ENQUÊTES (ANTHOLOGIE)	Collection Album	17,80€	
7509	SI PETIT COEUR (UN)	Collection Album	12,20€	
7510	LE SECRET DU ROCHER NOIR 6 à 8 ans -Album	Collection Album	12,20€	
7512	CLAUDE ET MORINO 8 à 11 ans -Album	Collection Album	13,50€	
7515	LA BALADE D'ASAMI	Collection Album	12€	
7517	MON ARBRE 6 à 8 ans -Album	Collection Album	12,50€	
7519	RECETTE MIRACLE (LA) 3 à 5 ans -Album	Collection Album	11,50€	
7522	CACHE-CACHE DES ANIMAUX	Collection Album	11,50€	
7524	COURSE EN LIVRES (LA) 3 à 5 ans -Album	Collection Album	15€	
7527	BONJOUR LES TERRIENS ! 11 à 13 ans -Album	Collection Album	16€	
7529	BRUNO. LE JOUR OÙ J'AI OFFERT UNE PLANTE À UN INCONNU 6 à 8 ans	Collection Album	13,50€	
7531	BUCEPHALE 6 à 8 ans -Album	Collection Album	12,70€	
7535	TROIS PETITS CASSE-PIEDS	Collection Album (LES)	12,20€	
7537	MOTS	Collection Album	15€	
7539	PATATE POURRIE 3 à 5 ans -Album	Collection Album	12,70€	
7541	ATLAS POUR AVENTURIERS 11 à 13 ans -Album	Collection Album	12,80€	
7545	MAXIME AU VOLANT 6 à 8 ans -Album	Collection Album	12,70€	
7546	BOREAL EXPRESS NOUVELLE EDITION 8 à 11 ans -Album	Collection Album	13,20€	
7549	CHIEN BERNARD 6 à 8 ans -Album	Collection Album	12,70€	
7551	RETRAITE DE NENETTE (LA) 6 à 8 ans -Album	Collection Album	13,50€	
7553	QUESTIONS IDIOTES 6 à 8 ans	Collection Album	10€	
7556	HISTOIRES D'AMIS 6 à 8 ans -Album	Collection Album	24,80€	
7149	FLEUR DE CACTUS ET CASTOR-TETU	Collection Album	12,20€	
7562	BIEN AU CHAUD POUR L'HIVER 3 à 5 ans -Album	Collection Album	12,20€	
7566	PUISQUE C'EST CA, JE PARS !	Collection Album	14,80€	
7570	JO LE TRES VILAIN PETIT CANARD 6 à 8 ans -Album	Collection Album	11,50€	
7572	HIHI! HA HA HA 0 à 3 ans -Album	Collection Album	11€	
7575	TOUT SUR LES TREMBLEMENTS DE TERRE	Collection Album	12,20€	
7577	NAISSANCE D UN CHATEAU FORT	Collection Album	14,80€	
7581	QUI CRIE COMME CA TOUT CARTON 0 à 3 ans	Collection Album	6€	
7585	CAPITAINE MAMAN 6 à 8 ans -Album	Collection Album	12,70€	
7592	VITE A LA MAISON 3 à 5 ans -Album	Collection Album	11,50€	
7594	DISPARAIS 3 à 5 ans -Album	Collection Album	12,20€	
7596	FETE DES FRUITS (LA) 8 à 11 ans -Album	Collection Album	13,50€	
7601	MAIS C'EST PAS JUSTE 3 à 5 ans -Album	Collection Album	12,70€	
7603	PETIT CHAT DE LINA (LE) 3 à 5 ans -Album	Collection Album	12,70€	
7605	TRAIN PASSE NOUVELLE EDITION (UN) 0 à 3 ans -Album	Collection Album	7,50€	
7607	GATEAU COMMENT (UN) 3 à 5 ans -Album	Collection Album	11,50€	
7609	DRAGON CHERI 6 à 8 ans -Album	Collection Album	13,50€	
7610	LE MYSTERE DES NIGMES 8 à 11 ans -Album	Collection Album	18,80	
7612	COMMENT FABRIQUER SON GRAND FRERE UN LIVRE D'ANATOMIE ET DE BRICOLAGE	8-11	19,80€	



L'école des loisirs. **MOUCHE**

Des histoires illustrées pour les enfants qui commencent à

lire tout seuls, des histoires qui les passionnent et les font rire. **(nouveautés 2016 – 2018)**



7409	CHIEN POURRI ET SA BANDE 6 à 8 ans -Roman	8€
7410	LE PLEIN DE BLORE 8 à 11 ans -Roman	7,50€
7411	VIVE LA VIE, GABI ! T1 6 à 8 ans -Roman	7,50€
7412	ÇA VA FAIRE DES HISTOIRES 6 à 8 ans -Roman	8€
7413	TUTTI FRUTTI 6 à 8 ans -Roman	9€
7414	PETIT (UN CAHIER DE POESIES) 6 à 8 ans -Roman	6,50€
7415	ON SE REVOIT QUAND ? 6 à 8 ans -Roman	10,50€
7416	OISEAU, OISELLE 6 à 8 ans -Roman	6,50€
7417	CHIEN POURRI A PARIS POP UP 6 à 8 ans -Roman	24,90€
7418	CHIEN POURRI FAIT DU SKI ! 6 à 8 ans -Roman	8€
7419	ENTRE LES GOUTTES 6 à 8 ans -Roman	7,50€
7434	C'EST MIEUX CHEZ TOI 6 à 8 ans -Roman	7€
7435	TOR ET LES GARNEMENTS 6 à 8 ans -Roman	8€
7436	NOUVELLES AVENTURES DE LESTER ET BOB (LES) 6 à 8 ans -Roman	8,50€
7437	L'ECOLE DE MA VIE	8€
7438	TOUT POUR TOI 6 à 8 ans -Roman	9,50€
7439	WALDO ET LA MYSTERIEUSE COUSINE (NE) 6 à 8 ans -Roman	8,20€
7175	REBELLION CHEZ LES POULES	6,50€
7440	KROL LE FOU QUI NE SAVAIT PLUS VOLER 6 à 8 ans -Roman	8€
7441	LA PRINCESSE DE LA SERPILLIERE 6 à 8 ans -Roman	7,50€
7442	BONNES VACANCES MOUSSE 6 à 8 ans -Roman	7,50€
7443	L AVENIR (A) 6 à 8 ans -Album	7€
7444	LOUP EN LAISSE (LE) 6 à 8 ans -Roman	7€
7445	MARCELLE ET LES INDIENS 6 à 8 ans -Roman	7,50€
7446	JOYEUX ANNIVERSAIRE CHIEN POURRI 6 à 8 ans -Roman	8€
7447	TROIS PETITS CONTES (GRAND FORMAT)	14,80€
4073	ZAPLAND 6 à 8 ans -Roman	8,50€
4132	MON WEEK-END CHEZ GRAND-MÈRE 6 à 8 ans -Roman	8€
4134	PAS DE BAISER POUR MAMAN 6 à 8 ans -Roman	6€
4138	LES AVENTURES DE LESTER ET BOB 6 à 8 ans -Roman	8€
7455	L'ECOLE EST EN FEU 6 à 8 ans -Album	7,50€
5886	POULE QUI AVAIT PONDU UN BOEUF (LA)	7€
7456	FINALEMENT C ETAIT MOI LA PLUS HEUREUSE 6 à 8 ans -Roman	9,50€
7458	CHIEN POURRI A LA FERME	8€
7460	TOKEMONES (LES) 6 à 8 ans -Roman	9,50€
7462	LES TROIS COEURS 6 à 8 ans -Roman	8,50€
7465	KROL LE FOU 6 à 8 ans -Roman	8€
7467	PETIT REPARATEUR D INSECTES (LE)	8€
7468	RETOUR DE L OGRE (LE)	7€
7470	LE JOUR D'IGOR 6 à 8 ans -Roman	9,50€
7473	LE CHAT ASSASSIN TOMBE AMOUREUX 6 à 8 ans -Roman	8,70€
7475	LES TROP PETITS COCHONS 6 à 8 ans -Roman	6,50€
7477	CHIEN POURRI EST AMOUREUX 6 à 8 ans -Roman	8€
7479	MAUD ET PIERRE A TOUTE VITESSE ! 6 à 8 ans -Roman	8€
7480	Livre sans images (Le) Grand format relié	12,50€
7482	SAUTERELLE	7,70€
7488	TOR ET LE TROLL 6 à 8 ans -Roman	9€
7490	BLANCHE NEIGE ET GRISE PLUIE (GRAND FORMAT) 6 à 8 ans -Roman	12€

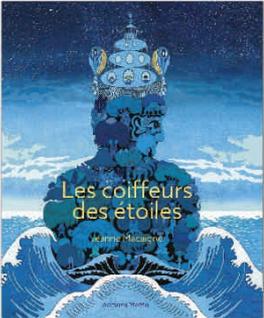


MeMo **Collection coquelicot** À chaque livre son illustration, voulue

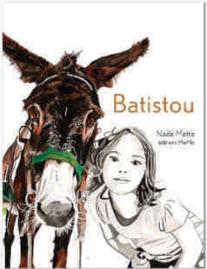
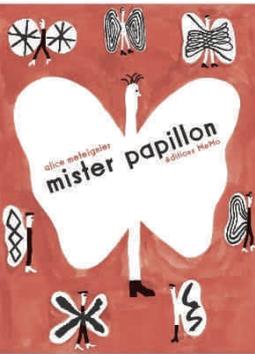
nombreuse pour que la lecture soit vivante et puisse courir librement du texte à l'image et de l'image au texte.

 <p>Art. 8539</p>	<p>La ronde des mois Après La Saga des petits radis et Les Joies du logis, Françoise Morvan livre une Ronde des mois tout aussi réjouissante. Chaque mois se présente, avec son caractère et ses atours : Janvier chemine paisiblement avec sa galette à croisillons, Février se plaint d'être mal aimé et qu'on lui ait volé son vingt-neuf. Mars jette ses giboulées et avril fait... des poissons. Mai se pose tel un baiser sur une joue et Juin ruisselle de soleil... Chacun fait discrètement appel aux dictons et traditions populaires l'entourant, tout en apportant une touche d'humour et de poésie. Pour ce nouvel opus de la collection, on découvre Julia Woignier, dont les illustrations inventives et lumineuses portent à merveille ces vers de grande qualité, qui redonnent ses lettres de noblesse à la poésie lue et mémorisée.</p>	<p>12€</p>
 <p>Art. 8541</p>	<p>Les joies du logis « Ô doux nid, bonheur infini... » Au fil de cette comptine tendre et drôle de Françoise Morvan, les animaux nous racontent le bonheur d'être chez soi. Le cliquetis des rimes, le plaisir des rythmes et des illustrations nombreuses et proches du texte sont l'occasion de découvrir la poésie avec humour et tendresse. De l'étable à la volière, les aquarelles d'Irène Bonacina nous guident pour un petit tour où l'on découvre, avec délice, les joies du logis.</p>	<p>12€</p>
 <p>Art. 8544</p>	<p>La saga des petits radis « C'est la sarabande dans les plates-bandes : on vient ce midi cueillir les radis. » Ainsi commence la course folle des radis en déroute dans le potager, qui se poursuit au rythme effréné des rimes de Françoise Morvan. Le cliquetis des rimes, le plaisir des rythmes et des illustrations nombreuses et proches du texte sont l'occasion de découvrir la poésie avec humour et tendresse. Rutabagas, laitues ou petits pois : où les radis pourront-ils se cacher pour échapper au jardinier ? Un petit livre exquis, où Florie Saint-Val nous croque les radis en couleurs lumineuses au fil des légumineuses...</p>	<p>12€</p>

MeMo **Les albums** Pour ces albums, MeMo déploie son savoir-faire : essais sur machine, travail d'artisan sur chaque image, seule l'excellence peut servir ces artistes..

 <p>Art. 8545</p>	<p>Les coiffeurs des étoiles Deuxième livre de Jeanne Macaigne, <i>Les coiffeurs des étoiles</i> nous entraîne dans une aventure échevelée ! Un jour, les parents de Romarin, Jacinthe et Timbale se sont installés sur une île isolée. Coiffeurs réputés, ils ont tissé des liens fraternels avec les mystérieux habitants de celle-ci, des étranges et muets personnages qui ne sortent qu'une fois le soleil couché pour contempler le ciel étoilé. Les nuits de tempête, les vents de la Mer soufflaient si fort que leurs chevelures étaient toutes emmêlées. Aux coiffeurs de tout recoiffer. Mais un soir, alors que les trois frères et sœurs discutent du mystère de leurs amis, l'arbre sur lequel ils sont installés se réveille...</p>	<p>18€</p>
--	---	------------

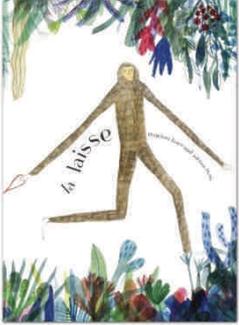
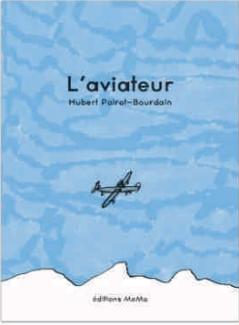


 <p>UN JOUR PARFAIT Remy Charlip</p> <p>Art. 8547</p>	<p>Un jour parfait Un père et son fils partagent une journée parfaite, du réveil au coucher. Une journée où ils pourront déjeuner en discutant, rêver en regardant les nuages, danser avec leurs amis, faire une sieste sous un arbre, peindre et lire ensemble. Une journée comme les autres, simple et heureuse.</p> <p>Dans son dernier livre, Remy Charlip célèbre la parentalité et toutes les familles. Comme dans Heureusement ou Mon chat personnel et privé, Charlip joue avec les sonorités et les rimes libres, entraînant les plus jeunes dans une comptine du quotidien.</p>	15€
 <p>Batistou Nada Matta illustrations</p> <p>Art. 8548</p>	<p>Batistou Après Petite pépite, Nada Matta nous entraîne dans une promenade à dos d'âne. Si dans un premier temps, l'enfant est assez distante avec l'âne, préférant laisser les rênes à sa mère, tous deux s'approprient rapidement. L'âne devient son compagnon, qu'elle aime et dont elle prend soin.</p> <p>Le texte simple et les illustrations à l'encre noire et peintures colorées soulignent la poésie de cette rencontre entre l'enfant et l'animal.</p>	13€
 <p>TÊTE - BÊCHE Ariane Breton-Francis Ludovic Calder Illustrations</p> <p>Art. 8550</p>	<p>Tête-bêche « L'agriculture sauvage est douce et facile », écrivait en 1975 Masanobu Fukuoka, pionnier de cette approche. Des pots, des chapeaux, des crapauds : des plantes, des humains et des animaux. Addition de formes élémentaires, ils se construisent et se déconstruisent sous nos yeux, pour illustrer les simples actions de l'agriculture sauvage : pailler, laisser faire, récolter... Ce voyage autour d'un monde de jardins rêvés invite grands et petits à l'observation et à une relation harmonieuse avec la nature. Une mise en couleur de Laurence Lagier sur une composition d'Ariadne Breton-Hourcq.</p>	16€
 <p>alice meteignier mister papillon Illustrations</p> <p>Art. 8552</p>	<p>Mister Papillon « Mesdames et messieurs, ils sont là pour vous ce soir, veuillez accueillir nos concurrents à l'élection de Mister Papillon ! »</p> <p>Sous les yeux émerveillés du public, accompagnés par les commentaires enthousiastes du présentateur, les candidats au titre défilent. Parmi eux, un papillon se démarque. Ailes sublimes, démarche assuré, c'est le papillon parfait ! Les jurés ne s'y trompent pas et le désignent Mister Papillon. Mais alors qu'il reçoit son trophée, ses ailes vacillent, vacillent, et se détachent...Stupeur ! Mister Papillon n'est qu'un vulgaire ver de terre ! Que faire ?</p> <p>Alice Meteignier nous livre une histoire décalée sur la différence, la tolérance et l'acceptation d'autrui, tout en déployant un large vocabulaire graphique pour servir son propos.</p>	14€
 <p>VIEUX CHEVAL ET LES PETITES GÉNISSES Isabelle Mounier Raphaël Wahlen Illustrations</p> <p>Art. 8554</p>	<p>Vieux Cheval et les petites génisses Vieux Cheval déprime. Le fermier Martin décide de conduire au pré sept malicieuses petites génisses qui ne pensent qu'à s'amuser. Mais est-ce vraiment une si bonne idée ? Voulant s'amuser, celles-ci entraînent Vieux cheval dans leurs péripéties...</p>	14€



MeMo Les albums

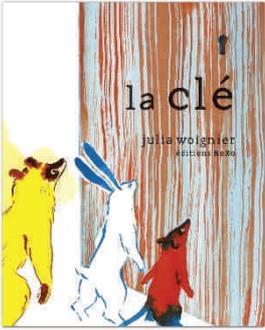
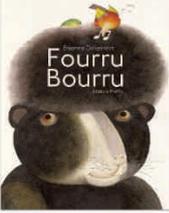
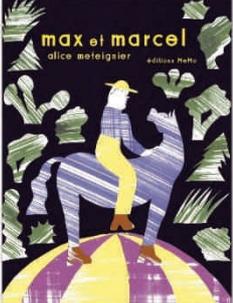
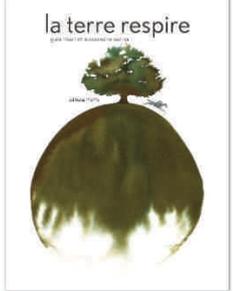
Pour ces albums, MeMo déploie son savoir-faire : essais sur machine, travail d'artisan sur chaque image, seule l'excellence peut servir ces artistes..

 <p>Art. 8557</p>	<p>Sur la colline Un matin de printemps, un enfant part à bicyclette. De sa maison au haut de la colline, il pédale, espérant être à l'heure... Mais avec qui peut-il avoir rendez-vous ?</p> <p>« Sur la colline décrit le songe éveillé d'un enfant qui pédale dans la fraîcheur verte d'un matin calme. En face d'un texte minimal perdu dans le blanc de la page, les images de ce petit bijou, d'une suprême élégance, d'une immense sobriété, expriment le silence, la rêverie, une atmosphère d'attente diffuse, une contemplation muette et sereine. Du grand art, qui parle autant à l'adulte qu'à l'enfant. » Janine Kotwica</p>	<p>15€</p>
 <p>Art. 8558</p>	<p>L'hiver d'Isabelle L'hiver s'est installé tout autour d'Isabelle, personne ne sait pourquoi. La tristesse et le froid s'infiltrent par les trous de sa maison et emplissent le vide de sa vie. Elle reste comme endormie sans rêve ni souvenir, comme engourdie sans passé ni avenir.</p> <p>Une fenêtre se met à vibrer, un drôle de vent s'invite sous son toit et amène une fée au caractère bien trempé. Elle lui apprendra à renouer avec ses souvenirs. Elle lui apprendra à retrouver le chemin de ses rêves. Elle lui apprendra à apprivoiser le malheur. Et ce jour-là, Isabelle se réchauffera au doux printemps de la vie.</p>	<p>16€</p>
 <p>Art. 8560</p>	<p>Abeille et Épeire Abeille fait des allers-retours, de la ruche aux fleurs, des fleurs à la ruche. En passant, elle observe la drôle de chose que tisse l'araignée Épeire et, distraite, finit par s'y prendre ! Commence alors un dialogue entre les deux travailleuses. L'une élabore seule et patiemment sa toile, tandis que l'autre travaille pour la ruche entière. Elles finissent par admettre que l'une et l'autre sont dignes d'admiration. Pourquoi alors cet étrange animal qu'on appelle « être humain » s'obstine-t-il à ne rien comprendre ? Cette fable animalière donne à tous l'occasion de mieux connaître les insectes, de comparer différentes formes de création et de replacer l'être humain dans la nature.</p>	<p>13€</p>
 <p>Art. 8563</p>	<p>La laisse Un grand singe marche dans la forêt, traînant derrière lui une laisse rouge. « Framboise » dit le texte. Mais qu'y a-t-il au bout de cette laisse ? Un chien, qui tient lui aussi une laisse ! « Abricot ». Et ainsi de suite. Ce petit jeu de « qui tient qui ? » nous mène sous terre, dans les airs et sur les eaux. Au fil d'une narration pleine de surprises, Marion Barraud met en scène une végétation riche et luxuriante, faite de transparences et superpositions. Qu'ils soient tout petits ou très grands, les animaux avancent dans ce décor coloré sous le regard curieux de trois grenouilles. Quand soudain, une falaise abrupte les stoppe dans leur voyage. Est-ce l'arrivée ?</p> <p>Dans ce premier livre d'auteure-illustratrice, Marion Barraud nous entraîne dans une aventure drôle et gourmande.</p>	<p>15€</p>
 <p>Art. 8565</p>	<p>L'aviateur L'aviateur vit la tête dans les nuages. Chaque matin, il décolle et observe le monde depuis les airs. Mais un jour, alors que le ciel semblait calme, un orage terrible éclate et le précipite avec son avion dans les montagnes. L'aviateur est indemne, mais son avion n'est plus qu'un tas de ferraille. C'est alors qu'une rencontre va changer le cours de sa vie...</p> <p>L'Aviateur est un hommage aux pionniers de l'aéropostale. C'est l'histoire romancée de Guillaumet, Saint-Exupéry, Mermoz et tous les autres qui ont repoussé chacun à leur tour les limites du possible.</p> <p>Sous les étoiles, le premier livre de Hubert Poirot-Bourdain nous faisait traverser la Terre et remettre en question le dessus et le dessous, ici et ailleurs, soi-même et l'autre. Dans L'Aviateur, il s'agit à nouveau de choisir une direction... puis d'en changer !</p>	<p>15€</p>

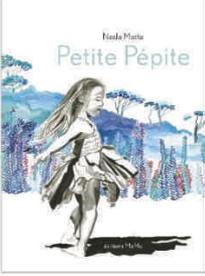


MeMo Les albums

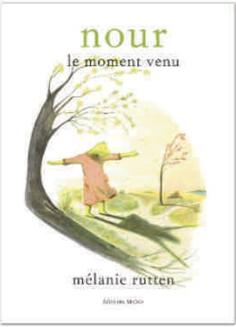
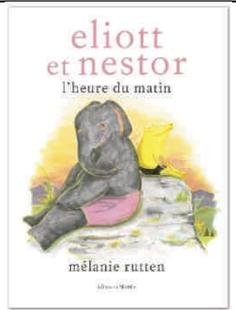
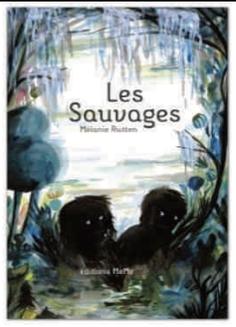
Pour ces albums, MeMo déploie son savoir-faire : essais sur machine, travail d'artisan sur chaque image, seule l'excellence peut servir ces artistes..

 <p>Art. 8568</p>	<p>La clé Au cours d'une promenade nocturne, un mulot, un lièvre et un lémurien entrent dans un jardin. En ayant fait plusieurs fois le tour, l'ennui les gagne : rien à manger, pas un oiseau dans le ciel. Ils trouvent alors une clé fichée dans la terre. Quelqu'un l'a sûrement égarée. Ils tirent et tirent dessus, jusqu'à l'arracher du sol. Quelle porte, quel coffre fabuleux ouvre t-elle ? Ça sent l'aventure ! Derrière une première porte, ils découvrent un jardin luxuriant et, entre les arbres fruitiers, de nombreuses cages et volières, qu'ils ouvrent à tour de clé. À chaque page, une porte libère de nouveaux animaux. Insoucians, nos aventuriers s'attaquent à toutes les serrures. Mais qu'y a-t-il derrière cette porte au ras du sol ? Et qui est le propriétaire de la clé ?</p> <p>15€</p>
 <p>Art. 8570</p>	<p>Fourru bourru Dans un hêtre millénaire du jardin vit un ours solitaire. Il fait tinter les grelots de son chapeau fourré. Bientôt, des animaux s'y réfugient, s'y posent et y font leur nid. Le chapeau tangué bien un petit peu, mais chacun trouve sa place. Quand un orage survient, tous s'entraident. L'eau tombe en déluge des mois durant, recouvrant tout, sauf l'arbre millénaire, qui fait des kilomètres de haut. Tous attendent que le son des grelots retentisse à nouveau...</p> <p>16€</p>
 <p>Art. 8572</p>	<p>Max et Marcel Max et Marcel vivent une existence paisible dans un écrin de verdure. C'est l'anniversaire de Marcel, le cheval, et tous deux décident que c'est l'occasion idéale pour faire un grand voyage. De difficulté en difficulté, les moyens de transport se succèdent, jusqu'à une rencontre, qui fera prendre une toute autre altitude à leur voyage..</p> <p>Max et Marcel est le premier livre d'Alice Méteignier, qui, au-delà de son style si reconnaissable et libre, inspiré de l'art brut, nous offre une histoire touchante et fluide, faite de petits accidents et de découvertes. Un nouveau talent à suivre.</p> <p>Mention Prima Opera à la Foire de Bologne 2017</p> <p>14€</p>
 <p>Art. 8574</p>	<p>Sous les étoiles « Très loin au dessus de ta tête, il y a les étoiles. Sous les étoiles, il y a les satellites. Sous les satellites, il y a les fusées. » Et dessous, les avions, les nuages et le ballet des oiseaux. Et ainsi jusqu'au centre de la terre. Et dessous ? Le livre entreprend une vertigineuse traversée spatiale, du dessous... au dessous ! Ainsi, sous le centre de la terre, il y a à nouveau la pierre, les mulots qui dorment, des fleurs et une petite fille, puis les grands arbres, le ballet des oiseaux, les nuages... Toutes les strates de la terre se déroulent à nouveau pour arriver jusqu'au étoiles, très loin au dessous. S'il fait jour d'un côté, de l'autre côté c'est la nuit. La symétrie des différents éléments qui séparent les deux enfants, de chaque côté de la planète, crée un lien entre eux malgré la distance.</p> <p>14€</p>
 <p>Art. 8576</p>	<p>La terre respire La terre respire est un chant sur la beauté du monde. Deux frères entendent un jour un battement de cœur, sans comprendre d'où il peut venir. L'un plus timoré, l'autre téméraire, ils s'élancent à l'aventure sur les routes et dans les mers du monde pour en découvrir la source, et découvrent que la Terre est grande et qu'elle abrite autant de cœurs que de destins. Les illustrations à l'aquarelle en grands traits de pinceaux qui couvrent chaque double-page et les couleurs fraîches et lumineuses contribuent à la sensation d'immensité qui se dégage de l'album. Une très belle rencontre de la voix poétique de Guia Risari avec l'artiste Alessandro Sanna.</p> <p>18€</p>



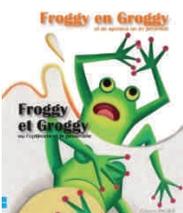
 <p>Art. 8579</p>	<p>Petite pépite Petite pépite met en scène un adulte qui cherche une robe, des chaussures, un jeu, ou un livre pour une petite fille. À chaque fois, il lui faut expliquer qu'elle est différente, mais qu'elle n'est ni une extra-terrestre, ni un lutin, ni une sirène. C'est presque une petite fée, car elle est un peu magique, et vit dans l'instant. Cette déclaration d'amour, c'est celle de Nada Matta à sa petite fille trisomique. Et elle nous entraîne, de page en page, par le biais de questions et réponses, à la découverte de cette différence et de l'amour qui est le sien pour cet enfant. Un livre simple et beau, qui incite petits et grands à prendre le risque de faire connaissance, de prendre le temps de découvrir et aimer.</p>	13€	
 <p>Art. 8582</p>	<p>La forêt entre les deux La forêt entre les deux, troisième opus de la trilogie débutée avec L'ombre de chacun et La source des jours, se situe chronologiquement après ceux-ci. Le soldat est ici le personnage principal de la narration mais tous les autres personnages sont présents. C'est l'histoire d'un Soldat fâché contre tous et contre tout, car tout le monde a tort et le monde est à l'envers. Un Soldat en guerre, décidé à montrer qu'il est le plus fort, le plus rapide, le plus intelligent... Plus fort que ces émotions qui le submergent suite à la séparation de ses parents. Un Soldat en guerre contre lui-même. Sur le chemin qui relie ses deux nouvelles maisons, il y a la forêt, un territoire où faire régner sa loi et ses humeurs et où retrouver ses compagnons</p>	17€	
 <p>Art. 8584</p>	<p>La forêt invisible Un bataillon d'explorateurs armés s'enfonce dans un bois. Tout semble tranquille mais on entend bientôt des bruits étranges et on voit surgir des monstres chamarrés. Après la bataille, ceux qui s'en sortirent vont payer cher leur victoire. Cet album met en scène humains et bêtes sauvages. Leur conflit métaphorique est celui de la victoire sur des êtres différents. Nos explorateurs posent sur la dépouille de l'un des monstres, comme on le faisait après la chasse, devant l'objectif du photographe. La morale, discrète, comme il convient, est à méditer : on devient le monstre qu'on combat.</p>	13,50€	
 <p>Art. 8586</p>	<p>La source des jours C'est l'histoire d'une Ourse qui danse, muette et solitaire, en symbiose avec les éléments de la nature, et d'un Cerf qui attend, en vain, son amoureuse. Avant qu'ils se croisent et qu'elle le reconforte, l'Ourse fera la rencontre du Livre, à la recherche de sa page perdue, et de deux meilleurs ennemis inséparables, le Caillou et le Canari. Tous ces personnages se retrouveront au fil d'une rivière, d'une grotte, d'une tempête...Dans cet album, il est question du début, de la naissance, d'amour déçu, de la grande histoire et des petites histoires qui se construisent au rythme du grand bal de la nature.</p>	17€	
 <p>Art. 8588</p>	<p>L'ombre de chacun C'est l'histoire d'un cerf mélancolique, d'un chat sportif, d'un petit soldat perdu, d'un lapin pas assez grand et d'une ombre muette. Leurs routes se croisent et cheminent ensemble vers une montagne, près d'un volcan, au fil d'une rivière souterraine et sous la voûte étoilée... Mélanie Rutten revient, après la tétralogie qui l'a révélée, avec un grand livre choral dans lequel il est question du temps, des astres, de la peur et de comment grandir. Un récit initiatique, où les personnages apprennent à vivre ensemble, en confrontant leurs points de vue sur la séparation, le manque et le changement.</p>	17€	



 <p>Art. 8590</p>	<p>Nour, le moment venu Nour doit déménager mais elle ne sait pas où. Elle doit trouver un endroit qui lui convienne, mais dehors, tout est en mouvement et Nour se cherche. Et puis il y a Öko, qui lui a promis une surprise qui ne vient pas. Elle n'ose pas lui en parler. Patience, Nour : c'est le printemps. Voici l'histoire de Nour qui collectionne les moments rares et prend en chemin un inconnu en s'en remettant au hasard, pour se découvrir autrement.</p> <p>Un nouvel opus de Mélanie Rutten qui parle, avec délicatesse et bienveillance, des transitions et des passages difficiles qui permettent de se découvrir autrement.</p>	<p>16€</p>
 <p>Art. 8592</p>	<p>Eliott et Nestor, l'heure du matin C'est l'été. A la tombola de la « fête de la cigale », Eliott gagne un voyage dans lequel il entraîne tant bien que mal Nestor. En chemin, la mauvaise humeur de Nestor, son tempérament explosif et ses petites obsessions – l'heure, l'ordre, les listes – viendront à bout de la patience d'Eliott. Ce dernier se montre quant à lui beaucoup trop envahissant et inconséquent aux yeux de Nestor. C'est la dispute. Un orage les feront se retrouver dans un abri où Nestor livrera son secret à Eliott... Une histoire d'amitié, sur les rapports de force, l'acceptation de soi, le non-dit, les petites et les grandes choses de l'univers et sur la place à y prendre... une histoire dans laquelle on descend le cours de la rivière, on regarde les étoiles, on pique-nique à l'ombre du tilleul et on escalade les montagnes.</p>	<p>16€</p>
 <p>Art. 8594</p>	<p>Les sauvages Deux maisons en bois séparées par un champ. C'est la nuit. Un hibou hulule, une chouette lui répond. Deux personnages se fraient un chemin parmi les herbes hautes et se rejoignent au bord de la rivière. Ils grimpent en silence dans le radeau camouflé dans les joncs. C'est l'histoire nocturne d'une échappée belle : un garçon et une fille décident de partir et d'aller vivre là bas, sur l'île. Sur celle-ci les attendent le bébé mousse, le lapin musicien et la cabane. Tout un univers dont ils seront maîtres la nuit durant. Mélanie Rutten se lance dans son premier album pour les 4-8 ans en même temps qu'elle poursuit sa saga commencée par l'Ombre de chacun puis La Source des jours. Un album dont les grandes illustrations jouent entre ombres et lumières pour créer une atmosphère enchanteuse qui donne à la nuit des allures de trésor.</p>	<p>14,50€</p>
 <p>Art. 8597</p>	<p>Öko, un thé en hiver C'est l'hiver. Madeleine la vieille cigale du village meurt de vieillesse. Öko, Mitsu, Eliott et les autres se réunissent pour un dernier au revoir à celle qui était un peu la grand-mère de tous. On parle de Madeleine, mais aussi de cet étrange personnage qui erre dans la forêt, un yéti qui ferait des bruits bizarre... Après Mitsu, c'est au tour d'Öko d'être au cœur d'une histoire tendre dans laquelle il se confronte à la mort, au sens de la vie, à l'amour naissant, à l'amitié mais aussi aux préjugés d'un village pour ce qui lui est étranger. Le tome hivernal de la tétralogie qui a révélé Mélanie Rutten.</p>	<p>16€</p>
 <p>Art. 8599</p>	<p>Mitsu, un jour parfait D'ordinaire, Mitsu aime les matins, mais ce matin elle s'est levée du mauvais pied. Ça arrive, il y'a des jours sans. Alors, comme le quotidien est devenu détestable, il faut partir à l'aventure. Mitsu, pendant son périple, fait une rencontre unique... et le lendemain matin, rien n'a changé... mais tout est différent. Demain, c'est un jour parfait...</p> <p>Avec Mitsu, Mélanie Rutten continue sa tétralogie des saisons, abordant avec délicatesse et bienveillance les humeurs du quotidien.</p>	<p>16€</p>



Ipagine **Contes bilingues FR/NL**

 <p>Art. 6377</p>	<p>Azoï et le robot / Azoï en de robot Non loin du domicile de Minerva la chouette, habite son bon ami, Azoï le chat. Un jour, Azoï expose son amie un problème. Son règne, jusqu'alors incontesté, est menacé par l'arrivée d'un intrus : un robot aspirateur de dernière génération, qui a toute l'apparence d'un chat ! Azoï réussira-t-il à mettre le robot échec et mat, ou doit-il abdiquer en faveur du nouveau venu, pionnier du nouvel ordre technologique ?</p> <p>Apd 11ans</p>	<p>14€</p>	
 <p>Art. 6376</p>	<p>Froggy et Groggy ou L'optimiste et le pessimiste / Froggy en Groggy, of de optimist en de pessimist Dans une mare d'une ferme normande vivent deux grenouilles : Froggy et Groggy. Ce sont de bons copains, mais chacun a son caractère bien trempé : Froggy est un optimiste impénitent et Groggy un pessimiste inguérissable. Lors d'une expédition nocturne dans une étable, il se produit un accident tragique...</p> <p>Apd 11ans</p>	<p>14€</p>	
 <p>Art. 6373</p>	<p>Luna, la panthère noire / Luna, de zwarte panter Il y a bien longtemps, une petite panthère, ardemment espérée par ses parents, vint au monde. Mais la surprise fût place à la stupeur lorsque chacun préféra déguerpi au lieu d'adresser aux parents des vœux de bonheur. La stupeur du père se transforma sur le champ en fureur. Pourquoi? Toutes les panthères de sa lignée naissaient tachetées de noir... et celle-ci était noire de la tête aux pieds !</p> <p>Apd 9ans</p>	<p>8€</p>	
 <p>Art. 6206</p>	<p>Malice, le chien abandonné / Deugriet, de achtergelaten hond Un conte bilingue de Jasmin Heymelaux en édition français/néerlandais, pour apprendre la langue étrangère en prenant plaisir à chaque ligne. Une mise en page spécialement conçue pour progresser dans l'histoire avec facilité.</p> <p>« Au cœur de la nuit, alors qu'il pensait qu'il allait mourir là, Malice le chien vit des lumières qui s'approchaient de lui en vacillant. Elles se firent toute proches et on entendit la voix d'un chien dans l'obscurité :-Chef, un camarade ! Là !</p> <p>Le faisceau d'une puissante lampe torche vint se poser sur le nez de Malice et un chien, vêtu d'un treillis de combat avec trois étoiles sur la poitrine, lui adressa la parole...</p> <p>Un frisson parcourut l'échine de Malice... Qu'allait-il devenir ? »</p> 	<p>10€</p>	
 <p>Art. 6374</p>	<p>Morso, le morse / Wally, de Walrus « Au grand soleil, au plus fort de la journée, un morceau de baquise vint à se détacher du Pôle Nord... Affalé sur le radeau que la Fortune avait ainsi fabriqué, Morso, le morse, après avoir entendu la glace se fendre en deux, ne pouvait imaginer ce qui allait lui arriver »</p> 	<p>10€</p>	



Ipagine Contes bilingues FR/UK			
4684	Minerva et les papillons qui ne perdent jamais le Nord F/UK	14€	
4681	Sally la salamandre qui jouait avec le feu F/UK	14€	
6197	Azoï et le robot F/UK	14€	
4683	La conjuration des coucous F/UK	14€	
6198	Malice, le chien abandonné F/UK	7€	
4682	Ariane, l'araignée qui filait mauvais coton F/UK	14€	
4671	Conte Le terrible mystère F/UK	6,50€	
4672	Conte Nigel et Apollon F/UK	6,50€	
4673	Conte Luna la panthère noire F/UK	6,50€	
4674	Conte Odile et le pélican F/UK	7€	
6202	Kalinka, la poule qui voulait devenir danseuse-étoile F/UK	14€	
4675	Conte Morso le Morse F/UK	7€	
4676	Ali Baba dans le Palais de la mémoire F/UK	14€	
6199	Froggy et Groggy ou L'optimiste et le pessimiste F/UK	14€	
4677	Elsa la corneille F/UK	14€	
4678	Le renard et le hérisson F/UK	14€	
4679	Bichou, le cheval qui ne savait pas mentir F/UK	14€	
4680	Minerva et les champignons de l'immortalité F/UK	14€	
4687	conte Belle de Nuit FR/UK 9791091749039	7€	
4686	Conte Herbie aux yeux bleus FR/UK	7€	
4685	Contes Mataf et les loups F/UK	7€	

Ipagine Contes bilingues FR/D			
4694	Bichou, le cheval qui ne savait pas mentir F/D	14€	
6205	Malice, le chien abandonné F/D	8€	
6204	Morso le morse FR/D	8€	
6203	LUNA la panthère noire F/D	8€	
6201	Kalinka, la poule qui voulait devenir danseuse-étoile F/D	14€	
4696	Sally la salamandre qui jouait avec le feu F/D	14€	
4698	La conjuration des coucous F/D	14€	
4697	l'araignée qui filait mauvais coton F/D	14€	
4695	Minerva et les champignons de l'immortalité F/D	14€	
4693	La chouette et l'alouette F/D	14€	
4688	Conte Morso le morse F/D	8€	
6200	Froggy et Groggy ou L'optimiste et le pessimiste F/D	14€	
6196	Azoï et le robot FR/D	14€	
4692	Le renard et le hérisson F/D	14€	
4691	Elsa la corneille F/D	14€	
4690	Ali Baba dans le Palais de la mémoire F/D	14€	
4689	Conte Belle de Nuit FR/D 9791091749411	8€	
4699	Minerva et les papillons qui ne perdent jamais le Nord F/D	14€	
6195	La sirène et le loup de mer F/D	14€	

Ipagine Contes bilingues FR/PORTUGAIS			
Idéal pour les PRIMO parlant portugais.			
4667	Bilingue Français - Portugais Les Amis du Jaguar / Amigos da Onça LIVRE	8€	
4668	Bilingue Français - Portugais Les Amis du Jaguar / Amigos da Onça (volume 2). LIVRE	8€	
4669	Bilingue Français - Portugais Les Amis du Jaguar / Amigos da Onça (volume 3). LIVRE	8€	
4670	Bilingue Français - Portugais Les Amis du Jaguar / Amigos da Onça (Volume 4). LIVRE	8€	



bayard



Romans 7-11ans



8669	La cabane magique n°1 - La vallée des dinosaures De 7 ans à 11 ans 9782747018340	5,30€	
8670	La cabane magique n°2 - Le mystérieux chevalier De 7 ans à 11 ans	5,30€	
8671	La cabane magique n°3 - Le secret de la pyramide De 7 ans à 11 ans	5,30€	
8673	La cabane magique, tome 04 Le trésor des pirates De 7 ans à 11 ans	5,30€	
8674	La cabane magique n°5 - Sur le fleuve Amazone De 7 ans à 11 ans	5,30€	
8675	La cabane magique n°6 - Le sorcier de la préhistoire De 7 ans à 11 ans	5,30€	
8677	La cabane magique n°7 - Le voyage sur la Lune De 7 ans à 11 ans	5,30€	
8679	La cabane magique n°8 - Panique à Pompéi De 7 ans à 11 ans	5,30€	
8681	La cabane magique n°9 - Le terrible empereur de Chine	5,30€	
8683	La cabane magique n°10 - L'attaque des Vikings	5,30€	
8685	La cabane magique n°11 - Course de chars à Olympie	5,30€	
8686	La cabane magique n°12 - Sauvés par les dauphins	5,30€	
8688	La cabane magique n°13 - Les chevaux de la ville fantôme	5,30€	
8689	La cabane magique n°14 - Dans la gueule des lions	5,30€	
8690	La cabane magique n°15 - Danger sur la banquise	5,30€	
8691	La cabane magique n°16 - Les dernières heures du Titanic	5,30€	
8692	La cabane magique n°17 - Sur la piste des Indiens	5,30€	
8693	La cabane magique n°18 - Pièges dans la jungle	5,30€	
8694	La cabane magique n°19 - Au secours des kangourous	5,30€	
8695	La cabane magique n°20 - Sur scène !	5,30€	
8696	La cabane magique n°21 - Gare aux gorilles !	5,30€	
8697	La cabane magique n°22 - Drôles de rencontres en Amérique	5,30€	
8698	La cabane magique n°23 - Grosses vagues à Hawaï	5,30€	
8708	La cabane magique n°24 - Au royaume du roi Arthur	6,50€	
8709	La cabane magique, tome 25 Les mystères du château hanté	6,50€	
8711	La cabane magique n°26 - A la recherche de l'Épée de Lumière	6,50€	
8712	La cabane magique n°27 - L'étrange palais de glace	6,50€	
8713	La cabane magique n°28 - Carnaval à Venise	6,50€	
8714	La cabane magique n°29 - Tempête de sable	6,50€	
8715	La cabane magique n°30 - Rencontres en haut de la tour Eiffel	6,50€	
8716	La cabane magique n°31 - Au secours de la licorne	6,50€	
8717	La cabane magique n°32 - Le dragon du Mont Fuji	6,50€	
8718	La cabane magique n°33 - Le secret de Léonard de Vinci	6,50€	
8719	La cabane magique n°34 - Un monstre sous les mers	6,50€	
8721	La cabane magique n°35 - L'empereur des manchots	6,50€	
8722	La cabane magique n°36 - La flûte enchantée	6,50€	
8723	La cabane magique n°37 - Le jeune chanteur de jazz	6,50€	
8724	La cabane magique n°38 - Au pays des farfadets	6,50€	
8725	La cabane magique n°39 - Les petits ramoneurs de Londres	6,50€	
8727	La cabane magique n°40 - Un cadeau extraordinaire	6,50€	
8732	La cabane magique n°41 - Le chien des neiges	6,50€	
8733	La cabane magique n°42 - Rendez-vous avec le président Lincoln	6,50€	
8735	La cabane magique n°43 - Un refuge pour les pandas	6,50€	
8736	La cabane magique n°44 : Alexandre et l'indomptable cheval	6,50€	
8737	La cabane magique n°45 - Houdini le magicien	6,50€	
8739	La cabane magique n°46 - Mission sur le Nil	6,50€	
8740	La cabane magique n°47 - Coupe du monde à Mexico	6,50€	
8741	P'tit Cousu T1 - La parade des monstres	9,90€	
8742	P'tit Cousu T2 - L'œil du pirate De 8 ans à 10 ans	8,90€	
8743	P'tit Cousu T3 - Le fantôme de Grottegroin	9,90€	
8744	J'aime Lire n°292 Vacances de foot	7,30€	
8746	J'aime Lire n°219 - Mon aventure sous la terre De 7 ans à 11 ans	7,30€	
8745	J'aime Lire n°66 - C'est dur d'être un vampire	7,30€	
8747	J'aime Lire n°143 - Un Martien dans le frigo	5,30€	



•• bayard



Romans Ados



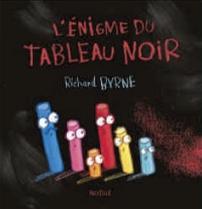
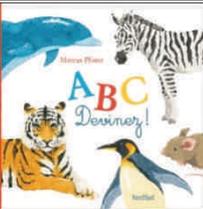
8606	Pressé ? Pas si pressé ! De 8 ans à 12 ans	6,40€
860	Histoires pressées De 9 ans à 10 ans 9782745926975	6,40€
8621	Pressé, pressée De 9 ans à 10 ans 9782745927002	6,40€
8622	Nouvelles histoires pressées De 9 ans à 10 ans	6,40€
8623	Les grandes énigmes de l'histoire n°1 - L'homme au masque de fer De 10 ans à 15 ans	7,20€
8624	Les grandes énigmes de l'histoire n°2 - La malédiction de Toutankhamon 10 ans à 15 ans	7,20€
8625	Les grandes énigmes de l'histoire n°3 - Le Triangle des Bermudes 10 ans à 15 ans	7,20€
8626	Les grandes énigmes de l'histoire n°4 - La Bête du Gévaudan 10 ans à 15 ans	7,20€
8627	Les grandes énigmes de l'histoire n°5 - L'abominable homme des neiges 10 ans à 15 ans	7,20€
8628	Les grandes énigmes de l'histoire n°6 - Le mystère de l'Atlantide 10 ans à 15 ans	7,20€
8629	Les grandes énigmes de l'histoire n°7 - Les mystères de l'île de Pâques 10 ans à 15 ans	7,20€
8630	Les grandes énigmes de l'histoire n°8 - Le monstre du Loch Ness 10 ans à 15 ans	7,20€
8631	L'apprenti épouvanteur TOME 01	14,90€
8632	L'apprenti épouvanteur TOME 02	14,90€
8633	L'apprenti épouvanteur TOME 03	14,90€
8634	L'apprenti épouvanteur TOME 04	14,90€
8635	L'apprenti épouvanteur TOME 05	14,90€
8636	L'apprenti épouvanteur TOME 06	14,90€
8637	L'apprenti épouvanteur TOME 07	14,90€
8638	L'apprenti épouvanteur TOME 08	14,90€
8639	L'apprenti épouvanteur TOME 09	14,90€
8640	L'apprenti épouvanteur TOME 10	14,90€
8641	L'apprenti épouvanteur TOME 11	14,90€
8642	L'apprenti épouvanteur TOME 12	14,90€
8643	L'apprenti épouvanteur TOME 13	14,90€
8644	L'apprenti épouvanteur TOME 14	14,90€
8645	L'apprenti épouvanteur Hors-série : Le bestiaire de l'épouvanteur	13,50€
8646	Le temps des miracles 9782747026451 De 12 ans à 15 ans	13,90€
8647	Quand vient L'orage De 12 ans à 15 ans	15,60€
8648	The sun is also a star De 12 ans à 16 ans	18,95
8649	MISS PEREGRINE, TOME 01	18,85€
8650	MISS PEREGRINE, TOME 02	16,90€
8651	MISS PEREGRINE, TOME 03	20,10€
8652	BD MISS PEREGRINE ET LES ENFANTS PARTICULIERS , TOME 01	16,70€
8653	Le journal de Miss Pérégrine et les enfants particuliers	12,25€
8654	Contes des particuliers De 12 ans à 16 ans	16,70€
8655	L'AFFAIRE JENNIFER JONES De 13 ans à 16 ans 9782745991034	17,85€
8656	Genesis Alpha De 13 ans à 16 ans	15,60€
8657	ENTRE CHIENS ET LOUPS, TOME 01 9782745957252 De 13 ans à 16 ans	15,60€
8658	Entre chiens et loups T2 - La couleur de la haine De 12 ans à 15 ans 9782745959720	14,00€
8659	Entre chiens et loups T3 - Le choix d'aimer De 13 ans à 16 ans 9782745959737	15,15€
8660	Entre chiens et loups T4 - Le retour de l'aube 9782745959744	15,15€
8661	Boys don't cry De 13 ans à 17 ans 9782745954992	16,70€
8662	Made in Vietnam De 13 ans à 17 ans 9782747033350	13,90€
8663	Everything everything De 14 ans à 18 ans 9782747084123	18,95€
8664	ARENA 13, TOME 01 9782747058582	15,90€
8665	ARENA 13, TOME 02 9782747061261	17,85€
8666	ARENA 13, TOME 03 9782747061278	17,85€
6130	La cabane à 13 étages 9782747052818	14,45€
6131	LA CABANE A 26 ETAGES, TOME 02 9782747058001	14,45€
6340	LA CABANE A 39 ETAGES, TOME 03 9782747068635	14,45€
6339	La cabane à 52 étages TOME 4 9782747080996	14,45€
8667	LA CABANE A 65 ETAGES, TOME 05	14,45€
8668	LA CABANE A 78 ETAGES, TOME 06	14,45€

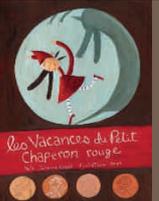


9064	Léopold, l'ogre et le loup		13,50€
9065	Le sais-tu ?		13,50€
9066	Cher Donald Trump		13,50€
9067	Les crocodiles d'Eripa (PRIMO)		11,50€
5893	LISA ET NOUH (PRIMO)		11,50€
3807	Quand les poissons rouges auront des dents (PRIMO)		11,50€
9070	Le garçon qui parlait avec les mains (PRIMO) Sandrine Beau et Gwenaëlle Doumont		11,50€
9071	Le préau des Z'héros Estelle Billon-Spagnol (PRIMO)		12,00€
9072	Une fusée pour la Lune Gaëtan Noir et Jean Tévélis (PRIMO)		11,50€
9073	La révolte des personnages Gwladys Constant (PRIMO)		11,50€
9074	Le jour des premières fois 1 : Mouettes & cie Marie Colot et Florence Weiser (PRIMO)		11,50€
9075	Le jour des premières fois 2 : Salades & Cie (PRIMO)		11,50€
9076	Le jour des premières fois 3 : Croquettes & Cie Marie Colot et Florence Weiser (PRIMO)		11,50€
9077	Je suis un autre 1 : le trou noir de la baignoire Anne-Gaëlle Balpe et Élice (PRIMO)		11,50€
9078	Je suis un autre 2 : le garçon manqué Anne-Gaëlle Balpe et Élice (PRIMO)		11,50€
9079	Je suis un autre 3 : mauvaise pioche Anne-Gaëlle Balpe et Élice (PRIMO)		11,50€
9080	Je suis un autre 4 : trio gagnant Anne-Gaëlle Balpe et Élice (PRIMO)		11,50€
9081	Je suis un autre 5 : fin de partie ? Anne-Gaëlle Balpe et Élice (PRIMO)		11,50€
9082	Sa maison en carton Marie Colot & Julie Staboszevski (PRIMO)		12€
9083	La grande fabrique de mots Valeria Docampo et Agnès de Lestrade (Album)		12,90€
9084	La vallée des moulins Valeria Docampo et Noelia Blanco		12,90€
9085	Tout au bord Valeria Docampo et Agnès de Lestrade		12,90€
9086	Casse-noisette Valeria Docampo, traduction : Emmanuèle Sandron et Anne Cohen Beucher		14,90€
AUTRES TITRES SUR DEMANDE			

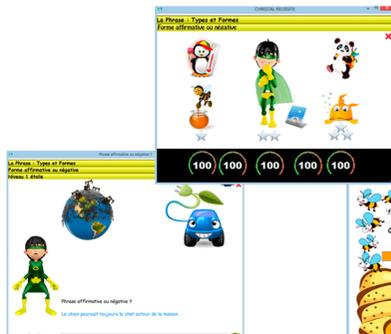
7200	Cliky : Le crack des réseaux Virginie Tyou, Marie-Aline Bawin 9/9/2016		8€
4252	Cliky : l'énigme numérique Virginie Tyou Ker éditions		8€
7202	Les aventures de Bob Tarlouze – Tome 1 – Arrête ton baratin !		10€
9088	Les aventures de Bob Tarlouze – Tome 2 – Mise en scène mars 2014		10€
9089	Les aventures de Bob Tarlouze — Tome 3 — Bons baisers de Kaboul		10€
9090	Les aventures de Bob Tarlouze — Tome 4 — Fais pas l'andouille !		10€
9091	Les aventures de Bob Tarlouze — Tome 5 — Un petit pain au chocolat mars 2017		10€
9092	Les aventures de Bob Tarlouze — Tome 6 — Le pote aux roses mars 2018		10€
9093	Le violon de la rue Lauriston janvier 2014		10€
9094	Où es-tu, Yazid ?		8€
AUTRES TITRES SUR DEMANDE			



				
7649	L'énigme du tableau noir A partir de 5 ans			12€
9025	ABC DEVINEZ ! A partir de 2 ans			12€
8225	Mes émotions			13€
8567	TU N'AS RIEN OUBLIE VICTOR ?			12€
9095	LE TRAIT ET LE POINT			12€
AUTRES TITRES SUR DEMANDE				

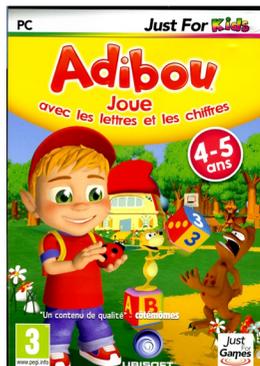
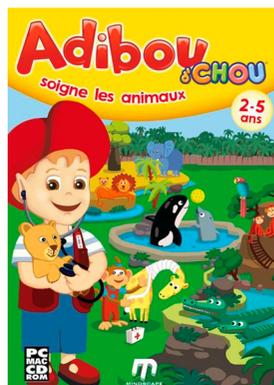
						
9097	Les vacances du Petit Chaperon rouge Dès 5 ans					15€
9098	Mon petit enfant de compagnie 22/04/2010					13€
9099	Confisqué! 24 mars 2010					11,90€
9101	Pictoumou - LE HÉRISSEON QUI A LES PICS TOUT MOUS 24 janvier 2013					13€
9102	Le petite truie, le vélo et la lune 28 avril 2014 Dès 5 ans					13,50€
9103	752 lapins 3 octobre 2016 Dès 5 ans					13,50
9104	Le livre où la poule meurt à la fin 27 septembre 2017					13,50€
9105	Le grand méchant					10,50€
9106	Sven le terrible Pas de princesse pour les pirates 11 septembre 2018					13,50€
9107	L'enfant qui vivait dans un mur Dès 7 ans 2 octobre 2018					13,50€
9108	Arrivés à bon port 16 octobre 2018 Dès 7 ans					16€
AUTRES TITRES SUR DEMANDE						

CHRISTAL RÉUSSITE - «Remédiation» Valorisation Réussite



Christal Réussite est une gamme de logiciels qui a pour but de valoriser l'enfant en difficulté. Ces logiciels s'utilisent lors de la "remédiation", pour construire des bases solides en repartant de très bas. L'enfant peut changer ses réponses en les relisant et en trouvant lui-même la/lesquelles sont fautives. Il terminera l'exercice en ayant réussi et obtiendra pour ce niveau, pour cet exercice et pour cette matière un certificat. Ces diplômes seront collectionnés dans un tableau de bord. Christal Réussite a une mission : Diminuer le niveau d'alerte écologique de la planète en réalisant un maximum d'exercices. Au départ le niveau d'alerte est de 100% et l'enfant participe à diminuer ce pourcentage. L'enfant ne s'identifie donc pas à des points mais participe positivement et activement dans la construction des fondations de sa réussite.

2-7ans Adibou'chou et Adibou (dernière ré-édition à ne pas manquer !)



Noldus 8 Pro Tout le primaire 1 pc=149€ apd de 2 pc :89 € apd de 6 pc :55€/pc apd de 15 pc :49€/pc..... : X€
 Noldus 8 Pro Tout le primaire 365 jours CLE USB : 1 clé: 74,99 2 clés 2X54,99€ apd 3 : 29,99€/clé apd 6 : 23€ par clé
 Noldus 8 Pro Tout le primaire Licences illimités sur 1 implantation : Nombre illimité de pc(s) 1199€ : X€

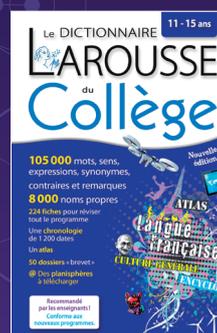
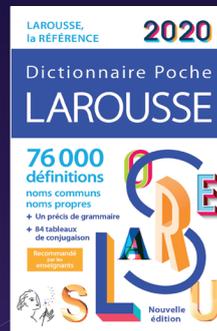
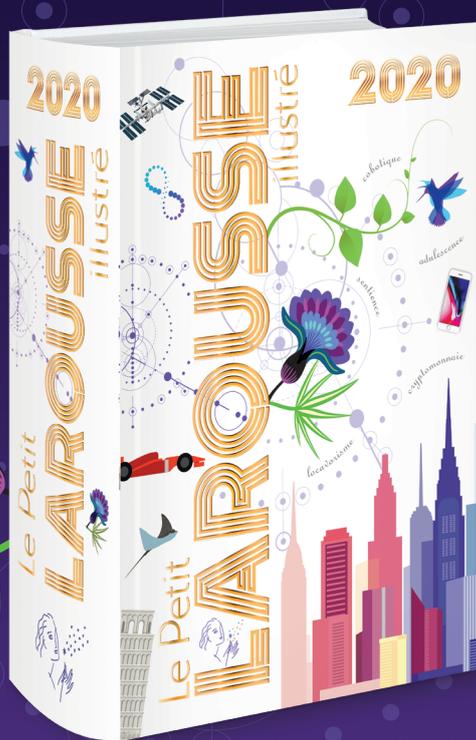
Noldus 8 Pro 1ère primaire .1=45€ apd de 2:35 € apd de 6:25€/pc apd de 15:22€/pc (de la même classe) : X€
 Noldus 8 Pro 2e primaire .1=45€ apd de 2:35 € apd de 6:25€/pc apd de 15:22€/pc (de la même classe) : X€
 Noldus 8 Pro 3e primaire .1=45€ apd de 2:35 € apd de 6:25€/pc apd de 15:22€/pc (de la même classe) : X€
 Noldus 8 Pro 4e primaire .1=45€ apd de 2:35 € apd de 6:25€/pc apd de 15:22€/pc (de la même classe) : X€
 Noldus 8 Pro 5e primaire .1=45€ apd de 2:35 € apd de 6:25€/pc apd de 15:22€/pc (de la même classe) : X€
 Noldus 8 Pro 6e primaire .1=45€ apd de 2:35 € apd de 6:25€/pc apd de 15:22€/pc (de la même classe) : X€
 NOLDUS SECONDAIRE français 1ère et 2e 1 à 14 pc : 45€ apd de 15 : 25€/pc..... : X€
 Noldus 8 ALPHA 6 niveaux .1 pc =149€ apd de 2 89 € apd de 6 :55€/pc apd de 15 :49€/pc : X€

Christal Réussite.Types et Formes : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€
 Christal Réussite.Le participe passé : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€
 Christal Réussite.Les grandeurs : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€
 Christal Réussite.Homophone volume 1 : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€
 Christal Réussite.Homophone volume 2 : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€
 Christal Réussite.Sujet et Complément : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€
 Christal Réussite.Utilisation du dictionnaire : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€
 Christal Réussite.Verbes irréguliers Vol 1: 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€
 Christal Réussite.Verbes irréguliers Vol 2: 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€
 Christal Réussite.Conjugaison Indicatif: 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€
 Christal Réussite.Calcul mental Multiplication: 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€
 Adiboud'chou Soigne les animaux+au pays des bonbons+ au cirque 2/5ans 1 à 4 : 59,98€ /pc 5 à 14 : 49,98€/pc : X€
 Adibou lettres chiffres 4-5ans 1 à 4 : 29,99€ /pc 5 à 14 : 24,99€/pc apd de 15 : 19,99€ /pc : X€
 Adibou mots nombres 5-6ans 1 à 4 : 29,99€ /pc 5 à 14 : 24,99€/pc apd de 15 : 19,99€ /pc : X€
 Adibou lire & Compter 6-7ans 1 à 4 : 29,99€ /pc 5 à 14 : 24,99€/pc apd de 15 : 19,99€ /pc : X€
 Adiboud'chou - Soigne les animaux - 2/5 ans 1 à 4 : 29,99€ /pc 5 à 14 : 24,99€/pc apd de 15 : 19,99€ /pc : X€
 Adiboud'chou au cirque 2-5ans 1 à 4 : 29,99€ /pc 5 à 14 : 24,99€/pc apd de 15 : 19,99€ /pc : X€
 Adiboud'chou au pays des bonbons 2/5 ans 1 à 4 : 29,99€ /pc 5 à 14 : 24,99€/pc apd de 15 : 19,99€ /pc : X€

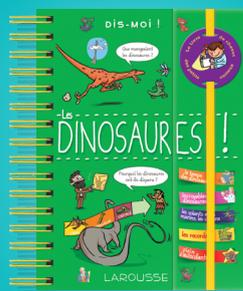


ANTIDOTE 9
 Dans un cadre familial, à la maison : 3 ordinateurs
 Dans un cadre professionnel : 1 ordinateur
 119€ **CODE ARTICLE 1501**

Bonne rentrée des classes avec les dictionnaires LAROUSSE



LAROUSSE



Les réponses à toutes les questions
que se posent les enfants !



Larousse
Jeunesse