

Votre
partenaire
depuis
35
ans

LA SÉLECTION DE MATÉRIELS DIDACTIQUES 2022-2023

3

à

11 ans



Éditions
Pédagogiques
du Grand Cerf



Nos produits sont fabriqués
et conditionnés en FRANCE



ÉDITO

Chers clients,

Fidèles au rendez-vous, c'est avec plaisir que nous vous présentons de nouveaux matériels didactiques pour les 3 - 6 ans et les 7 - 11 ans. Nous avons souhaité plus que jamais, vous proposer des ateliers adaptés pour une pédagogie différenciée. Chaque enfant a besoin de réussir et progresser à son rythme, c'est pourquoi, une attention particulière a été portée dans le développement de nos produits, pour répondre à ces attentes.

Nous vous invitons à découvrir l'ensemble de notre catalogue et services sur le site

www.grand-cerf.com

L'équipe des Éditions Pédagogiques du Grand Cerf à votre service.

SOMMAIRE

Age	Désignation article	Page
3 ans	LES BONNES BOUILLES	4
3 ans	LES BOUTABOUTS	5
3 ans	JOUR DE MARCHÉ	6
3 ans	LES ÉCUREUILS FONT LEURS PROVISIONS	7
3 ans	COCCINELLES RIBAMBELLE	8
3 ans	L'ARBRE AUX OISEAUX	9
3 ans	EN AVANT LES PINGOUINS	10
4 ans	PAYSAGE COMPOSÉ	11
4 ans	PAYSAGE COMPOSÉ 1 plat. suppl.	11
3 ans	EN LIGNES !	12
4 ans	EN LIGNES ! PRODUCTION GRAPHIQUES	13
4 ans	TOUS EN FORME	14
4 ans	TEMPÊTE DE COULEURS	15
4 ans	SAFARI BATEAU	16
4 ans	SAFARI BATEAU EXTENSION	16
4 ans	TOPOIMAGES	17
4 ans	TOUT EST DANS LA FORME	18
4 ans	BALADES À LA CAMPAGNE	19

Age	Désignation article	Page
5 ans	TRÉSOR ENGLOUTI	20
5 ans	DES MOTS POUR LE DIRE + fichier « sons »	21
5 ans	CARTABLABLA	22
5 ans	DRÔLES 2 BOBINES	23
5 ans	CRÉADÉCOR	24
5 ans	LE MONDE DE PETIT LISSE	25
6 ans	PROBLÈMES CHEZ LE PRIMEUR	26
6 ans	PROBLÈMES CHEZ LE PRIMEUR EXTENSION	26
7 ans	À UN DÉTAIL PRÈS	27
7 ans	MATHS EN SCÈNE	28
8 ans	LA FABRIQUE À BD	29
8 ans	PLACE À LA LECTURE JUNIOR	30
8 ans	PLACE À LA LECTURE JUNIOR 2 thèmes suppl.	30
8 ans	LOTONYMES	31
9 ans	QUESTIONS DE DONNÉES	32
9 ans	PLACE À LA LECTURE	33
9 ans	PLACE À LA LECTURE 2 thèmes suppl.	33
9 ans	PLACE À LA LECTURE lot suppl. à manipuler	33
9 ans	DE TOUTE FRACTION	34
9 ans	AU MILLIMÈTRE PRÈS	35
9 ans	PROBLÈMES RÉGLÉS	36
9 ans	DE LA SUITE DANS LES IDÉES	37
DÉCAQUIZZ		40-41
HISTOIRES EN LIBERTÉ		42-43

LES BONNES BOUILLES ©

Reconnaissance et verbalisation d'émotions dans des scènes illustrées

EN SAVOIR PLUS

Objectifs Didactiques :

Ce jeu de langage, utilisable avec de très jeunes enfants, a été conçu pour les aider à reconnaître et à nommer des émotions dans une grande variété de situations et ainsi favoriser le développement de l'empathie. Ce jeu montre également que tout le monde ressent des émotions, qu'elles peuvent être partagées, que celles-ci ont différentes causes et qu'une même situation peut générer plusieurs émotions en fonction de son contexte. Les expressions du visage matérialisent visuellement ces ressentis.

MATÉRIEL

- 72 grandes cartes illustrées, imprimées recto/verso et réparties en 18 thèmes de 4 cartes (9 thèmes avec une petite fille et 9 thèmes avec un petit garçon). Sur ces cartes, le verso représente la même illustration qu'au recto mais les traits du visage de la petite fille ou du petit garçon ont disparu.

- 8 pancartes « expression », reprenant une par une les expressions du visage du garçon et de la fille.

- 4 chevalets pour exposer les cartes à un groupe d'enfants.

Réf. GS2001



NOUVEAU

LES BOUTABOUTS ©

Puzzles autonomes réalisés en terme à terme ou par la maîtrise d'un critère unique.

EN SAVOIR PLUS

Prévu pour des enfants à partir de 3 ans, le jeu « Les Boutabouts » a été conçu comme six ateliers individuels utilisés en autonomie en donnant à chacun la possibilité de s'autocorriger de façon visuelle et simple. Le jeu « Les Boutabouts » demande de reconstituer un ou deux animaux à partir de 4 pièces disposées dans un plateau en suivant des consignes progressives.

Objectifs Didactiques :

- Jeux en autonomie
- Auto-évaluation
- Maîtrise d'un espace simple
- Logique de continuité
- Discrimination visuelle
- Respect de critères

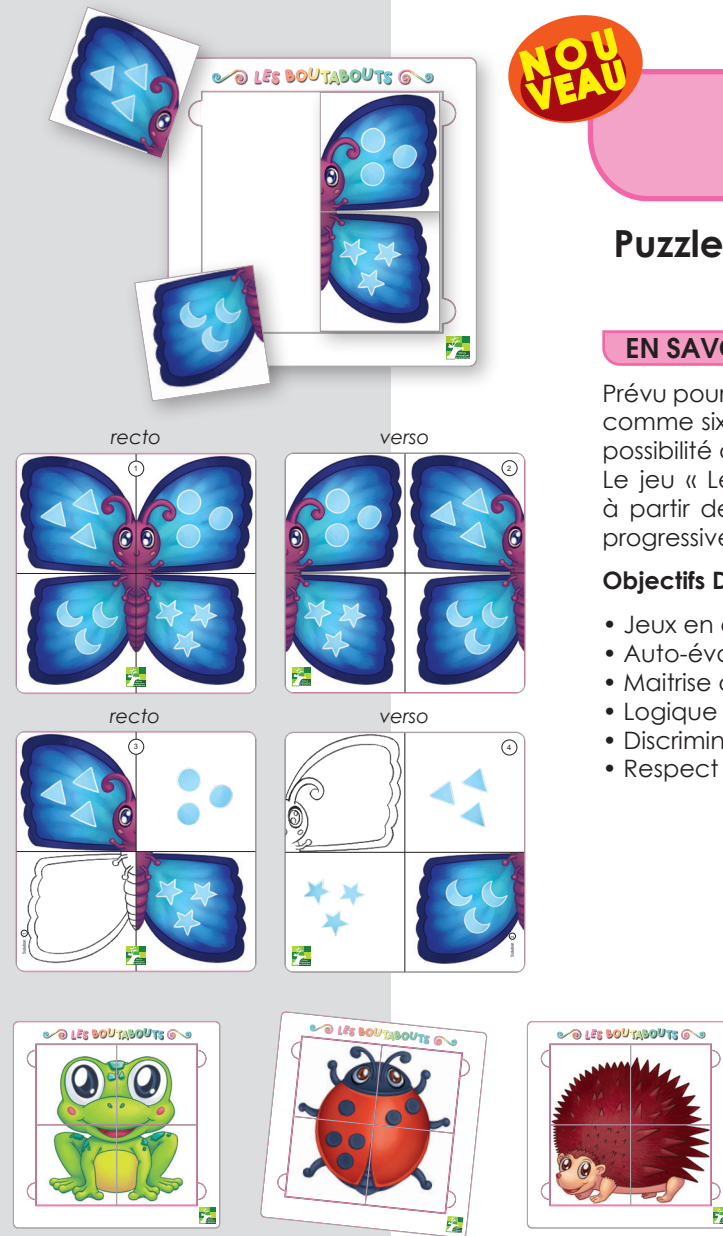
MATÉRIEL

Le jeu « Les Boutabouts » propose 6 plateaux de 4 pièces. Chaque plateau propose un animal différent associé à une modalité de reconnaissance des pièces à partir d'un critère propre :

- Plateau « escargot » : **critère de couleurs** (coquille rouge, verte, bleue, jaune).
- Plateau « hérisson » : **critère de tailles** (piquants tout petits, petits, moyens, grands).
- Plateau « coccinelle » : **critère de quantités** (1, 2 ou 3 points noirs).
- Plateau « papillon » : **critère de formes** (ronds, triangles, lunes, étoiles).
- Plateau « tortue » : **critère de graphies** (spirale, ondulé, croix, trait oblique).
- Plateau « grenouille » : **critère de discrimination visuelle fine**.

Chaque plateau est associé à 2 fiches « consignes » qui, imprimées R/V proposent 4 niveaux progressifs de réalisation.

Réf. GS2201



JOUR DE MARCHÉ ©

Jeu de lecture de consignes et d'agencement

EN SAVOIR PLUS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Jeu d'agencement, de lecture de consignes, de disso-ciation de critères et de langage.

Agencer son stand de marché en tenant compte des critères de graphies, formes, couleurs et quantités, indiqués par les fiches consignes.

Pour les 3 premiers niveaux, les décors des plateaux de jeu sont constitués chacun des 3 mêmes commerçants : les 3 boulangers, les 3 marchands de primeurs et les 3 marchands de bonbons.

Pour les 3 derniers niveaux, les décors des plateaux de jeux sont constitués de 3 commerçants différents en « stand trio ».

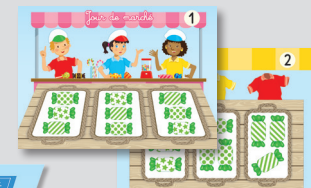
MATÉRIEL

- 6 plateaux stands : 6 décors différents, 6 étals identiques pour trier et organiser, 12 piétements de maintien décors
- 54 éléments à manipuler :
 - 2 lots de 9 bonbons de 3 graphies différentes,
 - 2 lots de 9 pains de 3 formes différentes,
 - 2 lots de 9 fruits et légumes de 3 couleurs différentes
- 18 cartes consignes pour 6 niveaux de jeu.

Réf. GS1701



Un exemple d'agencement de stand suivant une carte consigne...



Étiquettes



format : 3 x 6 cm

Fiches consignes de 4 niveaux



format : 11 x 12 cm

Collecteur



format : 15 x 16 cm

Plateau + 1 type de chaque jeton élément



format : 45 x 45 cm

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu collectif composé de 6 emplacements où sont positionnés les jetons d'une catégorie (fraise, champignon...)
- 6 collecteurs écureuil et son sac vide à remplir.
- 60 jetons éléments :
 - pour les jaunes : 10 jetons « champignon », 10 jetons « feuille ».
 - pour les rouges : 10 jetons « fraise », 10 jetons « fleur ».
 - pour les marrons : 10 jetons « noisette », 10 jetons « châtaigne ».
- 12 fiches consignes en 2 séries de 6 fiches (recto, verso).
- 40 étiquettes : quantité, couleur, élément, représentées et associées différemment.
- 2 dés : - 1 chiffre et constellation jusqu'à 3
 - 1 élément (feuille, fraise, champignon...).

Réf. GS1801

LES ÉCUREUILS FONT LEURS PROVISIONS ©

Jeu de reconnaissance des formes, des couleurs et des petites quantités - Respect des consignes

EN SAVOIR PLUS

L'enfant va pouvoir avec ce jeu de manipulation, maîtriser l'acquisition des compétences comme : la reconnaissance d'éléments par la couleur, la forme et la quantité jusqu'à 3 (quantités dénombrées ou codées par les chiffres).

4 niveaux de consignes :

Au préalable le joueur fera le tri d'éléments par la couleur et/ou la forme, de façon libre, avec verbalisation, jusqu'à remplir son collecteur.

Niveau 1 : Fiches consignes indicées 1 et 2 : Terme à terme.

Niveau 2 : Fiches consignes indicées 3 et 4 : Retrouver une quantité (doigts, constellations, chiffres) propre à chaque provision à repositionner.

But du jeu :

Chaque enfant remplit de provisions le sac d'un écureuil, un des 6 collecteurs. Pour cela, il collecte des éléments (champignons, fleurs...) qui lui sont indiqués par des fiches consignes, des étiquettes ou par le lancer d'un ou de deux dés.

3 ans et +



AUTOCORRECTIF



COCCINELLES RIBAMBELLE ©

Positionnement et orientation d'après des critères de couleurs et de graphies

EN SAVOIR PLUS

Destiné aux enfants à partir de 3 ans, « coccinelles ribambelle » est un jeu d'encastrement à compléter en positionnant au bon emplacement des coccinelles choisies et orientées en respectant des consignes visuelles.

Objectifs didactiques :

- Respect de consignes visuelles
- Discrimination visuelle (couleur, graphisme)
- Orientation spatiale
- Gestion d'espace
- Prise d'indice

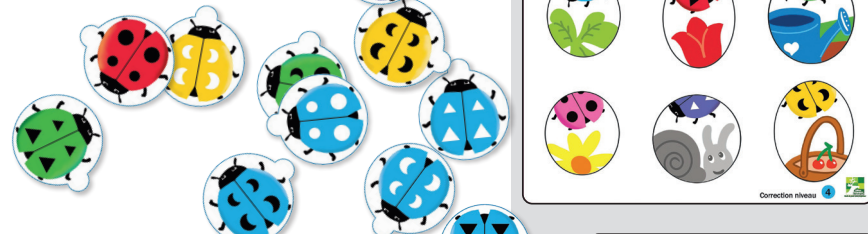
MATÉRIEL

- 6 plateaux « décor » identiques présentant 6 encastrement. Tous sont situés au-dessus d'éléments qui les repèrent (plante, arrosoir, fleur jaune, escargot, panier, fleur rouge). Chaque encastrement de forme ronde présente 2 « oreilles » diamétralement opposées. Celles-ci permettent de positionner les pièces « coccinelle » selon 2 orientations différentes.
- 36 pièces « coccinelle » rondes dotées sur le haut ou sur le côté d'une excroissance dont la taille et la forme correspondent parfaitement aux « oreilles » situées sur les plateaux. Il y a donc 2 orientations possibles pour chaque coccinelle. 6 coccinelles par couleur (bleu, rose, rouge, jaune, violette et verte).
- Pour chaque couleur de coccinelles, 3 graphismes (lune, rond et triangle) imprimés pour moitié en noir et pour moitié en blanc.
- 3 lots de 6 fiches consignes matérialisant 6 niveaux de progression.
- 1 notice.

Réf. GS2101

Plateau 310 x 210 mm

Coccinelles Ribambelle



1 taille couleurs primaires.



codage



prise d'indices

L'ARBRE AUX OISEAUX ©

Jeu de reconnaissance des couleurs, des tailles et de gestion de l'espace

EN SAVOIR PLUS

Gestion de l'espace. Reconnaissance des tailles et des couleurs. Respect de consignes. Gestion de l'espace. Reconnaissance des tailles et des couleurs. Respect de consignes. Gestion de l'espace. Reconnaissance des tailles et des couleurs. Respect de consignes. Reconnaissance des tailles et des couleurs. Respect de consignes.

MATÉRIEL

- 6 plateaux « ferriques » identiques (dessin d'un arbre),
 - 6 lots de 14 magnets (12 oiseaux : 6 petits et 6 grands de 6 couleurs différentes, plus 2 éléments de décor : 1 escargot et 1 champignon),
 - 3 séries de 6 fiches consignes recto/verso.
- Réf. GS1601



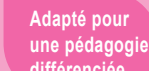
OPTION

Pour plus de joueurs :
Kit 1 plateau supplémentaire + 1 lot de 14 magnets
Réf. GS1601.1

ACCESSOIRES

6 cales en bois pour une utilisation verticale.
Réf. GS1609

3 ans et +



Adapté pour une pédagogie différenciée



AUTOCORRECTIF



AUTONOMIE



9

3 ans et +

6

COLLECTIF

soutien

EN AVANT LES PINGOUINS ©

Jeu de reconnaissance de couleurs et de tailles, motricité fine à la verticale

EN SAVOIR PLUS

Reconnaissance de couleurs, tailles, manipulation verticale et respect de consignes visuelles ou auditives. Jeu de topologie. Écoute d'histoires permettant aux enfants de manipuler le 36 pingouins, seul ou avec les éléments complémentaires, et les mettre en scène sur la banquise centrale.

MATÉRIEL

- 1 grand plateau banquise (54cmx36cm) recto-verso dissociable en 6 petites banquises individuelles (18cmx18cm).
- 36 pingouins de tailles et couleurs différentes.
- 6 éléments complémentaires : un esquimau, un ours, un chien, une otarie, un bonhomme de neige, un igloo.
- 6 cartes consignes verticales recto-verso : 1 face avec les pingouins seuls, 1 face avec les pingouins + des éléments complémentaires. 1 support d'histoires à raconter permettant de réaliser différentes configurations.

Réf. GS1301



PAYSAGE COMPOSÉ ©

Maîtrise des quantités jusqu'à 6 : dénombrement, combinatoire, comparaison et vocabulaire associé

EN SAVOIR PLUS

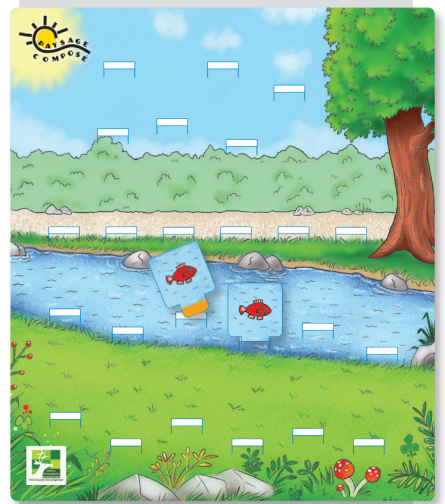
« Paysage Composé » est un jeu mathématique destiné aux enfants à partir de 4 ans. La manipulation d'éléments à positionner ou à enlever sur un support validera concrètement la construction d'une quantité jusqu'à six par le dénombrement, la combinatoire ou la comparaison.

Ce jeu requiert les compétences de discrimination visuelle, de respect de consignes, de dénombrement, de combinatoire, de recherche de compléments pour des quantités jusqu'à 6 exprimées en terme à terme ou codées avec les trois formes d'écritures (doigts, constellations et chiffres). La manipulation aisée des éléments permet également d'aborder des notions comme « ajouter à » ou « enlever à » par comparaison directe.

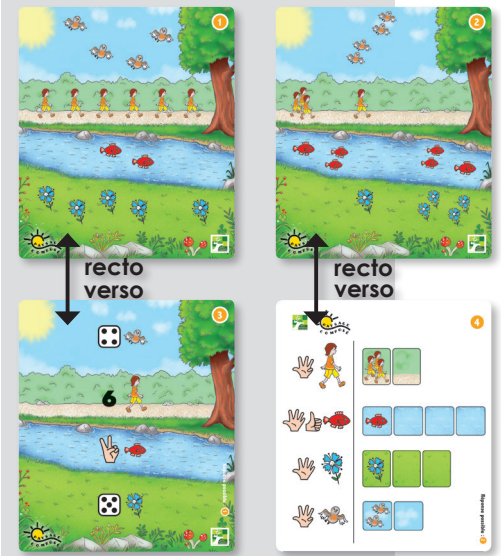
MATÉRIEL

- 6 plateaux représentant un paysage
- 6 lots de 24 vignettes à manipuler sur lesquelles sont illustrés des oiseaux, des promeneurs, des poissons et des fleurs, soit au recto par unité, soit au verso par des groupements d'éléments par 1, 2 ou 3.
- 12 fiches R/V pour 4 consignes évolutives

Réf. GS2002



format : 250x290mm



OPTION

- Kit 1 joueur supplémentaire :**
- 1 plateau • 1 lot de 24 vignettes
- Réf. GS2002.1

4 ans et +

Adapté pour une pédagogie différenciée

AUTOCORRECTIF

AUTONOMIE

6

soutien

+

3 ans et +



NOUVEAU

EN LIGNES ! ©

Jeu de reconnaissance et de lecture de graphismes

EN SAVOIR PLUS

« En lignes ! » est un jeu de reconnaissance et de lecture de graphismes. Utilisable par des enfants à partir de 4 ans, il saura les accompagner dans cet objectif tout au long de l'année en proposant des niveaux de réalisations évolutifs.

En finalité, les joueurs seront capables de lire et de reconnaître 6 graphismes différents quelles que soient leurs orientations dans une pioche. Ces acquis seront concrétisés par l'association de 6 plateaux « tortues », chacun composé de 2 éléments (le cadre et la pièce centrale) identifiés par une couleur et un graphisme. Les 6 tortues seront présentées en ligne !

Objectifs didactiques :

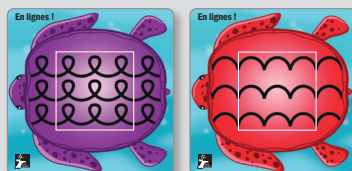
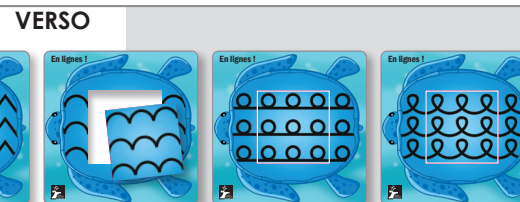
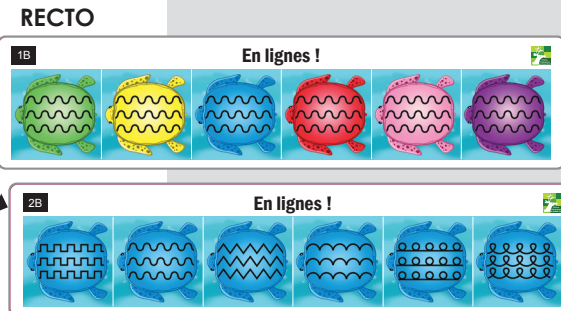
- Lecture et reconnaissance de graphismes.
- Discrimination visuelle.
- Respect de consignes.
- Mémoire immédiate.
- Orientation spatiale.



MATÉRIEL

- 36 cadres de forme carrée. Chacun représente un fond marin et une tortue évidée en son centre. 6 couleurs possibles, bleue, rose, violette, verte, rouge et jaune. Pour chaque couleur, 6 graphismes associés : boucles, vagues, créneaux, pointes, ronds et des ponts, tracés en noir.
- 36 pièces pour compléter l'évidement des tortues, également des mêmes 6 couleurs et des mêmes 6 graphismes. Quelle que soit la tortue, la compléter revient à poser une pièce centrale et à terminer 3 lignes d'un même graphisme. Chaque ligne comprend un style graphique répété 5 fois, deux fois sur le cadre de la tortue évidée, en début et en fin de ligne et 3 fois sur la pièce centrale. Réunies, les deux parties proposent 3 lignes graphiques continues.
- 6 bandeaux « consignes » pour chacun des 6 niveaux imprimés R/V soit 18 bandeaux. Ils sont indicés de 1 à 6 dans le sens de la progression, suivis d'une lettre A,B,C,D,E ou F qui différencie chaque bandeau dans un même niveau.

Réf. GS2202



NOUVEAU

EN LIGNES ! © PRODUCTION GRAPHIQUES

Maitrise du geste graphique pour compléter des lignes

EN SAVOIR PLUS

Dans le prolongement du jeu « En lignes ! » dont il reprend la thématique générale, des tortues marines distinguées par des couleurs et différents styles graphiques, ce support propose aux joueurs de s'exercer à la maîtrise du geste pour reproduire des lignes graphiques.

On retrouve les 6 graphismes différents du jeu « En lignes ! » associés à des amplitudes variées, chacun dans les couleurs initiales. Ces lignes « écrites » représentent dans certains cas des chemins à suivre, pour aller vers un point précis.

Objectifs didactiques :

- Maitrise des gestes graphiques
- Maitrise de l'amplitude
- Reconnaissance du graphisme

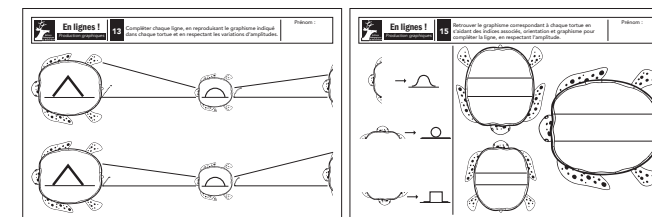
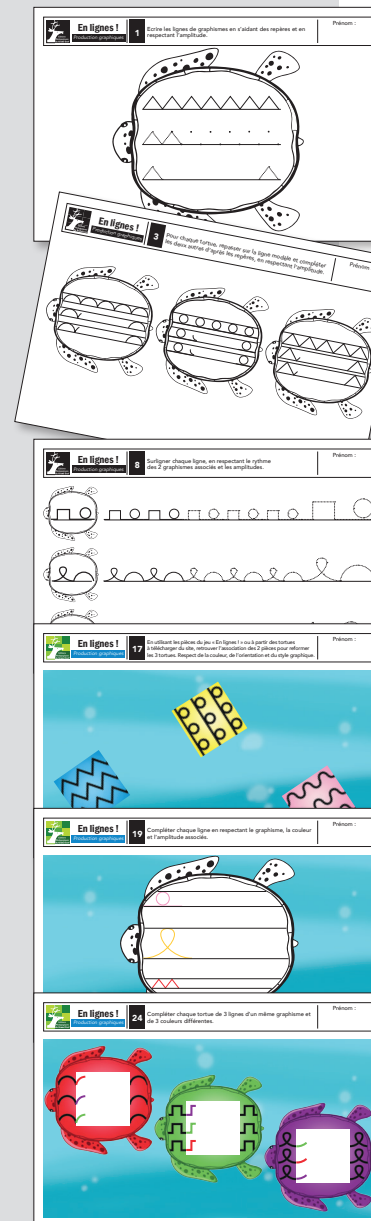
MATÉRIEL

« En lignes ! Production graphiques » propose 16 fiches au format A4 avec :

- Au recto : des exercices imprimés en noir et blanc et des fiches numérotées de 1 à 16.
- Au verso : des exercices imprimés en couleurs et des fiches numérotées de 17 à 32.

Les numéros des fiches matérialisent en général des progressions dans le travail de reproduction graphique mais ce peut être également un réinvestissement dans un autre exemple d'un travail réalisé sur une fiche précédente (Fiches 2, 14, 16, 21, 23, 30).

Réf. GS2202.2



4 ans et +

5 ans et +

Adapté pour une pédagogie différenciée



TOUS EN FORME ©

Jeu de discrimination visuelle de formes, de couleurs et de taille. Jeu de langage

EN SAVOIR PLUS

Ce jeu a pour objectif, au travers des multiples ateliers, de reconnaître ou identifier des personnages en fonction de leurs critères de forme, de couleur et de taille.

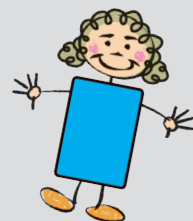
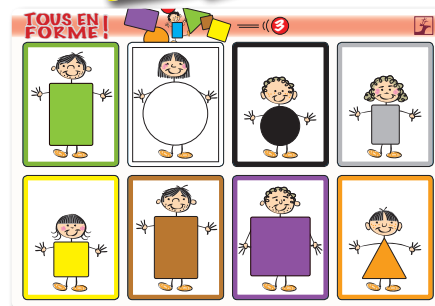
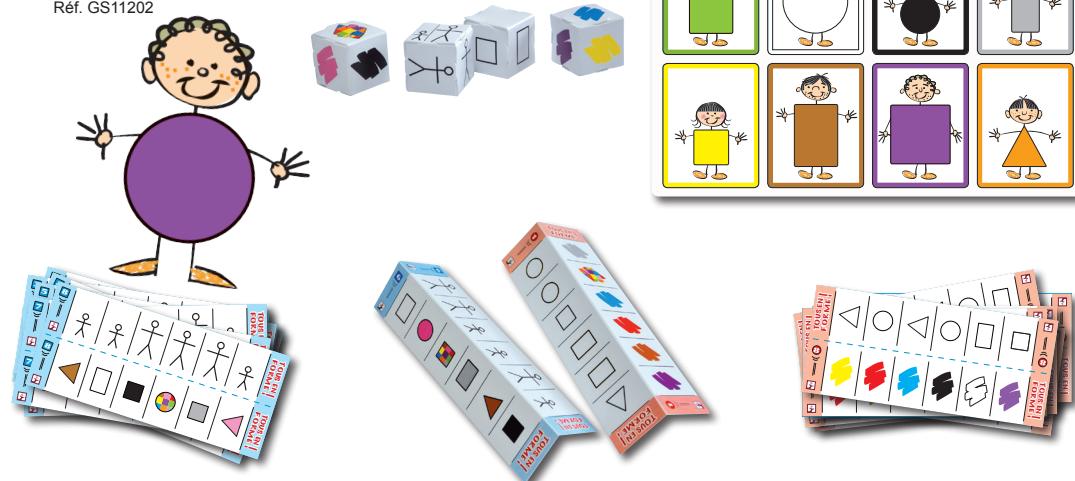
Langage : verbalisation des critères pour identifier le bon personnage.

- Jeu de loto des 6 ou des 12 couleurs
- Jeu de tri, de classification, de familles
- Jeu des critères à partir des bandeaux « chevalets »
- Jeu avec les dés

MATÉRIEL

- 96 cartes réparties en 12 familles de 8 personnages,
- 6 planches loto recto-verso,
- 16 bandeaux-chevalets,
- 4 dés (formes, tailles, couleurs).

Réf. GS11202



6 plateaux différents de 6 pièces amovibles



format : 20 x 20 cm

cartes consignes



format : 10 x 11 cm

Exemple avec consignes niv. 6



TEMPÊTE DE COULEURS ©

Jeu de discrimination visuelle, de codage et de manipulation

EN SAVOIR PLUS

Respect de consignes - Identification de couleurs

- Association d'un code à sa couleur

Retrouver les 6 pièces permettant de refaire un bateau en respectant les consignes indiquées par les fiches modèles.

Identifier l'une des 6 couleurs de chaque pièce en terme à terme, en associant un code à sa couleur.

Niveau 1 à 3 : Terme à terme bicolore, tricolore et multicolore.

Niveau 4 : Décodage. Chaque pièce est codée par une forme et chaque forme est associée à une couleur.

Niveau 5 : Décodage. Chaque pièce est codée par un chiffre de 1 à 6 positionné différemment d'une fiche consigne à l'autre et une règle indique à l'enfant la couleur associée à chaque chiffre.

Niveau 6 : Décodage. Chaque pièce est codée par un symbole (composé de deux formes qui varient) et une règle indique à l'enfant la couleur associée à chaque symbole.

MATÉRIEL

- 6 plateaux puzzles représentant l'empreinte d'un bateau à reconstituer.
- 36 pièces (cheminée, drapeau, partie supérieure de la cabine, partie inférieure de la cabine, partie supérieure de la coque avec l'encre, partie inférieure de la coque avec 4 hublots) reproduites dans 6 couleurs.
- 18 fiches consignes recto-verso indicées par des numéros de 1 à 6 et des points couleurs qui définissent 6 niveaux de difficultés.
- 1 fiche 'bateau' à dupliquer pour des exercices de coloriage (également disponible en téléchargement à partir du site www.grand-cerf.com / page du produit / onglet téléchargement).

Réf. GS1602

Autocorrection



SAFARI BATEAU ©

Reconnaissance et agencement à partir de critères variés

EN SAVOIR PLUS

« Safari bateau » est un jeu destiné aux enfants à partir de 4 ans. Son objectif principal est d'accompagner les joueurs dans leur obligation d'affiner la lecture d'indices et la prise d'informations visuelles pour respecter des consignes qui parfois, demanderont de l'abstraction, de la mémorisation ainsi que de la déduction. Ces compétences acquises leur permettront de choisir une pièce d'après un détail particulier noyé parmi d'autres informations visuelles plus marquantes ou incomplètes. Cette évolution sera rendue possible dans le respect de la vitesse d'acquisition de chacun puisque « Safari bateau » s'utilise de façon individuelle, en pédagogie différenciée.

OPTION

Extension du jeu :

- 2 séries de 6 fiches « consignes » de niveaux 7 à 10 (animaux mélangés)

Réf. GS2102.1

Cette extension propose pour les 6 joueurs d'un groupe, le même objectif que le jeu de base : compléter son bateau en positionnant six animaux « passagers », chacun à sa place dans le bon sens. Mais « Safari bateau » devient un jeu collectif car toutes les pièces des animaux à placer sont mélangées dans une pioche commune. De plus, dans chaque plateau, toutes les espèces animales seront mélangées : le capitaine du bateau ne navigue plus avec ses « congénères » !!

Objectifs didactiques :

- Discrimination visuelle
- Respect de consignes
- Orientation
- Mémoire visuelle
- Déduction et logique de remplissage
- Capacité d'abstraction

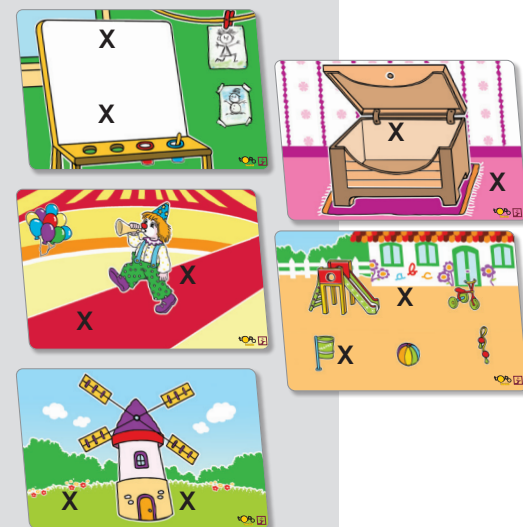
MATÉRIEL

« Safari bateau » se compose de :

- 6 plateaux de 6 emplacements.
- 54 pièces « animal », dont 9 éléphants, 9 rhinocéros, 9 singes, 9 crocodiles, 9 lions et 9 zèbres.
- 3 séries de 6 fiches « consignes » pour 6 niveaux de difficultés évolutifs / progressifs
- 1 notice.

Réf. GS2102

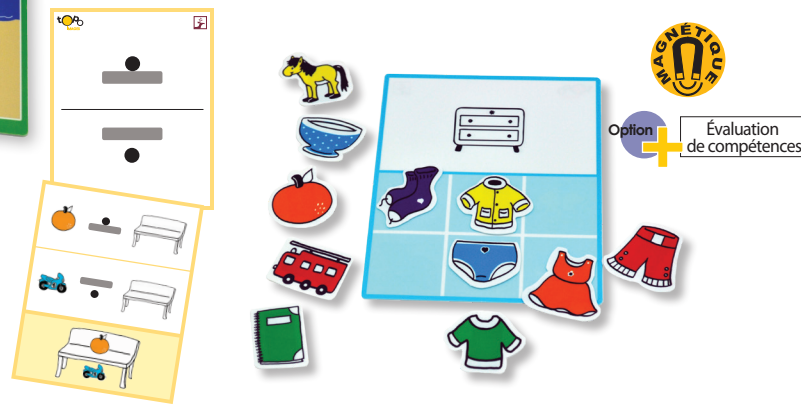
Plateau 320 x 160 mm



Réf. GS1503

MATÉRIEL

- 6 plateaux aimantés : le moulin, le banc, le clown, la cour, le coffre, le tableau.
- 36 aimants répartis en six catégories : vêtements, moyens de transport, vaisselle, animaux de la ferme, matériel scolaire, fruits.
- 5 séries de fiches consignes.



Option + Évaluation de compétences

Adapté pour une pédagogie différenciée

AUTOCORRECTIF

AUTONOMIE

6 joueurs

ATELIER INDIVIDUALISÉ

TOPO IMAGES ©

Activité autour de la topologie, du codage et de la catégorisation

EN SAVOIR PLUS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Jeu de topologie, vocabulaire, catégorisation, codage et association de critères.

- série bleue : 6 cartes référentes pour 6 catégories.
- série jaune : 6 cartes référentes pour 6 notions de topologie : sur - sous / à l'intérieur de - à l'extérieur de / devant - derrière / en haut de - en bas de / à côté de (à droite de, à gauche de) - entre.
- 3 séries de 6 cartes consignes : soit en terme à terme ou en codage et de niveaux progressifs.

Adapté pour une pédagogie différenciée

AUTOCORRECTIF

AUTONOMIE

6 joueurs

TOUT EST DANS LA FORME

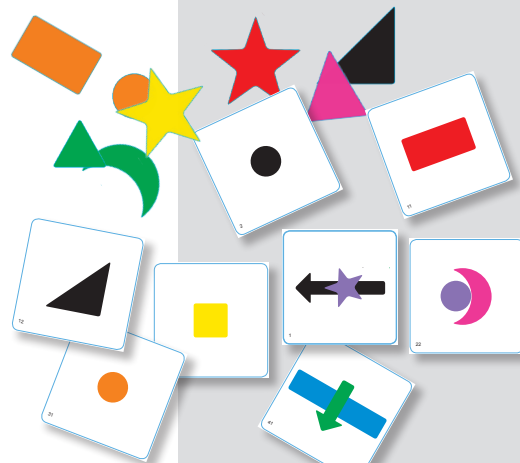
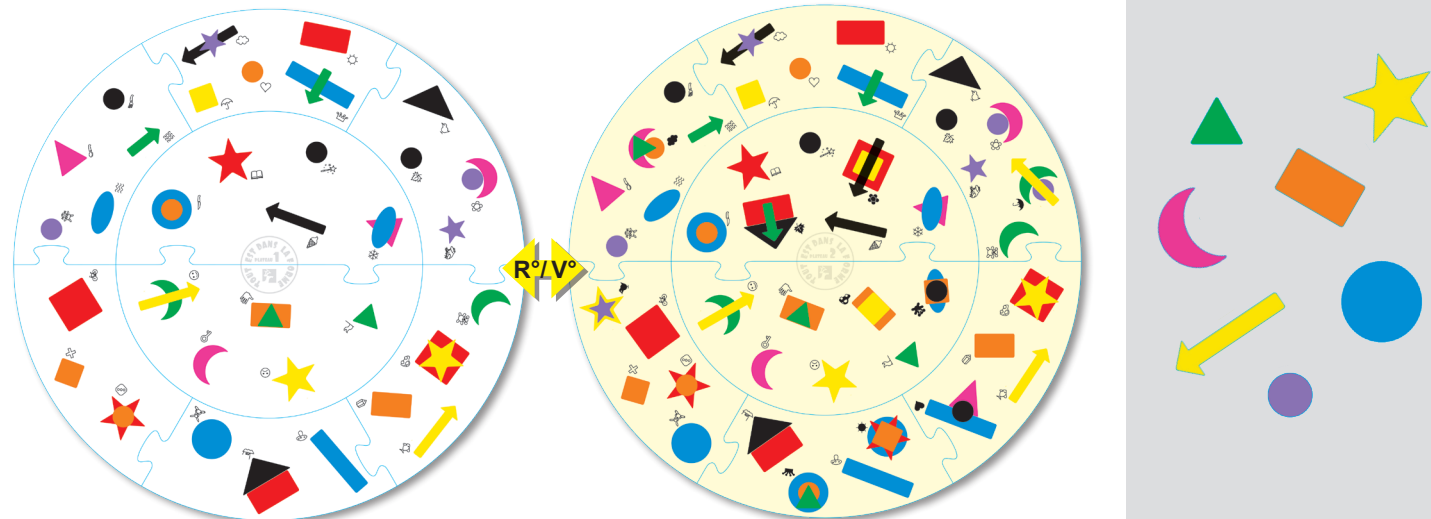
Jeu de discrimination visuelle, de manipulation et de description de formes

EN SAVOIR PLUS

Lecture et reconnaissance de formes individuelles ou de compositions de deux ou trois formes. Critères de taille et couleur. Écoute de consignes / déduction. Lecture de symboles. Manipulation de formes.

MATÉRIEL

- 1 plateau circulaire de 8 pièces avec visuels de formes simples ou composées associées à de petits symboles :
 - recto fond blanc « plateau 1 »
 - verso fond coloré « plateau 2 »
 - 48 formes individuelles à manipuler
 - 44 vignettes carrées reprenant tous les visuels
 - 60 cartes jeux recto/verso de consignes
- Réf. GS1702



BALADES À LA CAMPAGNE

Motricité, gestion de l'espace, respect de consignes visuelles et orales

EN SAVOIR PLUS

Jeu de compréhension de consignes appliquées dans un **parcours au sol**. Utilisé de façon individuelle ou collective, il permet d'aborder : la compréhension, la mémorisation, le respect de consignes visuelles ou orales, le sens de la lecture d'informations, la motricité par le déplacement, la compréhension du vocabulaire spatial, la négation, la déduction, l'anticipation, l'orientation et le repérage spatial.

Jeu avec les bandeaux consignes 4 niveaux de difficulté et d'exploitation de compétences :

- Niv. 1 - Déplacement par 4 points de passage.
- Niv. 2 - Déplacement par 5 points de passage.
- Niv. 3 - 4 points de passage et collecte de cartes indicatives.
- Niv. 4 - 5 points de passage et collecte de cartes indicatives.

Jeu avec les onze 'formules' de consignes orales du livret « Histoires à lire et à vivre » :

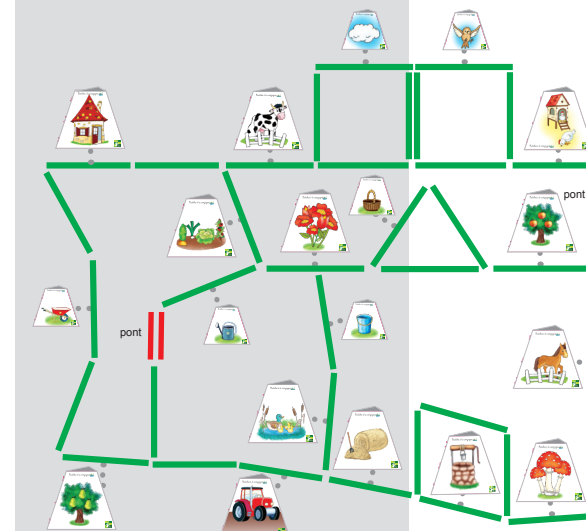
(Se déplacer, faire des courses, nourrir les animaux, se croiser, se rejoindre, se déplacer en silence, à cloche-pied, éviter de passer par, etc.)

MATÉRIEL

- 13 grands plots illustrés d'un lieu ou d'un point d'intérêt : la ferme, le pré des vaches, le poulailler, un massif de fleurs, le potager, des pommiers, des poiriers, le pré des chevaux, le puits, une meule de foin, un parterre de champignons, le tracteur, la mare et ses canards.
- 6 petits plots illustrés d'un élément : l'arrosoir, la brouette, le seau, le panier, l'oiseau, le nuage.
- 46 lamelles vertes de 1 mètre pour tracer le parcours.
- 4 petites lamelles, 2 rouges et 2 bleues, de 50cm, à positionner en parallèle pour représenter les 2 ponts de couleur.
- 2 x 6 bandeaux « consignes visuelles » recto/verso, pour 4 niveaux de consignes, associés à 6 petits symboles.
- 53 cartes « éléments à collecter » associées aux plots : bouteilles de lait, canards, chevaux, œufs, tulipes ou coquelicots, pommes, poires, champignons, tomates, salades, poireaux, carottes, brassée de foin, plumes, panier, brouette, seau, arrosoir.
- 1 livret de consignes orales.



4 niveaux de bandeaux consignes



5 ans et +

Adapté pour une pédagogie différenciée

AUTONOMIE

6 personnes

soutien

AUTOCORRECTIF

TRÉSOR ENGLOUTI ©

Jeu d'organisation spatiale, de lecture d'indices et d'abstraction

EN SAVOIR PLUS

Ce jeu s'adresse à des enfants à partir de 5 ans et permet une utilisation en autonomie. La prise d'indices visuels puis suggérés permettra au joueur de réorganiser son plateau de jeu par la manipulation, en tenant compte d'une lecture d'images très précise dans les détails comme dans l'orientation. L'aspect déstructuré du bateau ne permet pas de se baser sur son contour pour positionner les pièces et celles-ci n'ont également pas de liens entre elles. De ce fait, le joueur devra solliciter toute son attention sur chacune d'elles pour les identifier.

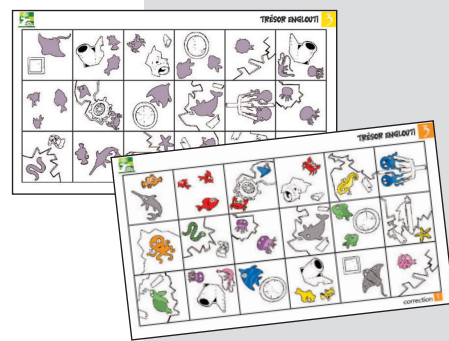
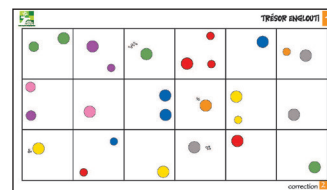
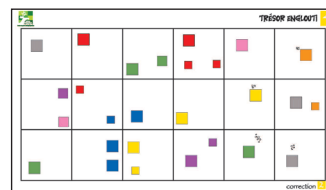
Objectifs didactiques :

- Prise d'indices.
- Gestion et organisation d'un espace.
- Orientation.
- Capacité d'abstraction.

MATÉRIEL

- 6 plateaux de jeu identiques de 18 pièces.
- 6 cartes « modèles », soit un total de 12 agencements différents.
 - niveau 1 : au recto, visuels quadrillés
 - niveau 2 : au verso, visuels non quadrillés
- 6 cartes « exercices » niveau 3 : au recto « prises d'informations » et au verso niveau 4 « lecture de codage ».

Réf. GS2103



NOUVEAU

DES MOTS POUR LE DIRE ©

Acquisition de vocabulaire thématique réinvesti dans une production langagière orale

EN SAVOIR PLUS

Le langage aide à développer et à structurer sa pensée et jouer avec les mots est un moyen d'y parvenir.

« Des Mots pour le Dire » s'adresse aux enfants dès l'âge de 5 ans. Constitué de cartes représentant des photographies à identifier et à verbaliser, réparties en 6 catégories différentes, il permet une utilisation sous forme d'ateliers ludiques amenant les joueurs à élargir leur lexique et à utiliser un vocabulaire de plus en plus précis.

Puis une autre série de cartes propose un réinvestissement de ce vocabulaire en faisant appel à une logique d'association et de mobilité de pensée (suites logiques de mots, recherche d'intrus, etc...), où l'astuce sera l'atout d'un raisonnement à justifier.

Après s'être appuyé dans un premier temps sur cette base visuelle de cartes photos, il sera possible dans un second temps d'utiliser un fichier audio (à télécharger) amenant les enfants vers une écoute attentive de sons à identifier. Ces sons auront un lien direct avec les cartes photos, puis serviront à une écoute active mobilisant leur capacité d'abstraction, de logique d'association, de mémorisation.

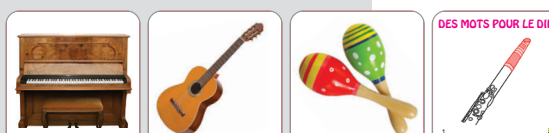
Objectifs didactiques :

- Maîtrise du vocabulaire (apprentissage, précision)
- Catégorisation • Logique d'association par identification de critères • Capacité d'abstraction • Mobilité de pensée • Concentration
- Mémorisation • Fichier sonore (jeu d'écoute, jeu d'intrus, ambiances sonores...)

MATÉRIEL

- 152 cartes photos réparties en 6 catégories et identifiées au dos par une couleur de titre respective :
- Au verso d'une sélection de 60 cartes photos, des dessins au trait mettant en évidence une partie d'un tout, colorée en rouge.
- 30 cartes exercices, recto/verso, réalisées à partir d'assemblages de 3 à 5 photos.
- Au recto : 30 cartes (numérotées de 1 à 30) composées de 3 photos et d'une case « point d'interrogation » pour de la catégorisation.
- Au verso : 15 cartes (numérotées de 1 à 15) composées de 4 photos et 15 cartes (numérotées de 16 à 30) composées de 5 photos.
- 6 mini-puzzles de 6 pièces, illustrés par une photo sélectionnée dans chacune des 6 catégories.
- 1 fichier audio à télécharger : multiples jeux sonores

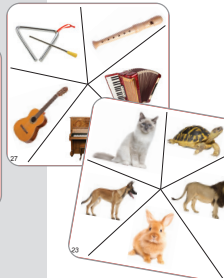
Réf. GS2203



Catégorisation



Intrus



5 ans et +

COLLECTIF

6 personnes

soutien

5 ans et +

Adapté pour une pédagogie différenciée

ATELIER INDIVIDUALISÉ

COLLECTIF

soutien

CARTABLABLA © *

Jeu d'imagination et de langage à partir de scènes illustrées

EN SAVOIR PLUS

Jeu d'observation de scènes illustrées, souvent amusantes, de lecture d'images, de compréhension de situations, de déduction et d'inférence, de verbalisation.

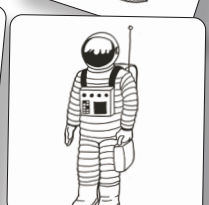
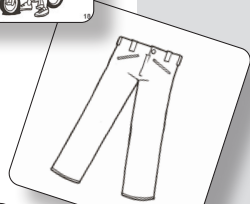
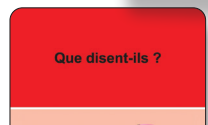
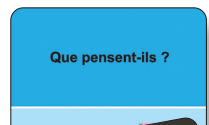
Jeu de construction de phrases (travail morphosyntaxique). Jeu de langage oral ou écrit.

MATÉRIEL

- 130 cartes de couleurs différentes,
- 30 cartes à gagner,
- 1 dé spécial.

Réf. GS1403

* Pour son originalité, ce jeu a été sélectionné par un éditeur d'outre-Rhin et poursuit ainsi son parcours éditorial...



DRÔLES 2 BOBINES ©

Jeu d'écoute, de compréhension et d'application de consignes orales par le dessin

EN SAVOIR PLUS

Le meneur de jeu choisit une fiche et décrit point par point les caractéristiques du personnage (visage ou corps entier). A l'écoute et à la compréhension de chaque détail, le joueur dessine et découvre au fur et à mesure la « drôle de bobine ».

- 3 niveaux sont proposés :
- textes et illustrations simples (*)
 - textes et illustrations plus complexes (**)
 - textes complexes avec négations et déductions (***)

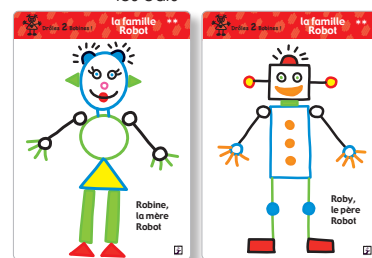
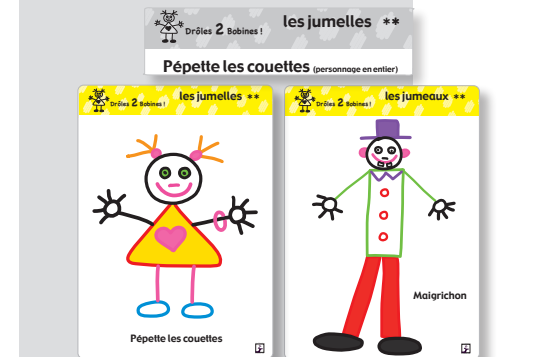


MATÉRIEL

- 28 fiches textes « drôles de bobines »
- 20 fiches visuels
- 8 fiches visuels « référents »

Réf. GS1505

2 autres familles :
- les monstres poilus
- les ours



la famille Robot ***

Robin, le fils Robot (personnage en entier)

- 1 Quel coquin, ce Robin, toujours à faire des blagues, toujours à faire le malin !
Pour le dessiner, c'est facile :
Commence par faire sa tête. Elle a la même forme que celle de sa mère, mais de la couleur de celle de son père.
- 2 Robin a les mêmes yeux que son père, mais ils ne sont pas vertis, ils sont bleus.
- 3 Il a le même nez que sa mère, en bleu.
- 4 Pour faire sa bouche, dessine un grand trait noir qui sourit.
- 5 Comme sa mère, Robin a des lumières sur la tête. Mais lui n'en a pas deux, il en a une de plus !
- 6 Dessine-lui maintenant les mêmes oreilles que sa mère.
- 7 Dessine-lui maintenant le même cou que celui de sa mère.
- 8 Ensuite dessine son ventre en vert : c'est un grand ovale vertical.
- 9 Ajoute les mêmes boutons que son père.
- 10 Robin a les mêmes bras que son père, mais il a autant de doigts que sa mère.
- 11 Comme sa mère, ses jambes sont rectangulaires, mais elles sont rouges.
- 12 Pour finir, dessine ses pieds. Ils sont comme ceux de sa mère mais vertis.

Tu as tout dessiné ? Alors le personnage de Robin est terminé !

5 ans et +

7 ans et +

Lecteurs

Adapté pour une pédagogie différenciée

COLLECTIF

AUTOCORRECTIF

5 ans et +

CRÉADÉCOR[®]

Jeu de mise en scène d'éléments de décor par consignes visuelles ou auditives

EN SAVOIR PLUS

Jeu de manipulation et de construction en plan vertical d'éléments thématiques et de décors dans une scène.

Chronologie de positionnement, lecture d'image, observation, écoute et compréhension de textes.

Reproduire ou créer une scène à partir d'un fond de décor, d'éléments thématiques et d'accessoires.

Les éléments thématiques (voitures, manèges, maisons, stands de légumes ou fleurs, bus) sont toujours composés de 3 pièces successives à positionner les unes par rapport aux autres, notions : devant / au milieu / derrière / avant / après / entre.

L'axe de vision permet de « fusionner » les 3 pièces d'un élément thématique pour obtenir une image entière sous un effet relief « 3D ».

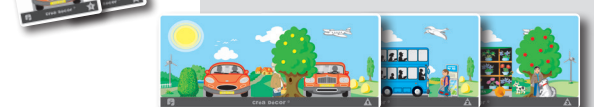
Notions spatiales : devant, au milieu de, derrière, avant, après, entre, à droite de, à gauche de, etc.

Réf. GS1106



MATÉRIEL

- 6 supports rainurés
- 6 décors de fond de scène différents
- 54 pièces de construction des éléments thématiques (voitures, manèges, maisons, stands de légumes ou fleurs, bus)
- 20 pièces accessoires : végétaux, mobilier urbain, personnages, animaux.
- 3 séries de 12 fiches consignes :
 - 12 fiches carrées indiquées « étoile » (recto/verso) consignes à un seul élément thématique et sans décor.
 - 12 fiches « scènes » rectangulaires indiquées : « rond », « carré », « triangle » ou « losange » (séries de 6 modèles recto/verso).
 - Consignes à un ou deux éléments thématiques et des accessoires placés dans un décor.
 - 12 fiches consignes « texte » indiquées : « triangle » ou « losange ».
 - R^o textes descriptifs « scénarisés » / V^o textes de « placements terme à terme ».
 - Correction par le visuel des cartes « scènes » rectangulaires indiquées « triangle » ou « losange »



LE MONDE DE PETIT LISSE[®]

Jeu collectif ou individuel d'activités graphiques évolutives visant la maîtrise du geste

EN SAVOIR PLUS

En suivant les aventures de Petit Lisse tout au long des 20 planches, les joueurs doivent compléter les modèles en respectant les différentes couleurs et graphies demandées, à savoir : des lignes continues, ondulées, pointues, brisées, petits traits, petits ponts.

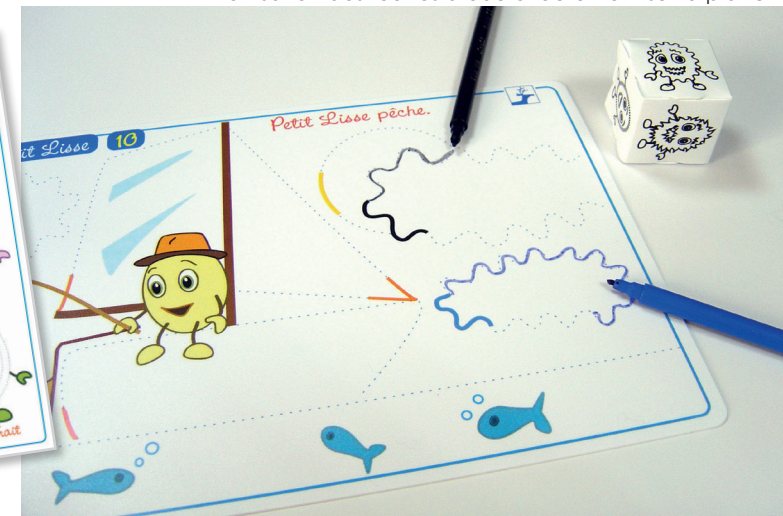
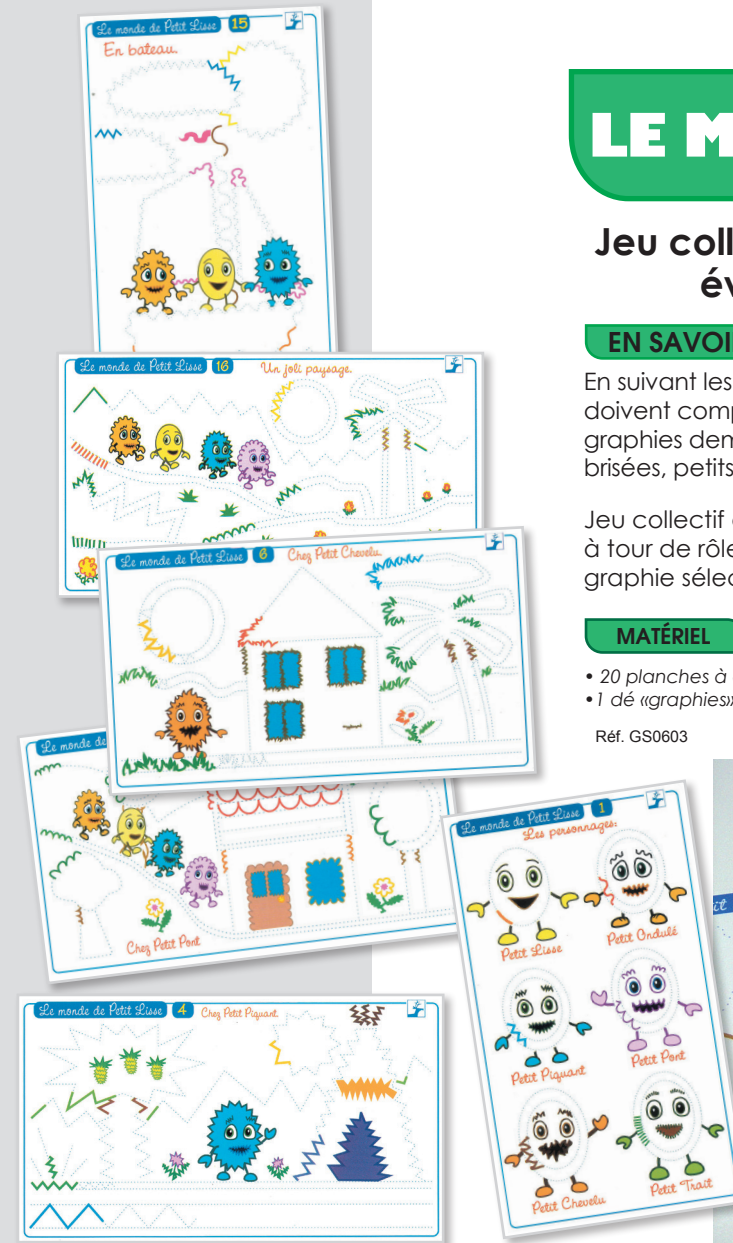
Jeu collectif avec dé : Dans le cadre d'un atelier collectif, chaque joueur à tour de rôle lance le dé et complète si cela est possible sa planche de la graphie sélectionnée.

MATÉRIEL

- 20 planches à compléter de difficultés variables
- 1 dé « graphies »

Réf. GS0603

Utilisation des feutres à eau directement sur la planche.



6 personnes

AUTOCORRECTIF

soutien

5 ans et +

Adapté pour une pédagogie différenciée

6 personnes

COLLECTIF

6 ans et +

Adapté pour une pédagogie différenciée

ATELIER INDIVIDUALISÉ

6 joueurs

soutien

7 ans et +

PROBLÈMES CHEZ LE PRIMEUR

Acquisitions concrètes des compétences utiles pour les premières résolutions de problèmes

EN SAVOIR PLUS

« Problèmes chez le primeur » est un jeu mathématique destiné aux enfants à partir de six ans. Son objectif final est d'amener chaque joueur à utiliser un raisonnement pour résoudre des problèmes simples présentés de façon concrète. Pour arriver à cet objectif, toutes les étapes principales seront abordées :

construction de quantités, modifications et comparaisons de celles-ci en utilisant le vocabulaire approprié, transformation par équivalences mathématiques et en dernier lieu, raisonnement. Conçu pour un atelier de six joueurs, il propose à chacun d'entre eux de disposer de son propre matériel, sans interaction avec celui des autres. En ce sens, il respecte les progressions individuelles dans ces apprentissages.

Objectifs didactiques :

- Maîtriser la construction de quantités par le dénombrement ou par leur représentation codée.
- Maîtriser le vocabulaire de comparaison de quantités (plus que, moins que, le double, la moitié, autant que...) en vue de modifier une quantité de départ.
- Transformer une quantité par équivalence en une autre en changeant d'unité.
- Aborder le calcul mental.
- Comprendre des principes simples de calculs et de raisonnement présentés de façon plus conceptuelle.
- Savoir identifier une donnée utile.
- Utiliser un raisonnement mathématique simple pour répondre à une question posée.

OPTION

Extension du jeu « situations de problème » : Réf. GS2104.1

- 24 étiquettes « prix »
- 18 bandeaux « problèmes »
- Une feuille de route « situations problèmes »
- Un livret de correction.

« Problèmes chez le primeur » propose une extension dont l'objectif est d'augmenter le niveau de résolution de problèmes proposés dans le jeu de base, tout en manipulant son matériel. Il convient parfaitement aux joueurs à partir de 7 ans qui, dans la continuité de leurs acquis, seront amenés à utiliser des raisonnements plus évolués pour répondre aux questions posées en apportant la solution.

Problèmes chez le primeur Situation de problème n°1

Recomposer l'étal du primeur comme indiqué sur le visuel 1 et placer les étiquettes « prix » sachant que : les courgettes valent 1 € le kg, 1 kg de carottes coûte 2 €, soit 1 € de moins que 1 kg de bananes et les pommes 2 € le kg.

J'ai acheté 1 kg de carottes et 2 kg de bananes chez le primeur. Quelle somme ai-je dépensée ?

Problèmes chez le primeur Situation de problème n°6

Recomposer l'étal du primeur comme indiqué sur le visuel 1 et placer les étiquettes « prix » sachant que : les courgettes valent 1 € le kg, 1 kg de carottes coûte 2 €, soit 1 € de moins que 1 kg de bananes et les pommes 2 € le kg.

Dans mon porte-monnaie, j'ai un billet de 10€. Je veux acheter 3 courgettes, 6 carottes et 8 bananes. Ai-je assez d'argent ?

MATÉRIEL

- 6 plateaux supports
- 6 lots de 30 vignettes "fruit" et "légume" et 2 vignettes vierges
- 2 séries de 6 cartes consignes
- 6 caches
- 6 bandeaux « équivalences quantité/poids »
- 1 livret de corrections "équivalences quantité/poids"
- 1 feuille de route "équivalences quantité/poids"

Réf. GS2104



2 Problèmes chez le primeur

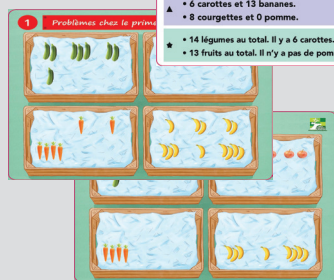
En partant de l'étal 1, modifie-le progressivement en appliquant dans l'ordre, les consignes ci-dessous.

- J'enlève 2 courgettes et 2 carottes.
- Les pommes et les courgettes sont en quantité égale.
- Les bananes sont deux fois plus nombreuses que les carottes.

1 Problèmes chez le primeur

Sur l'étal du primeur il y a...

- 0 pomme
- 6 carottes
- 13 bananes
- 8 courgettes
- 6 carottes et 13 bananes.
- 8 courgettes et 0 pomme.
- 14 légumes au total. Il y a 6 carottes.
- 13 fruits au total. Il n'y a pas de pomme.



Problèmes chez le primeur Equivalences quantité / poids

À partir du visuel 1 ou 2. Répondre à justifier.

- 1- 1 kg de courgettes reste à vendre. oui non
- 2- Il reste 1 kg de carottes. oui non
- 3- Il y a moins de 3 kg de bananes. oui non

Problèmes chez le primeur

→ 1 kg (courgettes) → 1 kg (carottes)

→ 1 kg (bananes) → 1 kg (carottes)

7 ans et +

Adapté pour une pédagogie différenciée

AUTONOMIE

ATELIER INDIVIDUALISÉ

8 à 10 joueurs

soutien

+

À UN DÉTAIL PRÈS

un thème 'images' complet



Lecture fine, mémoire de travail, lexique

EN SAVOIR PLUS

Premier objectif : retrouver parmi trois propositions visuelles, la seule qui corresponde exactement aux informations lues et comprises dans une phrase plus ou moins simple.

Deuxième objectif : compléter la lacune d'une phrase en écrivant le mot manquant correspondant à une information prise dans une illustration ou d'après le sens global de la phrase.

Plusieurs modes opératoires

Choisir l'un des 8 thèmes proposés. Trier les illustrations par trois (suivant A, B, C) et choisir le niveau de difficulté des 3 niveaux de bandeaux (repères carrés).

- Lecture/observation, avec les bandeaux face « phrases à lire ».
- Passage à l'écrit, face « phrases à compléter ».
- Corrections fournies en annexes.

MATÉRIEL

- Pour 8 thèmes :
- 72 cartes illustrations
 - 48 bandeaux, au r° « phrases à lire » et au v° « phrases à compléter »
 - 1 annexe de corrections des phrases à lire (+ 2 thèmes supp.)
 - 1 annexes de corrections des phrase à compléter (+ 2 thèmes supp.)
- Réf. GSI1904

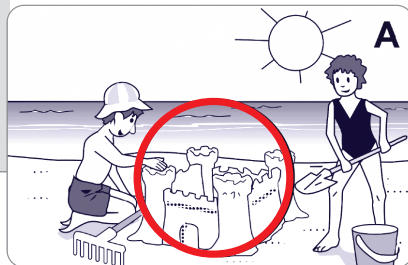
À UN DÉTAIL PRÈS

PHRASES À COMPLÉTER

NIVEAU 1

1 - Le château de sable

- A2 - Le châteaua..... quatre tours.
- B2 - Le chapeau est par terre.
- C3 - Une... tour a disparu.



format: 15 x 7 cm

format: 12 x 8 cm

OPTION

Kit 2 thèmes supplémentaires (La mongolfière - La cour de récréation) :

- 18 cartes illustrations
 - 12 bandeaux textes, r°/v°
- Réf. GSI1904.2

MATHS EN SCÈNES ©

Jeu de consignes 'mathématiques'

EN SAVOIR PLUS

Compréhension de consignes « mathématiques » pour savoir : utiliser/mettre en place, des modes opératoires (soustraction / multiplication / addition). Reconnaître des nombres pairs ou impairs, classer dans un ordre croissant ou décroissant, remplacer, enlever, ajouter, comparer, trouver, colorier, dessiner, reconnaître des tailles et des formes, dessiner des formes, réaliser des ensembles...

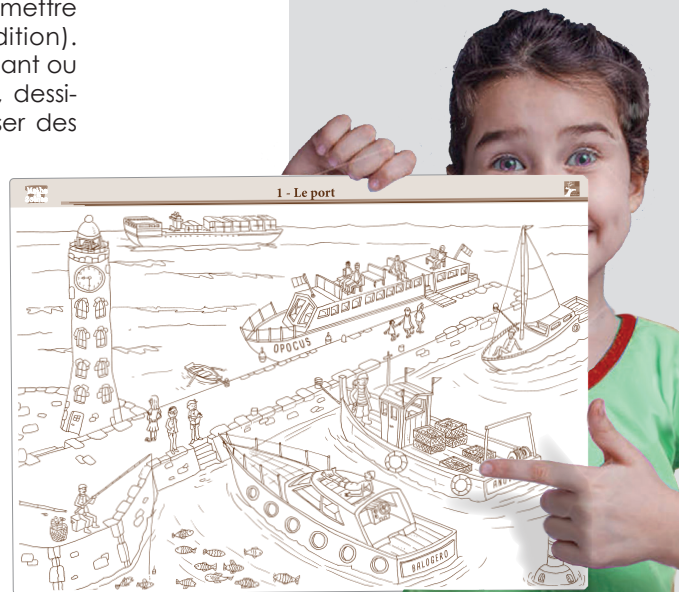
MATÉRIEL

- 12 grandes planches scènes.
- 12 fiches : recto : questions (15) / verso : exercices
- 1 livret d'autocorrection

Réf. GS1704

12 THÈMES :

- Le port
- Le magasin de vêtements
- Le parking
- La station de ski
- La plage
- La savane
- Les prés
- La campagne
- L'atelier
- Le restaurant
- Le train
- L'épicerie



1 - Remplacer / enlever / ajouter

1) Combien y a-t-il de cubes, de ballons, de cadeaux ?

2) Combien d'objets y a-t-il en tout ?

3) Si on enlève les cadeaux, combien reste-t-il d'objets ?

4) Si on enlève 5 ballons, combien d'objets reste-t-il au total ? Combien de ballons reste-t-il ?

5) Si on enlève 3 cadeaux, 2 ballons et un cube, combien reste-t-il d'objets ?

6) Si on enlève 3 ballons, qu'on ajoute 5 cubes et autant de cadeaux, combien y a-t-il d'objets en tout ?

1 - Le port

1) Combien y a-t-il de fenêtres sur le phare ? Colorier la moitié de cette quantité en vert et l'autre en rouge.

2) Sur le bateau promenade « Opocus » il y a 4 personnes. Combien de personnes doivent monter à bord pour qu'il y en ait 8 en tout ? Les dessiner.

3) Dans cette scène, combien y a-t-il de personnages ? Quelle est la moitié de ce nombre ?

4) Sur le bateau promenade « Opocus », il y a 2 bouées de protection. Combien faut-il en ajouter de telle sorte qu'il y en ait 10 ?

5) Tout en haut de la grande voile du voilier, écrire en bleu la lettre « S ». Au milieu, écrire en chiffres le nombre de personnes sur le bateau. Sur le pont, l'équipage du bateau Balogero doit prendre le large à 10 h. Combien de temps...

6 ateliers-histoires



BONNE FÊTE MAMOUNETTE texte 2 niveau 1

Elsa chatouille les pieds de son frère : Max, dépêche-toi ! Max glisse sur la rampe. Sa sœur le suit. Elsa prend les confitures et son frère coupe des tartines. C'est Max qui monte en premier : il tient le plateau. Elle crie : « Bonne fête Mamounette ! » Mais zut ! Toby a sauté sur le lit et tout est renversé !

Mais, zut ! Toby a sauté sur le lit et tout est renversé !

Maman attrape le plateau mais, oups, Toby a sauté sur le lit et tout est renversé !

BONNE FÊTE MAMOUNETTE

case 2

Elsa chatouille les pieds de son frère : « Max, dépêche-toi ! Il est huit heures et on n'a rien préparé ! »

LA FABRIQUE À BD ©

Jeu de compréhension de lecture et de construction de bandes dessinées

EN SAVOIR PLUS

Lecture, compréhension, expression orale ou écrite, association textes/images, créativité.

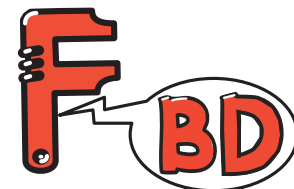
6 histoires, à 2 niveaux de difficultés et triple choix, permettent des :

- jeux libres de recherche d'images à partir d'étiquettes phrases préinstallées sur le support BD.
- jeux libres de recherche d'étiquettes phrases à partir d'images préinstallées sur le support BD.
- jeux de recherche d'images à partir de fiches textes d'histoires complètes. Corrections détaillées fournies.

Réf. GS1605

MATÉRIEL

- Pour 6 ateliers :
- 6 x supports planches BD identiques vides,
 - 6 x 18 images cases (2 tailles),
 - 6 x 3 fiches textes complets à 2 niveaux recto/verso.
 - 6 x 1 étiquette 'titre',
 - 6 x 18 étiquettes textes cases à 2 niveaux recto/verso.



VERSION RÉÉDUCATION

- 2 supports planche à BD,
 - 6 étiquettes thèmes-titres,
 - 108 cartes images,
 - 108 étiquettes phrases r^o-v^o,
 - 18 fiches textes complets r^o-v^o.
- Réf. GS1608

8 ans et +

AUTOCORRECTIF

Adapté pour une pédagogie différenciée

ATELIER INDIVIDUALISÉ

8 personnes

soutien

+2

NOUVEAU

PLACE À LA LECTURE JUNIOR

Remplissage autonome d'un support permis par la lecture, la compréhension et la mémorisation de consignes écrites

EN SAVOIR PLUS

« Place à la lecture junior » est un jeu de compréhension de lecture destiné aux enfants à partir de 7 ans dont le principal objectif est d'utiliser la lecture de consignes comme un moyen de comprendre et de mémoriser des informations concrètement utiles à la modification d'un support représenté par un dessin thématique.

Utilisé de façon individuelle et proposant 4 niveaux progressifs de résolution, « Place à la lecture junior » permettra à chacun d'évoluer à son rythme en ayant un objectif propre parfaitement identifié : compléter un dessin en positionnant au bon endroit une sélection d'éléments décrits par une succession de consignes lues, comprises et mémorisées puis confronter la réalisation du travail à une correction visuelle. Cette finalité, qui reste inchangée quel que soit le niveau de consignes choisi, donne à chaque joueur un objectif concret : chacun sait ce qu'il a à faire !

Objectifs didactiques :

- Lecture active • Compréhension de lecture • Mémorisation • Organisation spatiale • Logique de positionnement

MATÉRIEL

« Place à la lecture junior » est composé de huit thèmes, parfaitement identifiés par un titre associé à un numéro : chaque thème est utilisé de façon individuelle et comprend un décor au format A4 en noir et blanc, un lot d'éléments en couleurs imprimés sur des vignettes à manipuler ainsi que 2 fiches consignes à lire de tailles différentes imprimées en R/V. La plus petite propose au recto le niveau 1 et au verso le niveau 2, la plus grande propose au recto le niveau 3 et au verso le niveau 4.

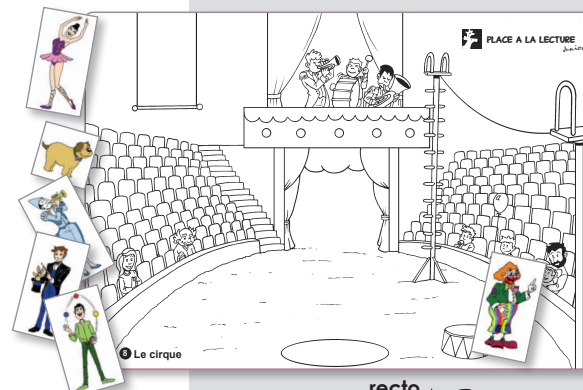
- 1) La course de vélos, 2) Le garde-manger, 3) Le tableau d'activités, 4) Le ferry, 5) La cuisine, 6) La classe, 7) Le zoo, 8) Le cirque.

OPTION

Kit 2 thèmes supplémentaires : Réf. GS2204.1
 9) La rue, 10) La maison
 • 2 planches décors • 2 lots d'éléments à manipuler • 4 fiches consignes

Un livret de corrections qui, pour chaque thème, présente visuellement les 4 niveaux de réalisation des consignes lues : le décor en noir et blanc complété par les éléments en couleur correspondants.

Réf. GS2204



recto ← **verso**

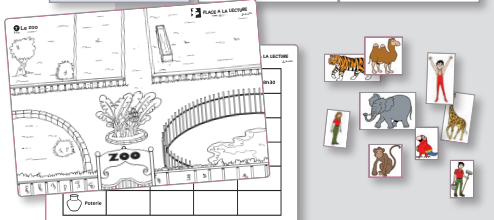
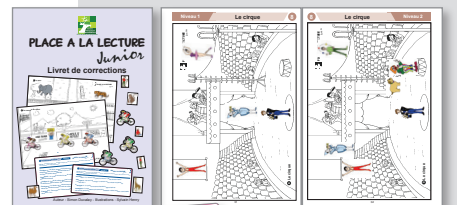
Niveau 1 PLACE À LA LECTURE
 Objectif : Voir observer le décor et les éléments à manipuler. Choisir les éléments à positionner dans le décor.
 Consigne 1 : Le trapéziste est...
 Consigne 2 : Le magicien...
 Consigne 3 : L'équilibriste...
 Consigne 4 : Le clown...

Niveau 2 PLACE À LA LECTURE
 Objectif : Voir observer le décor et les éléments à manipuler. Choisir les éléments à positionner dans le décor.
 Consigne 1 : Il est accroché à son trapèze par les mains et se balance.
 Consigne 2 : Debout sur son fil, il jongle. Quelle adresse !
 Consigne 3 : Le jazz-chien regarde l'air et mange sa glace.
 Consigne 4 : Le clown blanc est à gauche avec les musiciens.
 Consigne 5 : L'autre au nez rouge est sur le tabouret.

recto ← **verso**

Niveau 3 PLACE À LA LECTURE
 Objectif : Voir observer le décor et les éléments à manipuler. Choisir les éléments à positionner dans le décor.
 Consigne 1 : Au centre, elle est...
 Consigne 2 : Plein de...
 Consigne 3 : Comment...
 Consigne 4 : Avec son nez...
 Consigne 5 : Il a rejoint les autres...

Niveau 4 PLACE À LA LECTURE
 Objectif : Voir observer le décor et les éléments à manipuler. Choisir les éléments à positionner dans le décor.
 Consigne 1 : Le trapéziste n'est pas son seul talent. Il est également à faire à ferveurs sur son fil.
 Consigne 2 : Avec son nez rouge, il demande à la petite fille où est son animal. Avec son doigt, elle lui indique qu'il est avec les musiciens.
 Consigne 3 : Jongler a une raison sur ce agage, comme beaucoup de concentration.
 Consigne 4 : Sur une marche des escaliers à mi-hauteur, il vient de faire apparaître un arc-en-ciel.
 Consigne 5 : Au centre de la piste, sa trompette joue une jolie musique. Elle se prépare à faire son entrée sur la piste en dansant.



LE MOT JUSTE

1) Retrouve le mot qui veut dire la même chose.
 9) Retrouve le mot qui veut dire la même chose.
 C'est un **chemin étroit** qui longe la rivière.

LE MOT JUSTE

17) Retrouve le mot qui veut dire la même chose.
 Elle marche **sans faire de bruit** !

doucement silencieusement lentement

LOTONYMES

affrayé	danseur	long	réelle
décroissant	imprudent	léger	
voix - voix	plait		

LOTONYMES

foncé	désaccordé	épique	grand
plait	impatiente	jeune	
col - colle			

LOTONYMES

famer	sender	paix	désarmes
maladroite	altère	plante / planteur / plantation	gros
dalle - dalle	domestique	dans - dents	inférieure à
fil - fil - bain	une multitude	lier	étroit
enlever	entant	gouffers	

LOTONYMES

Jeu de maîtrise de la langue et d'enrichissement du vocabulaire

EN SAVOIR PLUS

Maîtrise de la langue, enrichissement du vocabulaire. Connaissance de l'orthographe.

Grâce à des devinettes, des jeux d'associations et autres activités ludiques, LOTONYMES favorise la maîtrise de la langue et la compréhension du sens des mots.

MATÉRIEL

- 3 séries de 4 plateaux « loto », 4 bleus, 4 rouges, 4 verts au réponses de 20 questions au recto. Au verso des plateaux « loto » (12 planches), jeu de construction de phrases à trous.
- 3 séries de 40 cartes questions 1 bleue, 1 rouge, 1 verte. Dans chaque série de cartes questions, 5 thèmes, (Homonymes, famille de mots, mot juste, mot contraire, phrase contraire). Pour chaque thème il y a 8 cartes.

Réf. GS1705

Compiltez ces phrases à trous en répondant aux questions des cartes positionnées sous chaque plateau. Il faut faire attention aux accords en genre et en nombre.

1- Léo est... Un... lui a vu la plus jolie bille de...
 2- Arthur est très... Il... avec un... dangereux.

LES FAMILLES DE MOTS

1) Trouve l'intrus et évoque le mot racine de la famille :
 dentifrice édenté
 dentiste danseur

LA PHRASE CONTRAIRE

17) Trouve la phrase contraire.
 Le piano est **accordé** !

LE MOT CONTRAIRE

17) Trouve rapidement le mot contraire :
 bruyant

LES FAMILLES DE MOTS

9) Trouve l'intrus et évoque le mot racine de la famille :
 allonger longueur
 longtemps plonge

LA PHRASE CONTRAIRE

9) Trouve la phrase contraire.
 Ce magicien est très **adroit** !

LES HOMONYMES

17) Qui suis-je ?
 a - C'est la sœur de mon père ou de ma mère.
 b - On dort dessous au camping !

8 ans et +

Adapté pour une pédagogie différenciée

AUTOCORRECTIF

ATELIER INDIVIDUALISÉ

4 personnes

COLLECTIF

soutien

QUESTIONS DE DONNÉES ©

Identification et mise en évidence de données nécessaires à la résolution de problèmes

EN SAVOIR PLUS

Conçu pour des enfants à partir de 8 ans, « Questions de données » est un jeu de lecture et de compréhension d'énoncés. Il a pour objectif d'aider les utilisateurs à comprendre pourquoi une (des) donnée(s) manquante(s) et clairement identifiée(s) dans un énoncé rend(ent) toute résolution impossible et par conséquent toute réponse à la question préalablement posée introuvable.

En somme, pouvoir résoudre ou non un problème, au-delà de la lecture, de la compréhension et du raisonnement, est une question de données présentes ou pas dans l'énoncé !

Objectifs didactiques :

- Lecture et compréhension de textes.
- Compréhension des objectifs de recherche fixés par la question posée.
- Identification des données nécessaires pour le raisonnement.
- Déduire, comprendre et mettre en évidence une donnée manquante à la résolution d'un problème.
- Logique de résolution.
- Structuration de la pensée, organisation.
- Schématisation, capacité d'abstraction.

MATÉRIEL

« Questions de données » est composé de 14 thèmes qui fonctionnent de façon indépendante. Chaque thème, identifié par un nombre, un titre et un repère couleur présent sur l'ensemble du matériel est composé de :

- 4 bandeaux intitulés « texte A », « texte B », « texte C » et « texte D ».
- 3 à 5 cartes « question » numérotées de 1 à 5
- 1 carte « donnée(s) manquante(s) » : « identification de la ou des donnée(s) manquante(s) qui rendent impossible la réponse à la question posée ».
- 2 bandeaux qui présentent des photos organisées dans des espaces à renseigner quand cela est possible.
- 1 livret intitulé : « Corrections » : réponses possibles aux questions.
- 1 fiche de corrections intitulé : « Identification de la (des) donnée(s) manquante(s) ».

Réf. GS2105

10 Données manquante(s) **QUESTIONS DE DONNÉES**

Pour chaque énoncé indiquer à quelle(s) question(s) il n'est pas possible de répondre. Dans ce cas, identifier la ou les donnée(s) manquante(s).

10 - Le train **QUESTIONS DE DONNÉES** texte A

Un train est composé de 15 voitures : 10 voitures de seconde classe et des voitures de première classe. 360 personnes sont montées dans ce train. 1/3 est réparti dans les voitures de première classe.

10

15 360

1^{ère} classe 2^{ème} classe

1/3

5 120 10

10 - Le train **QUESTIONS DE DONNÉES** texte B

Un train est composé de 8 voitures de première classe et de voitures de seconde classe. Dans chaque voiture de première classe, 35 personnes voyagent confortablement. Chaque voiture de seconde classe d'une capacité de 80 voyageurs est remplie à moitié.

10 - Le train **QUESTIONS DE DONNÉES** texte C

Ce train est composé de 2 voitures de première classe et de 10 voitures de seconde classe. Une voiture de première classe peut accueillir 40 voyageurs. Une voiture de seconde classe peut accueillir 80 personnes.

10 - Le train **QUESTIONS DE DONNÉES** texte D

Un train circule avec autant de voitures de première que de seconde classe : ou total 10 voitures. Une voiture de première classe peut accueillir 40 voyageurs. Il reste 20 places de libres en première classe et trois fois plus en seconde.

10 - Le train **QUESTIONS DE DONNÉES**

1 - Combien de voyageurs sont installés dans les voitures de première classe ?

10 - Le train **QUESTIONS DE DONNÉES**

3 - Y a-t-il plus de voyageurs en première ou en seconde classe ?

10 - Le train **QUESTIONS DE DONNÉES**

2 - Combien de voyageurs sont installés en moyenne dans chaque voiture de seconde classe ?

10 - Le train **QUESTIONS DE DONNÉES**

4 - Combien de places libres reste-t-il dans ce train ?



1 La façade de l'immeuble Niveau 3 PLACE A LA LECTURE

Objectif : Après avoir observé attentivement l'ensemble des étiquettes, placer respectivement chacune d'entre elles au bon endroit (étage/salariation) sur la façade de l'immeuble après avoir lu dans l'ordre les consignes une par une.

Consigne 1 : Au quatrième étage au centre, sagement assis, il semble écouter les autres.
 Consigne 2 : A la fenêtre de gauche du deuxième étage, lui aussi est assis, face moustaches.
 Consigne 3 : Au centre du premier étage, on ne sait pas ce qu'il lui dit, mais elle même si elle ne le regarde pas.
 Consigne 4 : Au troisième étage, sur la droite, elles discutent sans se regarder.
 Consigne 5 : Au même étage mais à gauche, ses ronronnements lui font plaisir : ils sont heureux.
 Consigne 6 : A la fenêtre de gauche du premier étage, il écoute lui parler tout en savourant un bon café.
 Consigne 7 : Ce qu'ils observent ensemble depuis la fenêtre de droite du quatrième étage semble beaucoup les amuser.
 Consigne 8 : Au même étage mais sur la gauche, il semble lui dire des gentillesse : elle le regarde tendrement.

1 La façade de l'immeuble Niveau 1 PLACE A LA LECTURE

Objectif : Après avoir observé attentivement l'ensemble des étiquettes, placer respectivement chacune d'entre elles au bon endroit (étage/salariation) sur la façade de l'immeuble après avoir lu dans l'ordre les consignes une par une.

Consigne 1 : A gauche au deuxième étage, on aperçoit une fille et son chat qui regardent dehors.
 Consigne 2 : Au quatrième étage, au centre, il y a un garçon qui nous tourne le dos, et une fille.
 Consigne 3 : Les deux animaux vivent dans l'appartement de droite, au premier étage.
 Consigne 5 : Paul et son frère Sam habitent au premier étage, dans l'appartement du milieu.
 Consigne 6 : Au quatrième étage à droite, un garçon et une fille se font face.
 Consigne 7 : A la fenêtre centrale du troisième étage, la fille et son ami regardent dans la même direction.
 Consigne 8 : Au deuxième étage, à droite, la fille et son amie regardent dans des directions opposées.

PLACE À LA LECTURE ©

Compréhension de lecture concrétisée par la manipulation

EN SAVOIR PLUS

Avec « Place à la Lecture », la lecture ne sera qu'un moyen indispensable à l'objectif principal de ce jeu : La lecture, la compréhension de lecture, la mémorisation des informations lues, la gestion de l'implicite, l'anticipation, le repérage spatial, la logique d'association et déduction sont autant de compétences nécessaires pour atteindre grâce à la manipulation, les objectifs de ce jeu.

MATÉRIEL

- Pour 8 thèmes de jeu :
- 8 fiches A4 décors thématiques
 - Les thèmes : la façade de l'immeuble, la médiathèque, Le plan de la maison, l'agenda, le musée, le camping, le trafic aérien, histoire de famille
 - 8 x 2 cartes consignes pour 4 niveaux de lecture évolutifs
 - 8 lots d'éléments à manipuler
 - 1 livret de corrections

Réf. GS2005

OPTION 1

- Kit 2 thèmes supplémentaires :
- 2 fiches « Le plan de quartier » et « Les annonces professionnelles »
 - 2 lots d'éléments à manipuler

Réf. GS2005.1

OPTION 2

- Kit lot complet d'éléments à manipuler pour découper le nombre de joueurs soit 20 participants
- 10 lots d'éléments à manipuler

Réf. GS2005.2

DE TOUTE FRACTION

Ateliers évolutifs pour mieux appréhender la fraction

EN SAVOIR PLUS

Ce jeu cherche à rendre évidente la logique de fonctionnement des fractions. Il permet de lever les quiproquos et les ambiguïtés qui empêchent la compréhension de la notion même de fraction.

Partant des erreurs les plus fréquemment rencontrées, ce jeu aborde chacune des notions concernées sous quatre angles différents : manipulations, vocabulaire, exercices traditionnels, problèmes en images.

MATÉRIEL

10 ateliers organisés par notion et composés de :

- 10 x 4 fiches répertoriées par couleur,
- 10 x 4 fiches réponses recto-verso répertoriées par couleur,
- une valisette contenant le matériel à manipuler (détail sur les fiches violettes),
- 1 feutre effaçable à sec.

Réf. GS1508

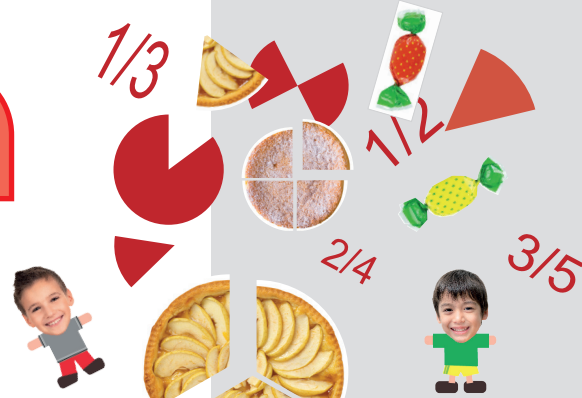
Adapté pour une pédagogie différenciée

AUTOCORRECTIF

ATELIER INDIVIDUALISÉ

COLLECTIF

soutien



1 Questions, exercices et problèmes DE TOUTE FRACTION
On ne peut comparer que des fractions de la même unité. L'unité doit être divisée en parties égales.

1 Problèmes en images DE TOUTE FRACTION
On ne peut comparer que des fractions de la même unité. L'unité doit être divisée en parties égales.

1 Langage, vocabulaire, règles DE TOUTE FRACTION
On ne peut comparer que des fractions de la même unité. L'unité doit être divisée en parties égales.

1 Problèmes et manipulations DE TOUTE FRACTION
On ne peut comparer que des fractions de la même unité. L'unité doit être divisée en parties égales.

10 Problèmes et manipulations DE TOUTE FRACTION
Abord des fractions décimales.

RÉPONSES

Problèmes et manipulations

FICHE 7

1) Une baguette se divise en 10 parts égales. Une demi-baguette est la moitié d'une baguette. On a un ruban coupé en 7 parties et il faut en prendre 3. Le reste est de 4 parts.

2) a) 1/2 + 1/2 = 1. b) 1/2 + 1/4 = 3/4. c) 1/2 + 1/3 = 5/6. d) 1/2 + 1/4 = 3/4. e) 1/2 + 1/4 = 3/4. f) 1/2 + 1/4 = 3/4. g) 1/2 + 1/4 = 3/4. h) 1/2 + 1/4 = 3/4. i) 1/2 + 1/4 = 3/4. j) 1/2 + 1/4 = 3/4. k) 1/2 + 1/4 = 3/4. l) 1/2 + 1/4 = 3/4. m) 1/2 + 1/4 = 3/4. n) 1/2 + 1/4 = 3/4. o) 1/2 + 1/4 = 3/4. p) 1/2 + 1/4 = 3/4. q) 1/2 + 1/4 = 3/4. r) 1/2 + 1/4 = 3/4. s) 1/2 + 1/4 = 3/4. t) 1/2 + 1/4 = 3/4. u) 1/2 + 1/4 = 3/4. v) 1/2 + 1/4 = 3/4. w) 1/2 + 1/4 = 3/4. x) 1/2 + 1/4 = 3/4. y) 1/2 + 1/4 = 3/4. z) 1/2 + 1/4 = 3/4.

AU MILLIMÈTRE PRÈS

Jeu de consignes géométriques

EN SAVOIR PLUS

Savoir lire les consignes et les respecter. Etre rigoureux et précis dans les tracés et dans les mesures. Justifier et contrôler les résultats.

Utiliser à bon escient le vocabulaire spécifique : droite, parallèle, perpendiculaire, segment, symétrie, milieu, diamètre, rayon et centre. Connaître les figures planes triangle, rectangle, carré, losange, cercle et être familier avec les volumes simples. Tracer une figure : à partir d'un modèle, à partir d'un énoncé. Réaliser des agrandissements, réductions, symétries de figures planes. Utiliser les outils correctement.

10 AU MILLIMÈTRE PRÈS

Voici un plan de construction :

- Tracer le carré ABCD de 3 cm de côté.
- Relier AC. Relier BD.
- AC et BD se coupent en O.
- Hachurer le triangle AOB.

□ Trouver le bon plan parmi les 3 proposés :

Plan (1) Plan (2) Plan (3)

□ Pourquoi les autres plans sont-ils faux ? Justifier votre réponse :

10 AU MILLIMÈTRE PRÈS

Je n'ai pas d'angle droit. J'ai 2 cotés parallèles. Un de mes cotés est le double du côté opposé.

1) 2) 3) 4) 5) 6)

□ Je suis le N° ... □ On m'appelle le ...

Réponse(s) en feuille annexe.

10 AU MILLIMÈTRE PRÈS

Voici un plan de construction :

- Tracer un carré.
- À l'intérieur du carré tracer un triangle ABC.
- Tracer un cercle à l'extérieur du triangle.

□ Trouver le bon plan parmi les 3 proposés :

Plan (1) Plan (2) Plan (3)

□ Pourquoi les autres plans sont-ils faux ? Justifier votre réponse :

10 AU MILLIMÈTRE PRÈS

Voici un plan de construction :

- Tracer horizontalement au milieu de la feuille un segment [AB] de 10 cm.
- Placer C au milieu de [AB].
- Placer D au dessus de [AB] tel que CD = 3 cm.
- Placer le point E au milieu de [AC].
- Tracer l'arc de cercle de centre E et de rayon EC.
- Tracer l'arc de cercle de centre C et de rayon CE.
- Les deux arcs se coupent en F.
- Tracer la droite (d) passant par F et perpendiculaire à [AB].
- La droite (d) coupe [AC] en G et [BC] en H.
- Tracer le segment [GH].

□ Pourquoi les autres plans sont-ils faux ? Justifier votre réponse :

MATÉRIEL

- Coffret de 64 exercices :
- 6 grandes fiches d'exercices avec autocorrection au dos,
- 36 petites fiches exercices avec autocorrection au dos (ou annexe),
- 1 fiche autocorrections annexe,
- 1 fiche vierge et quadrillée à dupliquer,
- 1 feutre à 'eau'.

Réf. GS0808

Adapté pour une pédagogie différenciée

AUTOCORRECTIF

ATELIER INDIVIDUALISÉ

COLLECTIF

soutien

PROBLÈMES RÉGLÉS

Ateliers de raisonnement mathématique Logique de résolution de problèmes

EN SAVOIR PLUS

Compréhension d'un énoncé mathématique et de l'objectif mathématique de la question. Identification de données nécessaires au cheminement du raisonnement. Construction d'un énoncé. Maîtrise des grands nombres, des nombres décimaux, des opérations et des unités de calculs.

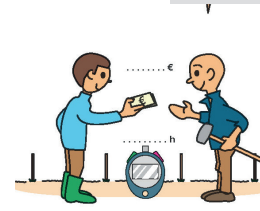
Ces ateliers ont pour objectif de « régler » les difficultés rencontrées par un enfant de cycle 3 dans la résolution de problèmes mathématiques. Ce dernier n'est pas mis en situation de construire un raisonnement mais au contraire de redonner du sens à un raisonnement construit qui reste à identifier. Cette étape franchie, le joueur est en mesure de retrouver la question initiale et de reconstruire l'énoncé de départ nécessaire. Le problème est pris à l'envers ! Deux niveaux distincts.

Réf. GS1806

MATÉRIEL

- 90 fiches exercices et corrections associées :
- niveau 1 : 10 fiches exercices « situations de recherche » et 10 fiches correctives associées.
- niveau 2 (10 thèmes différents) :
- 50 fiches données, exercices, visuels, identifiées et
- 20 fiches correctives et feuille de route, associées.

Niveau 2, un autre thème :
- feuille de route et corrections.



Niveau 1
« Situations de recherche » :
- exercices et corrections

1 SITUATIONS DE RECHERCHE

Yasmine doit se rendre à Saumur, ville située à 150 km de chez elle. Yasmine utilise sa voiture et roule à 90 km/heure de moyenne. Elle fera une pause de 10 minutes et arrivera à destination à 12 h 15.

À toutes les étapes du raisonnement, noter, quand cela est possible, les unités de mesures ou de calculs.

- 90 : 60 = 1,5
- 150 : 1,5 = 100
- 100 + 10 = 110
- 110 = 1 50
- 12 15 - 1 50 = 10 25

À quelle question ce résultat correspond-il ?

1 SITUATIONS DE RECHERCHE CORRECTIONS

Yasmine doit se rendre à Saumur, ville située à 150 km de chez elle. Elle utilise sa voiture et roule à 90 km/heure de moyenne. Elle fera une pause de 10 minutes et arrivera à destination à 12 h 15.

- 90 : 60 = 1,5 km en 1 minute
- 150 : 1,5 = 100 minutes pour faire 150 km
- 100 + 10 = 110 minutes de temps total du trajet
- 110 minutes = 1 heure 50 minutes
- 12 heures 15 - 1 heure 50 = 10 heures 25 minutes

À quelle question ce résultat correspond-il ?
À quelle heure Yasmine est-elle partie ?

Niveau 2, un des 10 thèmes :
- données, visuels et exercices.

1 LE CHAMP

1) Associer à chaque question son opération réponse et préciser l'unité de calcul :

- 10 : 400 = 0,025
- 200 : 10 = 20
- 200 x 400 = 80 000

2) Parmi les opérations ci-dessous, cocher celle qui répond à la question :

Quel est le prix du gazon au m² ?
 10 : 400 = 0,025 €/m²
 200 : 10 = 20 €/h
 200 x 400 = 80 000 m²

3) D'après ces calculs qui présentent différentes étapes d'un raisonnement :
a) Expliquer chaque ligne de calcul et lui attribuer une unité.

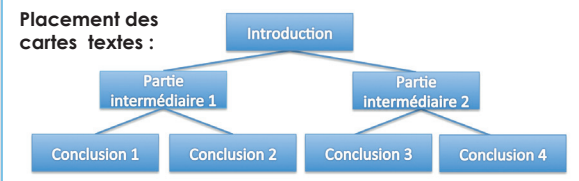
80 000 : 400 = 200
 200 x 10 = 2 000
 200 x 2 = 400
 800 + 400 = 1 200
 1 200 : 10 = 120

b) D'après le résultat final, en déduire la question préalablement posée.

c) Noter les lettres correspondant aux informations et données utiles à l'énoncé du problème.



Rangement ordonné facilité



Un des 14 thèmes :

LA TÊTE DANS LES NUAGES

Malheureusement pour Valentin et son véhicule, la pente s'accroît et la voiture continue d'accélérer. À ce moment, le conducteur tourne la tête mais il est trop tard pour réagir : il est obligé de constater les conséquences inévitables de son étourderie. Sa voiture va bientôt heurter le poteau positionné sur sa route et sera certainement très endommagée.

retourne faire ses courses.

Immédiatement, il se précipite vers sa voiture, ouvre la porte, s'engouffre à l'intérieur et la stoppe.

Valentin reconnaît immédiatement : c'est la sienne ! Conscient à la fois de son étourderie et de sa chance, il s'approche de ses sauveteurs pour les remercier chaleureusement.

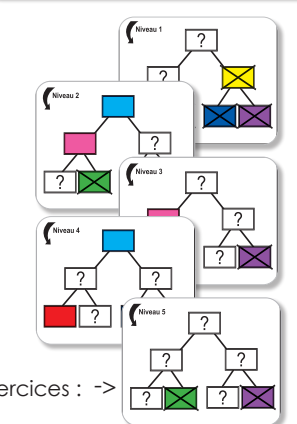
loin. Avant de descendre, il vérifie tout de même plusieurs fois que le frein à main est bien serré.

alors qu'il se dirige vers l'emplacement réservé aux caddies.

divers obstacles.

LA TÊTE DANS LES NUAGES

de la suite dans les idées



DE LA SUITE DANS LES IDÉES

Jeu de compréhension de lecture (production d'écrit)

EN SAVOIR PLUS

Retrouver par la lecture fine et le résultat d'un choix, la cohérence et la chronologie d'une histoire composée d'une introduction, d'une partie intermédiaire et d'une conclusion.

Reconstituer un texte composé de trois parties (introduction, partie intermédiaire, conclusion) en lui conservant du sens, à partir de plusieurs choix possibles. Pour chaque thème le matériel est composé de 7 cartes. Sur chaque carte : une partie d'un texte à reconstituer. Réf. GS1606

MATÉRIEL

- 14 thèmes, pour chacun
- 7 cartes longues parties du texte entier
- 5 cartes consignes d'exercices
- 1 livret général d'autocorrections
- 1 annexe à photocopier.

Solution pour les 7 cartes longues de ce thème.

Page	Référence	Désignation article	Prix ttc
4	GS2001	LES BONNES BOUILLES	146 €
5	GS2201	LES BOUTABOUTS	149 €
6	GS1701	JOUR DE MARCHÉ	146 €
7	GS1801	LES ÉCUREUILS FONT LEURS PROVISIONS	150 €
8	GS2101	COCCINELLES RIBAMBELLE	149 €
9	GS1601	L'ARBRE AUX OISEAUX	160 €
10	GS1301	EN AVANT LES PINGOUINS	147 €
11	GS2002	PAYSAGE COMPOSÉ	158 €
11	GS2002.1	PAYSAGE COMPOSÉ I plat. suppl.	29 €
12	GS2202	EN LIGNES !	152 €
13	GS2202.2	EN LIGNES ! PRODUCTION GRAPHIQUES	99 €
14	GS1202	TOUS EN FORME	142 €
15	GS1802	TEMPÊTE DE COULEURS	148 €
16	GS2102	SAFARI BATEAU	151 €
16	GS2102.1	SAFARI BATEAU EXTENSION	29 €
17	GS1503	TOPOIMAGES	161 €
18	GS1702	TOUT EST DANS LA FORME	144 €
19	GS1902	BALADES À LA CAMPAGNE	189 €
20	GS2103	TRÉSOR ENGLOUTI	149 €
21	GS2203	DES MOTS POUR LE DIRE + fichier « sons »	155 €
22	GS1403	CARTABLABLA	143 €
23	GS1505	DRÔLES 2 BOBINES	144 €
24	GS1105	CRÉADÉCOR	158 €
25	GS0603	LE MONDE DE PETIT LISSE	129 €

Page	Référence	Désignation article	Prix ttc
26	GS2104	PROBLÈMES CHEZ LE PRIMEUR	159 €
26	GS2104.1	PROBLÈMES CHEZ LE PRIMEUR EXTENSION	54 €
27	GS1904	À UN DÉTAIL PRÈS	144 €
28	GS1704	MATHS EN SCÈNE	149 €
29	GS1605	LA FABRIQUE À BD	148 €
30	GS2204	PLACE À LA LECTURE JUNIOR	152 €
30	GS2204.1	PLACE À LA LECTURE JUNIOR 2 thèmes suppl.	35 €
31	GS1705	LOTONYMES	140 €
32	GS2105	QUESTIONS DE DONNÉES	145 €
33	GS2005	PLACE À LA LECTURE	152 €
33	GS2005.1	PLACE À LA LECTURE 2 thèmes suppl.	35 €
33	GS2005.2	PLACE À LA LECTURE lot suppl. à manipuler	51 €
34	GS1508	DE TOUTE FRACTION	145 €
35	GS0808	AU MILLIMÈTRE PRÈS	139 €
36	GS1806	PROBLÈMES RÉGLÉS	144 €
37	GS1606	DE LA SUITE DANS LES IDÉES	142 €
40-41	DÉCAQUIZZ	EXCLUSIVITÉ SUR LE SITE	34,90 €
HISTOIRES EN LIBERTÉ			
42-43	GHI3CH	CHEVALET histoire en liberté	27 €
42-43	GHI3BH	COFFRET histoires en liberté	22 €
42-43		chaque TITRE	12 €

* Tarifs au 1^{er} SEPTEMBRE 2022, sous réserve de modifications ultérieures ou changement de taxes.
TVA appliquée 20 % sur les jeux et 5,5 % sur les Histoires en liberté. Valable pour la période scolaire sous réserve de changement.

EXCLUSIVEMENT
SUR LE SITE

Venez découvrir nos offres exclusives en ligne sur

www.grand-cerf.com

GRAMMAIRE Réf : GQ2209

Les objectifs ciblés dans la pochette

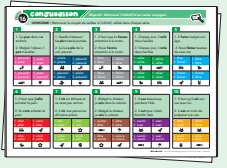
- Identifier un nom. • Affiner des connaissances sur le nom.
- Utiliser des déterminants pour respecter des chaînes d'accord.
- Différencier un article et un pronom complément.
- Identifier la nature de mots simples. • Identifier un sujet.
- Utiliser des pronoms compléments à bon escient.
- Utiliser des pronoms possessifs à bon escient.
- Utiliser des pronoms relatifs à bon escient.
- Identifier des pronoms. • Manipuler des connecteurs logiques.



CONJUGAISON Réf : GQ2210

Les objectifs ciblés dans la pochette

- Savoir utiliser les marqueurs temporels.
- Connaître les régularités des marques de temps. • Identifier un verbe conjugué.
- Raisonner pour réaliser l'accord du verbe avec son sujet.
- Connaître les terminaisons des verbes des 3 groupes.
- Identifier le groupe d'un verbe. • Différencier un verbe à l'infinitif et un nom.
- Différencier un verbe conjugué et un nom.
- Retrouver l'infinitif d'un verbe conjugué.
- Connaître les régularités des marques de temps et de personnes.
- Distinguer les terminaisons d'un verbe conjugué ou à l'infinitif.



VOCABULAIRE Réf : GQ2207

Les objectifs ciblés dans la pochette

- Connaître les notions de synonymie pour les noms.
- Connaître les notions d'antonymie pour les noms.
- Connaître les notions de polysémie pour les noms.
- Mettre en réseau des mots de même famille.
- Mettre en réseau des mots de même champ lexical.
- Connaître les notions de synonymie pour les verbes.
- Connaître les notions d'antonymie pour les verbes.
- Connaître les notions de polysémie pour les verbes.
- Connaître les notions de synonymie pour les adjectifs.
- Connaître les notions d'antonymie pour les adjectifs.
- Connaître les notions de polysémie pour les adjectifs.
- Connaître les notions d'homonymie.



ORTHOGRAPHE Réf : GQ2208

Les objectifs ciblés dans la pochette

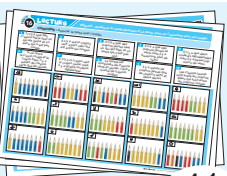
- Identifier le genre et le nombre d'un nom.
- Identifier les noms subissant ou non des variations.
- Raisonner pour réaliser les accords dans le groupe nominal.
- Identifier le genre et le nombre d'un adjectif.
- Identifier les adjectifs subissant ou non des variations.
- Acquérir des repères orthographiques concernant les principaux homophones.
- Raisonner pour réaliser les accords sujet-verbe.
- Acquérir des repères en s'appuyant sur la formation des mots et leur étymologie.
- Connaître la notion d'homonymie et l'utiliser à bon escient.



LECTURE Réf : GQ2210

Les objectifs ciblés dans la pochette

- Replacer des mots dans l'ordre pour donner du sens à une phrase.
- Mettre en relation des informations par l'intermédiaire d'un lien logique.
- Segmenter un texte et donner du sens à la lecture.
- Répondre à des questions demandant la mise en relation d'informations.
- Retrouver l'idée principale d'un texte.
- Donner du sens aux informations prélevées dans un texte.
- Améliorer la compréhension d'un texte court en l'associant avec une image.
- Replacer un mot dans un texte en tenant compte du contexte.



Décaquizz

Décaquizz, c'est quoi ? Le décaquizz est un outil ludique de vérification des acquis et de réinvestissement des connaissances, adapté à une pédagogie différenciée.

Les savoirs dans les matières fondamentales, en accord avec les instructions officielles, la logique, la concentration, la mémoire de travail mais aussi la motricité fine et la coordination visuo-motrice lors des tracés sont constamment sollicités.

On vérifie ses réponses grâce à un système simple d'autocorrection.

Les différents niveaux de cycle 3 sont représentés afin de tenir compte de l'hétérogénéité des classes.

Décaquizz c'est pour qui ? Pour tous les élèves du cycle 3, en individuel ou en groupe, et en autonomie.

Décaquizz, comment ça marche ? Réaliser les 10 exercices d'une fiche et valider son travail en reliant, au fur et à mesure, le symbole associé à la réponse et obtenir ainsi un décagone sur la feuille de tracés.

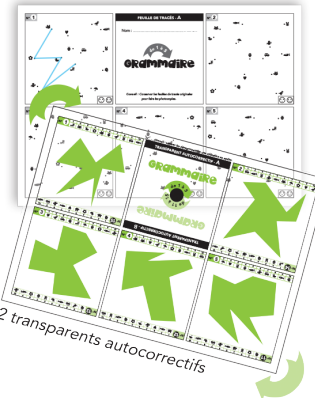
S'autocorriger simplement et rapidement en vérifiant par superposition si la forme du décagone correspond à celle du transparent autocorrectif.

En cas d'erreur, le tableau de réponses présent sur le transparent aide à la correction.

Les avantages du Décaquizz :

- La feuille de tracés permet de valider et conserver le travail qui a été fait en autonomie.
- Le transparent suffit pour la correction.
- Utilisation en atelier : 10 élèves peuvent valider, en même temps, leurs feuilles de tracés A ou B, à l'aide des 10 décagones.

2 feuilles de tracés A et B en recto-verso



Retrouvez nos différents thèmes sur notre site www.grand-cerf.com :

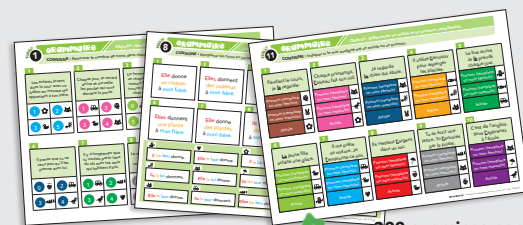
- GRAMMAIRE
- CONJUGAISON
- VOCABULAIRE
- ORTHOGRAPHE
- LECTURE

- CALCULS
- NOMBRES
- ESPACE ET GÉOMÉTRIE

- GRANDEURS ET MESURES
- PROBLÈMES



Prix unique 34,90€

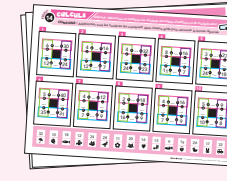


200 exercices par pochette.

CALCULS Réf : GQ2201

Les objectifs ciblés dans la pochette

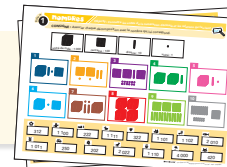
- Développer la connaissance des nombres.
- Mémoriser les relations entre les nombres d'usage courant.
- Utiliser des parenthèses dans des situations de calcul simple.
- Développer des habiletés calculatoires.
- Mémoriser et mobiliser les résultats des tables d'addition et de multiplication.
- Mémoriser et mobiliser les résultats de doubles et de moitiés.
- Mémoriser et mobiliser les résultats de triples et de tiers.
- Mémoriser et mobiliser les résultats de quadruples et de quarts.
- Connaître le complément d'un nombre pour aller à 100.



NOMBRES Réf : GQ2201

Les objectifs ciblés dans la pochette

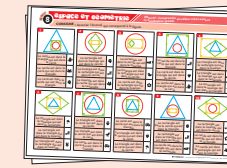
- Connaître les unités de la numération décimale et les relations qui les lient.
- Recomposer des grands nombres entiers.
- Comprendre et appliquer les règles de la numération décimale.
- Repérer des nombres sur une demi-droite graduée adaptée.



ESPACE ET GÉOMÉTRIE Réf : GQ2203

Les objectifs ciblés dans la pochette

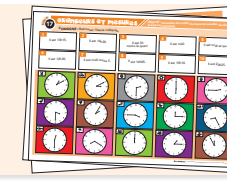
- Retrouver le symétrique d'une figure par rapport à un axe.
- Identifier différentes transformations d'images.
- Analyser des assemblages de figures.
- Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire spatial.
- Connaître les relations de perpendicularité et de parallélisme.
- Repérer les étapes d'un programme de construction d'une figure plane.
- Utiliser un vocabulaire lié aux relations géométriques et à leurs propriétés.
- Nommer des figures simples.



GRANDEURS ET MESURES Réf : GQ2210

Les objectifs ciblés dans la pochette

- Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat.
- Connaître les unités de mesure de longueur et les relations qui les lient.
- Résoudre des problèmes impliquant des conversions.
- Connaître les unités de mesure de capacité et les relations qui les lient.
- Connaître les unités de mesure de masse et les relations qui les lient.
- Connaître les unités de mesures usuelles de durée (heures et minutes).
- Déterminer un instant à partir de la connaissance d'un instant et d'une durée.



PROBLÈMES Réf : GQ2205

Les objectifs ciblés dans la pochette

- Connaître un vocabulaire spécifique.
- Reconnaître un énoncé de problème.
- Identifier la question d'un problème.
- Identifier une donnée inutile.
- Identifier une donnée manquante.
- Résoudre des problèmes nécessitant plusieurs étapes de raisonnement.
- Prélever des informations pour résoudre des problèmes à partir de supports variés.



Venez découvrir nos offres exclusives en ligne sur www.grand-cerf.com

Histoires liberté



Découvrez l'ensemble de nos histoires...
... à lire, à raconter ou à écouter.

Découvrez nos histoires

EXCLUSIVEMENT
SUR LE SITE

12€
le titre

Autour de l'art



Histoires jeux



Contes à l'endroit... à l'envers



Histoires pour les petits



Contes pour les 3/4 ans



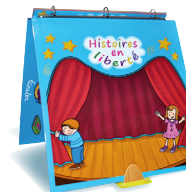
Contes pour les 4/5 ans



Contes pour les 5/6 ans



LE COFFRET AUX HISTOIRES : permet de ranger et transporter vos pochettes. Réf. : GH13CH



LE CHEVALET À HISTOIRES : permet une présentation « grand angle » des histoires en groupe. Réf. : GH13BH

Nous pouvons vous rendre service !

Une notice perdue ?

assistante.gcerf@orange.fr

Une demande de sav ?

sav@grand-cerf.com

Une explication sur un jeu ?

grand-cerf@wanadoo.fr

Soumettre un projet ?

projet@grand-cerf.com

Votre délégué(e) local(e) :

Pour tout autre service
un accès direct via le site

www.grand-cerf.com

Services administratifs :

devis,
commandes,
bon d'engagement,
factures,
paiement...

Service commercial :

rencontrer un(e) délégué(e)
démonstration en visio à la demande
vidéos de produits sur le site



Éditions Pédagogiques du Grand Cerf

3 avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY
+33 (0)1 64 21 70 85 - Email : grand-cerf@wanadoo.fr

www.grand-cerf.com