

Votre
partenaire
depuis
36
ans

LA SÉLECTION DE MATÉRIELS DIDACTIQUES 2023-2024

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

Référence	Désignation article	Page
GS2001	LES BONNES BOUILLES	4
GS2301	LES CURIEUX N	5
GS1701	JOUR DE MARCHÉ	6
GS2201	LES BOUTABOUTS	7
GS2101	COCCINELLES RIBAMBELLE	8
GS1601	L'ARBRE AUX OISEAUX	9
GS1301	EN AVANT LES PINGOUINS	10
GS2202	EN LIGNES !	11
GS2202.2	EN LIGNES ! PRODUCTION GRAPHIQUES	12
GS2002	PAYSAGE COMPOSÉ	13
GS2002.1	PAYSAGE COMPOSÉ I plat. suppl.	13
GS1202	TOUS EN FORME	14
GC2302	MONSIEUR JAUNE N	15
GS1702	TOUT EST DANS LA FORME	16
GS2102	SAFARI BATEAU	17
GS2102.1	SAFARI BATEAU EXTENSION	17
GS1602	TRACETON HISTOIRE	18
GS1902	BALADES À LA CAMPAGNE	19
GS1503	TOPOIMAGES	20
GS2303	QUADRILOGIC N	21
GS2103	TRÉSOR ENGLOUTI	22
GS2203	DES MOTS POUR LE DIRE	23
GS1105	CRÉADÉCOR	24

Référence	Désignation article	Page
GS1505	DRÔLES 2 BOBINES	25
GS0603	LE MONDE DE PETIT LISSE	26
GS2304	PETITES LECTURES DÉCODÉES N	27
GS1704	MATHS EN SCÈNE	28
GS1605	LA FABRIQUE À BD	29
GS2204	PLACE À LA LECTURE JUNIOR	30
GS2204.1	PLACE À LA LECTURE JUNIOR 2 thèmes suppl.	30
GS1705	LOTONYMES	31
GS2105	QUESTIONS DE DONNÉES	32
GS2305	CALCULOTO N	33
GS1508	DE TOUTE FRACTION	34
GS2005	PLACE À LA LECTURE	35
GS2005.1	PLACE À LA LECTURE 2 thèmes suppl.	35
GS2005.2	PLACE À LA LECTURE lot suppl. à manipuler	35
GS1806	PROBLÈMES RÉGLÉS	36
GS0808	AU MILLIMÈTRE PRÈS	37
GS1606	DE LA SUITE DANS LES IDÉES	38
DÉCAQUIZZ		40-41
HISTOIRES EN LIBERTÉ		
GH13CH	CHEVALET histoire en liberté	42-43
GH13BH	COFFRET histoires en liberté	42-43
chaque TITRE		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.

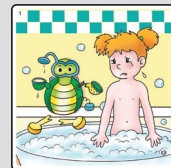
Réf. GS2001



recto



verso



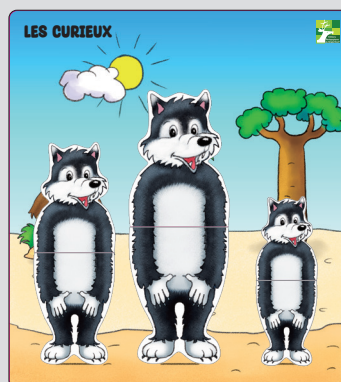
14 cm



recto



verso



NOUVEAU

LES CURIEUX ©

Reconnaissance des critères de tailles, formes et couleurs.

EN SAVOIR PLUS

Destiné aux enfants à partir de 3 ans, « Les Curieux » est un jeu magnétique de positionnement précis d'animaux, ayant pour but la discrimination de tailles (petit, moyen, grand), mais aussi de familles d'animaux (ours, singe, loup) et de couleurs différentes, dans 3 types de décors agrémentés (arbres, ruche, hutte, buisson etc.)

La place exacte de chacun des animaux masquera plus ou moins les informations du décor, sachant que, toute erreur d'appréciation de tailles laisse apparaître ou disparaître d'autres parties du décor. Les corrections visuelles vérifient immédiatement le positionnement des 3 animaux dans leur décor.

Les consignes sont apportées de manières visuelles, en terme à terme, par complémentarité, par prise d'indices ou par déduction. 6 niveaux de jeux proposés.

Quelque soit le niveau de jeu pratiqué, une autocorrection visuelle est toujours proposée.

Objectifs Didactiques :

- Respect de consignes visuelles
- Discrimination visuelle (nature de l'animal, taille, couleur, forme)
- Positionnements précis dans un ordre déterminé
- Respect de critères
- Prise d'indices
- Travail de complémentarité
- Déduction

MATÉRIEL

- 6 plateaux illustrés de 3 milieux différents (savane, chemin forestier, clairière avec ruche).
- 18 pièces « animaux » 2 x 3 familles d'animaux : les loups, les singes, les ours
- 3 séries de 6 fiches consignes
- 1 notice d'utilisation

Réf. GS2301



3 ans et +

6 personnes

soutien

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.

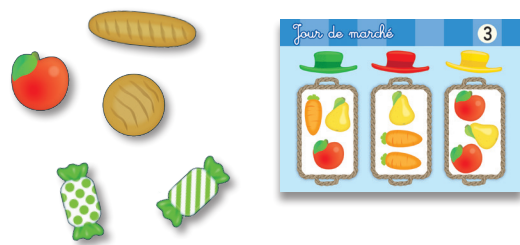
Pour les 3 premiers niveaux, les décors des plateaux de jeu sont constitués chacun des 3 mêmes commerçants : les 3 boulangers, les 3 marchands de primeurs et les 3 marchands de bonbons.

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...



LES BOUTABOUTS ©

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

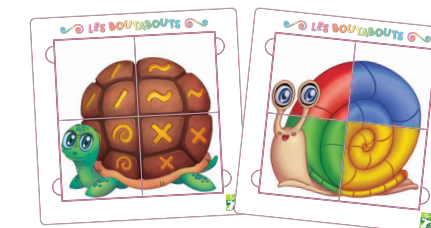
EN SAVOIR PLUS

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



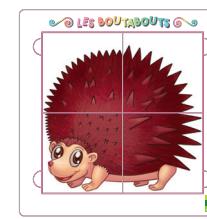
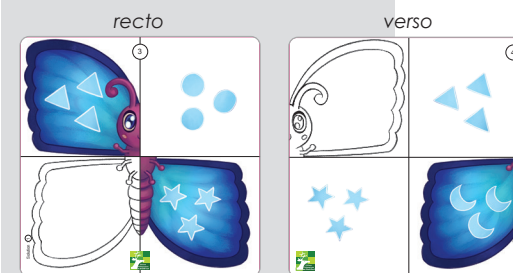
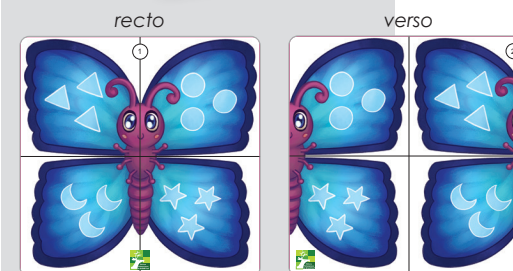
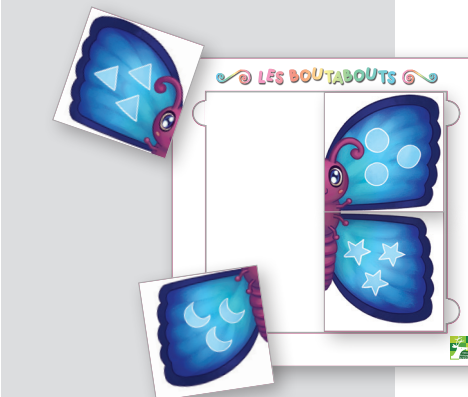
MATÉRIEL

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



3 ans et +

Adapté pour une pédagogie différenciée

ATELIER INDIVIDUALISÉ

AUTOCORRECTIF

6 personnes

VOIR SUR LE SITE

VOIR SUR LE SITE

3 ans et +



VOIR SUR LE SITE



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

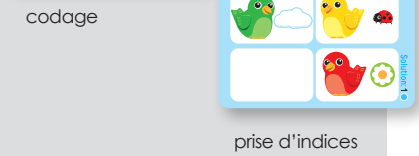
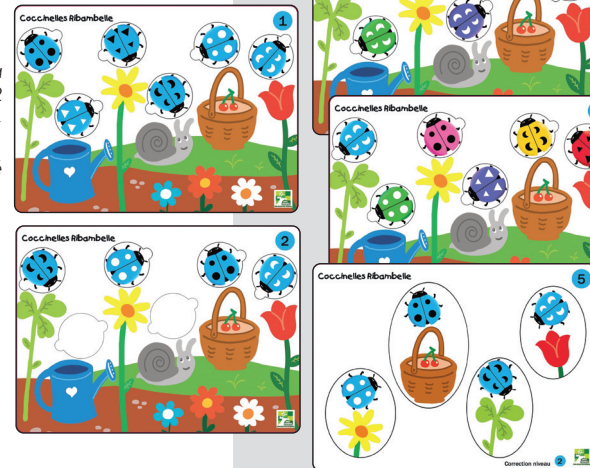
MATÉRIEL

- 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



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



VOIR SUR LE SITE

EN AVANT LES PINGOUINS ©

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

EN SAVOIR PLUS

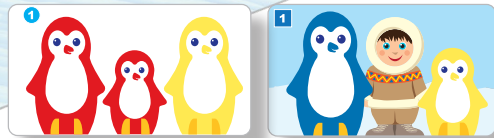
Reconnaissance de couleurs, tailles, manipulation verticale et respect de consignes visuelles ou auditives. Jeu de topologie.

Écoute d'histoires permettant aux enfants de manipuler les 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.

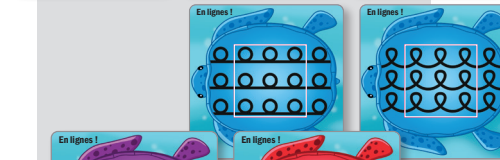
Réf. GS1301



RECTO



VERSO



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.

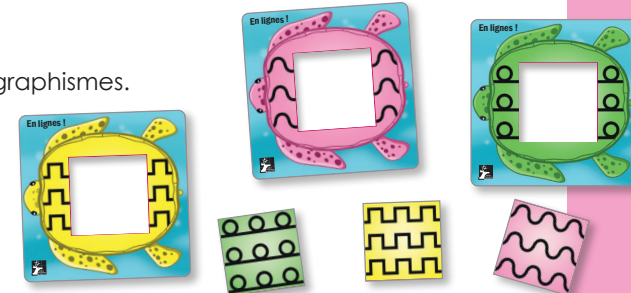
MATÉRIEL

- 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



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 maitrise 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

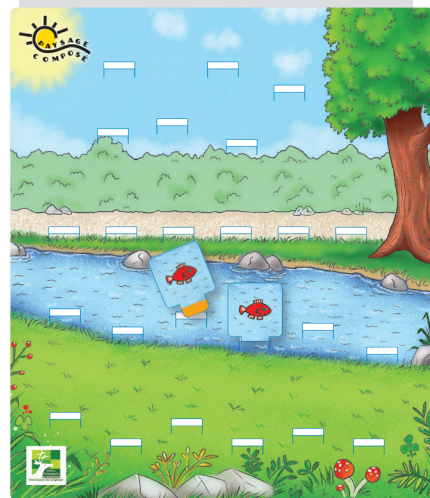
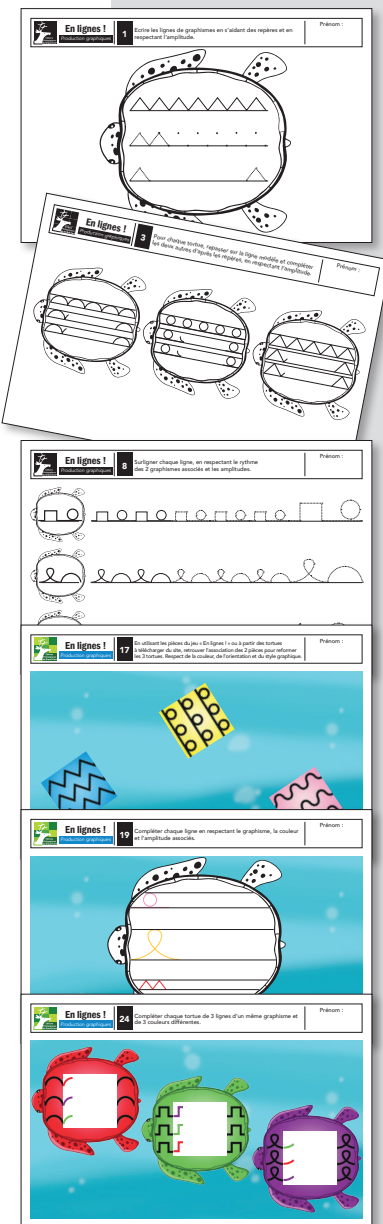
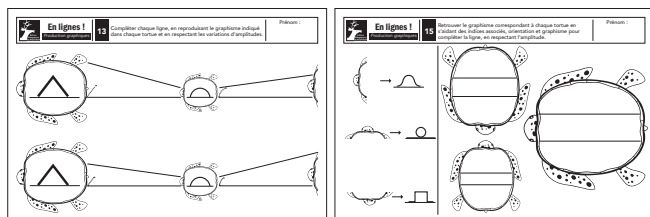
MATÉRIEL

« 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



format : 250x290mm



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



OPTION

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

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.

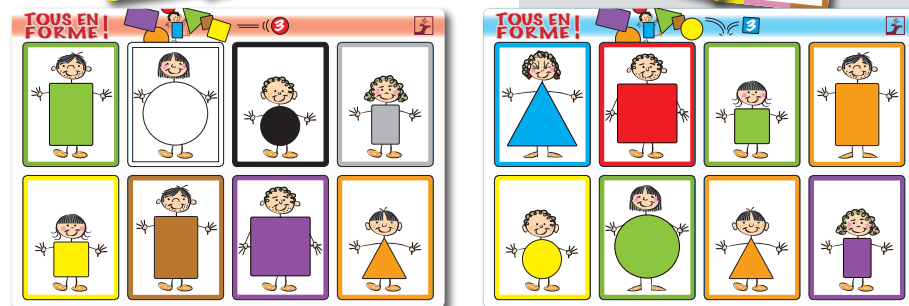
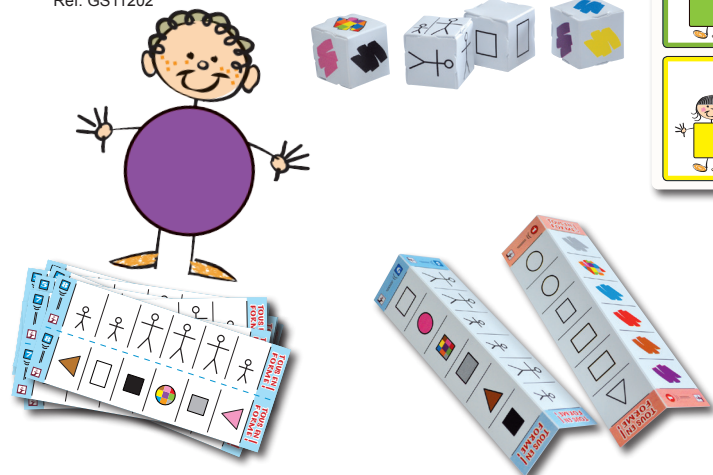
Langage : verbalisation des critères pour identifier le bon personnage.

- 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



NOUVEAU

MONSIEUR JAUNE ©

Reconnaissance et construction posturale d'un personnage schématisé selon des consignes visuelles.

EN SAVOIR PLUS

« Monsieur Jaune » est un jeu de manipulation magnétique amenant les enfants, à partir de 4 ans, à reproduire un personnage dans différentes postures amusantes à partir de consignes visuelles de difficultés croissantes.

Ce personnage jaune est constitué des différentes parties du corps que les enfants doivent connaître à la fin du cycle 1 d'après le programme officiel : tête, corps, bras, jambes, pieds et mains. Ils auront donc à manipuler une tête, un corps, deux pièces comportant bras et mains réunis, et deux autres pièces comportant jambes et pieds également réunis. Deux accessoires, un chapeau et un ballon, viendront compléter et enrichir les postures de « Monsieur Jaune ». À cet âge que la latéralité se met progressivement en place, et « Monsieur Jaune » pourra donc être représenté de face ou de profil droit ou gauche.

Compétences sollicitées :

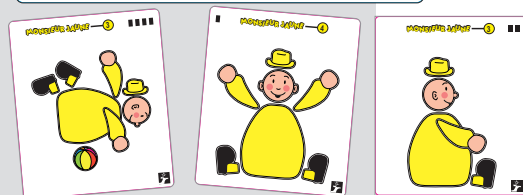
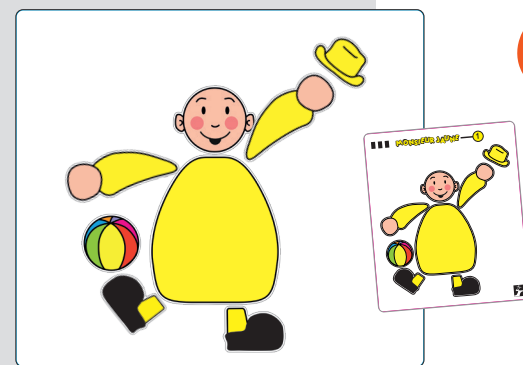
- Connaître les principales parties du corps
- Reproduire un personnage d'après un modèle visuel
- Distinguer la face et le profil d'un visage
- Reproduire une posture avec précision
- Différencier visuellement la droite et la gauche
- Orientation
- Vocabulaire de spatialisation

MATÉRIEL

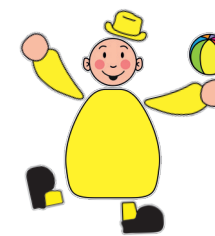
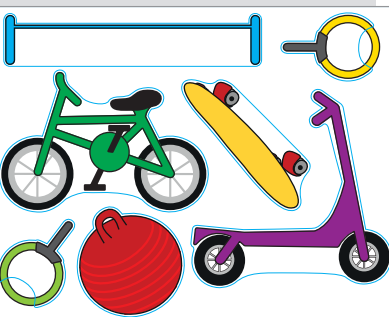
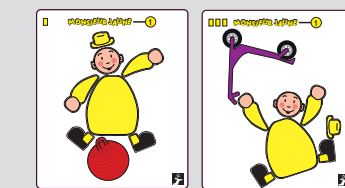
- 6 plateaux vierges magnétiques
 - 3 lots de 10 pièces aimantées gauche
 - 3 lots de 10 pièces aimantées droit
 - 12 cartes consignes
- Réf. GS2302

OPTION

- Kit 1 joueur supplémentaire :**
- 1 plateau vierges magnétiques
 - 1 lot de 10 pièces avec aimants
 - 2 cartes consignes face
- Réf. GS2302.2



Une extension du jeu est disponible avec différents accessoires.
Ref: GS2302.1



TOUT EST DANS LA FORME ©

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

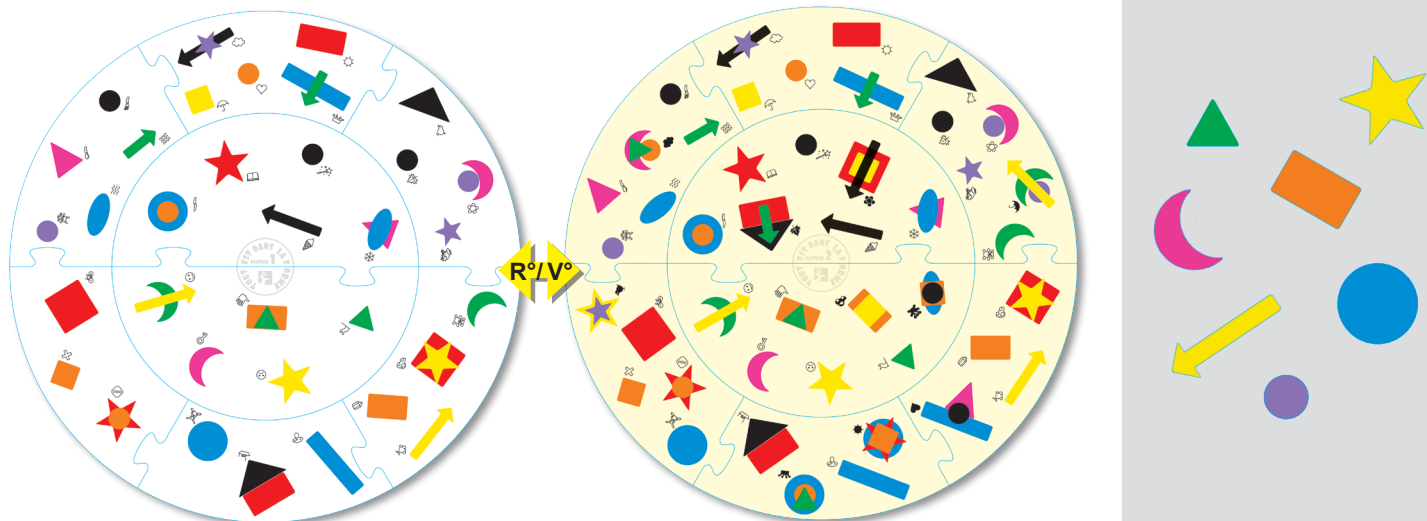
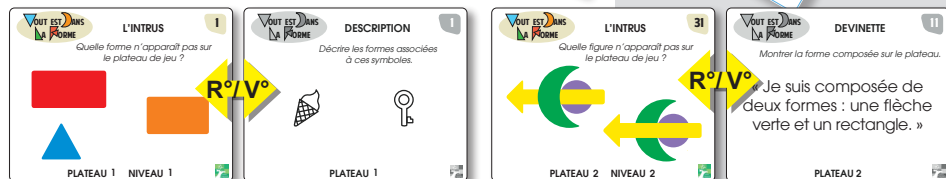
EN SAVOIR PLUS

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



Plateau 320 x 160 mm



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.

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

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 » !!



TRACE TON HISTOIRE ©

Jeu de repérage dans l'espace et de respect de consignes visuelles ou orales

EN SAVOIR PLUS

L'analyse «visuo-spatiale» et l'écoute.

Ce Matériel Permet De Travailler La Motricité Fine, La Maîtrise Du Geste.
3 niveaux de difficultés :

1. Reproduction de tracés à l'identique, avec des tracés de plus en plus complexes.
2. Tracer un chemin à partir d'une succession d'indices visuels,
3. Tracer un chemin à partir d'une écoute d'indices, avec des textes de difficulté croissante.

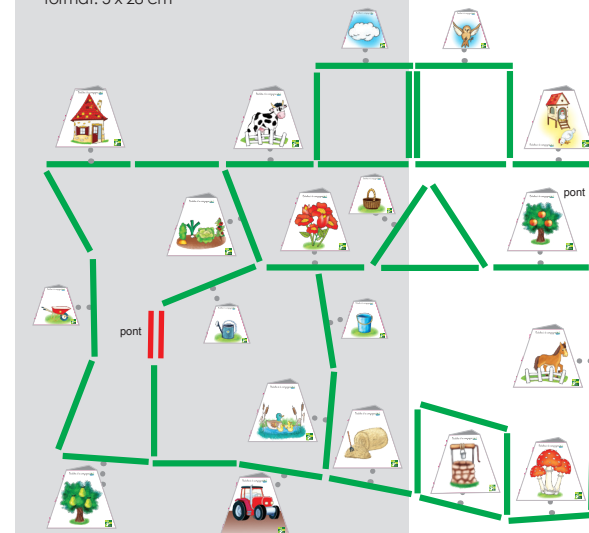
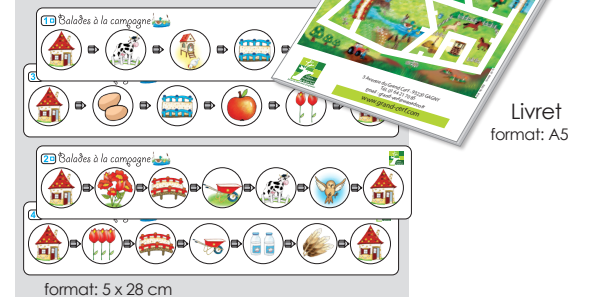
MATÉRIEL

- 6 plateaux identiques avec matérialisation de cheminements prévus pour traçage avec feutre à eau (exclusivement) dans un décor de campagne,
- 2 séries de 6 fiches consignes images (autocorrectives) de format A5 recto/verso (24 consignes - 4 niveaux de difficulté)
- 2 séries de 6 bandeaux consignes recto/verso (24 consignes)
- 1 série de 6 cartes consignes textes recto/verso (12 textes)

Réf. GS1602



4 niveaux de bandeaux consignes



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.**

Réf. GS1902

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.

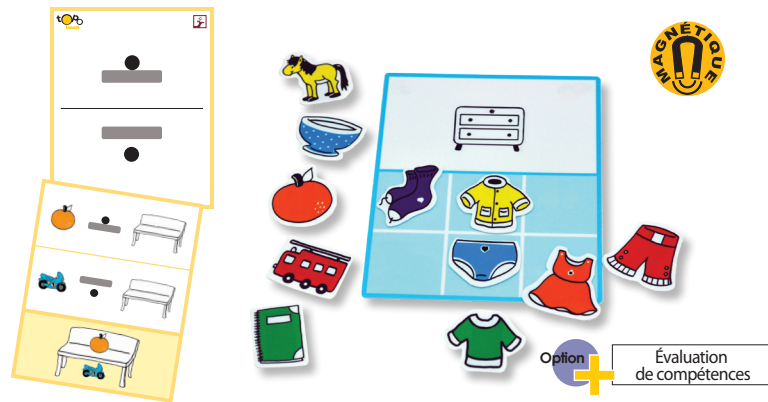
- série bleue : 6 cartes référentes pour 6 catégories.
- série jaune : 6 cartes référentes pour 6 notions de topologie : **sur - sous / à l'intérieur de - à l'extérieur de / devant - derrière / en haut de - en bas de / à côté de (à droite de, à gauche de) - entre.**

- 3 séries de 6 cartes consignes : soit en terme à terme ou en codage et de niveaux progressifs.

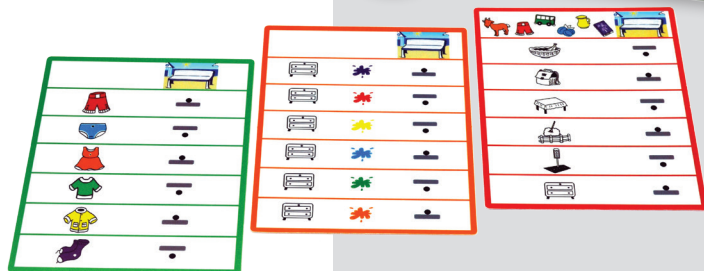
Réf. GS1503

MATÉRIEL

- 6 plateaux aimantés : le moulin, le banc, le clown, la cour, le coffre, le tableau.
- 36 magnets 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



QUADRILOGIC ©

Positionnement sous contraintes d'éléments dans un quadrillage selon des consignes à double entrée.

EN SAVOIR PLUS

Conçu pour des enfants à partir de 5 ans, « Quadrilogic » est un jeu individuel fonctionnant en pédagogie différenciée afin d'adapter le niveau des consignes à celui de chaque utilisateur. Ses trois thèmes dédoublés permettent d'occuper un groupe de 6 enfants. Ceux-ci auront la tâche de compléter un plateau évidé et quadrillé de 16 cases en positionnant systématiquement la pièce qui correspond à l'association des critères proposés pour la ligne et la colonne considérées.

Au-delà de l'exercice du remplissage d'un tableau à double entrée, la possibilité de placer en ligne ou en colonne les bandeaux « critères » de choix des pièces, avec la possibilité de les orienter librement, rendront pour les mêmes demandes, le travail unique sans notion de répétition.

Compétences sollicitées :

- Repérage dans un quadrillage
- Reconnnaissance de critères, forme, taille, couleur
- Déduction
- Anticipation, mobilité de pensée.
- Discrimination visuelle
- Association de critères
- Négation

MATÉRIEL

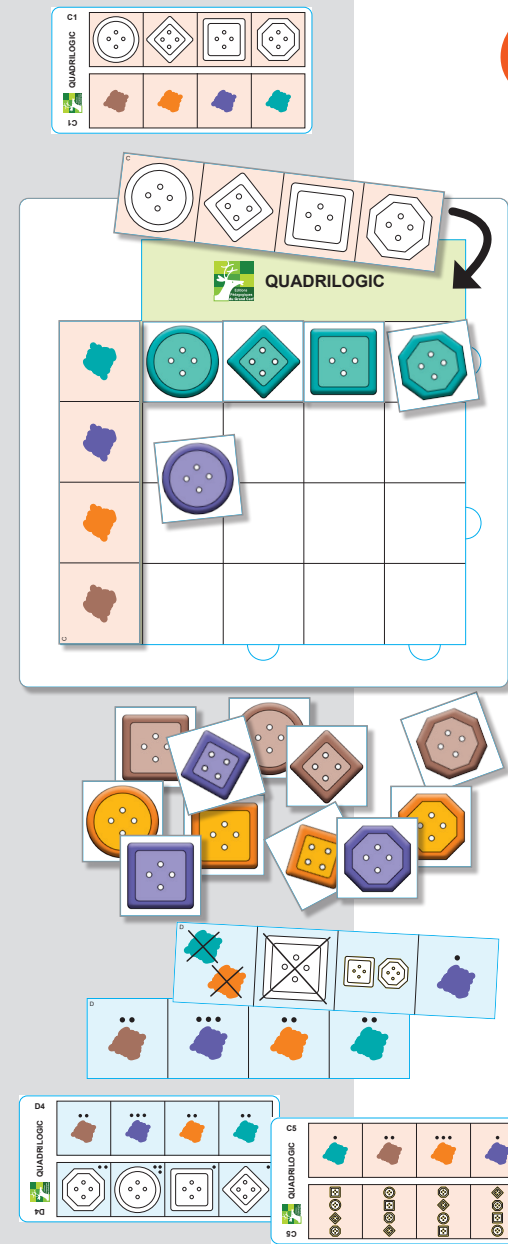
- 6 plateaux individuels
- 6 lots de 16 pièces (3 thèmes différents : Thème des balles, Thème des boutons, Thème des flocons)
- 18 bandeaux : 2 lots de 3 « bandeaux critères » réversibles.
- 18 cartes consignes

La réalisation des consignes aboutira à une multitude de résultats visuels dans la plupart des cas. Aussi, quelques-unes d'entre elles seront disponibles en téléchargement à partir de la fiche produit sur le site internet.

OPTION

Kit 2 joueurs supplémentaires :

- 2 plateaux
 - 2 lots de pièces
 - 6 bandeaux
 - 6 cartes consignes
- Réf. GS2303.1



5 ans et +

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.

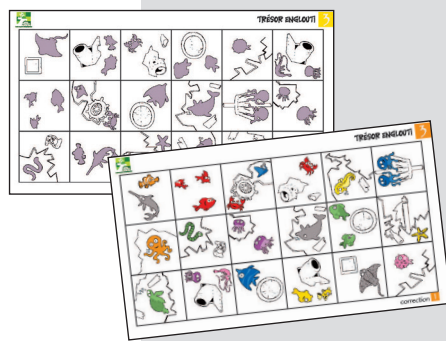
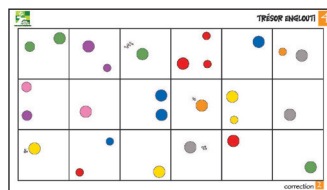
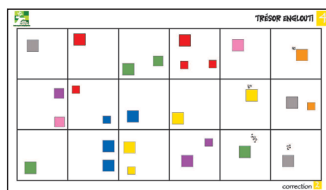
Objectifs didactiques :

- 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



Adapté pour une pédagogie différenciée

AUTONOMIE

6 personnes

soutien

AUTOCORRECTIF

VOIR SUR LE SITE

5 ans et +

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.

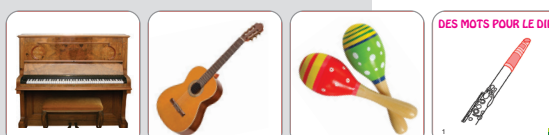
Objectifs didactiques :

- 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

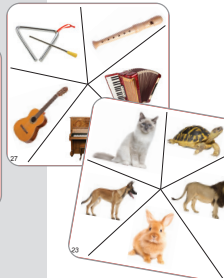
Réf. GS2203



Catégorisation



Intrus



COLLECTIF

6 personnes

soutien

VOIR SUR LE SITE

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.

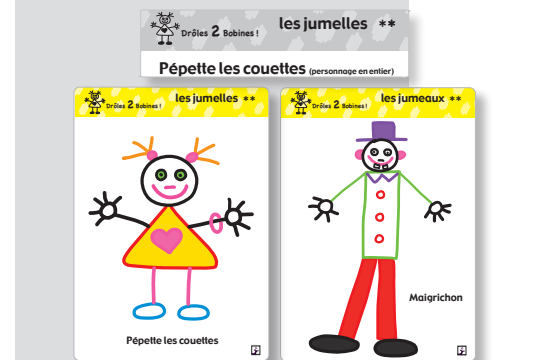
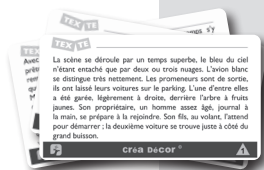
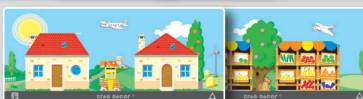
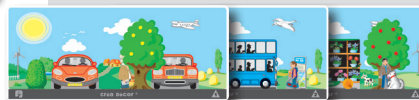
L'axe de vision permet de « fusionner » les 3 pièces d'un élément thématique pour obtenir une image entière sous un effet relief « 3D ».

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 indicées « étoile » (recto/verso) consignes à un seul élément thématique et sans décor.
 - 12 fiches « scènes » rectangulaires indicées : « 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 » indicées : « triangle » ou « losange ».
- R^o textes descriptifs « scénarisés » / V^o textes de « placements terme à terme ».
- Correction par le visuel des cartes « scènes » rectangulaires indicées « triangle » ou « losange »



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 (***)

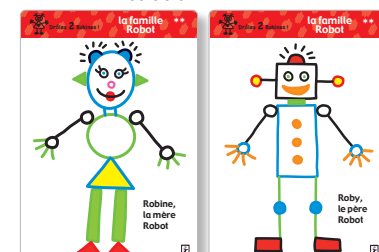


MATÉRIEL

- 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)

- 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.
- Robin a les mêmes yeux que son père, mais ils ne sont pas verts, ils sont bleus.
- Il a le même nez que sa mère, en bleu.
- Pour faire sa bouche, dessine un grand trait noir qui sourit.
- Comme sa mère, Robin a des lumières sur la tête. Mais lui n'en a pas deux, il en a une de plus !
- Dessine-lui maintenant les mêmes oreilles que sa mère.
- Dessine-lui maintenant le même cou que celui de sa mère.
- Ensuite dessine son ventre en vert : c'est un grand ovale vertical.
- Ajoute les mêmes boutons que son père.
- Robin a les mêmes bras que son père, mais il a autant de doigts que sa mère.
- Comme sa mère, ses jambes sont rectangulaires, mais elles sont rouges.
- Pour finir, dessine ses pieds. Ils sont comme ceux de sa mère mais verts.
- Tu as tout dessiné ? Alors le personnage de Robin est terminé !

VOIR SUR LE SITE

5 ans et +

7 ans et +

Lecteurs

Adapté pour une pédagogie différenciée



VOIR SUR LE SITE

5 ans et +

Adapté pour une pédagogie différenciée

6 ans et +

COLLECTIF

LE MONDE DE PETIT LISSE®

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

EN SAVOIR PLUS

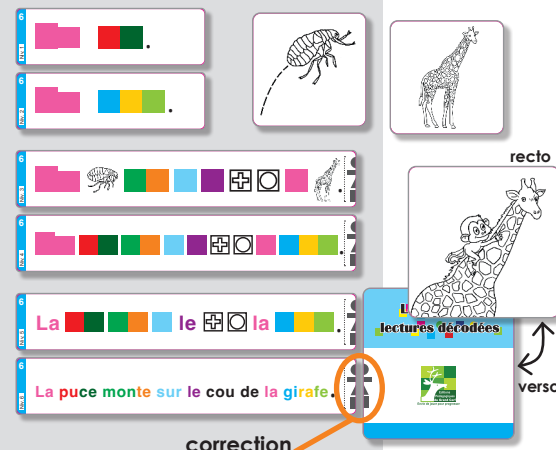
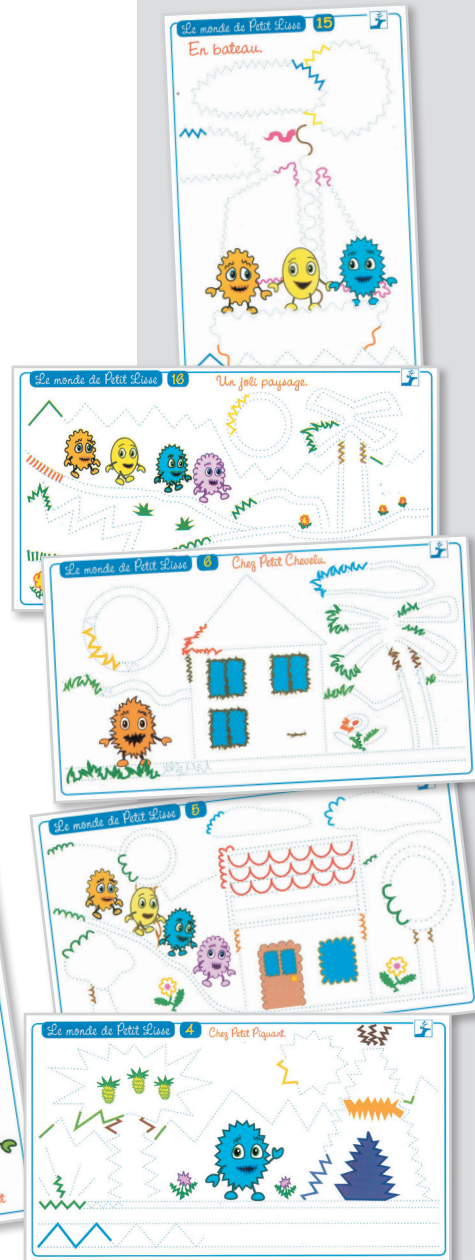
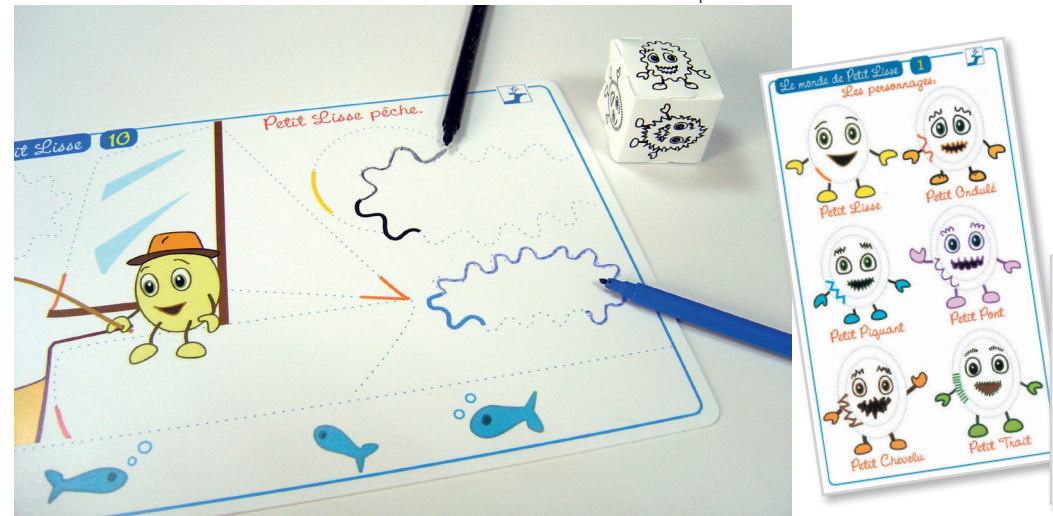
En suivant les aventures de Petit Lisse tout au long des 20 planches, les joueurs doivent compléter les modèles en respectant les différentes couleurs et graphies demandées, à savoir : des lignes continues, ondulées, pointues, brisées, petits traits, petits ponts.

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.

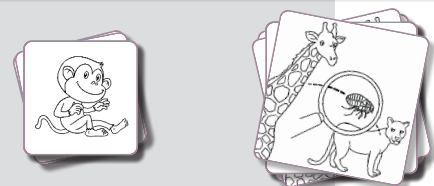
MATÉRIEL

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

Réf. GS0603 Utilisation des feutres à eau directement sur la planche.



La puce ?te sur le ? de ? girafe.
La puce monte sur le cou de la girafe.



NOUVEAU

PETITES LECTURES DÉCODÉES®

Jeu d'accompagnement à l'apprentissage de la lecture.

EN SAVOIR PLUS

«Petites lectures décodées» est un jeu d'accompagnement à l'apprentissage de la lecture conçu pour des enfants à partir de 5 ans qui entrent au cours préparatoire et ne savent donc pas encore lire.

En proposant plusieurs étapes progressives, il permettra aux enfants qui pourront jouer en autonomie et en pédagogie différenciée, de donner du sens à une phrase d'abord codée par des couleurs et des symboles puis progressivement par des lettres afin de réussir l'association graphophonologique.

Les compétences méta-phonologiques seront sollicitées en permanence et l'utilisation de photos pour représenter « les mots cibles » permettra de concrétiser encore plus la recherche du sens donné à chaque phrase thématique. De plus, une fois le travail de décodage terminé, chaque utilisateur pourra vérifier sa réponse en la comparant à un dessin représentatif.

Compétences sollicitées :

- Maîtrise du vocabulaire.
- Compétences méta-phonologiques.
- Association graphophonologique.
- Mémorisation.
- Construction syntaxique d'une phrase.

MATÉRIEL

Ce jeu a 3 thèmes, chaque thème contient le matériel suivant :
- 2 planches
- 2 lots 7 à 8 cartes « dessin »
- 8 cartes « scène » illustrées.
- 32 bandeaux phrases

Réf. GS2304

OPTION

- 1 thème supplémentaire (les pirates) :
- 2 planches
 - 2 lots 9 cartes « dessin »
 - 8 cartes « scène »
 - 32 bandeaux

Réf. GS2304.1

6 ans et +

Adapté pour une pédagogie différenciée

AUTONOMIE

ATELIER INDIVIDUALISÉ

6 ans et +

soutien

VOIR SUR LE SITE

+

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

- Combien y a-t-il de cubes, de ballons, de cadeaux ?
- Combien d'objets y a-t-il en tout ?
- Si on enlève les cadeaux, combien reste-t-il d'objets ?
- Si on enlève 5 ballons, combien d'objets reste-t-il au total ? Combien de ballons reste-t-il ?
- Dans cette scène, combien y a-t-il de personnages ? Quelle est la moitié de ce nombre ?
- Si on enlève 3 cadeaux, 2 ballons et un cube, combien reste-t-il d'objets ?
- 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

- Combien y a-t-il de fenêtres sur le phare ? Colorier la moitié de cette quantité en vert et l'autre en rouge.
- 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.
- Si on enlève 5 ballons, combien d'objets reste-t-il au total ? Combien de ballons reste-t-il ?
- Dans cette scène, combien y a-t-il de personnages ? Quelle est la moitié de ce nombre ?
- 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 ?
- 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 ?

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 !

BONNE FÊTE MAMOUNETTE

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

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

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.

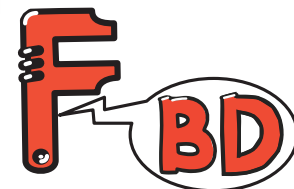
6 histoires, à 2 niveaux de difficultés et triple choix, permettent des :

- 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 n°-v°,
 - 18 fiches textes complets n°-v°.
- Réf. GS1608

8 ans et +

AUTOCORRECTIF

Adapté pour une pédagogie différenciée

ATELIER INDIVIDUALISÉ

8 personnes

soutien

VOIR SUR LE SITE

+2

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.

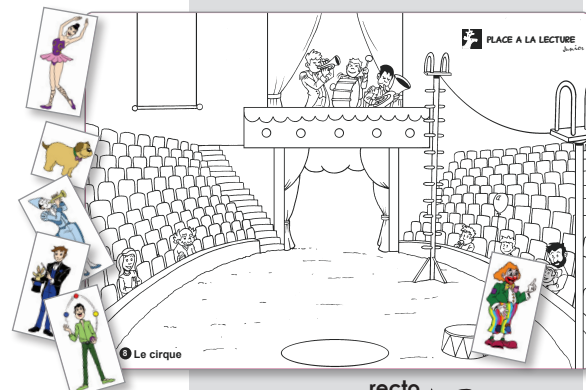
- 1) La course de vélos, 2) Le garde-manger, 3) Le tableau d'activités, 4) Le ferry, 5) La cuisine, 6) La classe, 7) Le zoo, 8) Le cirque.

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

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



recto ← **verso**

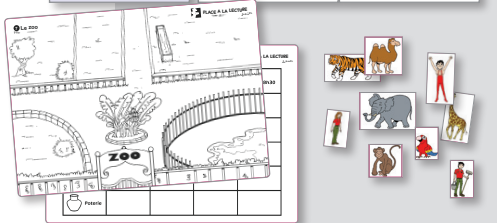
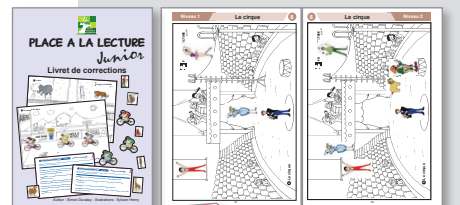
Niveau 1 PLACE A LA LECTURE
Objectif : Voir observer le décor et les éléments de son environnement de cirque (décor blanc).
Consigne 1 : Le trapéziste est...
Consigne 2 : Le magicien...
Consigne 3 : L'équilibriste...
Consigne 4 : Le clown...

Niveau 2 PLACE A LA LECTURE
Objectif : Voir observer le décor et les éléments à manipuler. Ensuite, lire les consignes dans l'ordre et placer sur le décor les éléments de cirque décrits dans les consignes.
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 jongleur regarde l'air et certains mangent 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 A LA LECTURE
Objectif : Voir observer le décor et les éléments à manipuler. Ensuite, lire les consignes dans l'ordre et placer sur le décor les éléments de cirque décrits dans les consignes.
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 A LA LECTURE
Objectif : Voir observer le décor et les éléments à manipuler. Ensuite, lire les consignes dans l'ordre et placer sur le décor les éléments de cirque décrits dans les consignes.
Consigne 1 : Le trapéziste n'est pas son seul talent. Il est également à l'aise à l'envers 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 ces agiles, comme beaucoup de concentration.
Consigne 4 : Sur une marche des escaliers à mi-hauteur, il vient de faire apparaître un serpent.
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.
C'est un **chemin étroit** qui longe la rivière.

LE MOT JUSTE

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

LE MOT JUSTE

17) Retrouve le mot qui veut dire la même chose.

doucement silencieusement lentement

LOTONYMES

affrayé	danseur	long	réelle
décroissant	imprudent	léger	
voix - voix	plait	bon - bonds	hâse
		annuler	arrête / arrête / arrête

LOTONYMES

foncé	désordonné	épique	grand
plait	impatiente	jeune	
cool - colle	pin	terreur	terreur / terreur / terreur
	desaccordé	terrible	severe

LOTONYMES

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

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 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 volé sa plus jolie bille de...
Arthur est très... Il... se fait un... dangereux.

3- Ma... Lucie est... Elle élève un...

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 le mot qui 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

VOIR SUR LE SITE

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(s) manquante(s)

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 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 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 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 80 personnes. La seconde classe en accueille 20 de moins. 360 personnes sont montées dans ce train.

10 - Le train 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. La seconde classe en accueille 20 de moins. Il reste 20 places de libres en première classe et trois fois plus en seconde.

10 - Le train

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

10 - Le train

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

10 - Le train

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

10 - Le train

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

Existe en version numérique

Réf : GS2305.1



quarante-cinq	soixante-seize	29	42
13	8	17	cinquante-cinq
cinquante-quatre	vingt	un	quatre-vingt-sept
soixante-deux	83	soixante-cinq	38
cinquante	60	99	3

di-sept	36	soixante	1
10	54	quatre	20
76	soixante-deux	quatre-vingt-dix-neuf	58
quatre-vingt-huit	trente-huit	quarante-deux	45
65	24	neuf	quatre-vingt-trois

1 CALCULOTO

A 15 + 5

B 86 - 10

C 6 x 7

D Trouver trois nombres supérieurs à 87.

E J'ai une dizaine, mon chiffre d'unités est la somme de quatre plus trois.

F La maison que je vais acheter a un RDC et un étage d'une surface de 35 m². Quelle est la surface du RDC si la maison fait 100 m² au total ?

2 CALCULOTO

A 52 + 24

B 49 - 7

C entre 82 et 84

D Trouver trois nombres multiples de dix.

E Je suis plus grand que 0 mais plus petit que 2.

F Nous sommes 3 enfants. Notre grand-mère répartit équitablement 60 euros entre nous. Quelle somme avons-nous reçue ?



3 CALCULOTO

A 47 + 36

B 12 - 11

C la moitié de 76

D Trouver trois nombres qui se terminent par 5 avec plus de trois dizaines.

E Je suis composé de 4 unités et de 5 dizaines.

F À vélo, Écoise roule à la vitesse de 20 km par heure. Sachant qu'elle a roulé pendant 3 heures, quelle distance a-t-elle parcourue ?

4 CALCULOTO

A 21 + 17

B 20 - 3

C 9 x 5

D Trouver trois nombres composés de six dizaines.

E Je suis composé des deux chiffres les plus grands.

F Pour câbler une pièce, je devrais poser 9 câbles dans la longueur de la pièce et 8 dans la largeur. Quel sera mon besoin en nombre de câbles ?

5 CALCULOTO

A 7 + 6

B 65 - 30

C après 86

D Trouver trois nombres impairs composés de cinq dizaines.

E Mon chiffre des unités est le plus grand possible, celui de mes dizaines est le double de un.

F J'ai participé à une course de 100 participants. J'ai gagné. Combien de concurrents ai-je battus ?

6 CALCULOTO

A 5 + 2 + 2

B 90 - 45

C 6 x 6

D Trouver trois nombres dont le chiffre des dizaines est égal à la moitié du chiffre des unités.

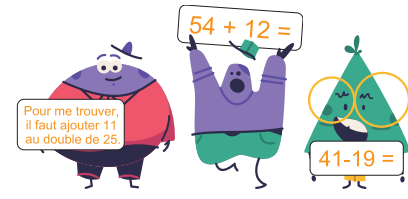
E Mon chiffre des unités est le 2. Celui de mes dizaines est le triple de 2.

F Trouver le plus grand résultat entre les deux opérations : 9 x 9 et 100 - 12.

MATÉRIEL

- 30 grilles « loto »
- 42 cartes questions

Réf. GS2305



NOUVEAU

CALCULOTO



Séance rituelle de calcul mental. Utilisation de techniques, d'astuces et de mémorisation pour retrouver mentalement des résultats dans des grilles de loto.

EN SAVOIR PLUS

« Calculoto » est un jeu qui se destine à des utilisateurs de 8 à 9 ans. Son objectif est de faciliter l'organisation de séances rituelles de calcul mental en groupe classe (30 joueurs possibles) ainsi que de rendre cet exercice attractif et sensé pour tout un chacun car les supports utilisés sont des grilles de loto dont certaines cases à cocher correspondent aux résultats à trouver mentalement.

La réflexion, la mémoire (retrouvant des résultats appris par cœur) et autres utilisations d'un certain nombre de techniques ou astuces seront utiles pour réaliser cet objectif de compléter sa grille.

Objectifs didactiques :

- Développer des habiletés calculatoires
- Développer la connaissance des nombres
- Travailler le sens des opérations
- Développer des compétences de réflexion, de techniques et astuces de calcul sans support.
- Développer la mémorisation.
- Faciliter in fine la résolution de problèmes.

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

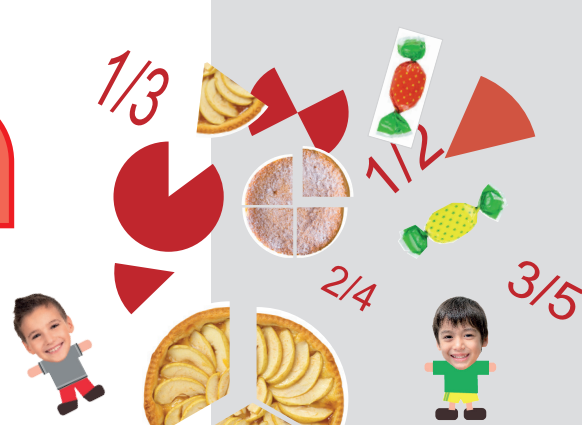
AUTOCORRECTIF

ATELIER INDIVIDUALISÉ

COLLECTIF

soutien

VOIR SUR LE SITE



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) Manger chacun un tiers de leur pizza ? oui non

2) Manger chacun deux parts de leur pizza ? oui non

3) Manger chacun toute leur pizza ? oui non

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

Adapté pour une pédagogie différenciée

AUTOCORRECTIF

ATELIER INDIVIDUALISÉ

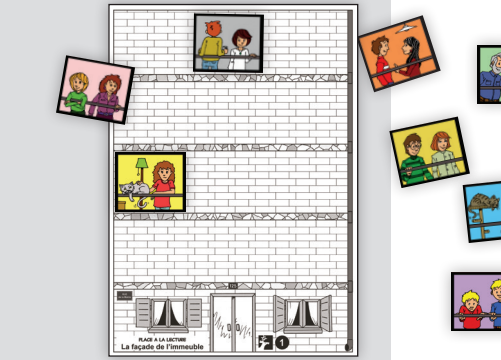
soutien

8 participants

+2

+16 /20

VOIR SUR LE SITE



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/laboratoire) 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 et croire.

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 fécule 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/laboratoire) 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 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 fécule 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.

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

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.

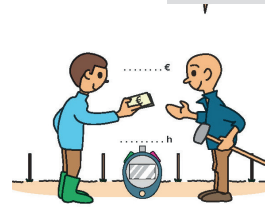
Ces ateliers ont pour objectif de « régler » les difficultés rencontrées par un enfant de cycle 3 dans la résolution de problèmes mathématiques. Ce dernier n'est pas mis en situation de construire un raisonnement mais au contraire de redonner du sens à un raisonnement construit qui reste à identifier. 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

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 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
• 400 x 2 = 800
• 200 x 10 = 2 000
• 800 + 400 = 1 200
• 2 000 + 200 = 2 200
• 400 x 2 = 800
• 200 x 10 = 2 000
• 800 + 400 = 1 200
• 2 000 + 200 = 2 200

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

a) Expliquer chaque ligne de calcul et lui attribuer une unité.

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.

AU MILLIMÈTRE PRÈS

Jeu de consignes géométriques

EN SAVOIR PLUS

Savoir lire les consignes et les respecter. Être 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.

QUI SAIS-JE ?

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 :

Réponse(s) en feuille annexe.

PETITES EXERCICES

Notions : milieu ; perpendiculaire ; rayon ; cercle ; triangle.

□ Du triangle au cercle

- Tracer horizontalement en bas de la feuille un segment [AB] de 8 cm.
- Au milieu du segment [AB] placer le point D.
- Tracer vers le haut un segment [DC] de 10 cm et perpendiculaire à [AB].
- Relier les points A et C.
- Relier les points B et C.
- Placer le point O à 4 cm du point D sur [CD].
- Tracer un cercle de centre O et de 2 cm de rayon.
- Tracer le triangle OAB.

Voir correction au verso.

QUI SAIS-JE ?

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.

RETOUR

Compléter la figure par symétrie :

Voir correction au verso.

QUI SAIS-JE ?

Notions : sommet ; arête ; face.

□ Des boîtes

□ a) - Reproduire cette figure :

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

□ b) - Combien de volumes y a-t-il ? Justifier votre réponse :

Réponse(s) en feuille annexe.

QUI SAIS-JE ?

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 :

Réponse(s) en feuille annexe.

PLAN DE CONSTRUCTION

Notions : cercle ; symétrie ; segment / milieu ; parallèle ; perpendiculaire.

□ Le poisson

- Tracer horizontalement au milieu de la feuille un segment [AB] de 10 cm.
- Placer C au dessus de [AB] tel que [AC] est égal à 3 cm.
- Placer le point D s
- Tracer l'arc de cercle pour extrémités A et B et le point E milieu de [AB].
- Tracer l'arc de cercle pour extrémités A et B et le point F milieu de [AB].
- Tracer la droite (d) parallèle à [AB] et passant par E.
- Tracer la droite (d) par le point F symétrique de E par rapport à la droite (d).
- Tracer le segment [GH] et le point I milieu de [GH].
- Tracer l'arc de cercle de centre I et de rayon IG.
- Tracer l'arc de cercle de centre I et de rayon IH.
- Tracer l'arc de cercle de centre I et de rayon IG.
- Tracer l'arc de cercle de centre I et de rayon IH.
- Tracer l'arc de cercle de centre I et de rayon IG.
- Tracer l'arc de cercle de centre I et de rayon IH.

Réponse(s) en feuille annexe.

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

DE LA SUITE DANS LES IDÉES

Jeu de compréhension de lecture (production d'écrit)

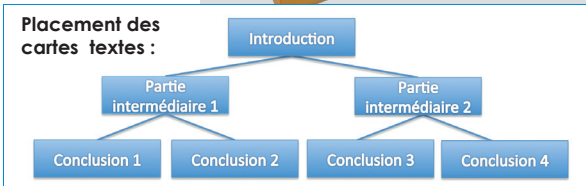
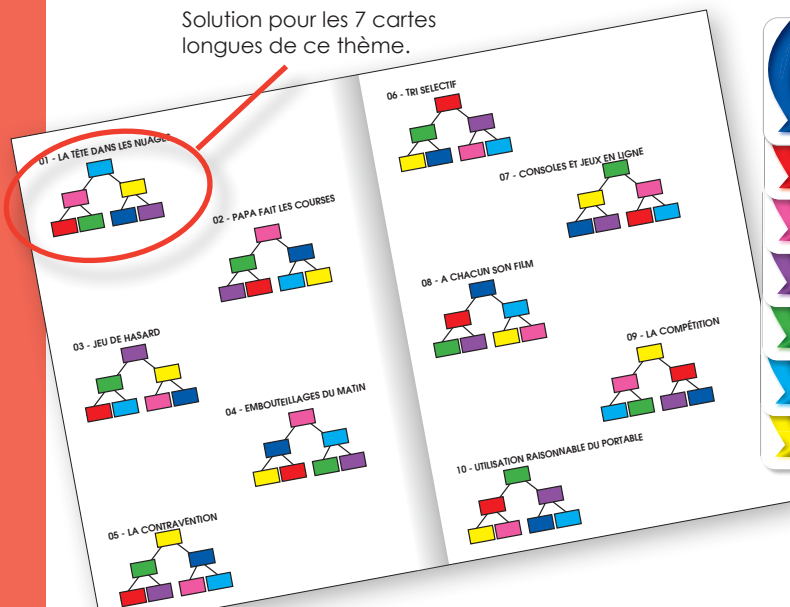
EN SAVOIR PLUS

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.



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 inéluctables 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.

Cartes de configuration d'exercices : ->

Tarifs* 3/11 ans

Page	Référence	Désignation article	Prix ttc
4	GS2001	LES BONNES BOUILLES	154 €
5	GS2301	LES CURIEUX N	162 €
6	GS1701	JOUR DE MARCHÉ	53 €
7	GS2201	LES BOUTABOUTS	157 €
8	GS2101	COCCINELLES RIBAMBELLE	157 €
9	GS1601	L'ARBRE AUX OISEAUX	167 €
10	GS1301	EN AVANT LES PINGOUINS	89 €
11	GS2202	EN LIGNES !	156 €
12	GS2202.2	EN LIGNES ! PRODUCTION GRAPHIQUES	105 €
13	GS2002	PAYSAGE COMPOSÉ	165 €
13	GS2002.1	PAYSAGE COMPOSÉ 1 plat. suppl.	30 €
14	GS1202	TOUS EN FORME	151 €
15	GC2302	MONSIEUR JAUNE N	165 €
16	GS1702	TOUT EST DANS LA FORME	53 €
17	GS2102	SAFARI BATEAU	158 €
17	GS2102.1	SAFARI BATEAU EXTENSION	33 €
18	GS1602	TRACE TON HISTOIRE	146 €
19	GS1902	BALADES À LA CAMPAGNE	129 €
20	GS1503	TOPOIMAGES	168 €
21	GS2303	QUADRILOGIC N	163 €
22	GS2103	TRÉSOR ENGLOUTI	155 €
23	GS2203	DES MOTS POUR LE DIRE	160 €
24	GS1105	CRÉADÉCOR	167 €

Page	Référence	Désignation article	Prix ttc
25	GS1505	DRÔLES 2 BOBINES	148 €
26	GS0603	LE MONDE DE PETIT LISSE	53 €
27	GS2304	PETITES LECTURES DÉCODÉES N	162 €
28	GS1704	MATHS EN SCÈNE	158 €
29	GS1605	LA FABRIQUE À BD	154 €
30	GS2204	PLACE À LA LECTURE JUNIOR	159 €
30	GS2204.1	PLACE À LA LECTURE JUNIOR 2 thèmes suppl.	39 €
31	GS1705	LOTONYMES	99 €
32	GS2105	QUESTIONS DE DONNÉES	153 €
33	GS2305	CALCULOTO N	159 €
33	GS2305.1	CALCULOTO - VERSION EN LIGNE N	69 €
34	GS1508	DE TOUTE FRACTION	153 €
35	GS2005	PLACE À LA LECTURE	159 €
35	GS2005.1	PLACE À LA LECTURE 2 thèmes suppl.	39 €
35	GS2005.2	PLACE À LA LECTURE lot suppl. à manipuler	52 €
36	GS1806	PROBLÈMES RÉGLÉS	151 €
37	GS0808	AU MILLIMÈTRE PRÈS	53 €
38	GS1606	DE LA SUITE DANS LES IDÉES	53 €
40-41		DÉCAQUIZZ	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 2023, 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.

Les objectifs ciblés dans la pochette

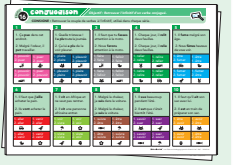
- Identifier un nom. • Affiner des connaissances sur le nom.
- Utiliser des déterminants pour respecter des chaînes d'accord.
- Différencier un article et un pronom complément.
- Identifier la nature de mots simples. • Identifier un sujet.
- Utiliser des pronoms compléments à bon escient.
- Utiliser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

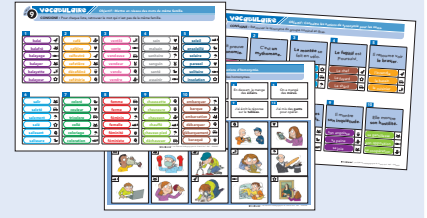
- Savoir utiliser les marqueurs temporels.
- Connaître les régularités des marques de temps. • Identifier un verbe conjugué.
- Raisonner pour réaliser l'accord du verbe avec son sujet.
- Connaître les terminaisons des verbes des 3 groupes.
- Identifier le groupe d'un verbe. • Différencier un verbe à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

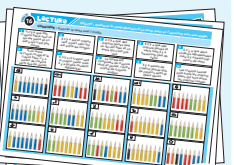
- Identifier le genre et le nombre d'un nom.
- Identifier les noms subissant ou non des variations.
- Raisonner pour réaliser les accords dans le groupe nominal.
- Identifier le genre et le nombre d'un adjectif.
- Identifier les adjectifs subissant ou non des variations.
- Acquérir des repères orthographiques 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.



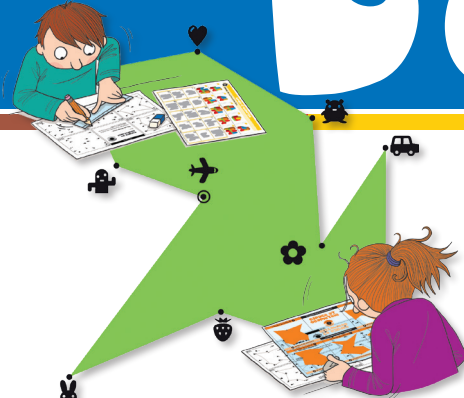
LECTURE Réf : GQ2211

Les objectifs ciblés dans la pochette

- Remplacer 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.
- Remplacer 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.

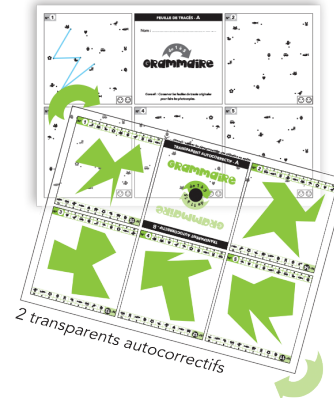
S'autocorriger simplement et rapidement en vérifiant par superposition si la forme du décagone correspond à celle du transparent autocorrectif.

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



2 transparents autocorrectifs

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 €



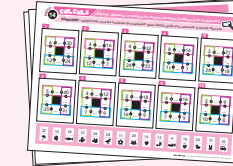
VOIR SUR LE SITE

200 exercices par pochette.

CALCULS Réf : GQ2201

Les objectifs ciblés dans la pochette

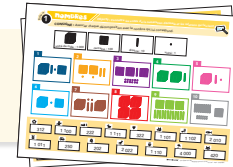
- Développer la connaissance des nombres.
- Mémoriser les relations entre les nombres d'usage courant.
- Utiliser des parenthèses dans des situations de calcul simple.
- Développer des habiletés calculatoires.
- Mémoriser et mobiliser les résultats des tables d'addition et de multiplication.
- Mémoriser 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

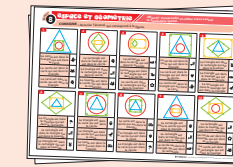
- Connaître les unités de la numération décimale et les relations qui les lient.
- Recomposer des grands nombres entiers.
- Comprendre et appliquer les règles de la numération décimale.
- Repérer des nombres sur une demi-droite graduée adaptée.



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 en liberté

VOIR SUR LE SITE



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

EXCLUSIVEMENT SUR LE SITE

Découvrez nos histoires

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