

Votre  
partenaire  
depuis  
**38**  
ans

# LA SÉLECTION DE MATÉRIELS DIDACTIQUES **2024-2025**



Éditions  
Pédagogiques  
du Grand Cerf



Nos produits sont fabriqués  
et conditionnés en FRANCE

3  
à  
**11 ans**



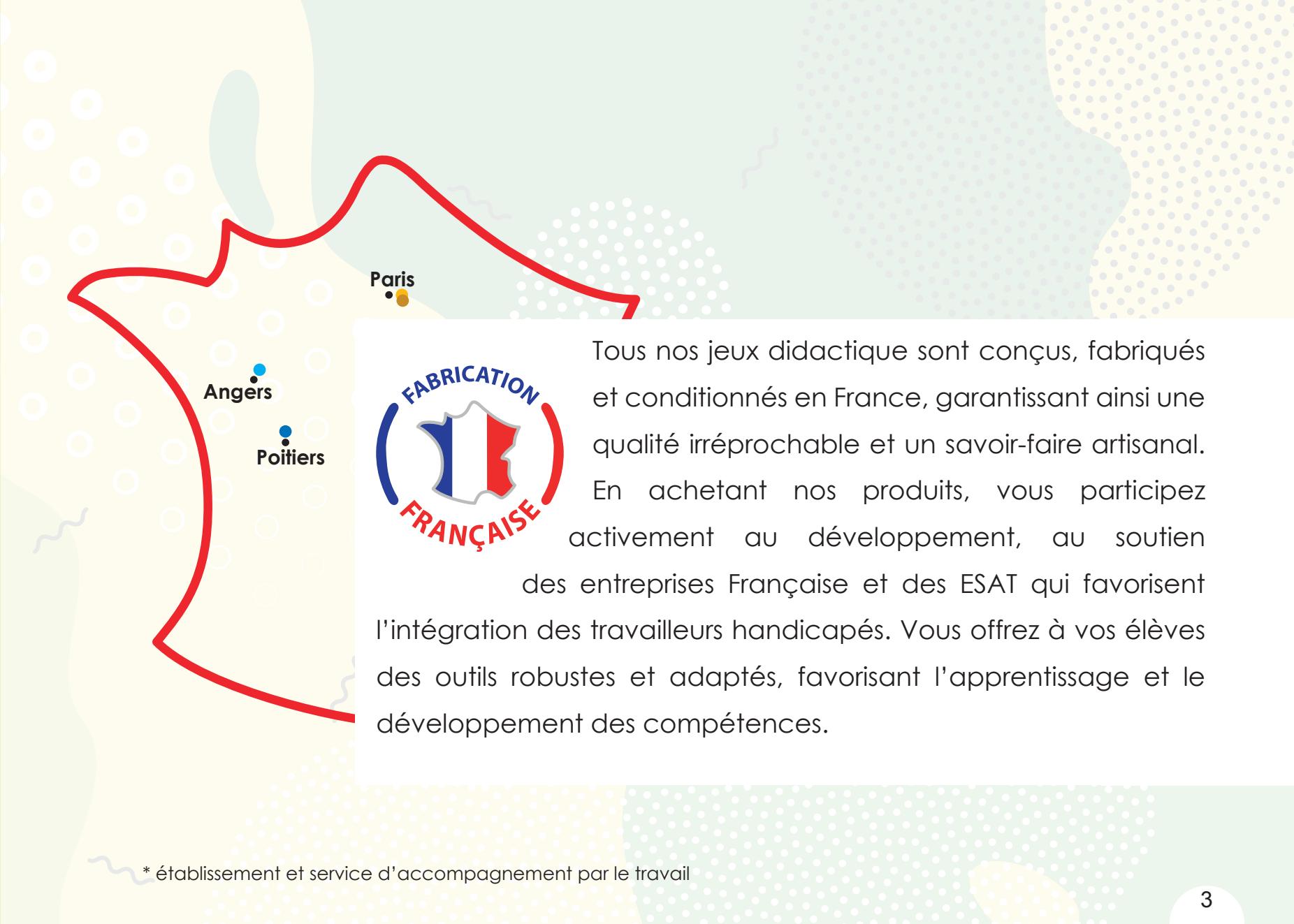
# ÉDITO

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](http://www.grand-cerf.com)**

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



Angers  
Poitiers

Paris



Tous nos jeux didactique sont conçus, fabriqués et conditionnés en France, garantissant ainsi une qualité irréprochable et un savoir-faire artisanal. En achetant nos produits, vous participez activement au développement, au soutien des entreprises Française et des ESAT qui favorisent l'intégration des travailleurs handicapés. Vous offrez à vos élèves des outils robustes et adaptés, favorisant l'apprentissage et le développement des compétences.

\* établissement et service d'accompagnement par le travail

# SOUVNAIRE

Référence	Désignation article	Page
<b>GS2406.1</b>	<b>PUZZLES DES FÊTES : </b>	
<b>GS2406.2</b>	<b>ANNIVERSAIRE, HALLOWEEN,</b>	
<b>GS2406.3</b>	<b>NOËL, CARNAVAL</b>	
<b>GS2406.4</b>		<b>6-7</b>
GQ...	DÉCAQUIZZ CYCLE 2	8-9
GQ...	DÉCAQUIZZ CYCLE 3	10-11
GS2301	LES CURIEUX	12
<b>GS2401</b>	<b>DE MA FENÊTRE </b>	<b>13</b>
GS1701	JOUR DE MARCHÉ	14
GS2201	LES BOUTABOUTS	15
GS2101	COCCINELLES RIBAMBELLE	16
GS2202	EN LIGNES !	17
GS1301	EN AVANT LES PINGOUINS	18
GS2002	PAYSAGE COMPOSÉ	19
GS2002.I	PAYSAGE COMPOSÉ I plat. suppl.	19
GS1202	TOUS EN FORME	20
<b>GS2402</b>	<b>EXTENSION DE MA FENÊTRE 18 CARTES </b>	<b>21</b>
GC2302	MONSIEUR JAUNE	22
GS2102	SAFARI BATEAU	23
GS2102.I	SAFARI BATEAU EXTENSION	23
GS1503	TOPOIMAGES	24
GS1902	BALADES À LA CAMPAGNE	25
GS2303	QUADRILOGIC	26
<b>GS2403</b>	<b>BIENVENUE AU PARC </b>	<b>27</b>
GS2103	TRÉSOR ENGLOUTI	28

<b>Référence</b>	<b>Désignation article</b>	<b>Page</b>
GS2203	DES MOTS POUR LE DIRE	29
GS1105	CRÉADÉCOR	30
GS1505	DRÔLES 2 BOBINES	31
GS0603	LE MONDE DE PETIT LISSE	32
GS2304	PETITES LECTURES DÉCODÉES	33
GS1704	MATHS EN SCÈNE	34
<b>GS2404</b>	<b>MES PETITES ENQUÊTES MATHÉMATIQUES </b>	<b>35</b>
GS2204	PLACE À LA LECTURE JUNIOR	36
GS2204.I	PLACE À LA LECTURE JUNIOR 2 thèmes suppl.	36
GS1605	LA FABRIQUE À BD	37
GS1705	LOTONYMES	38
GS2005	PLACE À LA LECTURE	39
GS2005.I	PLACE À LA LECTURE 2 thèmes suppl.	39
GS2005.2	PLACE À LA LECTURE lot suppl. à manipuler	39
GS2105	QUESTIONS DE DONNÉES	40
<b>GS2405</b>	<b>PROBLÈMES ILLUSTRÉS </b>	<b>41</b>
GS1806	PROBLÈMES RÉGLÉS	42
GS2305	CALCULOTO	43
GS1606	DE LA SUITE DANS LES IDÉES	44
	<b>TARIFS</b>	<b>45</b>
<b>HISTOIRES EN LIBERTÉ</b>		
GH13CH	CHEVALET histoire en liberté	46-47
	chaque TITRE	46-47

S  
O  
M  
A  
R  
E



Niv. 1 : Terme à terme avec découpe de pièces



Niv. 3 : Recherche de pièces



recto  
verso

Niv. 4 : Décor seul sans découpe de pièces



recto  
verso

Niv. 2 : Terme à terme sans découpe de pièces

## Halloween



Réf. GS2406.2

La collection de puzzles dédiée aux fêtes est une excellente manière de célébrer les moments joyeux de l'année tout en offrant une activité ludique et éducative. Chaque puzzle représente une fête emblématique, permettant aux enfants de s'immerger dans l'ambiance festive.

Les puzzles sont un outil précieux pour le développement cognitif. En manipulant les pièces, les enfants améliorent leur coordination œil-main, leur concentration et leur capacité à résoudre des problèmes.



# À découvrir notre collection de puzzles sur le thèmes des fêtes

L'Anniversaire

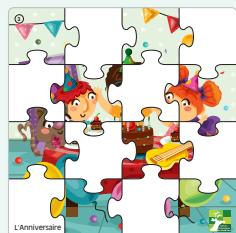


Réf. GS2406.1

Niv. 1



Niv. 2



Niv. 3



Niv. 4

Noël

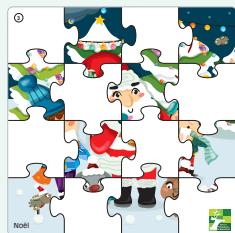


Réf. GS2406.3

Niv. 1



Niv. 2



Niv. 3

Niv. 4

Carnaval



Réf. GS2406.4

Niv. 1



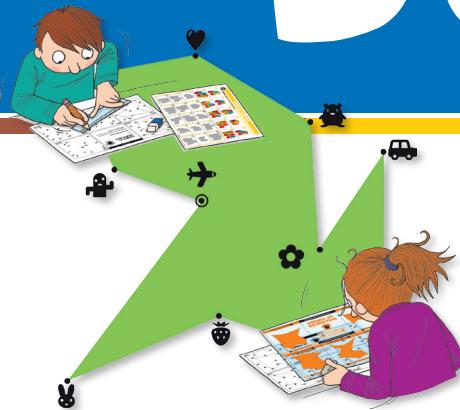
Niv. 2



Niv. 3

Niv. 4

# 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.

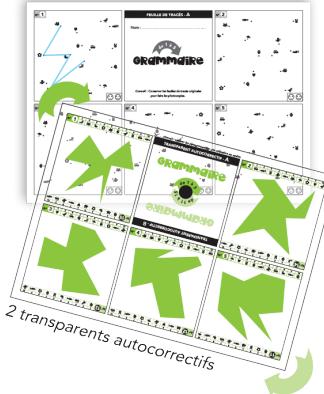
**Décaquizz c'est pour qui ?** Pour tous les élèves du cycle 3, en individuel ou en groupe, et en autonomie.

**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.

2 feuilles de tracés A et B en recto-verso



## 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.

**Retrouvez nos différents thèmes du cycle 2 et 3 sur notre site**  
**[www.grand-cerf.com](http://www.grand-cerf.com) :**

■ GRAMMAIRE ■ CONJUGAISON

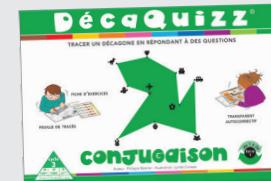
■ VOCABULAIRE ■ ORTHOGRAPIE

■ LECTURE

■ CALCULS ■ NOMBRES

■ ESPACE ET GÉOMÉTRIE

■ GRANDEURS ET MESURES ■ PROBLÈMES



Prix unique  
36,90€



VOIR SUR  
LE SITE

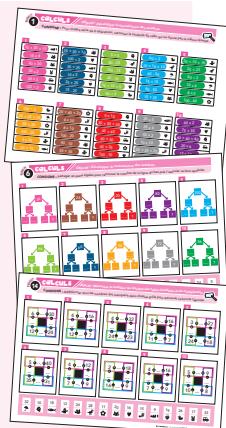
# CYCLE 2

## CALCULS

### Les objectifs ciblés dans la pochette 1 à 20

- Résoudre des problèmes issus de jeux mobilisant les structures additives.
- S'entraîner aux calculs additifs.
- Mémoriser et mobiliser les résultats des tables d'addition.
- Développer des habiletés calculatoires.
- Connaître le complément d'un nombre pour aller à 20.
- Connaître le complément d'un nombre pour aller à 30.
- Connaître le complément d'un nombre pour aller à 40.
- Mémoriser et mobiliser les résultats de doubles.
- Mémoriser et mobiliser les résultats de moitiés.
- Calculer une somme à partir de sa représentation en pièces et en billets.
- Développer la connaissance des nombres.

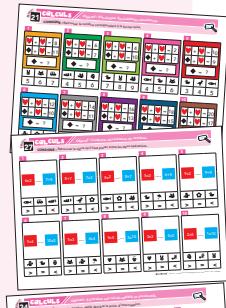
Réf : GQ2403



### Les objectifs ciblés dans la pochette 21 à 40

- Développer des habiletés calculatoires.
- S'entraîner aux calculs additifs.
- Comparer des écritures de nombres.
- Développer la connaissance des nombres.
- S'entraîner aux calculs soustractifs.
- Développer la connaissance des nombres.
- Estimer un résultat en utilisant un ordre de grandeur.
- S'entraîner aux calculs additifs et soustractifs.
- Connaître le complément d'un nombre pour aller à 100.
- Compréhension progressive des propriétés des opérations en favorisant leur utilisation (commutativité).
- Connaître quelques résultats simples de multiplication.

Réf : GQ2404

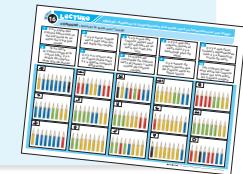


## LECTURE

### Les objectifs ciblés dans la pochette de 1 à 20

- Comprendre le lexique employé dans les consignes.
- Retrouver la cohérence syntaxique d'une phrase simple.
- Contrôler sa compréhension en anticipant.
- Faire des hypothèses en utilisant des indices présents dans la phrase.
- Repérer des informations dans une image.
- Comprendre le sens d'un mot selon sa nature.
- Lire et contrôler sa compréhension.
- Retrouver l'ordre des événements dans un texte.
- Trouver la suite d'une phrase en prenant des indices.
- Replacer des mots dans l'ordre pour donner du sens à une phrase.

Réf : GQ2401



### Les objectifs ciblés dans la pochette de 21 à 40

- Prédire la suite d'une phrase en prenant des indices.
- Prendre des indices dans un texte court.
- Identifier des mots rapidement.
- Affiner la compréhension en utilisant le vocabulaire à bon escient.
- Répondre à des questions demandant la mise en relation d'informations.
- Améliorer la compréhension d'un texte court en l'associant avec une image.
- Raisonner pour comprendre une information dans un texte.
- Repérer le rôle des signes de ponctuation.
- Retrouver l'organisation d'un texte.
- Prendre des indices dans un texte court.

Réf : GQ2402



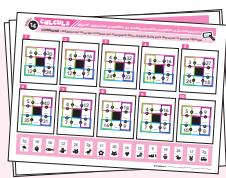
# CYCLE 3

## 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.

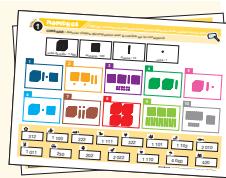


## NOMBRES

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.

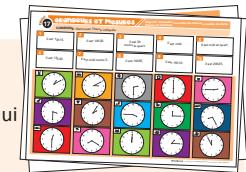


## GRANDEURS ET MESURES

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.

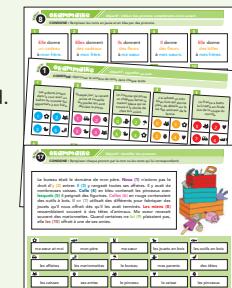


## GRAMMAIRE

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.



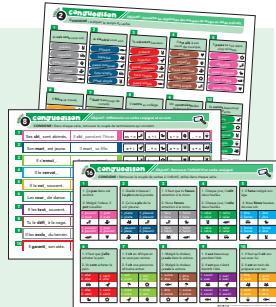
# CYCLE 3

## 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.

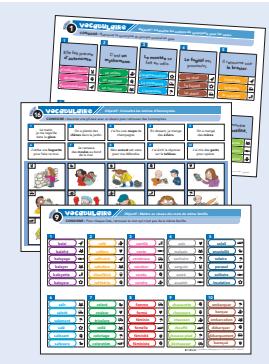


## VOCABULAIRE

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.

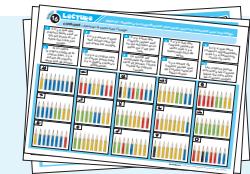


## LECTURE

Réf : GQ2210

### Les objectifs ciblés dans la pochette 1 à 20

- 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.



### Les objectifs ciblés dans la pochette 21 à 40

- Retrouver l'organisation d'un texte.
- Retrouver l'ordre des événements dans un texte.
- Prendre des indices pour prédire la suite d'un texte.
- Repérer le rôle des signes de ponctuation.
- Raisonner pour comprendre une information dans un texte.
- Adopter des stratégies de lecture.
- Améliorer la compréhension d'un texte court.



Réf : GQ2311



# 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.

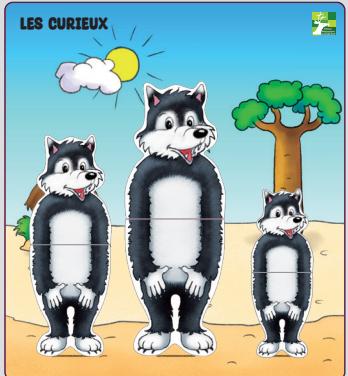
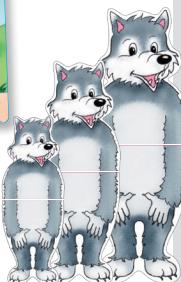
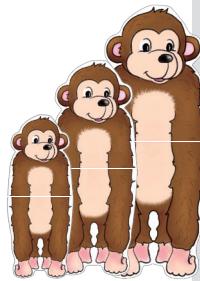
#### Objectifs Didactiques :

- 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.

Réf. GS2301



# DE MA FENÊTRE ©

**Jeu de discrimination visuelle,  
d'orientation spatiale et de positionnement  
d'éléments dans des espaces définis**

## EN SAVOIR PLUS

Conçu pour des enfants à partir de trois ans, « De ma fenêtre » est un jeu individuel prévu pour quatre joueurs autonomes, qui consiste à replacer des animaux aux bons endroits, dans un paysage vu au travers d'une fenêtre laissant apparaître quatre espaces distincts. Tous les critères de choix sont définis d'après des consignes visuelles.

« De ma fenêtre » est conçu pour s'adapter aux progressions individuelles et propose un matériel propre à chaque enfant, qui évoluera en pédagogie différenciée.

## Objectifs didactiques :

- Discrimination visuelle
- Respect de consignes vues ou écoutées
- Repérage et orientation spatiale
- Construction d'une quantité jusqu'à trois
- Choix d'un « élément » en respectant ses critères propres : couleur et forme.

## MATÉRIEL

- 4 plateaux magnétiques identiques
- 4 lots identiques de 12 animaux
- 12 magnets sont à coller au dos des animaux.
- 12 fiches « consigne »
- Un livret de consignes orales lues par un maître du jeu.  
Réf. GS2401

## OPTION

- Kit Complémentaire :**
  - 2 plateaux • 2 lot de 12 animaux
  - 4 fiches consignes. Réf. GS2401.6

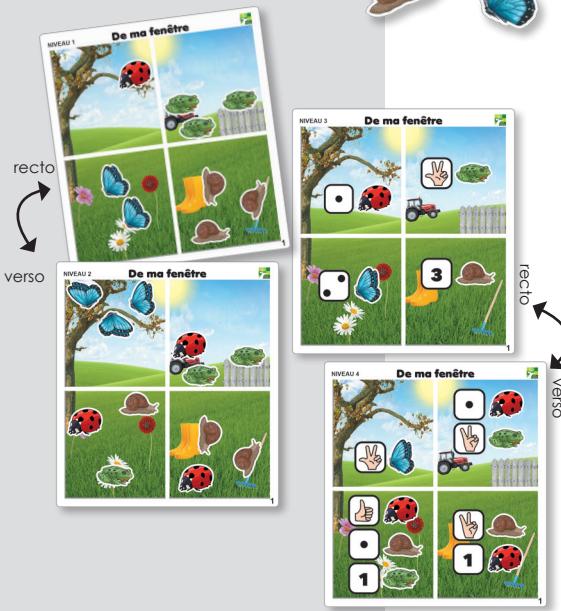
## Extension du jeu : 18 cartes

- 6 lots complémentaires de quatre animaux
- 18 cartes « consigne » • 6 cartes « décodage »  
Réf. GS2402

Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



VOIR SUR  
LE SITE





# JOUR DE MARCHÉ ©

## Jeu de lecture de consignes et d'agencement

### EN SAVOIR PLUS

#### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Jeu d'agencement, de lecture de consignes, de dissociation 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 :

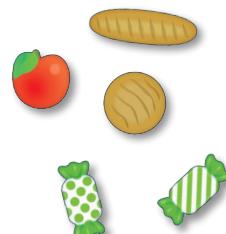
les 3 boulanger, les 3 marchands de primeurs et les 3 marchands de bonbons.

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.

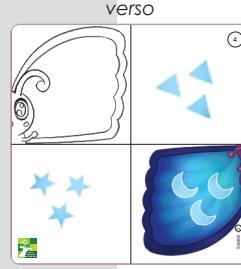
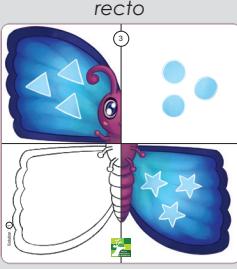
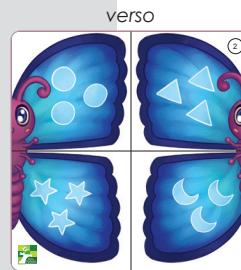
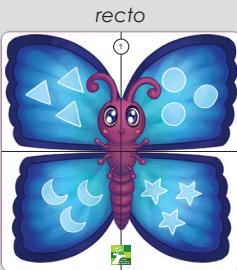
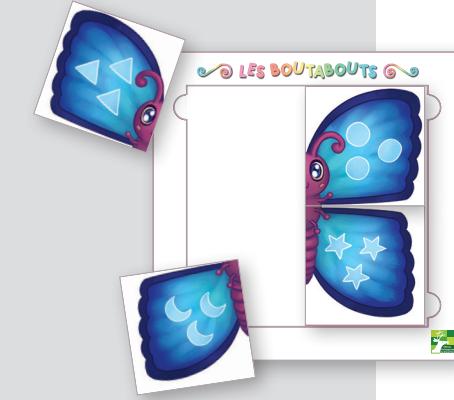
Réf. GS1701



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



3 ans  
et +



# 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



Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



VOIR SUR  
LE SITE

3 ans  
et +



# COCCINELLES RIBAMBELLE<sup>©</sup>



## 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

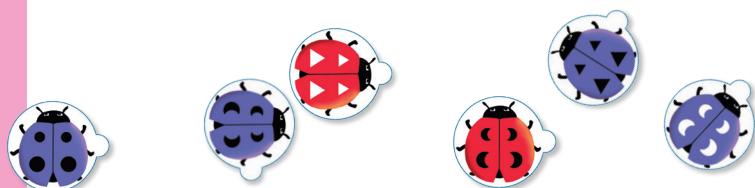
### MATÉRIEL

- 6 plateaux « décor » identiques présentant 6 encastrements. 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





# EN LIGNES ! ©

3 ans et +

## 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

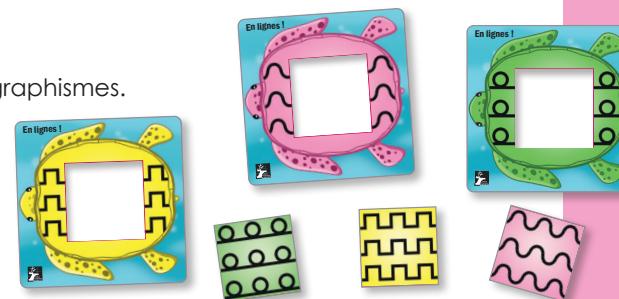
• 36 cadres de forme carrée. Chacun représente un fond marin et une tortue évidée en son centre. 6 couleurs possibles, bleue, rose, violette, verte, rouge et jaune. Pour chaque couleur, 6 graphismes associés : boucles, vagues, crêteaux, pointes, ronds et des ponts, tracés en noir.

• 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



AUTOCORRECTIF

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 le 36 pingouins, seul ou avec les éléments complémentaires, et les mettre en scène sur la banquise centrale.

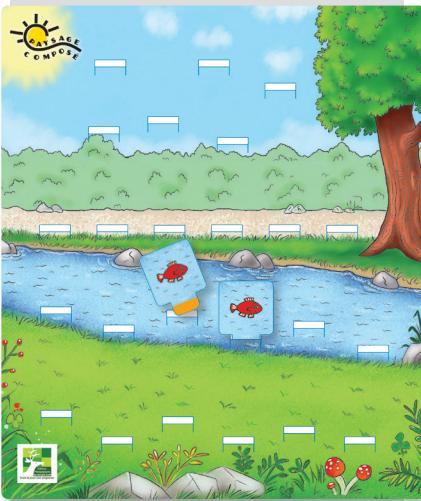
### MATÉRIEL

- 1 grand plateau banquise (54cmx36cm) recto-verso dissociable en 6 petites banques 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.

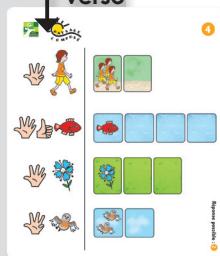
Réf. GS1301



**4** ans  
et +



format : 250x290mm



# PAYSAGE COMPOSÉ ©

**Maîtrise des quantités jusqu'à 6 :  
dénombrément, 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

Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



VOIR SUR  
LE SITE



**4** ans  
et +

Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



COLLECTIF



VOIR SUR  
LE SITE

# 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.

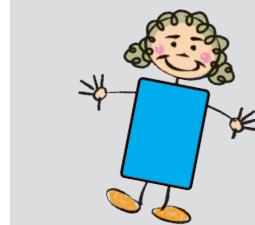
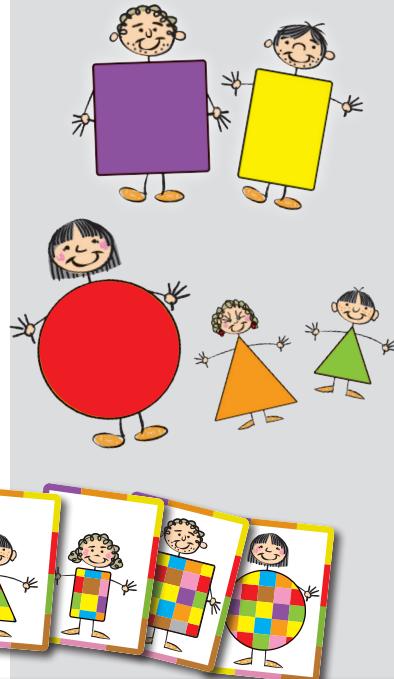
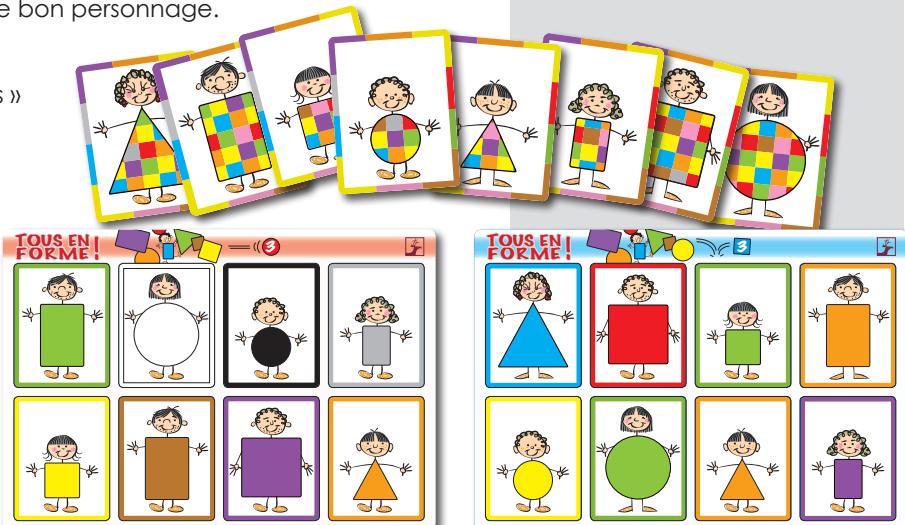
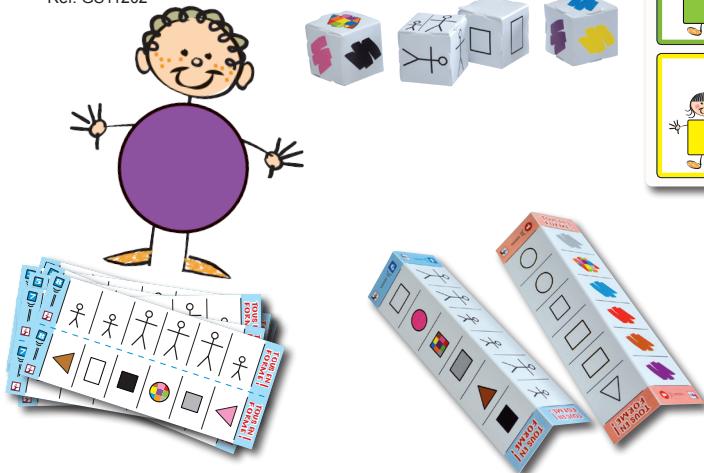
Langage : verbalisation des critères pour identifier le bon personnage.

- 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 personnes,
- 6 planches loto recto-verso,
- 16 bandeaux-chevalets,
- 4 dés (formes, tailles, couleurs).

Réf. GS11202



NOUVEAU

# DE MA FENÊTRE EXTENSION<sup>®</sup>

**Jeu de discrimination visuelle,  
d'orientation spatiale et de positionnement  
d'éléments dans des espaces définis**

## EN SAVOIR PLUS

« De ma fenêtre » propose une extension prévue pour des joueurs à partir de quatre ans en utilisant le matériel du jeu de base et en le complétant avec des lots d'animaux supplémentaires et des fiches « consigne ». L'utilisation est la même et l'objectif du joueur qui est de nous présenter ce qu'il voit de sa fenêtre, également. Mais pour y parvenir, les compétences mises en œuvre évoluent jusqu'à l'abstraction.

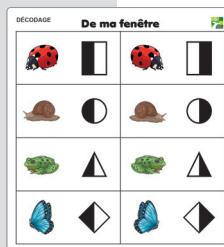
## Objectifs didactiques complémentaires :

- Prises d'indices
- Déduction
- Décodage
- Organisation spatiale

## MATÉRIEL

- 6 lots complémentaires de quatre animaux
- 18 cartes « consigne »
- 6 cartes « décodage »

Réf. GS2402



Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



VOIR SUR  
LE SITE

**4** ans  
et +

Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



VOIR SUR  
LE SITE



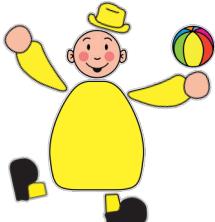
# MONSIEUR JAUNE ©

**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 :

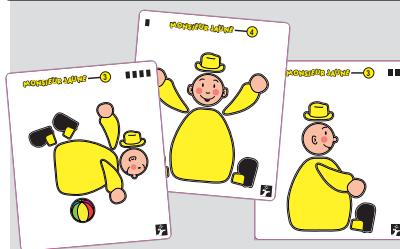
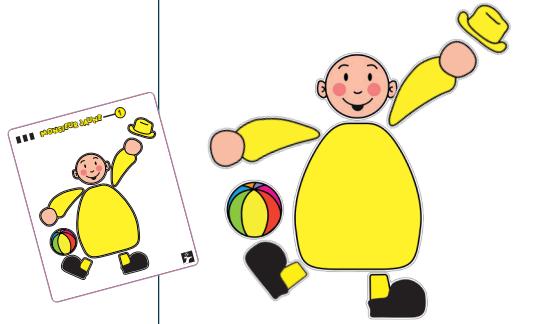
- Connaitre les principales parties du corps
- Reproduire un personnage d'après un modèle visuel
- Distinguer la face et le profil d'un visage
- Reproduire une posture avec précision
- Différencier visuellement la droite et la gauche
- Orientation
- Vocabulaire de spatialisation

### OPTION

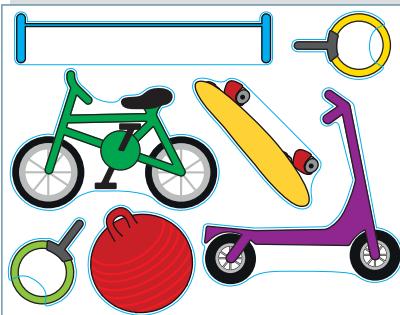
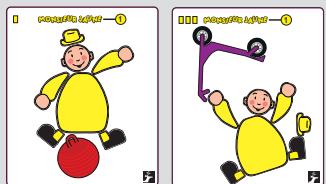
- Kit 1 joueur supplémentaire :**
- 1 plateau vierges magnétiques
  - 1 lot de 10 pièces avec aimants
  - 2 cartes consignes face
- Réf. GS2302.2

### MATÉRIEL

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



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





# 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.I

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 poche commune. De plus, dans chaque plateau, toutes les espèces animales seront mélangées : le capitaine du bateau ne navigue plus avec ses « congénères » !!



[VOIR SUR LE SITE](#)

# TOPO IMAGES®

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

### EN SAVOIR PLUS

#### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

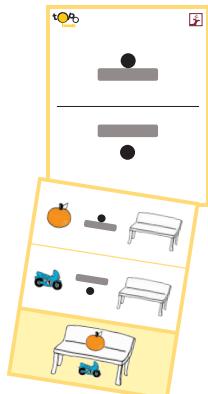
Jeu de topologie, vocabulaire, catégorisation, codage et association de critères.

- 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.

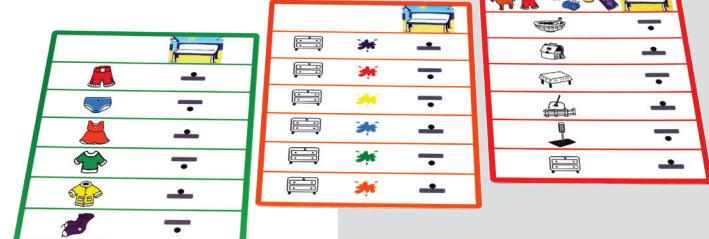
Réf. GS1503

#### 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.



terme à terme



4 ans  
et +

Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



# 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

VOIR SUR  
LE SITE

**5** ans  
et +

Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



VOIR SUR  
LE SITE



# 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
- Discrimination visuelle
- Reconnaissance de critères, forme, taille, couleur
- Association de critères
- Déduction
- Négation
- Anticipation, mobilité de pensée.

Réf.GS2303

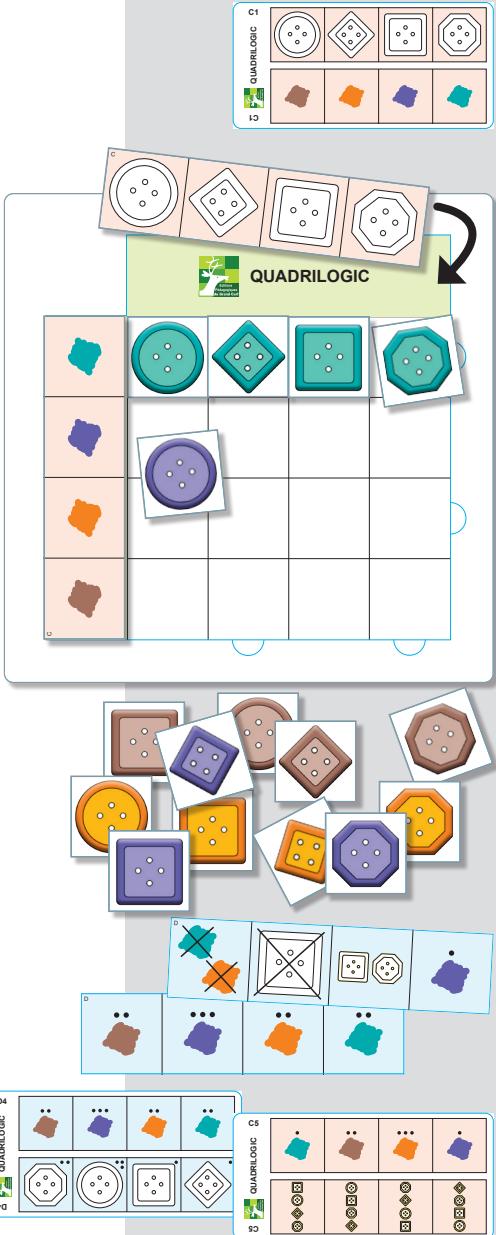
### OPTION

- Kit 2 joueurs supplémentaires :**
- 2 plateaux
  - 2 lots de pièces
  - 6 bandeaux
  - 6 cartes consignes
- Réf. GS2303.1

### 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.



**5** ans  
et +

**NOUVEAU**

# BIENVENUE AU PARC<sup>®</sup>

Jeu de motricité fine appliquée à partir de consignes visuelles et orales

## EN SAVOIR PLUS

Conçu pour des enfants à partir de 5 ans, « Bienvenue au parc » est un jeu de cheminement crées sur un support permettant le passage d'un lacet de par en par grâce à de la motricité fine.

Ainsi, chaque joueur pourra individuellement et en pédagogie différenciée faire apparaître un parcours et ses points de passages en faisant passer un lacet coloré par des trous, au-dessus et en dessous d'un support translucide imprimé.

Le jeu de base est prévu pour quatre joueurs mais pourra évoluer pour permettre jusqu'à 6 voire 8 enfants.



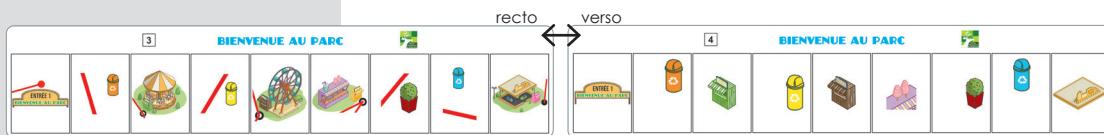
## Objectifs didactiques :

- Motricité fine
- Respect de consignes
- Repérage et orientation spatial
- Anticipation
- Lecture de consignes visuelles
- Ecoute de consignes orales
- Déduction et mémorisation

## MATÉRIEL

- 4 plateaux
- 4 cartes « consignes »
- 4 bandeaux
- 1 livret de consignes orales.
- 4 lacets.

Réf. GS2403



## OPTION

### Kit complémentaire

- 2 plateaux
- 2 cartes « consignes »
- 2 bandeaux
- 2 lacets.

Réf. GS2403.6

Adapté pour une pédagogie différenciée



VOIR SUR LE SITE



**5** ans  
et +

Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



VOIR SUR  
LE SITE

# 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.

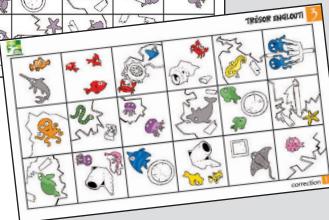
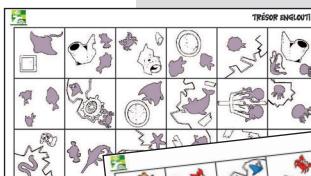
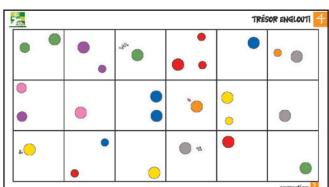
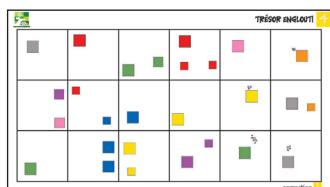
### Objectifs didactiques :

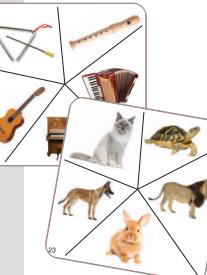
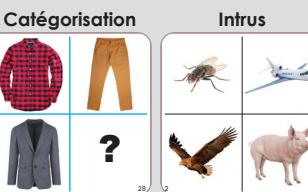
- Prise d'indices.
- Gestion et organisation d'un espace.
- Orientation.
- Capacité d'abstraction.

### 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





# 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



# 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.

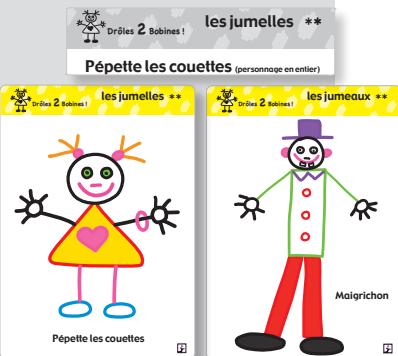
- 12 fiches consignes « texte » indiquées : « triangle » ou « losange ».

R° textes descriptifs « scénarisés » / V° textes de « placements ferme à terme ».

Correction par le visuel des cartes « scènes » rectangulaires indiquées « triangle » ou « losange »



5 ans  
et +



# 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 (\*\*\*)

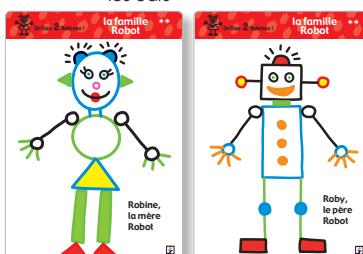


## MATÉRIEL

- 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** (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 verts, 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 maisverts.

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

Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



COLLECTIF  
AUTOCORRECTIF

VOIR SUR  
LE SITE

7 ans  
et +

Lecteurs

**5** ans  
et +

Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée

6

COLLECTIF

VOIR SUR  
LE SITE

# LE MONDE DE PETIT LISSE<sup>®</sup>

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.

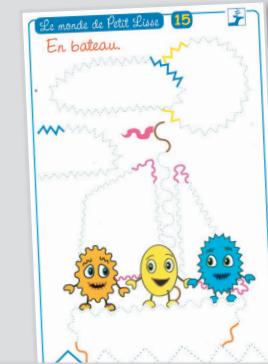
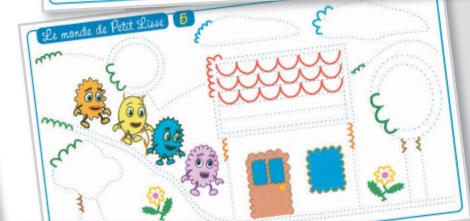
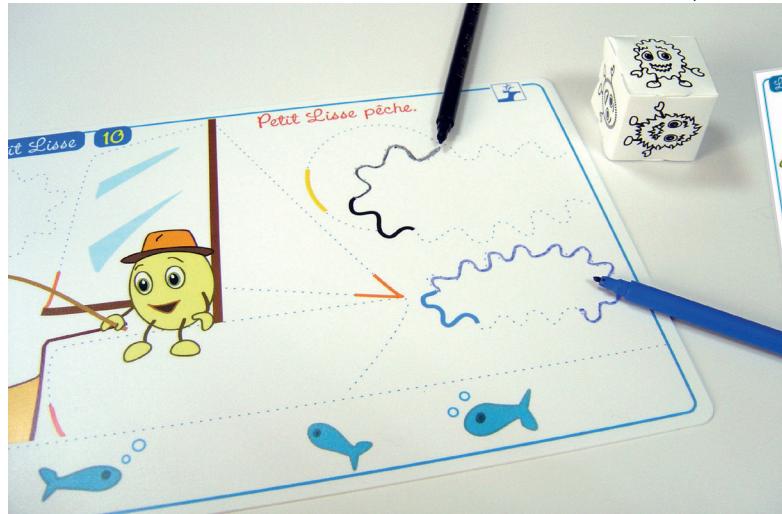
Jeu collectif avec dé : Dans le cadre d'un atelier collectif, chaque joueur à tour de rôle lance le dé et complète si cela est possible sa planche de la graphie sélectionnée.

## MATÉRIEL

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

Réf. GS0603

Utilisation des feutres à eau directement sur la planche.





## Les petites lectures décodées

1

sa la de	ce ri se	ca ge	pu ma	gi let	sau mon	La ma
sur pri se	our son	four mi	pou le	our sin	cou teau	Le vier
a gra fe	ra teau	re quin	gar con	du ne	por te	De mi

recto

verso

lectures décodées

correction

La puce monte sur le cou de la girafe.

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 banderoles phrases

Réf. GS2304

La puce ?te sur le ? de ? girafe.

La puce monte sur le cou de la girafe.



# 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 métaphonologiques 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 métaphonologiques.
- 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 banderoles phrases

Réf. GS2304

### OPTION

#### 1 thème supplémentaire (les pirates) :

- 2 planches
- 2 lots 9 cartes « dessin »
- 8 cartes « scène »
- 32 banderoles

Réf. GS2304.I

6 ans  
et +

Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



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.
- 3 fiches : recto : questions (15) / verso : exercices
- 1 livret d'autocorrection

Réf. GS1704

**1 - Le port**

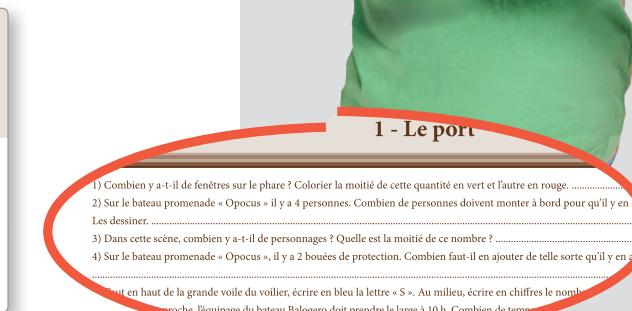
1) Combien y a-t-il de fenêtres sur le phare ? Colorier la moitié de cette quantité en vert et l'autre en rouge .....  
 2) Sur le bateau promenade « Oopus », il y a 4 personnes. Combien de personnes doivent monter à bord pour qu'il y en ait 8 en tout ? Les dessiner .....  
 3) Dans cette scène, combien y a-t-il de personnes ? Quelle est la moitié de ce nombre ? .....  
 4) Sur le bateau promenade « Oopus », il y a 2 bouées de protection. Combien faut-il en ajouter de telle sorte qu'il y en ait 5 au total. Les dessiner .....  
 5) Tous en haut de la grande voile du voilier, écrire en bleu la lettre **S** ..... Au milieu, écrire en chiffres le nombre trente-trois.  
 6) Le départ est proche. Rejoignez du bateau Balogero dont prendre le large à 10 h. Combien de temps reste-t-il à l'équipage pour monter à bord ? .....  
 7) Départ imminent pour le bateau promenade Oopus. 3 personnes vont monter dans le bateau mais deux passagers vont descendre. Si le bateau nommé « Aspirine » est correct, l'utiliser le double de bouées pour le protéger. Combien y a-t-il maintenant ? Écrire le résultat en toutes lettres .....  
 8) Sur les quatre bateaux, il y a 12 personnes. Combien y a-t-il de personnes dont le nom est composé de 3 lettres ? .....  
 9) Sur le bateau nommé « Aspirine », il y a 2 personnes. Il faut en ajouter 3 pour que le nombre de personnes soit de 6. Entourer les cases correspondantes .....  
 10) Sur le premier bateau, il y a six personnes. Ensuite il y en a 3 .....  
 11) Combien de lettres « O » se trouvent dans les noms des bateaux ? Coloriez les en vert .....  
 12) Combien de lettres « O » se trouvent dans les noms des bateaux ? Coloriez les en vert .....  
 13) Sur le bateau « Oopus », il y a 4 personnes. À quelle heure est-il parti en mer ? .....  
 14) Max a à débiter un bateau de douze passagers pour le repas de midi. 3 sont déjà dans la bouteille. Entourer la quantité qu'il doit encore prendre dans le bateau de passagers .....  
 15) Compter le nombre de jetées présentes sur le côté du bateau Oopus. Sachant qu'il y en a autant de l'autre côté, combien y en a-t-il en tout ?

**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'en ajoute 5 cubes et autant de cadeaux, combien y a-t-il d'objets en tout ?

### 12 THÈMES :

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



7 ans  
et +

# MES PETITES ENQUÊTES MATHÉMATIQUES ©



**Calculs variés pour trouver la valeur des données nécessaires à la résolution d'enquêtes mathématiques**

## EN SAVOIR PLUS

« Les Petites Enquêtes Mathématiques » est un jeu autonome, progressif et autocorrectif à destination des enfants à partir de 7 ans. Ce coffret permet son utilisation par 8 joueurs simultanément.

« Qui a volé le collier de perles ? » Pour répondre à la question de cette enquête (trouver le coupable parmi 6 suspects), l'enfant va devoir résoudre un problème sous la forme d'une enquête. La réussite de l'enquête dépendra de la justesse des indices trouvés.

L'objectif principal des « Petites Enquêtes Mathématiques » est de transformer la résolution d'un problème mathématique en une recherche concrète, ludique, amusante et autonome. Ses 6 niveaux permettent une utilisation en pédagogie différenciée selon les compétences de chaque enfant, mais aussi de résoudre chaque enquête six fois (la recherche des indices étant de difficultés croissantes).

Elles permettent de travailler différents domaines mathématiques de « décloisonner » ces domaines : numération, calcul, résolution de problèmes. En effet, les données numériques des énoncés des problèmes sont inconnues, l'enfant devra enquêter pour retrouver les nombres manquants en s'appuyant sur des indices (énigmes numériques, mini-problèmes, calculs...). Elles couvrent les différents champs opératoires et tous les types de problèmes du cycle 2.

« Les Petites Enquêtes Mathématiques » peuvent être utilisées selon des modalités différentes : en autonomie, collectivement, en groupe.

## Objectifs didactiques :

- Numération • Compréhension de lecture
- Lecture et compréhension d'une image représentative d'un contexte précis • Calculs • Logique
- Raisonnement mathématique.

## MATÉRIEL

- 8 fiches « représentations de nombres » (fiche numérotée)
- 8 fiches « image contextuelle » (fiche numérotée avec une icône)
- 24 bandeaux « recherche d'indices »
- Le livret de correction et la fiche de suivi sont disponibles en téléchargement.

Réf. GS2404

Adapté pour une pédagogie différenciée



VOIR SUR LE SITE

## OPTION

### 4 thèmes supplémentaires

- (le parking, au cinéma, au supermarché, au camping) :
- 4 fiches « représentations de nombres »
  - 4 fiches « image contextuelle »
  - 12 bandeaux « recherche d'indices »
  - Le livret de correction

Réf. GS2404.1



**8** ans  
et +



Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



VOIR SUR  
LE SITE



# 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.

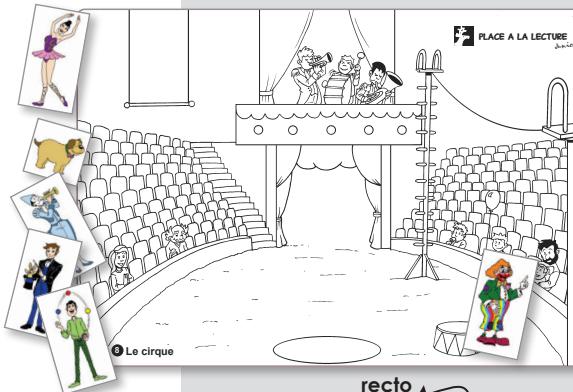
- 1) La course de vélos, 2) Le garde-manger, 3) Le tableau d'activités, 4) Le ferry, 5) La cuisine, 6) La classe, 7) Le zoo, 8) Le cirque.

## OPTION

- Kit 2 thèmes supplémentaires :** Réf. GS2204.I  
 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

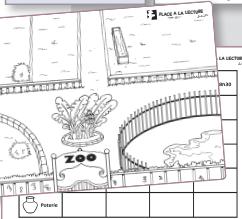


① Le cirque

recto verso

Niveau 1	Niveau 2
<b>Le cirque</b> Objectif : bien observer le décor et les éléments à manipuler. Encoller une des consignes dans l'ordre et échanger sur le décor.	<b>Le cirque</b> Objectif : bien observer le décor et les éléments à manipuler. Encoller une des consignes dans l'ordre et échanger sur le décor.
Consigne 1 : Le trapéziste est... Consigne 2 : Le magicien Consigne 3 : L'équilibriste... Consigne 4 : Le clown	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 petit chien regarde l'enfant manger une glace. Consigne 4 : Le clown blanc est à gauche avec les musiciens. Consigne 5 : L'autre au nez rouge est sur le tabouret.

Niveau 3	Niveau 4
<b>Le cirque</b> Objectif : bien observer le décor et les éléments à manipuler. Encoller une des consignes dans l'ordre et échanger sur le décor.	<b>Le cirque</b> Objectif : bien observer le décor et les éléments à manipuler. Encoller une des consignes dans l'ordre et échanger sur le décor.
Consigne 1 : Au centre, elle se... Consigne 2 : Il est vraiment... Consigne 3 : Premi de... Consigne 4 : Avec son nez rouge, il demande à la petite fille où c'est un animal. Consigne 5 : Il a rejoint les autres... Consigne 6 : Au centre de la piste, sa trompette hue une jolie musique. Elle se prépare à faire son entrée sur la piste en dansant.	Consigne 1 : Le trapéziste n'est pas son seul talent. Il est également à l'aise... Consigne 2 : Avec son nez rouge, il demande à la petite fille où c'est un animal. Consigne 3 : Jongler à cette hauteur sur ces agrès, demande beaucoup de concentration. Consigne 4 : Sur une marche des escaliers à mi-hauteur, il vient de faire apparaître un animal. Consigne 5 : Au centre de la piste, sa trompette hue une jolie musique. Elle se prépare à faire son entrée sur la piste en dansant.



6 ateliers-histoires



# 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



VOIR SUR  
LE SITE

**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 !

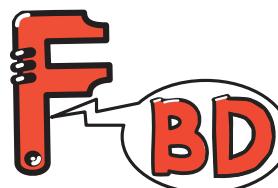
**BONNE FÊTE MAMOUNETTE**

### 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°-v°,
- 18 fiches textes complets r°-v°.

Réf. GS1608



**8 ans  
et +**

Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



VOIR SUR  
LE SITE

# 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.

**LOTOnymes**

effrayés	chameau dentifrice / céleri dentiste	long	réelle
décroissant		imprudent	léger
	bon - bonds	hisse	annuler / annexe / annexe
voix - voie	plait		

**LOTOnymes**

foncé	desordonnée	épic	agrandir / grandir / agrandir
pâles	épicerie	épice	implante
col - colle	pillier	- pin	jeune
	collier	terrier	terrier / terrier / sertir
	col - colle	fureux	sèvre

**désaccordé**

**LOTOnymes**

faner	sentier	pair	désarmé
feur / feuille / feutre			
maladroit	arbre	plante / plénier / plantation	gros
maire - mer - mère	dans - dents		inférieure à
date - date	domestique		étroit
fin - fin - falm	tirer	trier / tirage / tirer	compliqué
enlever / élever / élever	ennemi		
	gonfler		

**LOTOnymes**

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

1 - Léa est ..... Un ..... lui a volé sa plus jolie bille de ..... .

2 - Arthur est très ..... sur un ..... dangereux.

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

R°/V°

**LOTOnymes**

LES FAMILLES DE MOTS

1) Trouve l'intrus et évoque le mot racine de la famille :

dentifrice	édenté
dentiste	danseur

**LOTOnymes**

LA PHRASE CONTRAIRE

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

**LOTOnymes**

LE MOT JUSTE

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

**LOTOnymes**

LE MOT JUSTE

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

C'est un **chemin étroit** qui longe la rivière.

**LOTOnymes**

LE MOT JUSTE

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

Elle marche **sans faire de bruit** !

doucement silencieusement lentement

### MATÉRIEL

Réf. GS1705

- 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 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.

**LOTOnymes**

LE MOT CONTRAIRE

17) Trouve rapidement le mot contraire :  
bruyant

**LOTOnymes**

LA PHRASE CONTRAIRE

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

**LOTOnymes**

LES FAMILLES DE MOTS

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

**LOTOnymes**

LES HOMONYMES

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

9 ans  
et +

# PLACE À LA LECTURE<sup>®</sup>



## 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



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

**Objectif :** Après avoir observé attentivement l'ensemble des étiquettes, placer respectivement chacune d'entre elles au bon endroit (étage/étalisation) 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 des ondes.

**Consigne 2 :** À la fenêtre de gauche du deuxième étage, lui aussi est assis, face moitachas.

**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 consonnances lui font plaisir : ils sont heureux.

**Consigne 6 :** À la fenêtre de gauche du premier étage, il l'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 À LA LECTURE

**Objectif :** Après avoir observé attentivement l'ensemble des étiquettes, placer respectivement chacune d'entre elles au bon endroit (étage/étalisation) 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 :** À 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.

### 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 découpler le nombre de joueurs soit 20 participants

- 10 lots d'éléments à manipuler

Réf. GS2005.2

Adapté pour une pédagogie différenciée



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  
Donnée(s) 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**  
texte A  
**QUESTIONS DE DONNÉES**

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  
  
 1/3  
 1<sup>ère</sup> classe  
 2<sup>nde</sup> classe  
 5 120 10  
**QUESTIONS DE DONNÉES**

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

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  
**QUESTIONS DE DONNÉES**

Ce train est composé de 2 voitures de première classe et de 10 voitures de seconde classe. Chaque voiture de première classe peut accueillir 80 personnes. Chaque voiture de seconde classe accueille 20 de moins. 360 personnes sont montées dans ce train.

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

Un train circule avec autant de voitures de première que de seconde classe : au total 10 voitures. Une voiture de première classe peut accueillir 40 voyageurs. soit la moitié de la capacité d'accueil des voitures de seconde classe. 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**

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

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

Existe en version  
numérique  
Réf : GS2405.2

VOIR SUR  
LE SITE



NOUVEAU

# PROBLÈMES ILLUSTRÉS ©

9 ans  
et +

NIVEAU 2

ENTRÉES

PLATS

DESSERTS

MENUS

CARTE DES BOISSONS

MENUS

CARTE DES BOISSONS

COMMANDÉE DE LA TABLE 1

COMMANDÉE DE LA TABLE 2

COMMANDÉE DE LA TABLE 3

COMMANDÉE DE LA TABLE 4

1 Quelle est l'addition de la table ?

2 Quelle est la dépense moyenne par convive ?

3 Si à chaque table, un des convives n'a pas d'argent et ne peut pas payer son repas, quelle sera la dépense supplémentaire nécessaire pour chacun des autres convives de la table ?

verso

recto

recto

verso

PROBLÈMES ILLUSTRÉS

LE RESTAURANT

Résolutions par étapes de problèmes,  
facilitées grâce à une représentation concrète  
des données dans une scène illustrée

## EN SAVOIR PLUS

Conçu pour des enfants à partir de 9 ans, « Problèmes illustrés » est un jeu de résolution de problèmes mathématiques. Il axe son développement sur la mise en évidence de toutes les étapes d'un raisonnement, avec une utilisation et un tri de données facilités par des illustrations.

« Problèmes illustrés » permet également de calculer avec des nombres entiers ou décimaux, d'aborder des unités de calcul variées et de maîtriser un vocabulaire spécifique de construction ou de comparaison de quantités.

« Problèmes illustrés » permet une utilisation individuelle pour un grand nombre de joueurs. Il propose un système autocorrectif, ce qui rend son usage autonome.

## Objectifs didactiques :

- Lecture et compréhension d'un énoncé.
- Lecture d'une question, compréhension de la demande.
- Recherche et utilisation appropriée de données visuelles triées dans une illustration thématique dans un but précis.
- Maîtrise du vocabulaire mathématique de comparaison et de construction d'une quantité.
- Maîtrise des unités de mesure, longueur, surface, poids.
- Maîtrise des calculs avec des nombres entiers, décimaux ou présentés sous forme de fraction.

## MATÉRIEL

Réf. GS2405

- 12 illustrations • 24 cartes nominatives
  - 18 banderoles « question » • 1 livret de corrections
- Les 6 thèmes :
- Le restaurant : encadrement rouge, calculs en euros.
  - Le verger : encadrement marron, calculs de poids / volume.
  - Les trajets : encadrement orange, calculs de distances.
  - L'entrepôt : encadrement jaune, calculs en euros.
  - Chez le primeur : encadrement bleu, calculs en euros.
  - Travaux de peinture : encadrement vert, calculs de surfaces et volumes.

Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



VOIR SUR  
LE SITE

## OPTION

### Kit 2 thèmes supplémentaires :

- magasin de vêtements
- magasin de bricolage
- 4 illustrations • 8 cartes nominatives • 6 banderoles « question » • 1 livret de corrections. Réf. GS2405.1





# 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. Maitrise 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.

Nom :	.....	
Date :	.....	
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3a) <input type="checkbox"/> 3b) <input type="checkbox"/> 3c) <input type="checkbox"/> 4a) <input type="checkbox"/>
3) <input type="checkbox"/> Réformuler l'énoncé :		
..... ..... ..... .....		
4) <input type="checkbox"/> Réformuler l'énoncé :		
..... ..... ..... .....		

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

Quelle est la surface totale du terrain ?

Quel est le prix du gazon au  $m^2$  ?

Quel est le coût horaire de Pierre ?

$10 : 400 = 0,025 \text{ €} / m^2$

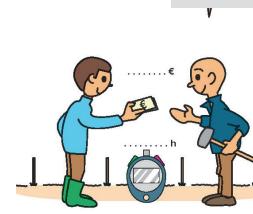
~~$200 : 10 = 20 \text{ €/h}$~~

~~$200 \times 400 = 80 000 \text{ m}^2$~~

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

$400 \times 2 = 800$         $(800 + 200) \times 2 = 1 200$         $400 \times 10 = 4 000$

En déduire l'unité de calcul : **mètre carré ( $m^2$ )**



## 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.

- $90 \cdot 60 = 1,5$  .....
- $150 : 1,5 = 100$  .....
- $100 + 10 = 110$  .....
- $110 - 1 = 100$  .....
- $12 - 10 = 2$  .....

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.

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

À quelle question ce résultat correspond-il ?

À quelle heure Yasmine est-elle partie ?

**REGLES**

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

Existe en version  
numérique  
Réf : GS2305.1

VOIR SUR  
LE SITE 



CALCULOTO G1	quarante-cinq	soixante-seize	29	42
13	8	<input type="checkbox"/>	17	trente-cinq
cinquante-quatre	vingt	un	quatre-vingt-sept	<input type="checkbox"/>
soixante-deux	83	soixante-cinq	<input type="checkbox"/>	38
cinquante	<input type="checkbox"/>	60	99	3

CALCULOTO G2	dix-sept	36	soixante	1
10	<input type="checkbox"/>	54	quatre	20
76	soixante-deux	<input type="checkbox"/>	quatre-vingt-dix-neuf	58
quatre-vingt-neuf	trente-huit	quarante-deux	45	<input type="checkbox"/>
65	24	neuf	<input type="checkbox"/>	quatre-vingt-trois



**1 CALCULOTO**

- A  $15 + 5$
- B  $86 - 10$
- C  $6 \times 7$
- 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 m<sup>2</sup>. Quelle est la surface du RDC si la maison fait 100 m<sup>2</sup> 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 six dizaines.
- E Je suis composé de 4 unités et de 5 dizaines.
- F À vélo, Eloïse roule à la vitesse de 20 km par heure. Sachant qu'elle a coulé pendant 3 heures, quelle distance a-t-elle parcourue ?

**4 CALCULOTO**

- A  $21 + 17$
- B  $20 - 3$
- C  $9 \times 5$
- D Trouver trois nombres composés de six dizaines.
- E Je suis composé des deux chiffres les plus grands.
- F Pour carreler une pièce, je devrai poser 9 carreaux dans la longueur de la pièce et 5 dans la largeur. Combien de carreaux ai-je besoin en nombre de carreaux ?

**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 2.
- 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  $6 \times 6$
- 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 Trouve le plus grand résultat entre les deux opérations :  $9 \times 9$  et  $100 - 12$ .

# CALCULOTO<sup>©</sup>



9 ans  
et +

## 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.

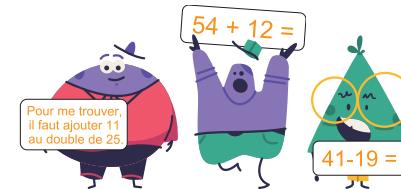
### Objectifs didactiques :

- 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.

### MATÉRIEL

- 30 grilles « loto »
- 42 cartes questions

Réf. GS2305



Adapté pour  
une pédagogie  
différenciée



VOIR SUR  
LE SITE 



# DE LA SUITE DANS LES IDÉES ©

## Jeu de compréhension de lecture (production d'écrit)

### EN SAVOIR PLUS

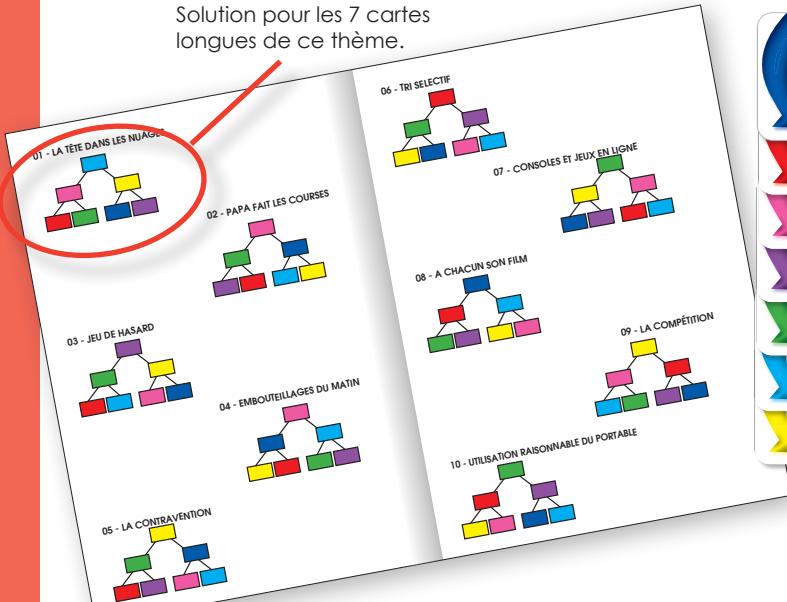
Retrouver par la lecture fine et le résultat d'un choix, la cohérence et la chronologie d'une histoire composée d'une introduction, d'une partie intermédiaire et d'une conclusion.

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

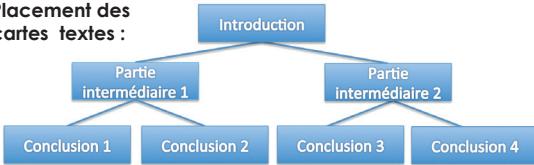
### MATÉRIEL

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

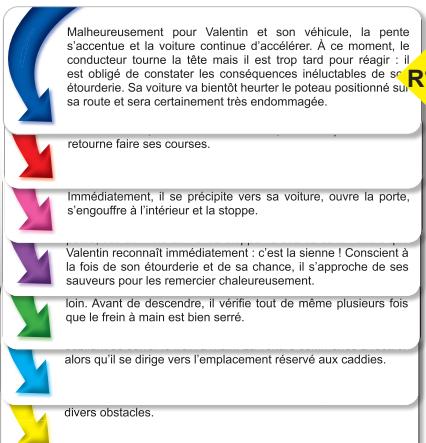
Solution pour les 7 cartes longues de ce thème.



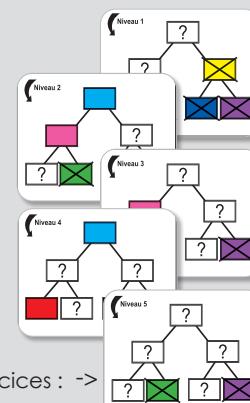
### Placement des cartes textes :



### Un des 14 thèmes :



- 01 -  
LA TÊTE DANS LES NUAGES



Cartes de configuration d'exercices : ->

Référence	Désignation article	Page	Prix TTC
<b>GS2406.1</b>	<b>PUZZLES DES FÊTES : ANNIVERSAIRE, HALLOWEEN, NOËL, CARNAVAL</b>	<b>6-7</b>	<b>29 €</b>
GQ...	DÉCAQUIZZ CYCLE 2	8-9	36,90 €
GQ...	DÉCAQUIZZ CYCLE 3	10-11	36,90 €
GS2301	LES CURIEUX	12	163 €
<b>GS2401</b>	<b>DE MA FENÊTRE</b>	<b>13</b>	<b>147</b>
GS1701	JOUR DE MARCHÉ	14	53 €
GS2201	LES BOUTABOUTS	15	158 €
GS2101	COCCINELLES RIBAMBELLE	16	159 €
GS2202	EN LIGNES !	17	159 €
GS1301	EN AVANT LES PINGOUINS	18	89 €
GS2002	PAYSAGE COMPOSÉ	19	168 €
GS2002.I	PAYSAGE COMPOSÉ I plat. suppl.	19	30 €
GS1202	TOUS EN FORME	20	157 €
<b>GS2402</b>	<b>EXTENSION DE MA FENÊTRE 18 CARTES</b>	<b>21</b>	<b>59 €</b>
GC2302	MONSIEUR JAUNE	22	166 €
GS2102	SAFARI BATEAU	23	161 €
GS2102.I	SAFARI BATEAU EXTENSION	23	33 €
GS1503	TOPOIMAGES	24	171 €
GS1902	BALADES À LA CAMPAGNE	25	89 €
GS2303	QUADRILOGIC	26	165 €
<b>GS2403</b>	<b>BIENVENUE AU PARC</b>	<b>27</b>	<b>141 €</b>
GS2103	TRÉSOR ENGLOUTI	28	157 €

Référence	Désignation article	Page	Prix TTC
GS2203	DES MOTS POUR LE DIRE	29	162 €
GS1105	CRÉADÉCOR	30	169 €
GS1505	DRÔLES 2 BOBINES	31	151 €
GS0603	LE MONDE DE PETIT LISSE	32	53
GS2304	PETITES LECTURES DÉCODÉES	33	163 €
GS1704	MATHS EN SCÈNE	34	143 €
<b>GS2404</b>	<b>MES PETITES ENQUÊTES MATHÉMATIQUES</b>	<b>35</b>	<b>143 €</b>
GS2204	PLACE À LA LECTURE JUNIOR	36	161 €
GS2204.I	PLACE À LA LECTURE JUNIOR 2 thèmes suppl.	36	39 €
GS1605	LA FABRIQUE À BD	37	154 €
GS1705	LOTONYMES	38	53 €
GS2005	PLACE À LA LECTURE	39	161 €
GS2005.I	PLACE À LA LECTURE 2 thèmes suppl.	39	39 €
GS2005.2	PLACE À LA LECTURE lot suppl. à manipuler	39	52 €
GS2105	QUESTIONS DE DONNÉES	40	155 €
<b>GS2405</b>	<b>PROBLÈMES ILLUSTRÉS</b>	<b>41</b>	<b>147 €</b>
GS1806	PROBLÈMES RÉGLÉS	42	53 €
GS2305	CALCULOTO	43	160 €
GS1606	DE LA SUITE DANS LES IDÉES	44	53 €
<b>HISTOIRES EN LIBERTÉ</b>			
GH13CH	CHEVALET histoire en liberté	46-47	27 €
chaque TITRE		46-47	12 €

\* Tarifs au 1<sup>er</sup> Septembre 2024, sous réserve de modifications ultérieures ou changement de taxes. TVA appliquée 20 % sur les jeux et 5,5 % sur les Histoires en liberté et les décaquizz.  
Valable pour la période scolaire sous réserve de changement.

Venez découvrir nos offres exclusives en ligne sur [www.grand-cerf.com](http://www.grand-cerf.com)

# Histoires en liberté

## Découvrez nos histoires

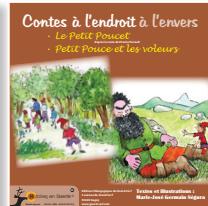
### Autour de l'art



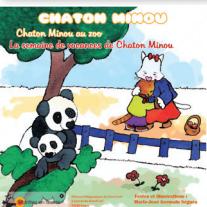
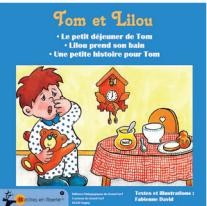
### Histoires jeux



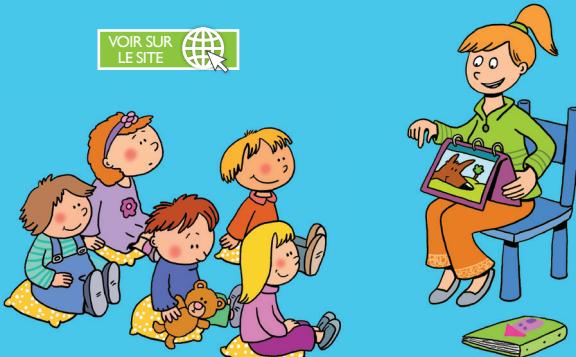
### Contes à l'endroit... à l'envers



### Histoires pour les petits



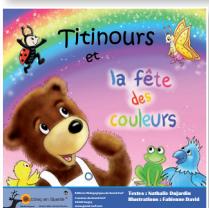
VOIR SUR  
LE SITE 



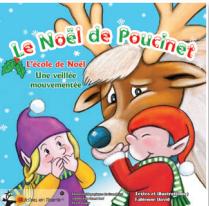
Découvrez l'ensemble de nos histoires...  
... à lire, à raconter ou à écouter.

EXCLUSIVEMENT  
SUR LE SITE

Contes pour  
les 3/4 ans



Contes pour les 4/5 ans



Contes pour les 5/6 ans



12€  
le titre



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

## Nous pouvons vous rendre service !

### Une notice perdue ?

service-client@grand-cerf.com

### Une demande de sav ?

sav@grand-cerf.com

### Une explication sur un jeu ?

service-client@grand-cerf.com

### 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**  
+33 (0)1 64 21 70 85 - Email : service-client@grand-cerf.com  
**www.grand-cerf.com**