

# ÉDITIONS PÉDAGOGIQUES DU **GRAND CERF**

★  
ÉCOLES  
2026-2027



**MATERNELLE  
& ÉLÉMENTAIRE**



**Manipuler, jouer, apprendre**

# L'ESPACE DE RESSOURCES NUMÉRIQUES DU GRAND CERF

Pratique | Évolutif | Flexible | Interactif

L'espace numérique du Grand Cerf est une plateforme en ligne dédiée aux enseignants et aux utilisateurs de certaines de nos outils pédagogiques. Accessible après l'acquisition des produits numériques concernés, cet espace permet de prolonger et d'enrichir l'apprentissage grâce à des contenus complémentaires destinés à la projection ou à l'impression.

Ces ressources offrent différentes approches pour travailler les notions abordées, tout en facilitant la différenciation pédagogique. Les contenus sont adaptés à la vidéoprojection en classe, permettant un travail collectif dynamique et interactif. Cet espace constitue ainsi un prolongement essentiel des supports physiques, apportant souplesse et modernité aux pratiques pédagogiques.

## Espace numérique mode d'emploi :

- 1 Connectez-vous à votre compte sur le site des éditions pédagogiques du Grand Cerf



- 2 Sélectionnez le produit que vous avez acquis et saisissez votre code personnel



- 3 Accédez à vos ressources numériques et téléchargez les contenus

RENDEZ-VOUS SUR : [WWW.GRAND-CERF.COM](http://WWW.GRAND-CERF.COM)



# APPRENDRE AVEC PLAISIR, *grandir avec confiance !*

Chers enseignants, éducateurs et professionnels  
de l'accompagnement,

À travers ce catalogue Grand Cerf 2026-27, nous souhaitons vous offrir des supports qui renforcent l'engagement des élèves et facilitent la mise en œuvre de parcours d'apprentissage ambitieux.

Parce que l'école primaire est le lieu où se forment les fondamentaux, nous concevons le jeu non pas comme une simple pause, mais comme un levier d'apprentissage rigoureux, inclusif et structurant.

Notre ambition pour cette nouvelle année scolaire :

- Accompagner la différenciation : des outils conçus avec des professionnels pour s'adapter au rythme de chaque élève, de la maternelle à l'élémentaire.
- Valoriser le plaisir d'apprendre : des mécaniques ludiques qui favorisent la manipulation, la coopération et l'ancrage durable des savoirs.
- Garantir l'excellence et la proximité : une fabrication française, gage de qualité et de durabilité pour vos classes.

Feuilletez ces pages et découvrez nos nouveautés prêtes à animer vos ateliers.

*Belle année scolaire à toutes et à tous !*

L'équipe des Éditions du Grand Cerf



## DÉLÉGUÉS PÉDAGOGIQUES

Nous nous déplaçons dans votre établissement pour vous présenter nos matériels et nos nouveautés.



*Demandez  
un rendez-vous !*



## NOS RÉSEAUX SOCIAUX

Découvrez nos actualités, offres spéciales, vidéos de démonstration et nouveautés.



*Suivez-nous !*



## NOTRE SITE INTERNET

Retrouvez sur notre site tous nos jeux pédagogiques, les nouveautés de l'année, nos offres promotionnelles et des ressources numériques pour votre classe.

*Rendez-vous sur  
notre site web !*



## CONÇUS AVEC DES PROFESSIONNELS

Des supports ludiques et évolutifs, conçus pour accompagner les enfants dans leurs apprentissages, afin de les aider à s'épanouir et progresser à leur rythme.

*Un projet ?  
Parlons-en !*



## QUALITÉ & DURABILITÉ

Des matériaux sélectionnés avec soin pour garantir une qualité constante, une grande durabilité et une résistance adaptée à une utilisation intensive en classe.

*Conçus  
et fabriqués en  
France !*



## PLUS DE 30 ANS D'EXPERTISE

Une expertise reconnue pour vous accompagner durablement dans vos missions pédagogiques au quotidien.

*L'expérience à  
votre service !*



Fabrication Française |



www.grand-cerf.com |



service-client@grand-cerf.com



# SOMMAIRE



## CYCLE 1

|                                           | PS | MS | GS | CP | CE1 | CE2 | CM1 | CM2 | PAGE |
|-------------------------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|------|
| Les drôles d'amis <b>NOUVEAU !</b>        | ■  | ■  | ■  |    |     |     |     |     | 5    |
| Les souris en folie !                     | ■  | ■  |    |    |     |     |     |     | 6    |
| Les curieux                               | ■  | ■  | ■  |    |     |     |     |     | 6    |
| Portraits en folie ! <b>NOUVEAU !</b>     |    | ■  | ■  |    |     |     |     |     | 7    |
| De ma fenêtre                             | ■  | ■  | ■  |    |     |     |     |     | 8    |
| Fleurs à compter                          |    | ■  | ■  |    |     |     |     |     | 8    |
| En ligne !                                |    | ■  | ■  |    |     |     |     |     | 9    |
| Safari bateau                             |    | ■  | ■  |    |     |     |     |     | 9    |
| Manoir magique                            |    |    | ■  | ■  |     |     |     |     | 10   |
| Bienvenue au parc                         |    |    | ■  |    |     |     |     |     | 10   |
| Trouvez-moi ! <b>NOUVEAU !</b>            | ■  | ■  | ■  |    |     |     |     |     | 11   |
| Quadrilogic                               |    |    | ■  |    |     |     |     |     | 12   |
| Des mots pour le dire                     |    |    | ■  |    |     |     |     |     | 12   |
| Trésor englouti                           |    |    | ■  |    |     |     |     |     | 13   |
| Cartablaba                                |    |    | ■  | ■  |     |     |     |     | 13   |
| Puzzles : les légumes <b>NOUVEAU !</b>    | ■  | ■  | ■  |    |     |     |     |     | 14   |
| Puzzles : les fêtes                       | ■  | ■  | ■  |    |     |     |     |     | 14   |
| Puzzles : les transports <b>NOUVEAU !</b> |    | ■  |    |    |     |     |     |     | 15   |

## CYCLE 2

|                                              |  |  |   |   |   |   |   |   |    |
|----------------------------------------------|--|--|---|---|---|---|---|---|----|
| Le retour des drôles de bobines              |  |  | ■ | ■ | ■ |   |   |   | 16 |
| Petites lectures décodées                    |  |  |   | ■ |   |   |   |   | 16 |
| Petites enquêtes mathématiques               |  |  |   |   | ■ |   |   |   | 17 |
| Maths en scènes                              |  |  |   |   | ■ | ■ |   |   | 17 |
| Pêche aux crabes <b>NOUVEAU !</b>            |  |  |   |   | ■ | ■ | ■ | ■ | 18 |
| Les enquêtes d'Agatha Plume <b>NOUVEAU !</b> |  |  |   |   | ■ | ■ |   |   | 19 |
| Place à la lecture junior                    |  |  |   |   | ■ | ■ |   |   | 20 |

## CYCLE 3

|                                     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |
|-------------------------------------|--|--|--|--|---|---|---|---|----|
| Place à la lecture                  |  |  |  |  |   |   | ■ | ■ | 20 |
| Menteur, pas menteur !              |  |  |  |  |   |   | ■ | ■ | 21 |
| Problèmes illustrés                 |  |  |  |  |   |   | ■ | ■ | 22 |
| Drôles de familles <b>NOUVEAU !</b> |  |  |  |  |   |   | ■ | ■ | 23 |
| Décaquizz <b>NOUVEAU !</b>          |  |  |  |  | ■ | ■ | ■ | ■ | 24 |





# LES DRÔLES D'AMIS

Patrice LE QUÉRRÉ



DISCRIMINATION VISUELLE

PS

MS

GS

- Reconstituer une image à partir d'indices
- Identifier formes et couleurs
- Organiser des éléments dans l'espace

Ce jeu de puzzles progressifs développe l'observation visuelle, le repérage spatial et la reconnaissance des formes.

L'assemblage des pièces et l'analyse des cartes consignes, en cohérence avec les attendus du cycle 1, favorisent la mise en œuvre d'une démarche d'exploration par essais et erreurs et l'ajustement des stratégies.

## Le jeu

L'élève assemble les pièces pour reconstituer le portrait d'un animal familier. Les cartes consignes, de six niveaux de difficulté croissante (modèles complets, silhouettes, indices partiels), guident l'élève vers une démarche d'exploration et d'ajustement autonome.

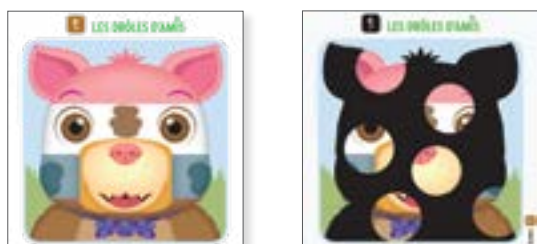
L'enfant observe, compare, teste et corrige pour organiser les éléments dans l'espace et construire une image cohérente. La structure même du puzzle permet une validation autonome.

**Extension :** 4 niveaux de cartes consignes supplémentaires (modèles complets, silhouettes, indices partiels, pièces en vrac) pour s'adapter aux besoins de chaque élève.

**Utilisation :** ateliers autonomes individuels ou en petits groupes, parcours de manipulation ou remédiation.



cartes consignes



cartes consignes - extension



6 modèles de plateaux

## Objectifs développés

- Connaître les parties de la tête et leurs positions
- Comparer et associer formes et couleurs
- Découvrir la symétrie
- Développer la motricité fine et l'autonomie

Matériel : 6 puzzles de 10 pièces – 18 cartes consignes. Extension : 12 cartes consignes.

|               |                              |       |
|---------------|------------------------------|-------|
| Réf. OFGS2601 | Offre : jeu + extension      | 179 € |
| Réf. GS2601   | Les drôles d'amis            | 159 € |
| Réf. GS2601.1 | Extension : 12 cartes suppl. | 37 €  |

# LES SOURIS EN FOLIE !

Patrice LE QUÉRRÉ

- Observer pour identifier des critères visuels variés
- Dénombrer des quantités jusqu'à 3, puis 6
- Mobiliser différentes représentations du nombre

Ce jeu permet aux élèves de découvrir les premiers nombres à travers des activités de manipulation, d'observation et de dénombrement. Ils apprennent à associer des quantités, à repérer des critères visuels et à suivre des consignes de difficulté progressive.

## Le jeu

Chaque élève dispose d'un plateau individuel. À partir de cartes consignes, il doit retrouver des souris selon des critères précis (couleurs, accessoires), puis leur associer une quantité de fromages. Le jeu combine des activités de discrimination visuelle et de dénombrement jusqu'à 3 (et jusqu'à 6 en extension), en respectant des consignes de complexité progressive.

**Extension :** ajout de pièces "fromage" pour travailler jusqu'à 6 et cartes consignes supplémentaires permettant d'augmenter la complexité et d'étendre les situations de dénombrement.



Démo vidéo

Matériel : 6 plateaux de jeu - 36 pièces souris - 36 pièces "fromages" - 12 cartes consignes souris - 12 cartes consignes souris et fromage. Extension : 12 cartes et 18 pièces "fromages".

NOMBRES ET QUANTITÉS

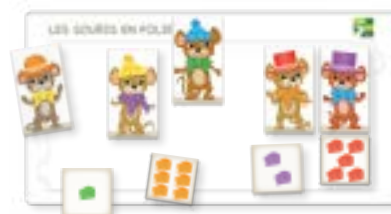
PS

MS

## Objectifs développés

- Comparer, estimer et associer des quantités
- Exprimer un rang ou une quantité par le nombre
- Mobiliser des stratégies de résolution de problème
- Comprendre et respecter des consignes complexes

plateau et cartes souris et fromages



bandeaux et cartes consignes



|               |                               |       |
|---------------|-------------------------------|-------|
| Réf. OFGS2501 | Offre : jeu + extension       | 179 € |
| Réf. GS2501   | Les souris en folie !         | 159 € |
| Réf. GS2501.1 | Extension : compter jusqu'à 6 | 37 €  |

# LES CURIEUX

Sasha BENBODY

- Classer selon des critères de taille et de couleur
- Respecter des consignes visuelles
- Raisonner à partir d'indices pour organiser l'espace

Les curieux favorise la discrimination visuelle et la structuration spatiale à travers des activités progressives. L'élève apprend à respecter des critères, à prélever des indices et à déduire une solution.

## Le jeu

À partir d'une fiche consigne, l'élève positionne trois animaux sur un décor en respectant famille, taille et couleur. Six niveaux de difficulté permettent de passer de la reproduction simple à la déduction logique avec autocorrection.

## Objectifs développés

- Se repérer dans un espace représenté (décor)
- Mobiliser le langage pour décrire
- Exercer l'attention visuelle et la logique simple
- Résoudre des problèmes simples

Matériel : 6 plateaux illustrés (2 x 3 modèles) - 18 pièces animaux - 3 séries de fiches consignes (6 niveaux).

STRUCTURATION SPATIALE

PS

MS

GS



plateaux et personnages



cartes consignes

|             |             |       |
|-------------|-------------|-------|
| Réf. GS2301 | Les curieux | 159 € |
|-------------|-------------|-------|

# PORTRAITS EN FOLIE !

Adeline GERVAIS



STRUCTURATION SPATIALE

MS

GS

- Développer le repérage spatial
- Stimuler l'autonomie et l'attention
- Mobiliser l'observation
- Exercer la discrimination visuelle

Inspiré de l'art contemporain, ce jeu de reconstitution de visages sollicite le repérage spatial, la discrimination visuelle et la motricité fine. Grâce aux cartes consignes graduées (terme à terme, tableau à double entrée, arborescence), les élèves organisent des éléments graphiques pour reproduire un modèle artistique, stimulant ainsi leur logique et leur attention visuelle.

## Le jeu

L'élève choisit une carte consigne, sélectionne les pièces requises et les positionne sur son plateau pour reconstituer les portraits. L'auto correction immédiate favorise la prise d'autonomie. Les variations de formes, de couleurs et d'orientations sollicitent l'observation fine, la comparaison et l'organisation spatiale.

Les cartes graduées proposent une progression du modèle terme à terme vers des représentations plus abstraites (tableau à double entrée, arborescence...).

**Extension :** 12 cartes consignes supplémentaires disponibles.

**Utilisation :** autonomie, ateliers, petits groupes, remédiation.

## Objectifs développés

- Repérer positions et orientations dans l'espace
- Identifier et associer formes géométriques et couleurs
- Organiser son espace de travail
- Développer la motricité fine et l'attention
- Décoder des représentations complexes



plateau et pièces



cartes consignes

Matériel : 6 plateaux de 12 pièces - 18 cartes consignes R°/V°.  
Extension : 12 cartes R°/V° supplémentaires.

|               |                              |       |
|---------------|------------------------------|-------|
| Réf. OFGS2603 | Offre : jeu + extension      | 209 € |
| Réf. GS2603   | Portraits en folie !         | 179 € |
| Réf. GS2603.1 | Extension : 12 cartes suppl. | 49 €  |



# DE MA FENÊTRE

Aude HEUTIERE

STRUCTURATION SPATIALE

PS

MS

GS

- Observer une scène organisée et la décrire
- Se repérer dans un espace représenté et structuré
- Comprendre et exécuter des consignes visuelles et orales

Ce jeu développe la structuration de l'espace à partir d'un support familier. L'élève observe, compare et organise des éléments en respectant des indices spatiaux. Il mobilise le langage pour comprendre et reformuler des consignes, tout en exerçant son attention et sa précision. L'activité contribue à construire efficacement les premières représentations mentales et les relations spatiales.

## Le jeu

Chaque enfant dispose d'un plateau représentant un paysage vu d'une fenêtre et de pièces magnétiques. À partir de cartes ou de consignes orales, il place les animaux dans les différentes zones (ciel, arbre, champ) en respectant les indications. Les niveaux progressifs permettent d'évoluer de la correspondance terme à terme au décodage plus complexe.

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.

## Objectifs développés

- Se repérer dans l'espace et situer des objets
- Comprendre et exécuter des consignes
- Mobiliser le langage dans des situations d'évocation
- Comparer, classer selon des critères perceptifs
- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée



plateau et pièces magnétiques



cartes consignes

Réf. OFGS2401

De ma fenêtre

169 €

# FLEURS À COMPTER

Adeline GERVAIS

- Travailler différentes représentations du nombre
- Dénombrer des collections
- Raisonner pour résoudre une situation-problème

Ce jeu favorise l'appropriation des nombres par la manipulation et engage les élèves à comprendre qu'une quantité est indépendante de la disposition des objets. Il permet de construire le sens du nombre et ses différentes représentations.

## Le jeu

Les élèves reconstituent un parterre de fleurs à partir de cartes consignes de difficulté progressive. Ils manipulent des pièces magnétiques et interprètent des codages variés. Des variantes avec dés permettent d'introduire le hasard et favorisent une dynamique de groupe stimulante.

**Extension :** cartes et pièces supplémentaires permettant d'aller jusqu'à 10 et d'introduire des codages abstraits plus complexes.

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.

## Objectifs développés

- Dénombrer des collections jusqu'à 5, puis 10
- Associer une quantité à ses différentes représentations
- Raisonner et résoudre des problèmes simples



plateau, pièces magnétiques et dés



cartes consignes

Réf. OFGS2502

Offre : jeu + extension

179 €

Réf. GS2502

Fleurs à compter

159 €

Réf. GS2502.1

Extension : compter jusqu'à 10

35 €



Démo vidéo

**Matériel :** 6 plateaux magnétiques paysage - 6 lots d'animaux aimantés (3 escargots, 3 grenouilles, 3 papillons, 3 coccinelles par lot) - 16 cartes consignes R°/V° à niveaux progressifs - 1 livret de consignes orales.



Démo vidéo

**Matériel :** 6 plateaux magnétiques - 36 pièces fleurs aimantées - 24 cartes consignes R°/V° - 3 dés. Extension : 18 pièces fleurs - 27 cartes consignes R°/V°.



# EN LIGNE !

Bénédicte RIBONNEAU

- Observer et reconnaître des graphismes variés
- Associer des indices visuels pour répondre à une consigne
- Exercer mémoire et attention pour organiser une production

Ce jeu vise la reconnaissance et l'utilisation de graphismes variés grâce à des situations évolutives. Il mobilise la discrimination visuelle, la mémoire de travail et le repérage spatial afin de préparer les élèves à l'entrée dans la lecture et l'écriture.

## Le jeu

Les élèves complètent 6 tortues en associant cadres et pièces centrales selon des bandeaux *consignes*. Les niveaux progressifs imposent de respecter couleurs, graphismes, ordre et orientation.

**Extension :** mallette de fiches *En ligne ! Production d'écrits*, pour prolonger par un travail du geste graphique.

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.



36 supports et leurs jetons  
graphismes à encastrier

Matériel : 36 cadres tortues - 36 pièces centrales associées (6 couleurs et 6 graphismes) - 18 bandeaux consignes progressifs.

|             |            |       |
|-------------|------------|-------|
| Réf. GS2202 | En ligne ! | 159 € |
|-------------|------------|-------|

# SAFARI BATEAU

Sasha BENBODY

- Identifier des indices de position et d'orientation
- Mobiliser sa mémoire de travail
- Développer des stratégies de déduction

Ce jeu développe l'observation, la mémorisation et le repérage spatial à travers des situations progressives de recherche. Les élèves apprennent à sélectionner des informations pertinentes pour compléter leur bateau et résoudre les défis proposés.

## Le jeu

Chaque élève complète un bateau en sélectionnant et en positionnant 6 animaux selon une fiche consigne graduée. Les défis sont progressifs : de la correspondance terme à terme au décodage.

**Extension :** matériel additionnel pour un usage collectif de 12 cartes supplémentaires (niveaux 7 à 10).

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.



plateau et pièces

cartes consignes

|               |                              |       |
|---------------|------------------------------|-------|
| Réf. OFGS2102 | Offre : jeu + extension      | 182 € |
| Réf. GS2102   | Safari bateau                | 161 € |
| Réf. GS2102.1 | Extension : 12 cartes suppl. | 33 €  |



Démo vidéo

Matériel : 6 plateaux « bateau » - 54 pièces animaux (6 espèces aux attributs variés) - 18 fiches consignes progressives R°/V°. Extension : 12 cartes R°/V° supplémentaires.

# MANOIR MAGIQUE

Adeline GERVAIS

- S'orienter et situer des objets sur un espace quadrillé
- Observer et discriminer des éléments visuels proches
- Analyser des consignes codées

Ce jeu développe la structuration de l'espace et les premiers outils pour organiser la pensée en mobilisant observation, analyse et raisonnement logique. Il s'appuie sur des situations de résolution de problèmes et favorise l'autonomie grâce à des supports autocorrectifs.

## Le jeu

À partir de cartes consignes illustrées ou codées, l'élève reproduit une configuration sur un plateau quadrillé en plaçant des pièces magnétiques selon leur orientation et leur emplacement exact. Les niveaux progressifs facilitent différenciation et travail en autonomie.

**Extension :** 12 cartes supplémentaires avec codages abstraits et défis sous forme de puzzles géométriques complexes.

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.



Démo vidéo

Matériel : 6 plateaux magnétiques - 6 lots de 20 pièces - 18 cartes consignes R°/V° progressives. Extension : 12 cartes R°/V° supplémentaires.

STRUCTURATION SPATIALE

GS

CP

## Objectifs développés

- Se repérer et placer des éléments sur un quadrillage
- Comprendre et respecter une consigne
- Résoudre des problèmes de logique spatiale simple



plateau et cartes magnétiques

cartes consignes

|               |                              |       |
|---------------|------------------------------|-------|
| Réf. OFGS2503 | Offre : jeu + extension      | 209 € |
| Réf. GS2503   | Manoir magique               | 179 € |
| Réf. GS2503.1 | Extension : 12 cartes suppl. | 49 €  |

# BIENVENUE AU PARC

Maryse LAISNÉ

- Développer la motricité fine et planifier un tracé
- Suivre des consignes visuelles et orales
- Mobiliser des stratégies de repérage spatial et de déduction

Ce jeu propose aux élèves de construire un parcours par laçage en respectant des contraintes de complexité progressive. Il favorise la compréhension des consignes, l'anticipation et la structuration de l'espace. L'élève ajuste ses actions en fonction d'indices visuels ou oraux et mobilise des procédures de déduction.

## Le jeu

Chaque élève dispose d'un plateau et d'un lacet à faire cheminer selon des consignes visuelles ou dictées à l'oral par l'enseignant. L'objectif est de reproduire un parcours entre une entrée et une sortie en contournant des éléments du décor.

**Extension :** plateaux et lacets supplémentaires pour augmenter le nombre de joueurs en simultané et diversifier les parcours.

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.



Démo vidéo

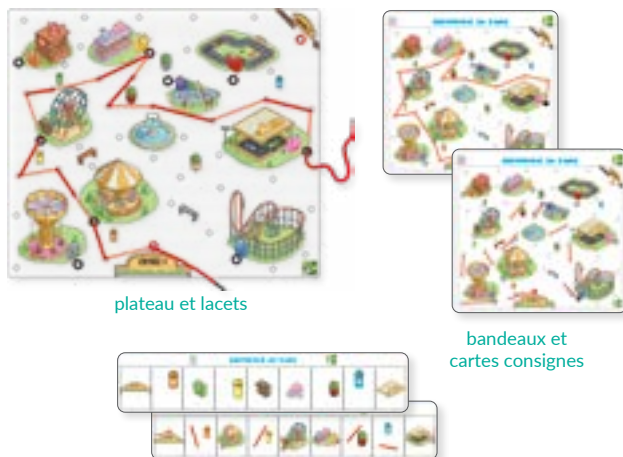
Matériel : 6 plateaux translucides perforés - 6 lacets - 6 cartes consignes r°/v° (niveaux 1 et 2) - 6 bandeaux consignes r°/v° (niveaux 3 et 4) - 1 livret de consignes orales.

STRUCTURATION SPATIALE

GS

## Objectifs développés

- Travailler la coordination œil/main
- Écouter et décoder des messages oraux
- Se repérer dans l'espace et anticiper des trajectoires



plateau et lacets

bandeaux et cartes consignes

|               |                             |       |
|---------------|-----------------------------|-------|
| Réf. OFGS2403 | Bienvenue au parc           | 179 € |
| Réf. GS2403.1 | Extension : 1 joueur suppl. | 28 €  |

- Développer le lexique
- Comparer et classer pour structurer sa pensée
- Échanger, en écoutant et en argumentant

Le jeu *Trouvez-moi !* soutient le développement du langage oral, l'enrichissement du vocabulaire et la structuration de la pensée. À travers des situations d'écoute et d'échange, les élèves apprennent à comprendre des descriptions, à formuler des énoncés précis et à organiser le vocabulaire par champs lexicaux.

## Le jeu

Les élèves observent trois plateaux composés de 20, 30 et 40 images issues de dix champs lexicaux du quotidien ou plus éloignés d'eux (Moyens de transport - Jeux et jouets - Objets de la table - Fruits et légumes - Animaux sauvages - Animaux domestiques - Objets de la classe et de l'école - Outils - Vêtements - Instruments de musique).

Les trois plateaux circulaires peuvent s'assembler en formant trois niveaux de difficulté différents.

À partir de devinettes lues par l'enseignant, les élèves doivent identifier l'image cible sur le plateau à l'aide d'un jeton.

Un diaporama téléchargeable permet une exploitation collective par vidéoprojection.

Les devinettes sont proposées en 3 niveaux de difficulté pour favoriser l'adaptation du jeu aux différents niveaux de la classe.

**Extension** : 1 lot de 15 cartes contenant des devinettes à lire pour le cycle 2.

**Adaptations** : le jeu s'adapte aux trois niveaux de la maternelle grâce aux trois plateaux et aux énigmes graduées. Les supports bimédias permettent un travail simple, dynamique et facile à mettre en œuvre en classe entière.

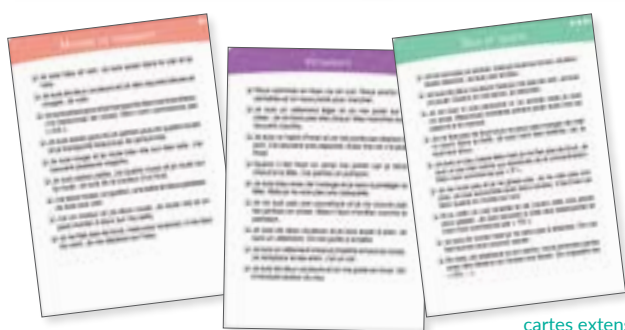
**Utilisation** : ateliers autonomes, petits groupes, classe entière, APC.

## Objectifs développés

- Comprendre un langage oral précis et structuré
- Produire un langage précis et structuré
- Enrichir et organiser le vocabulaire par champs lexicaux
- Comparer et discriminer des images proches
- Travailler les inférences
- Raisonner et justifier ses choix



plateau



cartes extension cycle 2



collecteurs



jetons-images

Matériel : 12 pièces de plateaux circulaires associables – 90 jetons-images – 10 collecteurs – livret de devinettes – 3 diaporamas à télécharger - Extension Cycle 2 : 15 cartes énigmes.

|               |                                      |       |
|---------------|--------------------------------------|-------|
| Réf. OFGS2602 | Offre : jeu + extension              | 189 € |
| Réf. GS2602   | Trouvez-moi !                        | 149 € |
| Réf. GS2602.1 | Extension : 15 cartes suppl. cycle 2 | 69 €  |



# QUADRILOGIC

Maryse LAISNÉ

- Se repérer dans l'espace : se situer dans un quadrillage
- Comparer, trier et classer selon des critères perceptifs
- Comprendre et utiliser un tableau à double entrée

Ce jeu favorise le développement du raisonnement logique et la compréhension du fonctionnement d'un tableau à double entrée par la manipulation. Il engage les élèves dans une démarche active de résolution de problèmes en mobilisant observation, déduction et anticipation.

## Le jeu

Chaque élève complète un plateau quadrillé de 16 cases en plaçant des jetons thématiques à l'intersection de lignes et de colonnes définies par des bandeaux-critères réversibles (formes, tailles, couleurs). Les 18 cartes consignes proposent des configurations de complexité croissante. Des propositions de corrections téléchargeables sont disponibles.

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.



Démo vidéo

**Matériel :** 6 plateaux individuels quadrillés - 6 lots de 16 pièces thématiques - 18 bandeaux-critères réversibles - 18 cartes consignes à niveaux progressifs.  
**Extension :** matériel supplémentaire pour 2 joueurs.



plateau et pièces

cartes consignes

|               |                              |       |
|---------------|------------------------------|-------|
| Réf. GS2303   | Quadriloric                  | 165 € |
| Réf. GS2303.2 | Extension : 2 joueurs suppl. | 54 €  |

# DES MOTS POUR LE DIRE

Sabine FILEBLAN

- Structurer et enrichir le vocabulaire thématique
- Nommer, décrire et catégoriser des objets du quotidien
- Formuler des justifications logiques

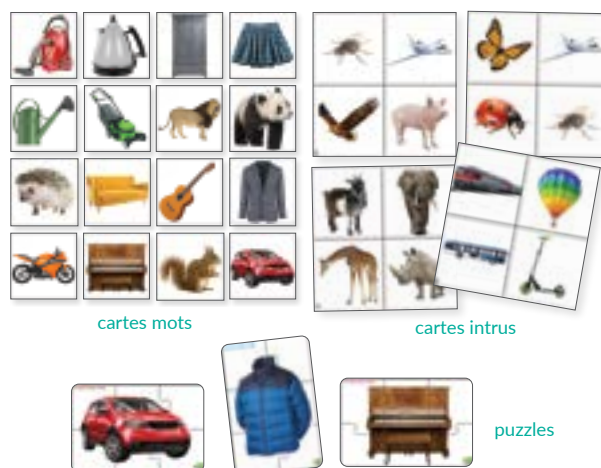
Ce jeu propose un enrichissement progressif du vocabulaire réinvesti dans des situations de verbalisation active. Les élèves apprennent à structurer leur pensée en classant, en établissant des relations sémantiques et en explicitant leurs choix. Il constitue un excellent support pour passer du langage de situation au langage d'évocation et d'abstraction.

## Le jeu

À partir de cartes photos réparties en catégories, les élèves identifient, nomment puis associent des éléments. Des cartes d'exercice guident des activités de tri, de suites logiques ou de recherche d'intrus. Des activités audio téléchargeables complètent le dispositif.

**Extension :** imagiers individuels et enregistrements sonores.

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.



cartes mots

cartes intrus

puzzles

**Matériel :** 152 cartes photos (6 catégories) - 30 cartes exercices - 6 mini-puzzles - 1 banque de fichiers audio à télécharger.

|             |                       |       |
|-------------|-----------------------|-------|
| Réf. GS2203 | Des mots pour le dire | 159 € |
|-------------|-----------------------|-------|

# TRÉSOR ENGLOUTI

Adeline GERVAIS

- Explorer l'espace en manipulant et en se repérant
- Prélever des indices dans un espace plan
- Se repérer et situer des éléments à partir de consignes

Ce jeu entraîne les élèves à observer, comparer et organiser des éléments dans l'espace. La progression des activités permet de passer progressivement de la reproduction de modèles à l'abstraction en fonction de situations nécessitant davantage de réflexion et de déduction.

## Le jeu

À partir de cartes consignes, l'élève reconstitue un plateau en positionnant correctement les pièces. Les niveaux progressifs suppriment l'appui purement visuel pour le remplacer par un codage symbolique (indices fléchés ou critères de proximité).

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.



Démo vidéo

Matériel : 6 plateaux de jeu de 18 pièces - 6 cartes modèles R°/V° niveau 1 et 2 (12 agencements) - 6 cartes exercices R°/V° niveaux 3 et 4.

STRUCTURATION SPATIALE

GS

## Objectifs développés

- Prélever et exploiter des informations pertinentes
- Situer des objets les uns par rapport aux autres
- Résoudre des problèmes de manière autonome



plateau et pièces

cartes consignes

Réf. GS2103

Trésor englouti

159 €

# CARTABLABLA

Françoise CLAIRET

- Observer et décrire des scènes illustrées
- Expliciter une situation en mobilisant le langage oral
- Construire des phrases cohérentes pour raconter

Ce jeu vise à développer l'échange verbal en s'appuyant sur l'observation d'images. Il favorise la compréhension de situations, la mise en mots de la pensée et la production d'énoncés structurés. L'enfant est amené à inférer, anticiper et organiser un propos pour se faire comprendre.

## Le jeu

L'objectif est de gagner des cartes puis d'élaborer une histoire orale cohérente.

Les élèves lancent un dé de couleur, tirent la carte correspondante et inventent un dialogue ou débusquent une anomalie cachée. La validation est collective. Les cartes gagnées servent de support final pour inventer un récit complet.

**Extension :** exploitation en jeux de rôles ou en production d'écrit (CP).

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.

LANGAGE ORAL

GS

CP

## Objectifs développés

- Produire des énoncés oraux structurés et riches
- Développer le lexique
- Pratiquer les différentes fonctions du langage
- S'engager dans des échanges oraux



carte : que s'est-il passé ?



carte : que dit-il ?



carte : qu'est-ce qui cloche ?



carte : que pense-t-il ?

Matériel : 110 cartes illustrées réparties en 5 séries thématiques - 30 cartes « bla bla » - 1 dé chromatique.

Réf. GS1403

Cartablabla

169 €

# LES PUZZLES DU GRAND CERF

STRUCTURATION SPATIALE

PS

MS

GS

- Développer la structuration de l'espace
- Mobiliser le lexique en situation d'action
- Identifier des indices visuels pour catégoriser

Cette collection de puzzles propose un matériel progressif pour soutenir les apprentissages spatiaux, logiques et langagiers en maternelle. Chaque série offre des modèles variés permettant d'accompagner la prise d'indices, l'orientation des pièces et l'acquisition d'un lexique structuré.

## Les légumes (PS)

Anne GRÈS



6 puzzles thématiques pour découvrir et catégoriser les légumes selon leurs caractéristiques : légumes tiges – légumes fruits – légumes racines – légumes bulbes – légumes fleurs – légumes feuilles.



## Les fêtes (MS/GS)

PACHA

6 scènes illustrant des moments culturels et festifs familiers aux élèves : Halloween – Noël – Anniversaire – Carnaval – Kermesse – Pâques.



Matériel : 6 puzzles de 6 pièces avec plateaux - 2 cartes modèles R°/V° taille réelle + 1 carte modèle taille réduite par puzzle.

Matériel : 6 puzzles de 16 pièces avec plateaux - 2 cartes modèles R°/V° taille réelle par puzzle.

### PUZZLES LÉGUMES

|                 |                           |       |
|-----------------|---------------------------|-------|
| Réf. OFGS2606.1 | Offre : 6 puzzles légumes | 169 € |
| Réf. GS2606.7   | Puzzle Les légumes bulbes | 29 €  |
| Réf. GS2606.8   | Puzzle Légumes tiges      | 29 €  |
| Réf. GS2606.9   | Puzzle Légumes racines    | 29 €  |
| Réf. GS2606.10  | Puzzle Légumes fruits     | 29 €  |
| Réf. GS2606.11  | Puzzle Légumes fleurs     | 29 €  |
| Réf. GS2606.12  | Puzzle Légumes feuilles   | 29 €  |

### PUZZLES FÊTES

|               |                     |       |
|---------------|---------------------|-------|
| Réf. OFGS2506 | Offre : 6 puzzles   | 169 € |
| Réf. GS2406.1 | Puzzle Anniversaire | 29 €  |
| Réf. GS2406.2 | Puzzle Halloween    | 29 €  |
| Réf. GS2406.3 | Puzzle Noël         | 29 €  |
| Réf. GS2406.4 | Puzzle Carnaval     | 29 €  |
| Réf. GS2506.1 | Puzzle Kermesse     | 29 €  |
| Réf. GS2506.2 | Puzzle Pâques       | 29 €  |



# LES PUZZLES : « TOUT EN ROND »

Anne GRÈS



STRUCTURATION SPATIALE

MS

- Développer l'observation et la perception visuelle
- Affiner la motricité fine par la manipulation
- Favoriser le langage et l'explicitation des démarches

Grâce à une progressivité adaptée, chaque puzzle accompagne l'enfant dans l'observation des formes, l'organisation spatiale et la construction de stratégies. Variés et évolutifs, ces supports favorisent l'autonomie, l'engagement et l'auto-validation, tout en offrant un cadre ludique et motivant pour valoriser les progrès. Les thèmes abordés favorisent les situations de langage et de développement du lexique.

Trois cartes modèles accompagnent l'enfant dans sa progression vers la complexité.

- Niveau 1 : modèle taille 1, avec découpe des pièces apparente.
- Niveau 2 : modèle taille 1, sans découpe.
- Niveau 3 : modèle taille 1, une pièce sur 2 apparente.
- Niveau 4 : modèle taille 1, noir et blanc.
- Niveau 5 : modèle réduit en couleur.
- Niveau 6 : modèle réduit en noir et blanc.

## Les transports

À travers six puzzles, les élèves découvrent et échangent autour du monde des transports.

**Transports aériens** : Fusée – Avion – Hélicoptère

**Transports maritimes** : Voilier – Ferry – Vedette

**Deux-roues** : Vélo – Moto – Scooter

**Véhicules utilitaires** : Camion-citerne – Camion-benne – Camionnette

**Transports en commun** : Train – Tramway – Bus

**Voitures** : Voiture – Monospace – Formule 1

## Objectifs développés

- Structurer l'espace
- Observer formes, couleurs et découpes
- Développer des stratégies de résolution
- Acquérir le lexique des transports
- Catégoriser les différents types de véhicules



transports maritimes



les transports en commun



les camions



les deux-roues



les voitures



le transport aérien

Matériel : série de 6 puzzles circulaires de 20 pièces avec ou sans plateaux - 2 cartes modèles R°/V° taille réelle + 1 carte modèle R°/V° taille réduite par puzzle.

|                |                                           |       |
|----------------|-------------------------------------------|-------|
| Réf. OFGS2606P | Offre : 6 puzzles transports + 6 plateaux | 219 € |
| Réf. OFGS2606  | Offre : 6 puzzles transports              | 152 € |
| Réf. GS2606.1  | Puzzle : Les deux roues                   | 27 €  |
| Réf. GS2606.1P | Puzzle + plateau : Les deux roues         | 39 €  |
| Réf. GS2606.2  | Puzzle : Les transports en commun         | 27 €  |

|                |                                          |      |
|----------------|------------------------------------------|------|
| Réf. GS2606.2P | Puzzle + plateau : Transports en commun  | 39 € |
| Réf. GS2606.3  | Puzzle : Le transport aérien             | 27 € |
| Réf. GS2606.3P | Puzzle + plateau : Le transport aérien   | 39 € |
| Réf. GS2606.4  | Puzzle : Le transport maritime           | 27 € |
| Réf. GS2606.4P | Puzzle + plateau : Le transport maritime | 39 € |
| Réf. GS2606.5  | Puzzle : Les camions                     | 27 € |
| Réf. GS2606.5P | Puzzle + plateau : Les camions           | 39 € |
| Réf. GS2606.6  | Puzzle : Les voitures                    | 27 € |
| Réf. GS2606.6P | Puzzle + plateau : Les voitures          | 39 € |

# LE RETOUR DES DRÔLES DE BOBINES

Françoise CLAIRET

LECTURE

GS

CP

CE1

- Comprendre un message oral descriptif
- Lire et comprendre des textes courts
- Prendre en compte des consignes pour réaliser une tâche

Ce support propose des activités de dessin guidé permettant aux élèves d'affiner leur observation et organiser leur production graphique. Il favorise la compréhension de consignes orales ou écrites et la mise en œuvre d'une démarche progressive de réalisation. L'élève apprend à analyser des formes simples et à les combiner pour produire une représentation figurative.

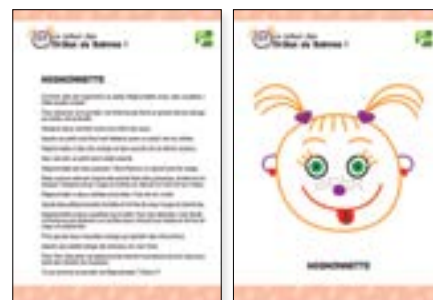
## Le jeu

En mode oral (écoute) ou écrit (lecture autonome), les élèves découvrent la description détaillée d'un personnage. Ils réalisent, pas à pas, son portrait en respectant les indications données (formes, couleurs, position). La comparaison finale avec le modèle valide immédiatement la réussite.

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.

## Objectifs développés

- Comprendre des messages oraux simples
- Lire et comprendre des textes courts
- Se repérer dans l'espace pour organiser son action
- Mobiliser l'attention et la précision pour exécuter une consigne



fiches de descriptions et modèles autocorrectifs



modèles autocorrectifs

Réf. GF2501

Le retour des drôles de bobines

45 €

Matériel : fichier pédagogique duplicable de 24 pages (12 fiches portraits - 12 fiches consignes).

# PETITES LECTURES DÉCODÉES

Aude HEUTIERE

LECTURE

CP

- Développer la conscience grapho-phonologique
- Identifier et manipuler les unités sonores de la langue
- Donner du sens à un écrit simple

Ce jeu accompagne l'entrée dans la lecture en proposant une progression structurée du décodage vers la lecture autonome. L'élève mobilise ses compétences grapho-phonologiques et sa maîtrise du lexique pour construire le sens. L'appui des supports visuels favorise la compréhension, la mémorisation et la différenciation.

## Le jeu

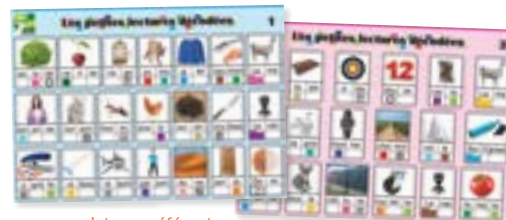
À partir de bandeaux codés, l'élève décode progressivement une phrase à l'aide d'un plateau référent. Il valide instantanément sa bonne lecture en l'associant à l'illustration correspondante.

**Extension :** thématique complémentaire « Les pirates » et duplication des plateaux pour des sessions collectives.

**Utilisation :** ateliers de lecture, différenciation en autonomie, remédiation, APC.

## Objectifs développés

- Comprendre une phrase simple
- Mémoriser un lexique spécifique
- Développer la conscience syntaxique



plateaux référents



bandeaux et cartes

Réf. OFGS2304

Offre : Jeu + extension

179 €

Réf. GS2304

Petites lectures décodées

159 €

Réf. GS2304.1

Extension : 1 thème suppl.

45 €

Matériel : 3 thèmes illustrés – plateaux référents – cartes dessin – cartes scène avec autocorrection – bandeaux de lecture progressifs (niveaux 1 à 8) – codage couleur et syllabique. Extension : 1 thème supplémentaire.

# PETITES ENQUÊTES MATHÉMATIQUES

Christelle MORISSE

- Chercher, tester et valider des hypothèses
- Mobiliser des stratégies de recherche
- Développer le raisonnement

Ce jeu propose une démarche d'investigation qui donne du sens aux notions mathématiques. L'élève recueille progressivement les indices nécessaires à la résolution des problèmes. L'échelonnement des niveaux favorise la différenciation et l'autonomie, tout en développant le raisonnement logique et la compréhension d'énigmes.

## Le jeu

Les élèves se transforment en détectives en résolvant des énigmes pour retrouver des données numériques manquantes, puis élucider une situation-problème finale. Une enquête comporte 6 niveaux et propose fiches de recherche, bandeaux d'indices et livrets de correction.

**Extension :** enquêtes supplémentaires avec thématiques différentes.

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.



Démo vidéo

Matériel : 8 enquêtes thématiques - fiches « représentations de nombres » - fiches « image contextuelle » - bandeaux d'indices R°/V° (6 niveaux) - livret de correction. Extension : 4 thèmes supplémentaires.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

CE1

## Objectifs développés

- Lire et interpréter des données variées
- Représenter et comparer des nombres jusqu'à 100
- Utiliser des calculs adaptés au contexte



cartes enquêtes



bandeaux de prise d'indices

|               |                                           |       |
|---------------|-------------------------------------------|-------|
| Réf. OFGS2404 | Offre : jeu + extension                   | 192 € |
| Réf. GS2404   | Petites enquêtes mathématiques - 8 thèmes | 143 € |
| Réf. GS2404.1 | Extension : 4 thèmes suppl.               | 64 €  |

# MATHS EN SCÈNES

M. CHAPION

- Comprendre et traiter des consignes mathématiques variées
- Utiliser des procédures et organiser des données
- Observer, repérer et représenter

Ce jeu permet d'aborder les mathématiques à partir de situations concrètes illustrées. Les élèves observent, calculent, comparent et organisent les informations pour répondre à des questions variées et résoudre des problèmes.

## Le jeu

Seuls ou à plusieurs, les élèves associent une planche illustrée à la fiche de questions ou d'exercices correspondante. Ils répondent à des consignes touchant tous les domaines des mathématiques et se corrigent grâce au livret.

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.



Démo vidéo

Matériel : 12 grandes planches de scènes cartonnées - 12 fiches recto/verso R°/V° de questions-exercices - 1 livret d'autocorrection.

MATHÉMATIQUES

CE1

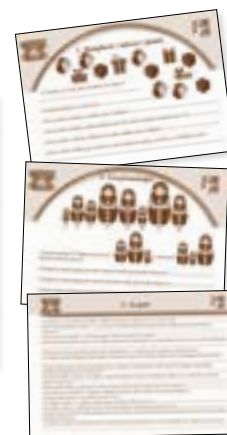
CE2

## Objectifs développés

- Utiliser des procédures de calcul mental ou posé
- Comparer, classer, ordonner les nombres
- Reconnaître des formes et grandeurs



cartes scènes



cartes exercices

|             |                 |       |
|-------------|-----------------|-------|
| Réf. GS1704 | Maths en scènes | 160 € |
|-------------|-----------------|-------|



- Automatiser les usages multiplicatifs usuels
- Décomposer et recomposer des quantités
- Mobiliser des stratégies de calcul mental

Ce jeu place les élèves dans une situation concrète de pêche et de vente pour comprendre le sens de la multiplication et ses propriétés. En manipulant des quantités puis en les modélisant par des nombres, ils passent du concret à l'abstrait et consolident les procédures de calcul mental. Le jeu favorise l'anticipation et la prise de décision, tout en donnant du sens au travail d'automatisation mené en classe.

## Le jeu

Les joueurs pêchent des crabes en piochant des cartes sans dépasser un quota de 10. Ils choisissent ensuite de vendre leur récolte en calculant mentalement le produit « quantité  $\times$  cours du crabe ». La transaction n'est validée que si le résultat annoncé est exact, ce qui engage les élèves dans la vérification des produits. Le cours du crabe évolue à chaque vente, obligeant à anticiper les gains, estimer les risques et ajuster les stratégies. Cette dynamique installe naturellement la distributivité et la commutativité des situations multiplicatives.

**Adaptation :** le guide pédagogique accompagne l'enseignant dans la mise en œuvre du jeu en classe dans le respect des programmes.

Un ensemble d'outils duplicables est proposé dans l'espace numérique associé au jeu pour compléter les apprentissages travaillés dans le jeu.

**Utilisation :** autonome, ateliers, petits groupes, APC, remédiation, entraînement au calcul mental.

## Objectifs développés

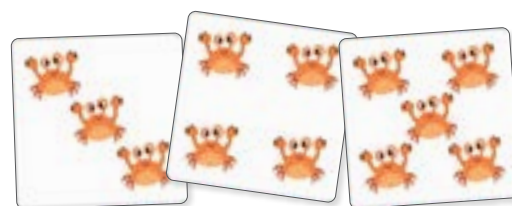
- Mémoriser les tables de multiplication de 2 à 10
- Construire le sens de la multiplication
- Mobiliser les propriétés des opérations
- Résoudre des situations multiplicatives et des partages
- Calculer mentalement des gains et gérer une stratégie



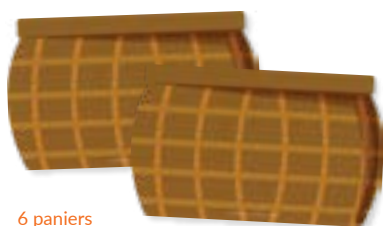
plateau de jeu



cartes cours du crabe



cartes crabes



6 paniers



pièces et billets

Matériel : 1 plateau – 6 paniers – 14 cartes "cours du crabe" – 54 cartes crabes – billets et pièces factices – guide pédagogique.

- Mobiliser des indices pour inférer un sens
- Comparer des textes pour valider une hypothèse
- Justifier une réponse par des preuves textuelles

Ce jeu place les élèves dans la peau d'Agatha Plume, jeune enquêtrice espiègle chargée de résoudre des énigmes autour des animaux de la forêt. Chaque enquête devient un entraînement structuré à la compréhension fine : les élèves examinent quatre courts textes très proches, repèrent des variations décisives, interprètent des indices parfois discrets et apprennent à justifier leurs choix en s'appuyant sur des éléments textuels précis. Les cartes indices les amènent à croiser des informations dispersées, à distinguer l'explicite de l'implicite et à mobiliser différentes formes d'inférences (lieu, agent, cause, action) pour construire une interprétation cohérente. Leur tâche consiste à identifier, parmi les quatre propositions, le seul texte qui correspond exactement aux indices fournis, en adoptant une véritable posture de lecteur enquêteur.

## Le jeu

Pour mener l'enquête, les élèves disposent d'une carte enquête, de quatre cartes-textes et d'une série de huit indices. Ils confrontent ces éléments pour déterminer le texte qui répond point par point aux indices, en vérifiant la pertinence de chaque hypothèse formulée.

Une fois leur choix arrêté, ils utilisent la carte "Code secret" pour confirmer leur réponse et découvrir le nom du coupable, ce qui clôt l'enquête et valorise la démarche de lecture menée, fondée sur la précision, la comparaison et l'argumentation.

**Adaptations :** possibilité d'ajouter des textes alternatifs, de créer de nouvelles cartes enquête ou de demander aux élèves de rédiger leurs propres cartes indices pour concevoir des énigmes supplémentaires.

**Utilisation :** autonomie, ateliers dirigés, petits groupes, APC, remédiation en compréhension.

## Objectifs développés

- Construire et opérer des inférences variées
- Mettre en relation des éléments dispersés
- Comparer plusieurs versions d'un récit
- Développer une lecture analytique
- Renforcer la vigilance et la précision



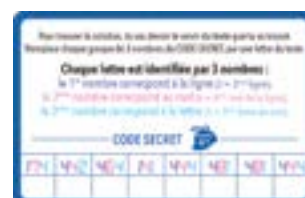
cartes enquêtes



cartes textes



cartes indices



cartes code

Matériel : 8 cartes enquête – 32 cartes textes – 8 cartes code – 64 cartes indices – fiches duplicables.

# PLACE À LA LECTURE JUNIOR

Simon DUVALAY

- Lire des consignes pour exécuter des tâches complexes
- Réaliser des inférences simples
- Valider sa compréhension par la manipulation

Ce jeu propose une entrée concrète dans la compréhension de l'écrit en mobilisant la lecture de consignes. L'élève ne lit pas seulement pour décoder, il construit du sens pour agir, en s'appuyant sur la mémorisation et la déduction. La progression en niveaux favorise la différenciation et l'autonomie dans les apprentissages.

## Le jeu

À l'aide de fiches consignes de difficulté croissante, l'élève place des vignettes sur un décor thématique pour le compléter. La progression des niveaux augmente la complexité des phrases et la quantité d'informations à traiter. Une correction visuelle permet l'auto évaluation.

**Extension :** thèmes additionnels « La Rue » et « La Maison ».

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.

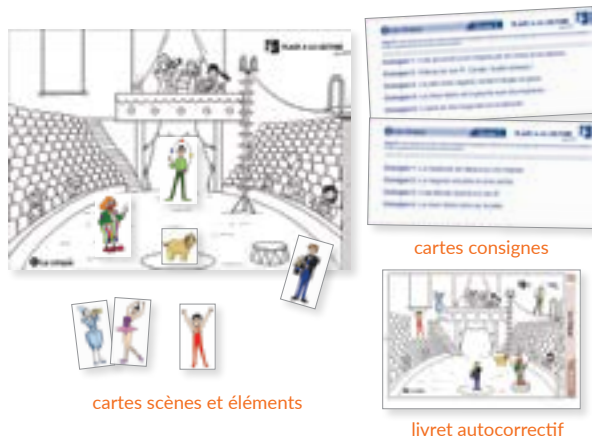


Démo vidéo

Matériel : 8 décors cartonnés A4 thématiques - vignettes à manipuler - fiches de consignes niveaux 1 à 4 - R°/V° - livret de corrections visuelles - fiche de suivi élève.  
Extension : 2 thèmes supplémentaires.

## Objectifs développés

- Lire avec fluidité et comprendre des textes courts
- Réaliser des inférences et comprendre l'implicite
- Traiter et mémoriser les informations lues



cartes scènes et éléments

livret autocorrectif

|               |                                      |       |
|---------------|--------------------------------------|-------|
| Réf. OFGS2204 | Offre : jeu + extension              | 198 € |
| Réf. GS2204   | Place à la lecture junior - 8 thèmes | 169 € |
| Réf. GS2204.1 | Extension : 2 thèmes suppl.          | 41 €  |

# PLACE À LA LECTURE

Simon DUVALAY

- Repérer et trier des informations dans un texte long
- Dégager des informations implicites (inférences)
- Mobiliser des stratégies de compréhension

Idéal pour consolider la lecture experte requise au Cycle 3, ce jeu amène l'élève à une analyse fine de l'écrit où chaque mot compte (connecteurs logiques, pronoms, temps des verbes).

La manipulation physique d'étiquettes favorise l'engagement et la structuration des apprentissages.

## Le jeu

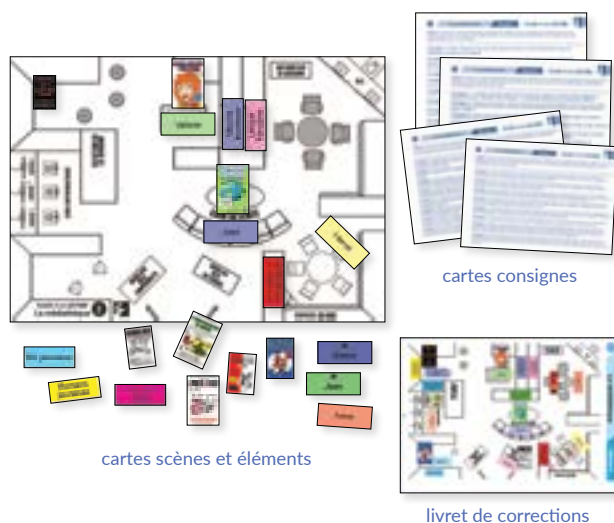
L'élève lit un ensemble de consignes progressives (4 niveaux de difficulté textuelle) et agence des éléments sur un support illustré de référence. Chaque thème propose un dispositif autocorrectif permettant de valider la tâche.

**Extension :** kits de 2 thèmes supplémentaires et duplication du matériel pour le travail en groupe.

**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.

## Objectifs développés

- Lire, comprendre et synthétiser des textes
- Maîtriser les stratégies de compréhension
- Organiser des informations pour résoudre des problèmes



cartes consignes

cartes scènes et éléments

livret de corrections

|               |                             |       |
|---------------|-----------------------------|-------|
| Réf. OFGS2005 | Offre : jeu + extension     | 198 € |
| Réf. GS2005   | Place à la lecture          | 169 € |
| Réf. GS2005.1 | Extension : 2 thèmes suppl. | 41 €  |

Matériel : 8 planches A4 thématiques - nombreuses étiquettes à manipuler - 16 fiches de consignes progressives R°/V° - livret autocorrectif.  
Extension : 2 thèmes supplémentaires.



# MENTEUR, PAS MENTEUR

Luc GALLIC

LECTURE

CM1

CM2

- Mobiliser des indices pour inférer un sens
- Mettre en relation des informations dispersées
- Justifier une réponse par des preuves textuelles

Ce jeu propose un entraînement structuré à la compréhension fine en lecture. Les élèves apprennent à repérer les informations essentielles, à interpréter les implicites et à construire des inférences variées (lieu, agent, temps, cause, objet, action ou dialogue implicite). En confrontant plusieurs versions d'un même récit, ils développent une posture de lecteur actif, capable de vérifier, comparer et justifier ses choix.

## Le jeu

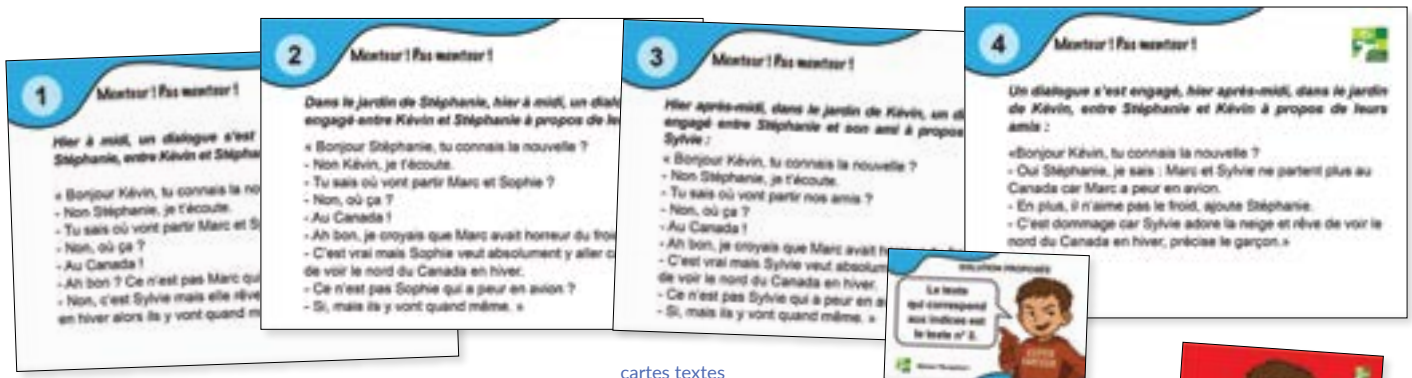
Les élèves lisent quatre textes proches mais comportant des différences. À l'aide de cartes indices, ils identifient les éléments présents ou absents dans chaque version pour déterminer quel texte correspond exactement aux indices fournis. Ils utilisent ensuite les cartes « Menteur » ou « Pas menteur » pour valider ou invalider les propositions. Le tableau récapitulatif et le relevé des erreurs permettent de structurer la démarche et d'explicitier le raisonnement.

**Adaptations :** possibilité d'adapter le jeu en retirant des indices, en ajoutant des textes supplémentaires ou en demandant aux élèves de rédiger leurs propres cartes indices pour créer une nouvelle énigme.

**Utilisation :** autonomie, ateliers dirigés, petits groupes, APC, remédiation en compréhension.

## Objectifs développés

- Construire et opérer des inférences variées
- Mettre en relation des éléments dispersés
- Comparer plusieurs versions d'un récit
- Développer une lecture analytique
- Renforcer la vigilance et la précision



cartes textes



documents et fiches photocopiables

cartes menteur, pas menteur !



cartes indices

Matériel : 32 cartes textes - 64 cartes indices - 8 cartes-solutions proposées - 8 cartes MENTEUR - 8 cartes PAS MENTEUR - fiches duplicables.

Réf. GS2505

Menteur, pas menteur

119 €

# PROBLÈMES ILLUSTRÉS

Maryse LAISNÉ

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

CM1

CM2

- Résoudre des problèmes avec des procédures adaptées
- Identifier et exploiter des informations utiles
- Verbaliser et expliciter une démarche mathématique

Ce jeu propose un entraînement progressif à la résolution de problèmes en s'appuyant sur des supports visuels favorisant la compréhension des énoncés. Il permet aux élèves de construire une démarche par étapes, d'organiser les données et de mobiliser les connaissances mathématiques nécessaires à la résolution. Il développe l'autonomie grâce à un dispositif autocorrectif et à la verbalisation des procédures (métacognition).

## Le jeu

À partir d'une illustration, les élèves réalisent des calculs, exploitent des données complémentaires puis résolvent une énigme mathématique

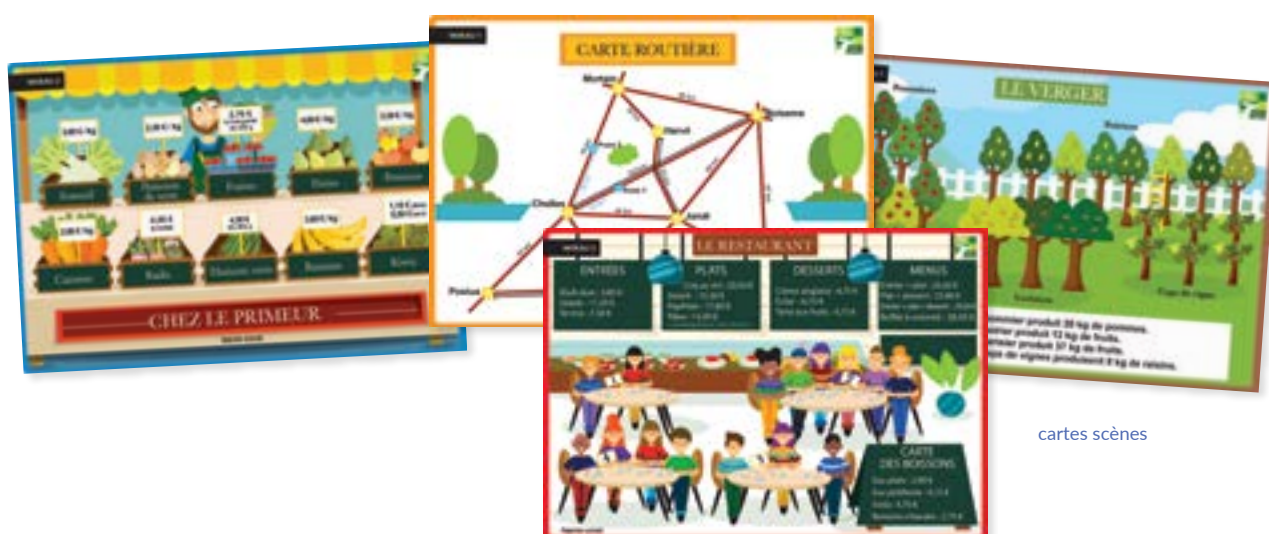
decoupée en 3 étapes progressives. Le jeu fonctionne en ateliers autour de thèmes variés et dispose d'un système autocorrectif.

**Extension :** thèmes supplémentaires, le « Magasin de bricolage » et la « Boutique de vêtements ».

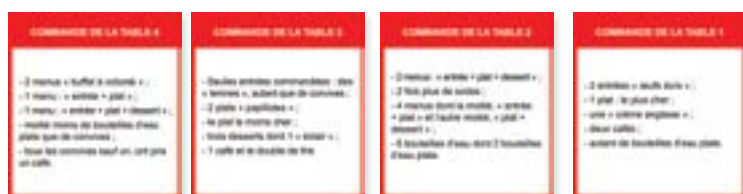
**Utilisation :** ateliers autonomes, petits groupes, remédiation, APC.

## Objectifs développés

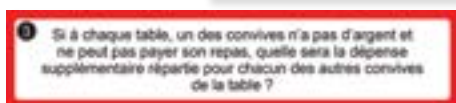
- Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations
- Utiliser les unités de mesure adaptées
- Organiser ses calculs et structurer sa démarche de recherche



cartes scènes



cartes "données" et bandeaux questions



version numérique



Démo vidéo

Matériel : 6 ateliers thématiques - illustrations de scènes - cartes de données - bandeaux de questions progressifs - livret d'autocorrection détaillé. Extension : 2 thèmes supplémentaires. Une version numérique est disponible.

|                 |                              |       |
|-----------------|------------------------------|-------|
| Réf. OFGS2405.1 | Offre : 8 thèmes + numérique | 225 € |
| Réf. OFGS2405   | Offre : jeu + extension      | 189 € |
| Réf. GS2405     | Problèmes illustrés          | 155 € |
| Réf. GS2405.1   | Extension : 2 thèmes         | 48 €  |
| Réf. GS2405.2   | Version numérique            | 74 €  |

- Comprendre des consignes écrites détaillées
- Prélever des informations explicites dans un texte
- Interpréter un texte et le traduire graphiquement

Ce fichier photocopiable, clé en main, associe lecture fine et production graphique pour rendre la compréhension active. Il engage les élèves dans une activité motivante où la lecture devient opérationnelle grâce à une mise en action concrète et visuelle.

Les consignes, graduées et explicites, soutiennent l'attention, la précision et la capacité à interpréter des informations pour produire une réalisation conforme aux attentes.

## Le jeu

En autonomie ou lors d'une activité d'écoute active, les élèves complètent et colorent des illustrations selon les indications fournies par le texte.

Chaque fiche mobilise la lecture attentive, la sélection d'informations pertinentes et la mise en œuvre d'actions graphiques précises.

Les fiches décrivent 6 familles humoristiques (Familles Aventuriers,

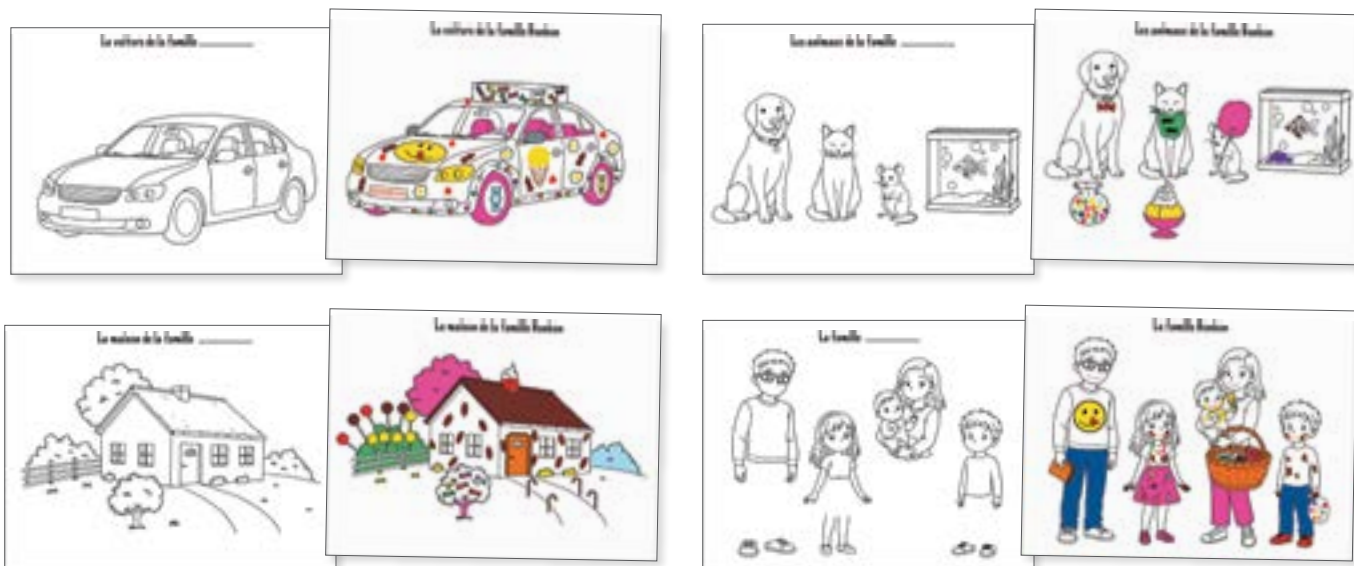
Famille Bagarre, Famille Barbouille, Famille Super-Héros, Famille Bonbons, Famille Touchousse), leurs maisons, voitures et animaux, offrant une grande variété de situations à interpréter.

**Adaptations :** idéal pour lancer des activités de production d'écrits (imaginer une nouvelle famille) et de langage oral (présenter et justifier sa production).

**Utilisation :** utilisable en autonomie, en atelier dirigé, en petits groupes, en APC ou en activité de remédiation.

## Objectifs développés

- Comprendre des textes descriptifs
- Prélever des informations explicites
- Interpréter des consignes écrites
- Traduire un texte en production graphique
- Développer le travail en autonomie et la créativité



fiches matrices et modèles de corrections



fiches textes

Matériel : fichier photocopiable : 4 matrices (images à compléter) + 12 fiches texte R°/V° + 12 fiches corrections R°/V° + 1 sommaire.



- Vérifier ses acquis en autonomie
- Mobiliser mémoire et concentration
- S'entraîner par exercices progressifs

DÉCAQUIZZ est un outil ludique et innovant d'entraînement et de vérification des acquis. Il favorise le réinvestissement des connaissances dans différentes disciplines, développe l'autonomie grâce à une validation géométrique et renforce l'engagement des élèves.

Plus de 200 exercices autocorrectifs par pochette pour un entraînement progressif et autonome.

## Le jeu

L'élève réalise 10 exercices sur sa fiche. Pour chaque réponse, il relie un symbole correspondant afin de construire un décagone. La validation se fait par superposition avec un transparent autocorrectif. En cas d'erreur, un tableau de réponses facilite la correction.

Le dispositif permet une utilisation simultanée par plusieurs élèves.



2 feuilles de tracés A et B en recto-verso



2 transparents autocorrectifs



200 exercices par pochettes

## Objectifs développés

- S'entraîner de manière régulière et progressive en français et en mathématiques
- Développer l'autonomie, la concentration et la rigueur d'exécution
- S'auto-évaluer et analyser ses erreurs de manière constructive

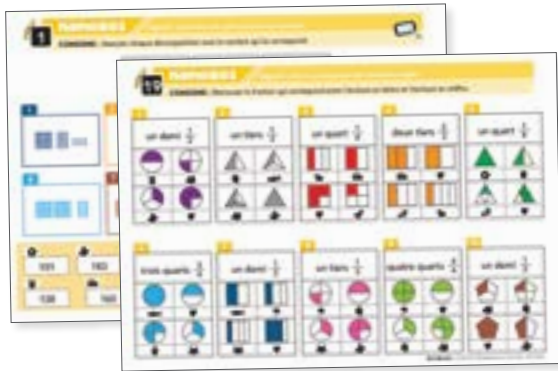
### CYCLE 2

| Réf.          | Offre : lecture (série 1 et 2)     | 75,00 € |
|---------------|------------------------------------|---------|
| Réf. OFGQ2604 | Offre : lecture (série 1 et 2)     | 75,00 € |
| Réf. GQ2401   | Décaquizz Lecture Série 1          | 39,90 € |
| Réf. GQ2402   | Décaquizz Lecture Série 2          | 39,90 € |
| Réf. OFGQ2603 | Offre : calcul (série 1 et 2)      | 75,00 € |
| Réf. GQ2403   | Décaquizz Calcul Série 1           | 39,90 € |
| Réf. GQ2404   | Décaquizz Calcul Série 2           | 39,90 € |
| Réf. OFGQ2602 | Offre : nombres (série 1 et 2)     | 75,00 € |
| Réf. GQ2601   | Décaquizz Nombres Série 1          | 39,90 € |
| Réf. GQ2602   | Décaquizz Nombres Série 2          | 39,90 € |
| Réf. OFGQ2601 | Offre : vocabulaire (série 1 et 2) | 75,00 € |
| Réf. GQ2603   | Décaquizz Vocabulaire Série 1      | 39,90 € |
| Réf. GQ2604   | Décaquizz Vocabulaire Série 2      | 39,90 € |



Démo vidéo

Matériel (par pochette) : 20 fiches (soit 200 exercices), 2 feuilles de tracés R°/V°, 2 transparents autocorrectifs.



Nombres - Cycle 2



Vocabulaire - Cycle 2

## Cycle 2

### Nombres

Connaître les nombres – Comprendre la numération décimale – Maîtriser les décompositions et recompositions – Comparer et ordonner – Lire, représenter et manipuler les fractions simples...

### Lecture

Développer le repérage d'indices – Mettre en relation des informations – Construire le sens de textes courts...

### Vocabulaire

Connaître le sens des mots – Identifier les relations lexicales – Comprendre les variations de sens – Maîtriser les registres de langue – Manipuler l'ordre alphabétique – Développer la précision lexicale...

### Calcul

Développer les habiletés opératoires – Connaître les nombres – Comprendre les propriétés des opérations...

## Cycle 3

### Calculs

Connaître les nombres – Mémoriser les relations numériques – Maîtriser les opérations – Comprendre leurs propriétés...

### Nombres

Comprendre les relations entre unités – Décomposer les nombres – Représenter les nombres – Se repérer sur une droite graduée...

### Espace et géométrie

Développer la vision dans l'espace – Associer différentes représentations – Maîtriser le vocabulaire géométrique...

### Grandeurs et mesures

Estimer des grandeurs – Maîtriser les unités usuelles – Effectuer des conversions – Raisonner sur les durées et les ordres de grandeur...

### Problèmes

Analyser des énoncés – Identifier les informations utiles – Raisonner en plusieurs étapes...

### Lecture

Mettre en relation des informations – Identifier les idées principales – Construire le sens à partir du contexte...

### Conjugaison

Identifier les formes verbales – Maîtriser les temps – Réaliser les accords – Repérer les régularités des verbes...

### Grammaire

Identifier les classes de mots – Maîtriser les accords – Utiliser les pronoms – Utiliser les connecteurs logiques...

### Orthographe

Maîtriser les accords – Identifier les marques grammaticales – Utiliser les homophones – Comprendre la formation des mots...

### Vocabulaire

Comprendre les relations entre mots – Construire le sens – Organiser le lexique en réseaux – Mobiliser synonymes et antonymes...

| CYCLE 3       |                                            |         |
|---------------|--------------------------------------------|---------|
| Réf. OFGQ2609 | Offre : calculs (série 1 et 2)             | 75,00 € |
| Réf. GQ2201   | Décaquizz calculs série 1                  | 39,90 € |
| Réf. GQ2501   | Décaquizz calculs série 2                  | 39,90 € |
| Réf. OFGQ2608 | Offre : nombres (série 1 et 2)             | 75,00 € |
| Réf. GQ2202   | Décaquizz nombres série 1                  | 39,90 € |
| Réf. GQ2502   | Décaquizz nombres série 2                  | 39,90 € |
| Réf. OFGQ2607 | Offre : espace et géométrie (série 1 et 2) | 75,00 € |
| Réf. GQ2203   | Décaquizz espace et géométrie série 1      | 39,90 € |
| Réf. GQ2503   | Décaquizz espace et géométrie série 2      | 39,90 € |

|               |                                        |         |
|---------------|----------------------------------------|---------|
| Réf. OFGQ2606 | Offre : lecture (série 1 et 2)         | 75,00 € |
| Réf. GQ2206   | Décaquizz lecture série 1              | 39,90 € |
| Réf. GQ2311   | Décaquizz lecture série 2              | 39,90 € |
| Réf. OFGQ2605 | Offre : vocabulaire (série 1 et 2)     | 75,00 € |
| Réf. GQ2207   | Décaquizz vocabulaire série 1          | 39,90 € |
| Réf. GQ2504   | Décaquizz vocabulaire série 2          | 39,90 € |
| Réf. GQ2204   | Décaquizz grandeurs et mesures série 1 | 39,90 € |
| Réf. GQ2205   | Décaquizz problèmes série 1            | 39,90 € |
| Réf. GQ2208   | Décaquizz orthographe série 1          | 39,90 € |
| Réf. GQ2210   | Décaquizz conjugaison série 1          | 39,90 € |
| Réf. GQ2209   | Décaquizz grammaire série 1            | 39,90 € |

| Nos références bancaires : | IBAN |      |      |      |      |     | BIC / SWIFT |
|----------------------------|------|------|------|------|------|-----|-------------|
| FR20                       | 2004 | 1010 | 1247 | 3399 | 4103 | 387 | PSTFRRPSC   |

ÉDITIONS PÉDAGOGIQUES DU GRAND CERF

3, avenue du Grand Cerf  
93220 GAGNY - FRANCE  
Tél : 01 64 21 70 85  
service-client@grand-cerf.com

Éditions  
Pédagogiques  
du Grand Cerf

Envie de jouer pour progresser ?





**www.grand-cerf.com**

SIRET : 439 162 496 00020 - APE 5819 Z - RCS MEAUX 439 162 496  
Enseigne de Ludia sas - TVA intracommunautaire : FR35 439 162 496

[illegible]

**Norm obligatoire:**

**Signature + cachet**

|             |    |
|-------------|----|
| SOUS-TOTAL  |    |
| LIVRAISON   | 9€ |
| TOTAL TTC € |    |

Mati e/vou téléphone portable pour le suivi de la livraison :



# RÉFÉRENCES & TARIFS

Nos références encore disponibles

## Cycle 1

|          |                                             |          |
|----------|---------------------------------------------|----------|
| GS0006   | Codopuzzle                                  | 128,00 € |
| GS0007   | Codopuzzle supplément                       | 31,00 €  |
| GS0603   | Le monde de petit lisse                     | 130,00 € |
| GS1005   | Mots en kit                                 | 134,00 € |
| GS1105   | Créa Décor                                  | 79,00 €  |
| GS1301   | En avant les pingouins !                    | 89,00 €  |
| GS1308   | Attention au départ kit 1 joueur suppl.     | 38,00 €  |
| GS1501   | Titinours aime les couleurs                 | 130,00 € |
| GS1701   | Jour de marché                              | 120,00 € |
| GS1702   | Tout est dans la forme                      | 135,00 € |
| GS1703.1 | C'est parti pour un tour 1 plat suppl.      | 28,00 €  |
| GS1803.2 | D'un pré à l'autre 2 joueurs suppl.         | 43,00 €  |
| GS1902   | Balades à la campagne                       | 129,00 € |
| GS2002   | Paysage composé                             | 168,00 € |
| GS2101   | Coccinelles ribambelle                      | 159,00 € |
| GS2102.1 | Safari bateau kit de cartes supplémentaires | 33,00 €  |
| GS2201   | Les boutabouts                              | 158,00 € |
| GS2302   | Monsieur jaune                              | 166,00 € |
| GS2001   | Les bonnes bouilles                         | 154,00 € |
| GS2406.5 | Puzzle art "À la manière de Keith Haring"   | 34,00 €  |
| GS2406.6 | Puzzle art "À la manière de Miró"           | 34,00 €  |
| GS2406.7 | Puzzle art "À la manière de Kandinsky"      | 34,00 €  |
| GS2406.8 | Puzzle art "À la manière de Van Gogh"       | 34,00 €  |

## Cycle 2

|          |                                          |          |
|----------|------------------------------------------|----------|
| GS0309   | Autour d'un nombre                       | 120,00 € |
| GS0908   | Pas de problèmes                         | 118,00 € |
| GS1506   | Puzzles à lire : 2 histoires             | 125,00 € |
| GS1506.2 | Puzzles à lire 1 histoire compl.         | 63,00 €  |
| GS1605   | La fabrique à BD                         | 154,00 € |
| GS1804.2 | Des syllabes pour un mot 2 ateliers supp | 29,00 €  |
| GS2104.1 | Problèmes chez le primeur : cartes sup.  | 57,00 €  |
| GS2304.1 | Petites lectures décodées 1 thème supp   | 54,00 €  |
| GS2305   | Calculoto                                | 160,00 € |
| GS2305.1 | Calculoto version numérique              | 69,00 €  |

## Cycle 3

|        |                            |          |
|--------|----------------------------|----------|
| GS0606 | Similo                     | 130,00 € |
| GS1606 | De la suite dans les idées | 135,00 € |
| GS1806 | Problèmes réglés           | 120,00 € |

## Histoires en liberté

|        |                                              |         |
|--------|----------------------------------------------|---------|
| GH1301 | Boucle d'or / la fillette prisonnière        | 29,00 € |
| GH1303 | Jamais sans mon doudou                       | 29,00 € |
| GH1304 | Pilou a peur du noir                         | 29,00 € |
| GH1305 | Croa n'aime pas l'eau                        | 29,00 € |
| GH1306 | Mais, où sont mes œufs ?                     | 29,00 € |
| GH1307 | Tom et Lilou                                 | 29,00 € |
| GH13BH | Coffret histoires en liberté                 | 15,00 € |
| GH13CH | Chevalet histoires en liberté                | 15,00 € |
| GH1401 | Marguerite est inquiète                      | 29,00 € |
| GH1402 | Chaton minou                                 | 29,00 € |
| GH1403 | Une faim sans fin                            | 29,00 € |
| GH1404 | J'm'ennuie                                   | 29,00 € |
| GH1405 | Le Noël de Poucinet                          | 29,00 € |
| GH1406 | Chaperon rouge / Charbon le jeune loup       | 29,00 € |
| GH1501 | Musiciens de Brême / Le sorcier              | 29,00 € |
| GH1502 | Léon, Léane : on était où avant ?            | 29,00 € |
| GH1503 | Où sont les escargots ?                      | 29,00 € |
| GH1504 | Renardo enquête à la campagne                | 29,00 € |
| GH1505 | Mon tout doux - Haring                       | 29,00 € |
| GH1506 | La soupe aux légumes verts                   | 29,00 € |
| GH1601 | Le vilain petit canard / le cygne magnifique | 29,00 € |
| GH1602 | Le bonhomme aux grands pieds                 | 29,00 € |
| GH1701 | Le dessert de bonnechair                     | 29,00 € |
| GH1702 | La planète carrée                            | 29,00 € |
| GH1703 | Mon visage est rigolo                        | 29,00 € |
| GH1704 | Le petit poucet / Petit pouce et les voleurs | 29,00 € |
| GH1801 | Titinours et la fête des couleurs            | 29,00 € |
| GH1802 | Zirigi le lionceau                           | 29,00 € |
| GH1803 | Léo devient propre                           | 29,00 € |
| GH1901 | Pluch recherche sa maman                     | 29,00 € |
| GH1902 | En accord avec mon corps                     | 29,00 € |
| GH1903 | Les cadeaux de la forêt                      | 29,00 € |
| GH2001 | Une histoire magique                         | 29,00 € |
| GH2002 | Où est ma tétine ?                           | 29,00 € |

## Évaluations de compétences

|          |                                 |         |
|----------|---------------------------------|---------|
| GF1101   | Évaluations Photo de famille    | 24,00 € |
| GF1102   | Évaluations Petits pêcheurs     | 24,00 € |
| GF1201   | Évaluations Dragonneaux         | 24,00 € |
| GF1301   | Évaluations Perlimpinpin audio  | 24,00 € |
| GF1301.2 | Évaluations Perlimpinpin visuel | 24,00 € |
| GF1302   | Évaluations Le sens du détail   | 24,00 € |
| GF1401   | Évaluations Attention au départ | 24,00 € |
| GF1501   | Évaluations Topo images         | 24,00 € |
| GF1502   | Évaluations Dans mon pré        | 24,00 € |



Retrouvez l'ensemble de nos produits, les nouveautés et les offres du moment sur : [www.grand-cerf.com](http://www.grand-cerf.com)

Tarifs TTC indicatifs en vigueur  
au 1er septembre 2026, susceptibles de modification.

# Histoires en liberté



## DES HISTOIRES QUI PRENNENT VIE !

Laissez libre cours à l'imagination des enfants avec Histoires en liberté.  
En chevalet, en livre ou en images séquentielles, une même collection  
pour raconter, inventer, échanger et développer le langage  
de manière ludique. Plus de 30 titres disponibles !



### EN CHEVALET

Pour animer  
et raconter  
ensemble



### EN LIVRE

Pour lire, observer  
et s'immerger  
dans l'histoire



### EN IMAGES SÉQUENTIELLES

Pour structurer,  
raconter et inventer

Découvrez  
toute la collection  
en scannant  
ce QR Code !

